

**GAME ONLINE DI KALANGAN SISWA DAN IMPLIKASI
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
(Studi Kasus di MAN 02 lebong)**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH :

**CINDY FEBRIANTI
17531021**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
(IAIN) CURUP
2021**

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Bapak Ketua IAIN Curup

Di

Curup

Assalamualaikum Wr. Wb

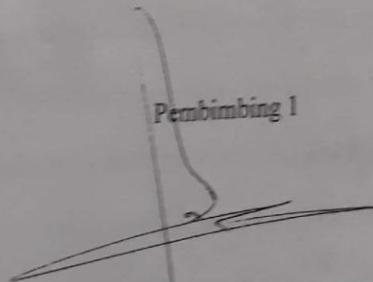
Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara Cindy Febrianti, NIM: 17531021 mahasiswa IAIN Curup yang berjudul: *GAME ONLINE DI KALANGAN SISWA DAN IMPLIKASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR (Studi Kasus di MAN 02 Lebong)* sudah dapat diajukan dalam sidang Munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan, Terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Curup, 05 Mei 2021

Pembimbing 1



Dr. Sutarto, M.Pd
NIP. 196508261999031001

Pembimbing 2



Hadi Suhermanto, S.Pd M.Pd
NIP. 197411131999031003

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Cindy Febrianti

Nim : 17531021

Fakultas : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Game Online Dikalangan Siswa Dan Implikasi Terhadap Motivasi Belajar (Studi Kasus Di Man 02 Lebong)

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Curup, Mei 2021

Penulis



CINDY FEBRIANTI
NIM.17531021



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Jln. Dr. AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp.(0732) 21010-21759 Fax 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: 672 /In.34/I/FT/PP.00.9/08/2021

Nama : CINDY FEBRIANTI
NIM : 17531021
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul : Game Online Di Kalanganan Siswa dan Implikasi Terhadap Motivasi Belajar (Studi kasus di MAN 02 Lebong)

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

Hari Tanggal : Selasa, 27 Juli 2021
Pukul : 13: 30 – 15 :00 WIB
Tempat : Gedung Munaqasyah Tarbiyah Ruang 02 IAIN CURUP

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagian syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah.

Curup, Agustus 2021

TIM PENGUJI

Ketua

Sekretaris

Dr. Sutarto, M. Pd
NIP. 19740921 200003 1 001

Hadi Suhermanto, M. Pd
NIP. 19741113 199903 1 003

Penguji I

Penguji II

Dr. Deri Wanto, MA
NIP. 19871108 201903 1 004

Eka Yanuarta, M. Pd I
NIP. 198801 14201503 2 003

Dekan

Dr. H. Iknaldi, M. Pd
NIP. 19650627 200003 1 002



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu 'alaikum Wr. Wb

Puji dan syukur saya sampaikan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan pertolongannya. shalawat beserta salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun manusia menuju jalan kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat.

Adapun tujuan penulisan skripsi ini ialah untuk memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (Iain) Curup

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada :

1. Rektor Institut Agama Islam Negeri Cuurp, Bapak Dr. Rahmat Hidayat, M. Ag, M.Pd.
2. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I, selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan kepada penulis selama perkuliahan dan hingga selesainya tugas akhir ini.
3. Dr. Sutarto, M.Pd Selaku Dosen Pembimbing I, Hadi Suhermanto, M,Pd Selaku Pembimbing II, yang telah meluangkan waktu ditengah kesibukannya dalam membimbing skripsi ini.

4. Ibunda Dan Ayahanda tersayang yang selalu mendoakan dan memberikan motivasi dan dorongan untuk mencapai cita-cita sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dan dapat meraih gelar sarjana seperti yang di harapkan oleh ibu dan ayah.
5. Teman-Teman Seperjuangan Jurusan Tarbiyah Prodi Pendidikan Agama Islam (PAI), Angkatan 2017 yang selalu memberikan bantuan dan dorongan serta semangat dalam penyusunan skripsi ini.
6. Para Bapak dan Ibu guru yang ada di MAN 02 Lebong yang telah memberikan bantuan atau izin meneliti sehingga tersusunnya skripsi ini.

Penulis menyadari karya ilmiah ini jauh dari kesempurnaan, karena penulis hanyalah manusia biasa yang tidak luput dari kesalahan dan kekhilafan maka dari itu dengan kerendahan hati, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun untuk kebaikan skripsi ini. Atas segala bantuan dari berbagai pihak penulis ucapkan terima kasih, semoga Allah SWT membalas kebaikan dan bantuan dengan nilai pahala di sisi-nya Amin Yarobbal'alam.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Curup, 2021
Penyusun

"*Cindy*"

Cindy Febrianti
17531021

MOTTO HIDUP

**“JAWABAN DARI SEBUAH KEBERHASILAN
ADALAH TERUS BELAJAR DAN TIDAK
KENAL PUTUS ASA”**

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan rahmat Allah yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang.

Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang mu telah memberikanku kekuatan, membekali dengan ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan kehadiran Rasulullah Muhammad SAW.

Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat ku kasihi dan sayangi

1. Ibunda tercinta Asmawati, rasa terima kasih yang tiada terhingga ku persembahkan karya kecil ini kepada ibu tercinta yang telah memberikan dukungan, mendoakanku setiap saat, kasih sayang dan cinta yang tak terhingga yang tak mungkin ku bisa balas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan ini semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat ibu bahagia karena ku sadar selama ini belum bisa memberikan kebahagiaan yang lebih.
2. Ayah tercinta Rully Ardianto, terimakasih telah memberikan aku semangat dan support kepadaku dan senantiasa memberikanku motivasi dan dukungan serta cinta kasih yang tak terhingga.
3. Keluarga besarku yang telah mendukung dan memberikan semangat untukku selama ini

4. Adikku tersayang Aisya Dwi Julianti yang selalu memberikan dukungan dan keceriaan yang selalu merubah mood ku menjadi baik dan lebih berwarna.
5. Bapak Sutarto,M,Pd selaku pembimbing I, dan bapak Hadi Suhermanto M,Pd selaku pembimbing II, terima kasih banyak yang telah meluangkan waktu ditengah kesibukannya dalam membimbing skripsi ini.
6. kepada dosen penguji
7. Seluruh dosen terima kasih banyak untuk semua ilmu, didikan dan pengalaman yang sangat berarti yang telah bapak ibu dosen berikan
8. Sahabat terbaikku monika urmila, nadila destiana, dinda daya sari, sinta yolanda, gita wincana, intan larasati, kurnia ayu, terimakasih atas bantuan, doa, nasehat dan semangat yang kamu berikan selama aku kuliah aku takkan melupakan semua yang telah kalian berikan selama ini.
9. Teman terbaikku dyone bilqisty, nabila gracika, wahyu Abdullah, saprudin, yeni utami, dedik, terima kasih atas doa dan dukungan kalian.
10. Kosan Sureja ayuk vika, sinta, zilvi, yurike, putri, terima kasih telah memberikan aku semangat dan motivasi selama ini.
11. Almamaterku IAIN Curup yang telah banyak memberikan ilmu intelektual maupun ilmu religius yang membuatku menjadi wanita muslimah yang berakhak karimah dan cerita-cerita yang menarik yang tak kan bisa kulupakan.

ABSTRAK

Game Online Di Kalangan Siswa Dan Implikasi Terhadap Motivasi Belajar (Studi Kasus Di MAN 02 Lebong)

Oleh :
Cindy Febrianti
NIM 17531021

Latar belakang penelitian ini yaitu mengenai dengan game online di kalangan siswa dan implikasi terhadap motivasi belajar serta siswa yang sering bermain game online di sekolah maupun diluar lingkungan sekolah dengan menggunakan handphone, laptop/warnet(warung internet). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebiasaan siswa dalam bermain game online, faktor-faktor yang menyebabkan siswa sering bermain game online, serta mengetahui implikasi game online terhadap motivasi belajar siswa di MAN 02 Lebong. Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, dan subjek penelitian ini siswa, kepala sekolah, wakil kepala sekolah, wali kelas dan orang tua. Sumber data primer penulis ini dari hasil wawancara dengan orang yang diwawancarai. Sedangkan data sekunder penulis dapat dari hasil dokumentasi/foto. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data peneliti ini adalah reduksi data, penyajian data dan menarik kesimpulan. Dan teknik uji keabsahan data peneliti menggunakan trigulasi.

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan ini menunjukkan bahwa : 1) kebiasaan siswa dalam bermain game online di man 02 lebong ada di sekolah dan diluar sekolah, jika disekolah biasanya siswa menggunakan laptop yang telah tersambung dengan wifi internet bermain setelah jam istirahat dengan bersembunyi-sembunyi, sedangkan diluar sekolah siswa bermain game online di rumah dan di warnet dengan menggunakan handphonenya biasanya waktu bermain empat sampai tujuh jam perhari, Jenis game online yang dimainkan yakni berupa *mobile legend, free fire, battleground*. 2) faktor yang menyebabkan siswa MAN 02 Lebong bermain karena kurangnya pengawasan dan perhatian orang tua, lingkungan,fasilitas, personal dari dirinya sendiri serta ajakan dari teman sebayanya. 3) implikasi game online terhadap motivasi belajar yakni membuat motivasi belajar menurun, semangat belajar hilang, malas belajar, sering mengantuk didalam kelas.

