ملخص البحث

فريدة النعمة ليلي 2014. تأثير الادمان على لعبة الانترنت إلى الدافع للتعلم (دراسة على تلاميذ الصف السابع في المدرسة الثانوية الحكومية 13 بمالنج). البحث العلمي. كلية علم النفس. برنامج درجة الأولى. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالنج.

المشرف: م. بحر عميق، الماجيستير.

الكلمات الرئيسية: الادمان، لعبة الانترنت، الدافع للتعلم

في عملية التعليم في المدرسة، التعلم هو أهم و أولى الأنشطة. العوامل التي تؤثر على التحصيل العلمي للطلاب هي الدافع للتعلم. ويمكن الحصول على الدافع من شخص آخر غير نفسه. مثل التي تأتي من لعب الألعاب عبر الإنترنت. لعب الألعاب عبر الإنترنت يمكن أن يكون واحدا من العوامل التي يمكن أن تؤثر في الدافعية للتعلم. الطلاب الذين هم في المدرسة الثانوية الحكومية 13 ينالون الدوافع للتعلم ليس فقط من المعلم أو الأصدقاء، فإنها أيضا من الألعاب عبر الإنترنت.

من هنا أرادت الباحثة أن تبحث عن: (1) كيف مستوى الادمان التلاميذ الصف السابع في المدرسة الثانوية الحكومية 13 بمالنج على لعبة الانترنت؟ (2) كيف مستوى دافعية الصف السابع في المدرسة الثانوية الحكومية 13 بمالنج على لعبة الانترنت؟ (3) هل وجد تأثيرا إدمان لعبة على الانترنت إلى الدافع للتعلمهم؟ و أما الغرض من هذا البحث هو: (1) لمعرفة مستوى الادمان التلاميذ الصف السابع في المدرسة الثانوية الحكومية 13 بمالنج على لعبة الانترنت، (2) لمعرفة مستوى دافعية الصف السابع في المدرسة الثانوية الحكومية 13 بمالنج على لعبة الانترنت، (3) لمعرفة تأثيرا إدمان لعبة على الانترنت إلى الدافع للتعلمهم.

تستخدم هذه الدراسة البحث الكمي مع الانحدار الخطي البسيط. وكانت العينات في هذه الدراسة هي جميع الطلاب الذكور من الصف السابع في المدرسة الثانوية الحكومية 13 بمالنج. تقنيات جمع البيانات في هذه الدراسة باستخدام استبيان. وقد تم تحليل البيانات التي تم الحصول عليها من الاستبيان للصحة وموثوقية ثم مصنفة حسب الانحدار الخطي البسيط.

وبناء على نتائج البحوث التي أجريت التحليل الوارد الطبقة السابع في المدرسة الثانوية الحكومية 13 مالانج لديها مستوى من إدمان اللعبة على الانترنت كونها نسبة 100٪ و لديهم مستوى عال من التحفيز على التعلم بنسبة 75٪. تم استخدام نتائج الانحدار لاختبار فرضية بين الإدمان الألعاب على الانترنت 0.97 مع الدافع للتعلم هو 0491، ولكن لم تكن كبيرة ولكنها ذات صلة بسبب> 0.05، واتجاه العلاقة (ص) هو إيجابي، وهذا يعني أن انخفاض إدمان الألعاب عبر الإنترنت، وارتفاع الدافع من طلاب الصف السابع SMP 13 مالانج.

الذكاء العاطفي هو قدرة الأفراد على التحكم العاطفي النفسي وتصبحه المشاعر الإيجابية لأن العاطف دائما مرادفا بشيئ سيئ. من الذي له حسن الذكاء لديه العاطفي جيد و تميل إلى الهدوء وقادرة على السيطرة على نفسه. الذكاء العاطفي اونال مهم جدا لتحفيز الطلاب على التعلم. الدافع للتعلم هو تشجيع للفرد لجعل عملية التعلم. وعملية التعلم من تشكيل السلوك والخبرة الفردية.