Kata Kunci : Game Online, Motivasi Belajar, Implikasi game online terhadap motivasi belajar

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	ii
KATA PENGANTAR	iii
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Masalah	8
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian	9
E. Manfaat Penelitian	9
F. Sistematika Penulisan	10

BAB II : LANDASAN TEORI

A. Game Online.....	11
1. Pengertian Game Online	11
2. Jenis-Jenis Game Online	11
3. Dampak Game Online Terhadap Belajar	13
4. Ciri-Ciri Kecanduan Game Online.....	17
B. Motivasi Belajar	18
1. Pengertian Motivasi Belajar	18
2. Pentingnya Motivasi Dalam Pembelajaran	21
3. Jenis-Jenis Motivasi	22
C. Penelitian Relevan.....	30
D. Data Banding Penelitian.....	32

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	34
B. Lokasi Penelitian.....	35

C. Informan Penelitian.....	35
D. Sumber Data Penelitian.....	36
E. Teknik Pengumpulan Data.....	37
F. Teknik Analisis Data.....	40
G. Teknik Keabsahan Data	41

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian	43
1. Sejarah MAN 02 Lebong.....	43
2. Letak Geografis Madrasah Aliyah Negeri 02 Lebong.....	43
3. Visi Dan Misi Sekolah.....	44
4. Guru MAN 02 Lebong Tahun Ajaran 2020/2021	44
5. Siswa MAN 02 Lebong Tahun Ajaran 2020/2021	45
B. Hasil Penelitian	45
1. Kebiasaan Siswa Dalam Bermain Game Online Di Man 02 Lebong.....	45
2. Faktor-Faktor Penyebab Bermain Game Online	52
3. Implikasi Game Online Terhadap Motivasi Belajar.....	60
C. Pembahasan Hasil Penelitian	71
1. Kebiasaan Siswa Dalam Bermain Game Online Di Man 02 Lebong.....	71
2. Faktor-Faktor Penyebab Bermain Game Online	72
3. Implikasi Game Online Terhadap Motivasi Belajar.....	75

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	78
B. Saran	79

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

TABEL 4.1 Data Guru MAN 02 Lebong Tahun Ajaran 2020/2021 44

TABEL 4.2 Data Siswa MAN 02 Lebong Tahun Ajaran 2020/2021 42

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin hari semakin pesat membuat semua orang menggunakan teknologi hampir di segala bidang termasuk pendidikan, sebab dapat memudahkan untuk melaksanakan aktifitas. Seiring berkembangnya teknologi yang semakin canggih senantiasa mempengaruhi aspek kehidupan manusia termasuk pendidikan. Pendidikan pada saat ini banyak sekali menghadapi problematika dan rintangan diantaranya pengaruh teknologi yang semakin pesat dan maju, siswa yang di sibukkan dengan aktifitas bermain serta kurangnya pengawasan dari orangtua terhadap kegiatan belajar siswa, dan kurangnya minat belajar yang dilakukan siswa oleh siswa.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih dan menciptakan produk-produk baru untuk mempermudah aktivitas telah mempengaruhi banyak aspek dalam kehidupan manusia, tak terkecuali dalam kegiatan komunikasi untuk berinteraksi dengan manusia lainnya.¹ Produk-produk tersebut seperti televisi, komputer, laptop, telepon genggam dan internet. Salah satu dari produk teknologi informasi yang sangat berpengaruh bagi siswa untuk mendapatkan informasi yaitu internet.²

¹Nisrinafatin. "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa." Jurnal Edukasi Nonformal 1.2 (2020): 115-116

² Eka Yanuarti, "Strategi Pembelajaran Dosen Melalui Pemanfaat Media Whattshap Selama Pandemi Covid-19", Vol. 19, No.2, (2020):352

Internet merupakan jaringan global komputer dunia, besar dan sangat luas sekali dimana setiap komputer saling terhubung satu sama lainnya dari negara ke negara lainnya di seluruh dunia dan berisi berbagai macam informasi, mulai dari text, gambar, audio, video, dan lainnya. Internet itu sendiri berasal dari kata

Interconnection Networking, yang berarti hubungan dari banyak jaringan komputer dengan berbagai tipe dan jenis, dengan menggunakan tipe komunikasi seperti telepon, salelit, dan lainnya.³ Kemudahan akses pada internet inilah yang sering membuat kalangan anak muda lebih sering menggunakan gadgetnya untuk menemani aktivitas sehari-hari mereka. Bahkan disetiap tempat banyak sekali ditemukan orang-orang selalu membawa dan menggunakan gadget untuk membuka internet.

Saat ini dunia tengah memasuki era revolusi industri 4.0 atau revolusi industri dunia ke-empat dimana teknologi telah menjadi basis dalam kehidupan manusia. Segala hal menjadi tanpa batas dan tidak terbatas akibat perkembangan internet dan teknologi digital. Era ini telah mempengaruhi banyak aspek kehidupan baik di bidang ekonomi, politik, kebudayaan, seni, dan bahkan sampai ke dunia pendidikan.⁴

Menurut hasil survey tahun 2017 oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, jumlah pengguna internet di Indonesia dari total populasi penduduk Indonesia 262 juta jiwa ialah 54,68% atau 143,25 juta jiwa.

³Irawan, Dedi. "Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar Bagi Mahasiswa di Perguruan Tinggi." *MIKROTIK: Jurnal Manajemen Informatika* 1.1 (2017): 2

⁴Eka Yanuari, "Implikasi Era Revolusi Industri 4.0 Terhadap Kreatifitas Guru PAI Di Madrasah Tsanawiyah Swasta Darusalam Kepahiang" Vol XIII no.2 (2020): 232

Sebanyak 87,13% mengakses social media, dan diantaranya yang bermain game sebanyak 54,13%.⁵

Di dalam internet juga menyediakan banyak sekali hiburan yang ditawarkan, salah satunya seperti *game online*. Game Online merupakan cara gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan anak muda ataupun pelajar. Sekarang ini banyak kita jumpai warung internet (warnet) dikota ataupun di desa-desa dan mereka memfasilitasi akan adanya game online tersebut. Banyak kita temui berbagai macam jenis Game Online. Mulai dari Game Online yang Ber-genre Perang, Balapan, Olahraga dll. Game dapat di mainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing.⁶

Tetapi Game Online juga membawa dampak yang besar. Pelajar yang sering memainkan suatu Game Online akan menyebabkan menjadi ketagihan. Pelajar yang sering bermain Game Online akan mengalami ketergantungan pada aktivitas game, dan mengurangi waktu belajar. Hal inilah yang dapat berpengaruh pada hasil belajar. Hanya saja para pelajar sudah terbiasa dengan Game Online yang dimainkannya, dan memiliki ketagihan tersendiri.

Pelajar yang sering bermain Game Online akan mengalami ketergantungan pada aktivitas game, dan mengurangi waktu belajar. Hal inilah yang dapat berpengaruh pada hasil belajar.⁷ Dampak *Game Online* yang negatif yaitu durasi bermain game online menjadi tidak terkontrol atau sudah melebihi batas normal,

⁵Theresia, Elizabeth, Octa Reni Setiawati, and Ni Putu Sudiadnyani. "Hubungan kecanduan bermain game online dengan motivasi belajar pada siswa SMP di kota Bandar Lampung tahun 2019." *PSYCHE: Jurnal Psikologi* 1.2 (2019): 97

⁶Surbakti, Krista. "Pengaruh Game Online terhadap Remaja." *Jurnal Curere* 1.1 (2017): 29

⁷Surbakti, Krista. "Pengaruh Game Online terhadap Remaja....", hal. 29.

remaja menjadi sulit berkonsentrasi, mudah emosional dan juga susah dalam bersosialisasi. Apabila sudah sampai ke tahap kecanduan maka remaja menunjukkan perilaku mulai malas untuk belajar, kurang aktif dalam kelas, dan suka membolos dalam pelajaran. Sedangkan dari segi sosialnya, *game online* ini membuat remaja berperilaku menjadi acuh dan kurang peduli dengan lingkungan, hanya terbiasa berinteraksi satu arah dengan *smartphone* dan dapat membuat kesehatan jantung menurun akibat selalu begadang hampir 24 jam, untuk bermain *game online* sehingga membuat siswa menjadi tertutup/kurang peduli untuk melakukan apapun demi bermain *game online*.⁸

Dalam memotivasi diri sendiri setiap individu memiliki daya tarik tersendiri akan menambah rasa semangat untuk belajar, salah satunya adalah *game online*. *Game online* sendiri di kalangan anak-anak dan remaja sangat diminati karena memiliki kesan dan daya tarik tersendiri. *Game online* berjenis FPS, RPG dan Konsol adalah jenis *game* yang banyak di gandrungi anak-anak dan remaja saat ini yang di buktikan oleh penulis saat melakukan penelitian. Dan nyatanya *game-game* tersebut membuat anak-anak dan remaja menjadi ketergantungan, akibatnya adalah terbengkalainya kegiatan atau pekerjaan rumah yang menjadi korban terlebih lagi dampak yang di terima adalah gangguan kesehatan seperti: pusing, kelelahan, mata lelah, akhirnya menjadi berkurangnya keinginan atau motivasi untuk belajar dirumah.

“Wina Sanjaya mengatakan bahwa proses pembelajaran motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Yang mana dalam peningkatan prestasi belajar siswa dapat di pastikan terdapat suatu dorongan atau

⁸Erik, Sinsu, and Syenshie Wetik. "Hubungan Durasi Bermain Game Online dengan Kesehatan Mental pada Remaja Pria." *Jurnal Ilmiah Kesehatan Jiwa* 2.2 (2020): 70

suatu motivasi dalam belajarnya, entah suatu hadiah yang akan di dapat siswa dalam pencapaian belajarnya dan lain sebagainya. Jadi dengan demikian, motivasi belajar adalah suatu proses dorongan dari dalam maupun dari luar pribadi seseorang untuk mencapai peningkatan dalam belajar siswa”.⁹

Berdasarkan hasil penelian yang dilakukan oleh Gilbert Luis Ondang dalam jurnal *Jurnal Holistik* berjudul “Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fisfol Unsrat”. Hasil penelitiannya menerangkan simpulan bahwa sesuatu yang dilakukan terlalu berlebihan akan berpengaruh negatif dalam segala aspek kehidupan, seperti halnya game online. Intensitas waktu bermain mahasiswa yang berlebihan memiliki ke-cenderungn candu terhadap game online, yang akhirnya menyebabkan bermain game dengan frekuensi dan intensitas yang besar yang dapat memberikan efek samping kecanduan dan ketergantungan.¹⁰

Adapun akibat yang dimunculkan individu akan ditantang terus menerus untuk menekuninya. Mahasiswa yang kecanduan game menjadi sering lupa dengan kewajibannya seperti malas belajar, malas buat tugas, suka begadang, terlambat bangun pagi, terlambat masuk kelas, mengantuk saat proses kuliah, tidak fokus dan konsentrasi, malas mandi, makan, menjadi cuek, acuh tak acuh dan kurang peduli terhadap kewajibannya sebagai mahasiswa. Ia tidak peduli terhadap tugasnya, dan target prestasi yang harus diraih, setelah lama bermain demi kemenangan sebuah game para gamer akan merasa penat dan capek sehingga tidak dapat melaksanakan tugasnya. Hal ini jika dibiarkan akan menjadi

⁹Taufik Nugroho, Muhammad, Murfiah Dewi Wulandari, and M. Psi Psikolog. *Analisis Games Online Pada Motivasi Belajar Siswa Kelas Atas Di SD IT Nur Hidayah Surakarta*. Diss. Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2020, hal.3.

¹⁰Ondang, Gilbert Luis, Benedicta J. Mokal, And Shirley Yvi Goni. "Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat." *Holistik, Journal Of Social And Culture* (2020): 12

kebiasaan, dan mereka akan menjadi malas dalam segala hal dan mengabaikan motivasi belajarnya.¹¹

Kemudian berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sofi Masfiah, Resti Vidia Putri, dalam jurnal FOKUS Volume 2, No. 1, Januari 2019, dengan judul “Gambaran Motivasi Belajar Siswa yang kecanduan game online (Studi kasus untuk mengetahui motivasi belajar pada tiga siswa SMP Negeri 3 Padalarang yang mengalami kecanduan game online)” Menjelaskan Dampak negatif bermain games diantaranya menyebabkan penurunan konsentrasi belajar di rumah maupun di sekolah. Games kecenderungan kecanduan bagi pemainnya karena games dirancang dengan fitur yang menarik, berisi gambar dan animasi yang membuat orang tertarik untuk terus bermain. Anak yang memiliki kegemaran bermain games memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, duduk terlalu lama, sering terlambat makan, dan sering terpapar pancaran sinar radiasi dari layar monitor komputer. Adegan games online mengajarkan untuk melakukan tindakan kriminal dan kekerasan. Games mengajarkan pemborosan karena beberapa konten dalam permainan harus dibeli agar bisa naik level.¹²

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di MAN 02 Lebong, Terlihat bahwa banyak siswa yang setelah pulang sekolah bermain game online baik di lingkungan sekolah maupun di luar lingkungan sekolah seperti di warnet dan rumah mereka masing-masing. Hal ini di lihat oleh peneliti sekitar 6 siswa yang lebih sering bermain game online dengan menggunakan gadget mereka.

¹¹ Ondang, Gilbert Luis, Benedicta J. Mokal, And Shirley Yvi Goni. "Dampak Game Online Terhadap Motivasi ...", 12

¹² Masfiah, Sofi, and Resti Vidia Putri. "Gambaran Motivasi Belajar Siswa yang Kecanduan Game Online." FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan) 2.1 (2019): 2.

Kebiasaan itu sesungguhnya tidak lagi menjadi sebuah yang asing, anak-anak siswa MAN 02 Lebong sudah terbiasa dan menjadi hobi dalam memainkan berbagai jenis game yang di milikinya seperti game *Freefire*, *Mobile Legend*. Dengan berbagai alasan yang mereka sampaikan mulai dari menghilangkan kejenuhan, untuk hiburan dan lain sebagainya.¹³

Hasil observasi tersebut membuktikan masih terdapat peserta didik yang lebih banyak mengisi waktu luang mereka dengan bermain game. Hal tersebut membuat siswa lebih malas untuk belajar di rumah, mereka lebih sering menggunakan gadget mereka untuk bermain game online menyibukan diri untuk bermain game online. Tidak hanya peserta didik laki-laki saja yang memainkan game ini, namun peserta didik perempuan juga tidak kalah banyak dalam memainkan game ini. Hal ini dapat menyebabkan peserta didik lebih banyak menggunakan waktu mereka untuk bermain game dari pada belajar. Kondisi ini dapat berdampak pada tinggi rendahnya motivasi belajar siswa. Di mana motivasi belajar tidak hanya di pengaruhi oleh faktor intern, tetapi adanya faktor ekstern. Salah satunya adalah *game*, terutama *game online*, yang nyata dan sangat dekat dengan mereka hingga akhirnya akan mengakibatkan motivasi kepada siswa yang cenderung meningkat atau menurun.

Menurut Sardiman siswa yang bermotivasi tinggi dalam belajar memiliki ciri-ciri *Pertama*, ketekunan dalam belajar dan tugas. *Kedua*, keuletan menghadapi kesulitan. *Ketiga*, menunjukkan ketertarikan dalam belajar. *Keempat*, kemandirian dalam belajar. Siswa yang memiliki motivasi belajar di lihat dari

¹³ *Observasi* di MAN 01 Lebong, Pada 12 juli 2020

perhatiannya terhadap proses belajar yang mana menyangkut minat untuk belajar, ketajaman perhatian, konsentrasi dan ketekunan. Sedangkan menurut Hamzah B. Uno indikator dari motivasi belajar ialah adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.¹⁴

Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi menampakkan minat yang besar, perhatian yang penuh terhadap belajar dan tugas tanpa mengenal perasaan bosan, apalagi menyerah. Sebaliknya pada siswa yang memiliki motivasi belajar rendah, mereka menampakkan keengganan, cepat bosan dan berusaha menghindar dari kegiatan belajar.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tentang “**Game Online di Kalangan Siswa dan Implikasi Terhadap Motivasi Belajar (Studi Kasus di MAN 02 Lebong)**”.

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini di fokuskan kepada siswa di MAN 02 Lebong yang sering bermain game online, serta di kembangkan menjadi tiga aspek yaitu: tentang kebiasaan siswa dalam bermain game, faktor-faktor penyebab siswa sering bermain game online, serta implikasi game online terhadap motivasi belajar siswa.

¹⁴Hamzah B Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2019), hal. 23

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kebiasaan siswa dalam bermain game online di MAN 02 Lebong?
2. Faktor-faktor apa saja yang menyebabkan siswa sering bermain game online?
3. Bagaimana implikasi game online terhadap motivasi belajar siswa di MAN 02 Lebong?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui kebiasaan siswa dalam bermain game online di MAN 02 Lebong.
2. Untuk mengetahui Faktor-faktor yang menyebabkan siswa sering bermain game online.
3. Untuk mengetahui implikasi game online terhadap motivasi belajar siswa di MAN 02 Lebong.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak terkait sebagai pengetahuan baru. Penelitian ini diharapkan bermanfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis
 - a. Menambah pengetahuan mengenai game online di kalangan siswa dan implikasi terhadap motivasi belajar studi kasus di MAN 02 lebong.

- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dan menambah wawasan untuk semua terhadap game online di kalangan siswa dan implikasi terhadap motivasi belajar studi kasus di MAN 02 lebong.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru : penelitian ini berguna untuk menambah wawasan dan pengetahuan agar membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.
- b. Bagi siswa : menambah pengetahuan siswa tentang apa saja game online di kalangan siswa dan implikasi terhadap motivasi belajar studi kasus di MAN 02 lebong.
- c. Bagi peneliti : untuk menambah pengetahuan tentang game online dikalangan siswa dan implikasi terhadap motivasi belajar studi kasus di MAN 02 lebong.

F. Sistematika Penulisan

Dalam penelitian Skripsi ini, peneliti menyusun sistematikanya yaitu:

Bab I Pendahuluan Merupakan pendahuluan yang berisi tentang latar belakang masalah, fokus masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, metode penelitan, dan sistematika penulisan. Bab II tentang Teori dan Kerangka berpikir serta penelitian relevan, landasan teori merupakan kajian pustaka atau landasan teori dan penelitian relevan yang menyajikan tinjauan teoritik mengenai: Game Online, Dampak Game Online, serta Motivasi Belajar. Bab III tentang Gambaran Umum Objek Penelitian yang terdiri dari aspek demografi objek kajian dan profil informan. Bab IV tentang Hasil Penelitian dan

Analisis, bagian ini memaparkan secara empiris temuan penelitian dan menganalisis temuan tersebut secara kritis. Bab V Kesimpulan dan saran serta Daftar Pustaka dan lampiran

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Game Online

1. Pengertian Game Online

“Menurut Adams & Rollings Game online merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh satu jaringan umumnya jaringan yang digunakan adalah internet”.¹⁵

Dalam hal ini peneliti mengartikan bahwa game online merupakan sebuah aplikasi yang berisi tentang permainan-permainan yang menyenangkan, game online ini banyak di minati dari kaum anak-anak sampai remaja karena game dapat diakses dengan mudah dan cepat bisa dengan handphone, komputer, laptop dengan di sambungkan nya jaringan internet atau wifi dan ada juga yang offline yang tidak perlu menggunakan jaringan internet.

2. Jenis-jenis Game Online

Terdapat beberapa jenis game online yang sering dimainkan oleh remaja yaitu First-person Shooter Games (FPS), Real-time Strategy Game, Massively Multiplayer Online Role-playing Games (MMORPG), Cross-platform Online Play, Massively Multiplayer Online Browser Game, dan Simulation Games. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut ini.

¹⁵ Muhammad Affandi, Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Internasional Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda , *EJournal Ilmu Komunikasi*, (2013):187

a. *First-Person Shooter Games (FPS)*

Permainan ini mengambil pandangan orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, reflex dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain Counter Strike, Call of Duty, Point Blank, Quake, Blood, Golden Eye 007, Unreal Tournament dan System Shock.

b. *Real-time Strategy Game*

Permainan jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas dimana pemain harus mengelola suatu dunia maya dan mengatur strategi dalam waktu apapun. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri Age of Empires), fantasi (misalnya Warcraft), dan fiksi ilmiah (misalnya Star Wars).

c. *Massively Multiplayer Online Role-playing Games (MMORPG)*.

Jenis permainan dimana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), di mana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. Contoh dari genre permainan ini adalah World Of Warcraft, The Lord Of Rings Online, Shadow Of Angmar, Final Fantasy, Ragnarok, dan DOTTA.

d. *Cross-platform Online Play.*

Jenis permainan yang dapat dimainkan secara online dengan perangkat (hardware) yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (console games) mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka seperti Dream cast, Play Station dan Xbox yang memiliki fungsi online. misalnya Need for Speed Underground, yang dapat dimainkan secara online dari PC maupun Xbox 360 (Xbox 360 merupakan hardware/console game yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara online).

e. *Massively Multiplayer Online Browser Game*

Permainan yang dimainkan pada browser seperti Mozilla Firefox, Opera atau Internet Explorer. Sebuah permainan daring sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan peramban melalui HTML dan teknologi scripting HTML (*Java Script, ASP, PHP, MySQL*).¹⁶

3. Dampak Game Online terhadap belajar

Dalam sudut pandang sosiologi, jika pelajar sudah kecanduan pada game online maka cenderung akan memiliki sifat egosentris dan akan mengedepankan sifat individualis nya. Siswa dengan sendirinya akan menjauh dari lingkungan sekitar dan akan beranggapan bahwa lingkungan sosial adalah tempat untuk bermain game dan kehidupannya adalah di dunia maya. Dampak dari game online untuk siswa yaitu akan terbengkalinya

¹⁶ Fitri, Emria, Lira Erwinda, and Ifdil. "Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja serta Peran Bimbingan dan Konseling." *Jurnal Konseling dan Pendidikan* 6.3 (2018): 213-214

kegiatan atau pekerjaan rumah, menggunakan waktu luang untuk bermain game dan menurunnya motivasi belajar.¹⁷

Dampak negatif game online menimbulkan kecanduan yang kuat. Sebagian besar game yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada suatu game, maka pembuat game semakin diuntungkan. Tapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain game karena mendorong melakukan hal-hal negatif. Seperti berbicara kasar dan kotor. Entah ini terjadi di seluruh dunia atau hanya Indonesia, para pemain game online sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain di warnet atau game di handphone. Akibatnya penyelesaian tugas diantaranya waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain, sering begadang, pemborosan uang.¹⁸

Dalam hal ini, peneliti mengartikan bahwa banyak dampak negatif yang terjadi jika terlalu fokus dalam bermain game karena game bisa membuat seseorang melupakan segalanya seperti yang kita ketahui anak-anak yang sering bermain game berlebihan biasanya suka malas membuat tugas dari sekolah yang mengakibatkan penurunan prestasi akademik, terbengkalainya ibadah, sakit atau perihnya mata menghadap handphone atau layar komputer.

¹⁷ Nisrinafatin, "Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa." *Jurnal Edukasi Nonformal* 1.2 (2020): 114.

¹⁸ Ariantoro, Tri Rizqi. "Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar." *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)* 1.1 (2016).47-48

kurangnya waktu istirahat dan makan yang tidak teratur membuat mereka sakit akibat sering bermain.

Dampak negatif dari bermain game Menurut Ghuman & Griffiths menjelaskan ada masalah yang timbul dari aktivitas bermain game online yang berlebihan di antaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya prestasi akademik, finansial, kesehatan, dan fungsi kehidupan lain yang penting. Bahaya utama yang di timbulkan akibat kecanduan game online adalah investasi waktu ekstrem dalam bermain.¹⁹ Seperti contohnya dampak negatif bermain game sebagai berikut:

- a. Aspek kesehatan mengakibatkan kesehatan menurun daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, kurang waktu tidur, dan sering terlambat makan.
- b. Aspek psikologis banyaknya adegan game online yang memperlihatkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti: perkelahian, perusakan, dan pembunuhan secara tidak langsung telah memengaruhi alam bawah sadarnya diantaranya yakni mudah marah, emosional, dan mudah mengucapkan kata-kata kotor.
- c. Aspek akademik Waktu luang yang seharusnya sangat ideal untuk mempelajari pelajaran di sekolah justru lebih sering digunakan untuk menyelesaikan misi dalam game online. Daya konsentrasi siswa pada

¹⁹ Novrialdy, Eryzal. "Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya." *Buletin Psikologi* 27.2 (2019): 151

umumnya terganggu sehingga kemampuan dalam menyerap pelajaran yang disampaikan guru tidak maksimal.

- d. Aspek sosial kurangnya interaksi remaja yang terbiasa hidup di dunia maya, umumnya kesulitan ketika harus bersosialisasi di dunia nyata. Sikap anti sosial, tidak memiliki keinginan untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga dan juga teman-teman.

Maraknya perkembangan dunia internet, membawa banyak pengaruh bagi pelajar. Salah satunya dengan kehadiran game online. Permainan ini dapat mengganggu prestasi belajar. Hal ini karena permainan game online memiliki sifat adiktif atau membawa candu. Akibatnya anak yang sudah mengenal game online akan cenderung terpengaruh, baik secara langsung maupun tidak langsung. Waktu yang seharusnya digunakan untuk beristirahat dan belajar, hanya dimanfaatkan untuk duduk di depan komputer atau gadget dan asik dalam permainan game online tersebut. Meskipun kelihatannya hanya sekedar duduk saja, namun dampak jangka panjang dari permainan games yang meng-habiskan waktu luang lebih dari 30 jam per minggu ini dapat menguras energi serta mem-butuhkan konsentrasi dan seseorang dirangsang penasaran untuk mengejar nilai tinggi bahkan lupa waktu untuk berhenti sejenak.

Ketergantungan semacam itu dapat memicu perilaku negatif seperti suka berbohong, tidak masuk kuliah karena mengantuk, malas belajar dan mengerjakan tugas kuliah atau rasa tak tenang saat tidak dapat bermain games. Bila mahasiswa bermain game dengan tingkat ketergantungan yang

tinggi dan posisi duduk yang salah saat bermain games, dikhawatirkan akan mengidap nyeri sendi dan mengganggu kesehatan serta fisik mahasiswa. Game online satu dari berbagai komoditi global yang tidak saja memanjakan peng-gemarnya dalam suatu sensasi ekstasi permainan simulasi-simulasi yang menghanyutkan, tetapi tentu saja mampu membuat kecanduan bagi pemakainya, sebuah komoditi yang mampu menciptakan ritualritual semu pada perilaku keseharian penggemarnya.²⁰

4. Ciri Ciri Kecanduan Game Online

Menurut Masya dan Candra menjelaskan bahwa terdapat faktor internal dan eksternal yang menyebabkan kecanduan terhadap game online. Faktor-faktor internal yang dapat menyebabkan kecanduan terhadap game online, sebagai berikut: Keinginan yang kuat dari diri yang tinggi dalam game online, karena game online dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi, Rasa bosan remaja yang di rasakan ketika berada di rumah atau di sekolah, Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya kecanduan terhadap game online, Kurangnya *self control* dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain game online secara berlebihan.²¹

²⁰ Ondang, Gilbert Luis, Benedicta J. Moku, and Shirley YVI Goni. "Dampak Game Online Terhadap... 10

²¹ Mustamiin, Muhammad Zainal. "Konseling Individu Dengan Sikap Kecanduan Game Online Mobile Legend Pada Siswa." *Jurnal Visionary: Penelitian Dan Pengembangan Dibiidang Administrasi Pendidikan* 4.1 (2019): 5.

Dalam hal ini peneliti mengartikan bahwa jika kita tidak bisa mengatur jam bermain maka akan membuang-buang waktu saja dengan sia-sia, karena jika waktu tidak di manfaatkan dengan baik maka akan menimbulkan dampak buruk seperti halnya dalam bermain game online jika kita terlalu fokus dan asyik bermain game online saja maka nilai akademik kita akan menurun.

B. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi

Motivasi berasal dari kata "*motif*" yang dapat diartikan sebagai daya penggerak yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan.²² Secara etimologis, istilah motivasi berasal dari kata motif sedangkan kata motif berasal dari kata motion yang berarti gerak atau sesuatu yang bergerak yaitu keadaan di dalam diri pribadi orang yang mendorongnya untuk melakukan suatu aktifitas atau kegiatan tertentu. Sedangkan dalam pengertian terminologis, terdapat beberapa ahli yang menyebutkan istilah motivasi. Menurut Nasution istilah motif berarti segala daya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu.²³

Motivasi belajar dapat diartikan sebagai daya pendorong untuk melakukan aktivitas belajar tertentu yang berasal dari dalam diri dan juga dari luar individu sehingga menumbuhkan semangat dalam belajar, Motivasi belajar merupakan syarat mutlak untuk belajar dan memegang peranan penting dalam memberikan gairah atau semangat dalam belajar. Motivasi belajar tidak hanya

²² Jamaludin, Pembelajaran Perspektif Islam, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), hal.260

²³ Heri Gunawan, Kurikulum dan Pembelajaran pendidikan agama islam, (Bandung: Alfabeta, 2012), hal.140

menjadi pendorong untuk mencapai hasil yang baik tetapi mengandung usaha untuk mencapai tujuan belajar.²⁴

Jadi dapat di tarik kesimpulan dari beberapa ahli mengenai pendapatnya bahwa motivasi berasal dari dalam diri seseorang karena motivasi adalah kesadaran yang terdapat dalam diri seseorang, motivasi belajar juga di maknai sebagai penggerak seseorang untuk melakukan sesuatu kegiatan untuk mencapai tujuannya agar tercapai, dengan motivasi belajar seseorang lebih terarah dan teratur untuk melaksanakan sesuatu terutama dalam hal belajar.

“Menurut Hamzah B.Uno motivasi adalah suatu dorongan yang timbul oleh adanya rangsangan-rangsangan dari dalam maupun dari luar sehingga seseorang berkeinginan untuk mengadakan perubahan tingkah laku atau aktivitas tertentu yang lebih baik dari sebelumnya.²⁵ Motivasi merupakan perubahan yang terjadi pada tingkah laku seseorang karena memiliki keinginan untuk mewujudkan apa yang menjadi tujuannya tersebut²⁶. Di dukung menurut Mc. Donald Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.²⁷ Menurut Wood Worth dan Marques motif adalah suatu tujuan jiwa yang mendorong individu untuk aktivitas-aktivitas

²⁴ Andriani, Rike, and Rasto Rasto. "Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)* 4.1 (2019): 80-86.

²⁵ Rumbewas, Selfia S., Beatus M. Laka, and Naftali Meokbun. "Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sd Negeri Saribi." *EduMatSains: Jurnal Pendidikan, Matematika dan Sains* 2.2 (2018): 205.

²⁶ Eka Yanuarti, " *Pengaruh Tingkat Penghasilan Orang Tua Terhadap Motivasi Anak Ke Lebih Lanjut (Pelajaran Di Desa Tampa Kabupaten Ponrang Kabupaten Luwu)*", (2020): 24

²⁷ Fauziah, Amni, Asih Rosnaningsih, and Samsul Azhar. "Hubungan antara motivasi belajar dengan minat belajar siswa kelas IV SDN Poris Gaga 05 kota Tangerang." *Jurnal Jpsd* 4.1 (2017): 50

tertentu dan untuk tujuan-tujuan tertentu terhadap situasi disekitarnya”.²⁸ Dapat di simpulkan bahwa motivasi merupakan sebuah dorongan atau gerakan terhadap seseorang untuk mengubah dan melakukan sesuatu agar mencapai tujuan yang diinginkannya, dengan cara mengerakan pola fikir mentalnya dengan cara memotivasi agar mencapai sesuatu yang di inginkan oleh orang tersebut.

“Munandir mengemukakan belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan di posisi atau kapabilitas pada diri seseorang Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu”.²⁹ Sementara menurut Kompri Belajar merupakan komponen ilmu pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi, baik yang bersifat eksplisit maupun implisit (tersembunyi). Untuk menangkap isi dan pesan belajar, maka dalam belajar tersebut individu menggunakan kemampuan pada ranah-ranah berikut:

1. Kognitif yaitu kemampuan yang berkenaan dengan pengetahuan, penalaran atau pikiran terdiri dari kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi.
2. Afektif yaitu kemampuan yang mengutamakan perasaan, emosi, dan reaksi-reaksi yang berbeda dengan penalaran yang terdiri dari kategori

²⁸ Syaparuddin, "Strategi Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PKn Peserta Didik." *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1.1 (2020): 41.

²⁹ Masni, Harbeng. "Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa." *Jurnal Ilmiah Dikdaya* 5.1 (2017): 36

penerimaan, partisipasi, penilaian sikap, organisasi dan pembentukan pola hidup.

3. Psikomotorik yaitu kemampuan yang mengutamakan keterampilan jasmani terdiri dari persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan dan kreativitas.³⁰

Salah satu surah yang membahas tentang ilmu pengetahuan dan belajar seperti dibawah ini :

اَنْشُرُوا قَيْلًا وَاِذَا لَكُمْ اِلٰهُ يَفْسَحُ فَاْفْسَحُوا الْمَجَالِسِ فِي تَقْسَحُوا لَكُمْ قَيْلًا اِذَا اٰمَنُوا الَّذِيْنَ اٰيُّهَا يٰ
خَبِيْرٌ تَعْمَلُوْنَ بِمَا وَاَللّٰهُ ۙ دَرَجَاتٍ الْعِلْمِ اَوْثُوْا وَالَّذِيْنَ مِنْكُمْ اٰمَنُوا الَّذِيْنَ اَللّٰهُ يَرْفَعُ فَاَنْشُرُوْا

Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan. (QS. Al-Mujadilah : 11)

Dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan yang bersifat selamanya karena belajar membuat seseorang menjadi berubah tidak hanya dari tingkah laku tetapi dari sikap dan perilakunya berubah semua karena belajar tidak hanya mengubah sikap saja tetapi dengan belajar kita bisa menambah wawasan dalam pemikiran dan pengetahuan.

“Wina Sanjaya mengatakan bahwa proses pembelajaran motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Sering terjadi siswa yang kurang berprestasi bukan di sebabkan oleh kemampuannya yang kurang, akan tetapi di karenakan tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak berusaha untuk mengarahkan segala kemampuannya”³¹

³⁰ Emda, Amna. "Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran." Lantanida Journal 5.2 (2018): 175

³¹ Emda, Amna. "Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran." Lantanida...Journal 5.2 (2018): 175

Dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan sebagai salah satu penggerak atau pendorong dalam proses belajar mengajar karena adanya motivasi membuat psikis seseorang menjadi ingin berubah untuk menjadi yang lebih baik, karena belajar tidak hanya merubah perilaku dan sikap seseorang saja tetapi pengetahuan psikomotorik seseorang.

2. Pentingnya Motivasi Dalam Pembelajaran

Terdapat dua peran dalam motivasi. Pertama, motivasi sebagai penggerak psikis dalam diri seseorang yang akan menimbulkan keinginan untuk belajar dan juga menjamin tetap berlangsungnya proses pembelajaran demi tujuan tertentu. Kedua, motivasi memberikan semangat dan juga rasa senang dalam proses pembelajaran yang dapat menimbulkan energy untuk belajar. Jika seseorang memiliki energi yang tinggi dalam belajar, secara tidak langsung akan mempengaruhi orang tersebut dalam belajar, yaitu semakin giat belajar. Giat tidaknya seseorang dalam belajar juga yang pada akhirnya akan mempengaruhi hasil belajar tersebut. Hal ini berarti siswa yang motivasinya tinggi, memiliki energi belajar yang tinggi sehingga dapat menyebabkan hasil belajar yang tinggi juga, dan sebaliknya.³²

Menurut Pranoto, motivasi belajar pada peserta didik memiliki pengaruh yang besar dalam menentukan keberhasilan proses belajar dan pembelajaran yang dilakukan. Para pendidik sangat menyadari pentingnya motivasi dalam hal belajar, dimana dengan adanya motivasi yang tinggi seorang mahasiswa akan mendapatkan nilai maupun prestasi yang

³² Palittin, Ivylentine Datu, Wilhelmus Wolo, and Ratna Purwanty. "Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar siswa." *Magistra: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan* 6.2 (2019): 103

membanggakan, karena mahasiswa merasa bahwa dorongan atau motivasi yang tinggi di dalam dirinya akan mencapai prestasi yang baik. Pengertian motivasi menurut Schunk motivasi adalah suatu proses di inisiasikannya dan dipertahankannya aktivitas yang diarahkan pada pencapaian tujuan. Sedangkan menurut Sadirman motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak yang ada dalam diri mahasiswa yang menimbulkan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar dapat tercapai.³³

3. Jenis-jenis Motivasi

a. Motivasi Instrinsik

Motivasi yang berasal dari dalam diri pribadi seseorang yang disebut motivasi intrinsik dan motivasi yang berasal dari luar diri seseorang yang disebut motivasi ekstrinsik.

1) Motivasi Intrinsik Menurut Muhibbin Syah

Motivasi intrinsik adalah hal dan keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar, Sedangkan Syaiful Bahri Djamarah berpendapat bahwa motivasi intrinsik itu merupakan keinginan bertindak yang di sebabkan faktor pendorong dari dalam diri (internal) individu yang tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam setiap diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. atau dengan kata lain

³³ Pranoto, Hadi, et al. "Layanan bimbingan kelompok dengan teknik self-regulation untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa." Indonesian Journal of Educational Counseling 2.1 (2018): 88.

individu terdorong untuk bertindak laku ke arah tujuan tertentu tanpa adanya faktor dari luar, Di dalam proses belajar siswa yang termotivasi secara intrinsik dapat di lihat dari kegiatannya yang tekun dalam mengerjakan tugas-tugas belajar karena merasa butuh dan ingin mencapai tujuan belajar yang sebenarnya, bukan karena keinginan mendapatkan pujian, hadiah dari guru. Dapat diartikan bahwa motivasi intrinsik merupakan keinginan dan kesadaran yang ada pada diri mereka sendiri untuk menjadi yang lebih baik dalam mencapai segala sesuatu yang mereka inginkan.

2) Motivasi Ektrinsik

Motivasi Ektrinsik Menurut Syaiful Bahri Djamarah merupakan jenis motivasi yang timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena adanya ajakan, suruhan atau paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian induvidu tersebut mau melakukan sesuatu.³⁴

Dapat diartikan bahwa motivasi ekstrinsik merupakan motivasi yang berasal dari luar seperti yang mereka lakukan itu hanya dorongan dari orang lain di sekitarnya bukan dari kemauan yang ada pada diri mereka sendiri.

3. Fungsi Motivasi

Menurut Oemar Hamelik meliputi sebagai berikut:

³⁴ Masni, Harbeng. "Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa." *Jurnal Ilmiah Dikdaya* 5.1 (2017):41

- a. Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan Tanpa motivasi maka tidak akan timbul sesuatu perbuatan seperti belajar.
- b. Motivasi berfungsi sebagai pengarah Artinya mengarahkan perbuatan pencapaian tujuan yang di inginkan.
- c. Motivasi berfungsi sebagai penggerak ia berfungsi sebagai mesin bagi mobil ibarat Winkel sebelum ini besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.³⁵

4. Ciri-ciri Motivasi Belajar

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan antaranya, adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.³⁶

Indikator Motivasi Belajar Menurut Makmun ada delapan indikator penting untuk mengukur motivasi belajar, yaitu durasi belajar; frekuensi belajar; persistensi pada kegiatan belajar; ketabahan, keuletan dan kemampuan dalam menghadapi rintangan dan kesulitan; devosi dan pengorbanan untuk mencapai tujuan; tingkat aspirasi yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan;

³⁵ Syaparuddin, Meldianus, And Elihami. "Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pkn Peserta Didik." *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1.1 (2020):47

³⁶ Hamzah B.Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya* (Jakarta: Bumi Aksara 2019:), hal. 23

tingkat kualifikasi prestasi/produk (output) yang dicapai dari kegiatan yang dilakukan; dan arah sikap terhadap sasaran kegiatan.³⁷

Berdasarkan pemaparan mengenai indikator motivasi belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat beragam indikator yang dapat digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa. Siswa yang memiliki motivasi untuk belajar cenderung memperhatikan durasi kegiatan belajar, frekuensi kegiatan, persistensi, ketabahan, keuletan, dan kemampuan dalam menghadapi rintangan dan kesulitan, devosi dan pengorbanan, adanya tingkat aspirasi, tingkat kualifikasi prestasi/produk (output), dan arah sikap belajar. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi cenderung terlibat dalam semua kegiatan belajar secara intensif, fokus, dan tekun selama proses pembelajaran.

5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi menurunnya motivasi belajar

Setidaknya ada enam faktor yang memiliki dampak substansial terhadap motivasi belajar siswa. Keenam faktor yang dimaksud yaitu :³⁸

a. Sikap, sikap memiliki pengaruh kuat terhadap perilaku dan belajar siswa karena sikap itu membantu siswa dalam merasakan dunianya, dan memberikan pedoman kepada perilaku yang dapat membantu menjelaskan dunianya. Sikap juga akan membantu seseorang merasa aman di suatu lingkungan yang pada mulanya tampak asing. Sikap akan memberikan pedoman dan peluang kepada seseorang untuk mereaksi secara lebih otomatis.

b. Kebutuhan, kebutuhan adalah kondisi yang dialami oleh individu sebagai suatu kekuatan internal yang memandu siswa untuk mencapai tujuan. Semakin kuat

³⁷ Ricardo, Ricardo, and Rini Intansari Meilani. "Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)* 2.2 (2017): 192

³⁸ Tri Anni. Catharina . Psikologi Belajar. (Semarang, UPT MKK UNNES, 2006), hal. 56

seseorang merasakan kebutuhan, semakin besar peluangnya untuk mengatasi perasaan yang menekan didalam memenuhi kebutuhannya.

c. Rangsangan, rangsangan secara langsung membantu memenuhi kebutuhan belajar siswa. Siswa apabila tidak memperhatikan pembelajaran, maka sedikit sekali belajar akan terjadi pada diri siswa. Proses pembelajaran dan materi yang terkait dapat membuat sekumpulan kegiatan belajar. Setiap siswa memiliki keinginan untuk mempelajari sesuatu dan memiliki sikap positif terhadap materi pembelajaran. Siswa apabila tidak menemukan proses pembelajar yang merangsang, maka perhatiannya akan menurun. Pembelajaran yang tidak merangsang mengakibatkan siswa yang pada mulanya termotivasi untuk belajar pada akhirnya menjadi bosan terlibat dalam pembelajaran.

d. Afeksi, afeksi dapat menjadi motivator intrinsik, apabila emosi bersifat positif pada waktu kegiatan belajar berlangsung, maka emosi mampu mendorong siswa untuk belajar keras. Buku pelajaran apabila menimbulkan perasaan heran dan menyenangkan siswa, maka siswa akan senang membaca banyak buku pelajaran.

e. Kompetensi, di dalam situasi pembelajaran rasa kompetensi pada dirisiswa akan timbul apabila menyadari bahwa pengetahuan atau kompetensi yang diperoleh telah memenuhi standar yang telah ditentukan. Situasi ini biasanya akan muncul pada akhir proses belajar ketika siswa telah mampu menjawab berbagai pertanyaan yang diajukan oleh guru. Siswa apabila mengetahui bahwa merasa mampu terhadap apa yang telah dipelajari, siswa akan merasa percaya diri.

f. Penguatan, penguatan merupakan peristiwa yang mempertahankan atau meningkatkan kemungkinan respon.

Winkel 1991:95 (dalam skripsi Lita Oktaviasari) berpendapat bahwa terdapat faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar yaitu :³⁹

- 1) Kehidupan diluar lingkungan sekolah
- 2) Pengaruh dari teman sebaya
- 3) Kekaburan mengenai cita-cita hidup
- 4) Keadaan keluarga yang kurang menguntungkan
- 5) Sikap kritis terhadap masyarakat

Ada beberapa faktor yang dapat memengaruhi motivasi dalam belajar yakni:⁴⁰

a. Cita-cita atau aspirasi siswa

Dari segi emansipasi kemandirian, keinginan yang terpuaskan dapat memperbesar kemauan dan semangat belajar. Dari segi pembelajaran, penguatan dengan hadiah atau juga hukuman menjadi cita-cita. Motivasi belajar nampak pada keinginan anak kecil misalnya keinginan anak belajar membaca, dari keinginan itu maka anak akan giat untuk belajar, bahkan dikemudian hari menimbulkan cita-cita dalam hidupnya.

b. Kemampuan siswa

Kemampuan siswa akan memperkuat motivasi anak. Kemampuan siswa tinggi maka nilai hasil belajar yang diperoleh tinggi, hal ini didukung adanya motivasi belajar siswa yang tinggi. sedangkan kemampuan siswa kategori rendah maka hasil belajar diperoleh rendah, hal ini disebabkan oleh tingkat motivasi belajar siswa rendah.

c. Kondisi siswa

³⁹ Winkel, Ws, Psikologi Pengajaran.(Jakarta: Rajawali Press, 1990), hal. 98

⁴⁰ Dimiyati dan Mujiono. Belajar dan Pembelajaran. (Jakarta: Dirjen Perguruan Tinggi dan Depdikbud, 2002), Hal. 34

Kondisi yang dimaksud yakni meliputi kondisi jasmani dan rohani yang akan mempengaruhi motivasi belajar, anak yang sedang sakit akan enggan untuk belajar.

d. Kondisi lingkungan siswa

Meliputi keadaan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya dan kehidupan kemasyarakatan. Lingkungan yang aman tentram, tertib, indah maka semangat dan motivasi belajar dengan mudah diperkuat.

e. Unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran.

Siswa memiliki perasaan, kemauan, ingatan, pikiran yang mengalami perubahan selama proses belajar, kadang-kadang kuat kadang-kadang lemah. Pengalaman dengan teman sebaya berpengaruh pada motivasi dan perilaku belajar siswa. Guru diharapkan mampu memanfaatkan surat kabar, majalah, radio, TV, dan sumber belajar di sekitarnya untuk memotivasi siswa agar belajar.

f. Upaya guru dalam pembelajaran siswa

Guru hendaknya mempersiapkan diri menguasai materi, cara penyampaian, menarik perhatian siswa, mengevaluasi hasil belajar dan lain-lain.

Faktor-faktor yang memengaruhi motivasi banyak dipengaruhi oleh siswa itu sendiri seperti: kemampuan belajar siswa, kondisi siswa dan lingkungannya, kebutuhan-kebutuhan siswa, sikap siswa dan penguatan yang ada pada siswa untuk belajar.

Sedangkan upaya guru dalam pembelajaran siswa merupakan usaha guru dalam memotivasi siswa untuk belajar. Motivasi belajar seseorang akan tinggi

atau rendah sangat tergantung dari beberapa unsur yang mempengaruhinya. Dengan motivasi belajar yang tinggi maka siswa akan memperoleh hasil belajar yang optimal. Beberapa teori motivasi yang telah diuraikan, kita mengetahui bahwa tiap teori memiliki kelemahan dan kekurangan masing-masing. Teori motivasi bila dihubungkan manusia sebagai pribadi dalam kehidupannya memiliki hubungan yang komplementer yaitu saling melengkapi, oleh karena itu dalam penerapannya tidak perlu terpaku dalam satu teori saja. Motivasi merupakan pendorong bagi perbuatan seseorang. Motivasi menyangkut soal mengapa seseorang berbuat demikian dan apa tujuannya sehingga seseorang berbuat demikian. Jawaban pertanyaan tersebut dapat dicari, mungkin kita harus mencari pada apa yang mendorongnya (dari dalam) dan atau pada perangsang atau stimulus (faktor luar) yang menariknya untuk melakukan perbuatan itu. Seseorang tersebut mungkin didorong oleh nalurinya, atau oleh keinginannya memperoleh kepuasan, atau mungkin juga karena kebutuhan hidupnya yang sangat mendesak.

41

Motivasi dapat dikembangkan dengan baik pada siswa, kita harus menjauhkan sarana-sarana atau sugesti yang negatif yang dilarang oleh agama atau yang bersifat asosial, yang lebih penting lagi adalah membina pribadi siswa agar dalam diri siswa terbentuk adanya motif-motif yang mulia, luhur, dan dapat diterima masyarakat. Usaha yang dapat dilakukan seperti mengatur atau menyediakan situasi-situasi baik dalam lingkungan keluarga maupun di sekolah yang memungkinkan timbulnya persaingan atau kompetensi yang sehat antar

⁴¹ Hantoro, Eri.. *Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui layanan penguasaan konten pada siswa kelas XI 1A di SMA negeri 1 Sragen 2009/2010*. Skripsi., 2010 UNNES.hal. 77

siswa. Membangkitkan self-kompetition dengan jalan menimbulkan perasaan puas terhadap hasil-hasil dan prestasi yang telah mereka capai. Membiasakan siswa mendiskusikan suatu pendapat atau citacita mereka masing-masing dapat pula memperkuat motivasi yang baik pada diri mereka. Tunjukkan contoh kongkret sehari-hari dalam masyarakat bahwa dapat tercapai atau tidaknya suatu maksud atau tujuan sangat bergantung pada motivasi apa yang mendorongnya untuk mencapai maksud atau tujuan itu. Pada umumnya motivasi intrinsik lebih kuat dan lebih baik daripada motivasi ekstrinsik. Jangan hendaknya anak mau belajar dan bekerja hanya karena takut dimarahi, dihukum, mendapat angka merah, atau takut tidak lulus dalam ujian.

6. Faktor-faktor Penyebab Rendahnya Motivasi dalam Belajar

Motivasi belajar dapat berupa motivasi intrinsik (yang terkandung dalam diri siswa (individu). Dan motivasi ekstrinsik dorongan terhadap perilaku seseorang yang ada di luar perbuatan yang dilakukan siswa). Walaupun tidak mutlak, penguatan dan pengembangan motivasi belajar siswa tersebut juga berada di tangan guru atau pendidik dan anggota masyarakat lainnya. Guru sebagai pendidik dan pengajar bertugas memperkuat motivasi belajar siswa di sekolah. Orang tua dan anggota masyarakat bertugas memperkuat motivasi belajar siswa di rumah dan di lingkungan secara berkesinambungan dalam pengembangan motivasi, banyak faktor yang mempengaruhinya, antara lain: Cita-cita dan aspirasi siswa, Kemampuan yang dimiliki siswa, kondisi jasmani dan rohani siswa,

Kondisi lingkungan siswa, Unsur-unsur dinamis dalam pembelajaran, Upaya atau dorongan guru dalam memotivasi.⁴²

7. Dalil Tentang Motivasi belajar

Didalam Al-Qur'an terdapat ayat yang menerangkan tentang motivasi belajar, salah satunya dalam QS. Al-An'am ; 50,

قُلْ لَّا أَقُولُ لَكُمْ عِنْدِي خَزَائِنُ اللَّهِ وَلَا أَعْلَمُ الْغَيْبَ وَلَا أَقُولُ لَكُمْ إِنِّي مَلَكٌ إِنِّي أَتَّبِعُ إِلَّا مَا يُوحَىٰ إِلَيَّ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الْأَعْمَىٰ وَالْبَصِيرُ أَفَلَا تَتَفَكَّرُونَ ﴿٥٠﴾

Artinya: Katakanlah: aku tidak mengatakan kepadamu, bahwa perbendaharaan Allah ada padaku, dan tidak (pula) aku mengetahui yang ghaib dan tidak (pula) aku mengatakan kepadamu bahwa aku seorang malaikat. aku tidak mengikuti kecuali apa yang diwahyukan kepadaku. Katakanlah: "Apakah sama orang yang buta dengan yang melihat?" Maka Apakah kamu tidak memikirkan(nya)?"⁴³

Dan terdapat juga pada QS. Al-An'am ayat 160,

مَنْ جَاءَ بِالْحَسَنَةِ فَلَهُ عَشْرُ مَثَلٍهَا وَمَنْ جَاءَ بِالسَّيِّئَةِ فَلَا تُجْزَىٰ إِلَّا مِثْلَهَا وَهُمْ لَا يُظْلَمُونَ ﴿١٦٠﴾

Artinya: Barangsiapa membawa amal yang baik, Maka baginya (pahala) sepuluh kali lipat amalnya; dan Barangsiapa yang membawa perbuatan jahat Maka Dia tidak diberi pembalasan melainkan seimbang dengan kejahatannya, sedang mereka sedikitpun tidak dianiaya (dirugikan).

⁴² Saputra, Hendra Dani, Faisal Ismet, and Andrizal Andrizal. "Pengaruh motivasi terhadap hasil belajar siswa SMK." *Invotek: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi* 18.1 (2018): 27.

⁴³ Departemen Agama RI, Al-qur'an dan terjemahan, (Bandung: Jumanatul 'Ali-ART, 2005) Hal. 390

C. Penelitian Relevan

1. Ketergantungan online game dan penanganannya, Jurnal ini dilakukan oleh Ridwan Syahrhan, Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling Volume 1 Nomor 1 Juni 2015. Hal 84-91. Hasil penelitian ini menghasilkan hasil penelitian ini, bahwa subyek (RZ) dan (MT), kedua subyek penelitian menjadi ketergantungan atau kecanduan untuk bermain online game yang di karenakan tersedianya beberapa fasilitas pendukung untuk bermain game di rumah, adanya faktor sosial dari pertemanan dengan teman bermain dan keingintahuan yang sangat besar terhadap suatu jenis game. Penanganan ketergantungan game online dengan bantuan dari berbagai pihak terutama pihak sekolah memberikan kepercayaan kepada konselor sekolah atau guru BK untuk mengadakan seminar kepada orang tua siswa tentang game online dan masalah yang akan di timbulkan, mengatur waktu belajar dan bermain anak, memasukkan materi tentang game online dan dampaknya kepada siswa serta memberikan penyaluran yang baik dalam memilih game yang edukatif serta Menjalin komunikasi interpersonal agar anak dapat terbuka dengan orang tua.⁴⁴
2. Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa, Jurnal ini dilakukan oleh Nisrinafatin, Jurnal edukasi nonformal, Tujuan dari penelitian adalah mengetahui pengaruh Game Online terhadap motivasi belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian pustaka. Analisis data yang digunakan dalam penelitian yaitu dikalukan dengan cara reduksi data, display data, dan

⁴⁴ Syahrhan, Ridwan. "Ketergantungan online game dan penanganannya." Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling 1.1 (2015): 84

gambaran kesimpulan. Teknik pengumpulan data dengan cara membaca dan mencatat informasi-informasi penting yang terdapat di berbagai jurnal yang terkait dengan penelitian yang sedang dilakukan.⁴⁵

3. Gambar Motivasi Belajar Siswa Yang Kecanduan Game Online (Studi kasus untuk mengetahui motivasi belajar pada tiga siswa SMP Negeri 3 Padalarang yang mengalami kecanduan game online), Jurnal ini dilakukan oleh Sofi Masfiah, Resti Vidia Putri, Jurnal Program Studi Bimbingan dan Konseling IKIP Siliwangi, hasil penelitian tersebut mengungkapkan bahwa ketiga siswa tersebut memiliki gambaran motivasi belajar yang rendah yang diakibatkan karena mereka bermain game online sehingga waktu belajar mereka berkurang, bahkan waktu makan, dan cara mereka berkomunikasi dengan keluarganya juga terganggu karena bermain game online.⁴⁶

Berdasarkan penelitian terdahulu diatas maka dapat disimpulkan penelitian ini ingin mengetahui Adapun perbedaan antara hasil penelitian dengan hasil penelitian yang lainnya adalah penulis membahas tentang game online dikalangan siswa di MAN 01 Lebong. Sebagai penuntut ilmu ingin mengetahui apa saja hal yang menyebabkan siswa sering bermain game online serta implikasinya dengan motivasi belajar. Sedangkan hasil penelitian yang lain membahas tentang ruang lingkup motivasi belajar secara umum saja. Peneliti lain hanya ingin mengetahui motivasi mahasiswa terhadap pengaruhnya dengan game online.

⁴⁵ Nisrinafatin, "Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa." Jurnal Edukasi Nonformal 1.2 (2020): 115

⁴⁶ Masfiah, Sofi, and Resti Vidia Putri. "Gambaran Motivasi Belajar Siswa yang Kecanduan Game Online." FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan) 2.1 (2019): 1-8.

D. Data Banding Penelitian

NO	PENELITIAN LAIN	PENELITIAN PENULIS
1.	<p>(Ketergantungan online game dan penanganannya, oleh Ridwan Syahrani, Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling Volume 1 Nomor 1 Juni 2015.)</p> <p>✓ Lebih memberikan gambaran bahwa penyebab kecanduan game online adalah karena pengaruh faktor fasilitas yang tersedia dirumahnya.</p>	<p>Penelitian ini ingin mengetahui lebih mendalam tentang gambaran situasi siswa yang sering bermain game online.</p>
2.	<p>(Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa, oleh Nisrinafatin, Jurnal edukasi nonformal)</p> <p>✓ Penelitian ini lebih ingin mengetahui dampak siswa yang keseringan dalam bermain game terhadap motivasi belajarnya.</p>	<p>Sedangkan penelitian ini ingin mencari tahu siswa yang bermain game terhadap motivasi belajar.</p>
3.	<p>(Gambar Motivasi Belajar Siswa Yang Kecanduan Game Online Yang Kecanduan Game Online (Studi kasus untuk mengetahui motivasi belajar pada tiga siswa SMP Negeri 3 Padalarang yang mengalami kecanduan game online), oleh Sofi dkk, Jurnal Program Studi Bimbingan dan Konseling IKIP Siliwangi)</p> <p>✓ Penelitian ini lebih memberikan gambaran bahwa penyebab kecanduan game online adalah karena faktor sering bermain game online yang mengakibatkan motivasinya dalam belajar menjadi rendah.</p>	<p>Penulis membahas tentang game online dikalangan siswa di MAN 01 Lebong. Sebagai penuntut ilmu ingin mengetahui apa saja hal yang menyebabkan siswa sering bermain game online serta implikasinya dengan motivasi belajar.</p>

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

“Menurut bogdan & Taylor menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati dalam suatu konteks tertentu yang dikaji dari sudut pandang yang utuh, komprehensif dan holistik”.⁴⁷

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif yaitu penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lainnya. Secara mendeskripsikan dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode yang alamiah seperti wawancara, pengamatan, dan pemanfaatan dokumen mencakup hal-hal yang berhubungan dengan sekolah tempat penelitian. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara trigulasi (*gabungan*) analisis data bersifat induktif/kualitatif dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi gagasan/simpulan.⁴⁸ Penelitian yang menuturkan

⁴⁷ Amir Hamzah, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Sumedang: Literasi Nusantara Abadi, 2019), hal.35

⁴⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hal. 9

dan menafsirkan data berkenaan dengan fakta, keadaan, variabel, dan fenomena yang akan terjadi saat penelitian yang berlangsung dan menyajikan apa adanya.

Pendekatan yang digunakan pada penulisan ini pendekatan kualitatif. Kegiatan penulisan ini menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi.⁴⁹

Lokasi penelitian

Lokasi dalam penelitian ini yaitu di MAN 02 lebong. Alasannya karena madrasah negeri 01 lebong merupakan tingkat sekolah SLTA sederajat yang berorientasi kepada nilai-nilai ke agamaan yang bagus. MAN 02 ini adalah satu-satunya sekolah atau madrasah tingkat atas yang paling banyak di gemari oleh kalangan masyarakat.

B. Informan Penelitian

Informan pertama dalam penelitian ini adalah siswa MAN Lebong yang kecanduan bermain game online jumlahnya 6. Untuk lebih jelas dapat di lihat tabel sebagai berikut :

No.	Nama	Kurun waktu bermain game
1.	I S	2 Tahun
2.	A E	1 Tahun
3.	J W P	5 Tahun

⁴⁹ Eka Yanuarti, "Strategi Guru Agama Desa Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Warga Usia 40 Tahun Didesa Turan Baru", *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, Volume 3, Nomor 1, (2020): 63

4.	A P	2 Tahun
5.	E T	2 Tahun
6.	M F H	6 Tahun

C. Sumber Data Penelitian

Dalam penelitian ini ada dua jenis data yaitu data primer dan data sekunder

a. Data Primer

Data primer merupakan data yang di kumpulkan secara langsung oleh peneliti untuk menjawab masalah atau tujuan penelitian yang dilakukan dalam penelitian eksploratif, deskriptif maupun kausal dengan menggunakan metode pengumpulan data berupa survey atau pun observasi.⁵⁰

Data primer dapat diartikan sebagai data yang di peroleh dari juru kunci permasalahan penelitian, dimana dalam hal ini yaitu siswa yang ke seringan bermain game online di MAN 1 Iebong berjumlah 6 orang siswa.

b. Sekunder

Data sekunder merupakan struktur data historis mengenal variabel-variabel yang telah di kumpulkan dan di himpun sebelumnya oleh pihak lain. Sumber data sekunder bisa di peroleh dari dalam suatu

⁵⁰ Asep Hernawan, *Penelitian Bisnis Paradigma Kuantitatif* (Jakarta,2005) hal.168

perusahaan(sumber internal), berbagai internet websites, perpustakaan umum maupun lembaga pendidikan, membeli dari perusahaan-perusahaan yang memang mengkhususkan diri untuk menyajikan data sekunder dan lain-lain.⁵¹

Data sekunder dalam penelitian ini adalah data tambahan atau informan tambahan untuk melengkapi data penelitian. Data tambahan dalam penelitian ini dapat di uraikan dalam tabel sebaagi berikut :

NO.	Informan Tambahan	Jumlah
1.	Kepala Sekolah	1
2.	Wakil Kepala Sekolah	1
3.	Wali Kelas	2
4.	Orang Tua	6

D. Teknik Pengumpulan data

1. Observasi

“Menurut Guba dan Lincoln observasi merupakan kegiatan dengan menggunakan panca indera, bisa penglihatan, penciuman atau pendengaran untuk memperoleh informasi yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian”.⁵²

⁵¹ Asep Hernawan, *Penelitian Bisnis Paradigma Kuantitatif*....,hal.168

⁵² Amir Hamzah, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Sumedang: Literasi Nusantara Abadi,2019)hal.78

Dalam hal ini peneliti mengartikan bahwa observasi merupakan sesuatu kegiatan yang bisa kita lihat secara langsung selama observasi itu terjadi untuk memperoleh informasi yang kita butuhkan kita bisa langsung melihat, mendengar pernyataan dari narasumber.

“Sutrisno Hadi mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengalaman dan ingatan”.⁵³

- a. Observasi partisipasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan penginderaan, sedang peneliti terlibat dalam keseharian informan.
- b. Observasi terstruktur merupakan observasi yang telah di rancang secara sistematis tentang apa yang akan diamati, kapan dan di mana tempatnya.
- c. Observasi tidak terstruktur merupakan observasi yang tidak di persiapkan secara sistematis tentang apa yang akan di observasi hal ini di karenakan peneliti tidak tahu secara pasti tentang apa yang akan diamati.⁵⁴

Penelitian ini menggunakan jenis observasi terstruktur karena dalam hal ini peneliti membuat dan merancang secara sistematis hal-hal yang akan di amati serta waktu dan tempat yang akan di teliti.

2. Wawancara

⁵³ Anas Sudijono, Pengantar Evaluasi Pendidikan, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), hal.76

⁵⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*, Alfabeta, (Bandung:2017), hal.146

Wawancara (interview) secara umum adalah suatu percakapan antara dua atau lebih orang yang dilakukan oleh pewawancara dan narasumber. Ada juga yang mengatakan bahwa wawancara suatu bentuk komunikasi lisan yang dilakukan secara terstruktur oleh dua orang atau lebih, baik secara langsung maupun jarak jauh. Sedangkan menurut Lexy J. Moleong wawancara suatu percakapan dengan tujuan-tujuan tertentu. Pada metode ini peneliti dan responden berhadapan langsung (*face to face*) untuk mendapatkan informasi secara lisan dengan tujuan mendapatkan data yang dapat menjelaskan permasalahan penelitian.⁵⁵

Esterberg mengemukakan wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui Tanya jawab, sehingga dapat di konstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.⁵⁶

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian wawancara terstruktur karena dalam hal ini peneliti telah membuat pedoman wawancara yang berisi sejumlah pertanyaan-pertanyaan penelitian yang akan di ajukan atau di tanya kan kepada informan penelitian.

3. Dokumentasi

Dalam data penelitian ini dokumentasi digunakan sebagai sumber informasi dengan berupa dokumen dan memberikan banyak keuntungan kepada peneliti. Hal ini sebagaimana di kemukakan oleh berbagai pakar bahwa menggunakan dokumen sebagai sumber informasi memberikan

⁵⁵ Yuhana, Asep Nanang, and Fadlilah Aisah Aminy. "Optimalisasi peran guru pendidikan agama Islam sebagai konselor dalam mengatasi masalah belajar siswa." *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*,[SL] 7.1 (2019):92.

⁵⁶ Sugiyono,*Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: AlfabetaBandung:2018), hal.114

keuntungan. Dokumentasi bisa diperoleh lewat fakta yang tersimpan dalam bentuk surat, catatan harian, arsip foto, cenderamata dan jurnal kegiatan dan sebagainya, data dokumen seperti ini bisa di pakai untuk menggali informasi yang terjadi pada masa silam.⁵⁷

Peneliti bisa menggunakan alat dokumentasi dalam penelitiannya dalam memperoleh informasi yang valid dan fakta terhadap narasumber peneliti bisa mengabadikan dokumen bisa melalui foto, laporan, catatan harian dan jurnal kegiatan.

D. Teknik Analisis data

Miles dan Huberman mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu data reduction, data display, dan conclusion drawing/verification.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1.Data Reduction (Reduksi Data)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal yang pokok, memfokuskan kepada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dengan demikian data yang telah di reduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data.

⁵⁷ Amir Hamah, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Sumedang: Literasi Nusantara Abadi, 2019), hal. 78

2. *Data Display* (Penyajian Data)

Dalam penelitian kualitatif penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.

3. *Conclusion Drawing/Verification*

Penarikan kesimpulan dan verifikasi, kesimpulan awal yang di kemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah jika tidak di temukan bukti-bukti yang mendukung tetapi kesimpulan yang di kemukakan pada tahap awal di dukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali kelapangan mengumpulkan data maka kesimpulan yang kredibel.⁵⁸

E. Teknik Keabsahan Data

Pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan teknik hasil analisis dan interpretasi data dapat dipercaya. Menurut Creswell memeriksa keabsahan data dengan :

1. *Member Checking* dengan melakukan pengecekan temuan dengan mengajukan pertanyaan pada satu atau lebih partisipan dan menanyakan pada mereka baik lisan maupun tertulis tentang ke akuratan laporan penelitian. Pertanyaannya dapat meliputi berbagai aspek, misalnya apakah deskripsi data telah lengkap, apakah interpretasi bersifat representatif dan terpercaya.

⁵⁸ Sugiyono, Metode Penelitian Kualitatif, (Sumedang: Alfabeta 2018), hal.133

2. *Triangulasi* merupakan proses penyokongan bukti terhadap temuan analisis dan interpretasi data yang telah dilakukan peneliti yang berasal dari individu(informan) yang berbeda (guru dan murid) tipe atau sumber data (wawancara, pengamatan dan dokumen), serta metode pengumpulan data (wawancara, pengamatan dan dokumen).
3. *External Audit* dilakukan untuk menghindari bias atas hasil temuan dengan melakukan cek silang dengan seseorang di luar penelitian. Seseorang tersebut dapat berupa pakar yang dapat memberikan penilaian dalam bentuk pemeriksaan laporan penelitian yang akurat hal ini menyangkut deskripsi kelemahan dan kekuatan penelitian serta kajian aspek yang berbeda dari hasil temuan penelitian.⁵⁹

Pada penelitian ini yang dilakukan peneliti teknik keabsahan data yang digunakan ialah triangulasi, yakni peneliti melaksanakan penelitian dengan berbagai bukti dari hasil temuan yang didapat setelah dianalisis serta interpretasi data yang telah dilakukan peneliti yang berasal dari berbagai informan atau responden dimulai dari guru, murid, kepala sekolah, orang tua murid serta staf guru lainnya. Dan bentuk dari sumber data sekaligus pengumpulan data yang digunakan peneliti diantaranya berupa wawancara, pengamatan dan dokumen,

⁵⁹ Amir Hamzah, Metode Penelitian Kualitatif, Literasi nusantara abadi(Sumedang: 2019), hal.105

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Sejarah MAN 02 Lebong Utara

Sekolah Madrasah Aliyah Negeri 02 Lebong Utara Pada mulanya bernama Madrasah Aliyah (MAN) GUPPI yang awal berdirinya pada tahun 1992 yang bangunan sekolahnya masih menginduk di Mandrasah Tsanawiyah dan belum memiliki bangunan sendiri. Dan akhirnya pada tahun 1999-2000 Madrasah Aliyah sudah memiliki bangunan sekolah sendiri, yang berada di Desa Kampung Jawa Baru Lebong Utara Kabupaten Lebong. Bangunan sekolah itu berdiri atas kerja sama antara pihak sekolah, pemerintah dan masyarakat. Dan pada tahun 2008 Madrasah Aliyah GUPPI berubah menjadi Madrasah Aliyah Negeri 02 Lebong Utara sampai sekarang.

2. Letak Geografis Madrasah Aliyah Negeri 02 Lebong

Madrasah Aliyah Negeri adalah satu-satunya yang berada di kecamatan lebong utara yang terletak di kelurahan kampong jawa baru. Bangunan sekolah itu di dirikan tidak jauh dari jalan raya kampong jawa baru yang jaraknya kurang lebih 500 meter dari jalan raya tersebut. Letak bangunan madrasah aliyah negeri berada di antara perumahan penduduk, dimana penduduk yang berdomisili di sana memiliki pekerjaan sebagai pegawai pemerintahan dan juga sebagai buruh.

3. Visi Dan Misi Sekolah

a. Visi :

Terwujudnya siswa/siswi MAN Lebong yang islami, berakhlak mulia, cerdas dan komperatif.

b. Misi :

1. Mengupayakan agar komunitas MAN Lebong mengimplementasikan ajaran islam dalam kehidupan sehari-hari.
2. Menciptakan komunitas MAN Lebong yang memiliki akhlak mulia, beradab dan berilmu.
3. Meningkatkan mutu dan daya saing MAN Lebong
4. Mengembangkan MAN Lebong menjadi lembaga pendidikan pilihan bagi masyarakat
5. Mewujudkan managemen pendidikan yang akuntabel, transparan, efektif dan efisien serta visioner.

4. Guru MAN 02 LEBONG Tahun Ajaran 2020/2021

Berdasarkan tabel di bawah ini terdapat data guru di MAN 02 lebong yang sudah menjadi guru PNS dan NON PNS sebagai berikut:

Tabel 4.1
Data Guru Man 02 Lebong

No		Jumlah Guru			Ket
		L	P	Jml	
1	Guru PNS	3	4	7	
2	Guru Non PNS	8	8	16	
3	Tata Usaha PNS	1	1	2	
4	Tata Usaha Non PNS	3	2	5	
Jumlah		15	14	29	

5. Siswa MAN 02 LEBONG Tahun Ajaran 2020/2021

Berdasarkan tabel di bawah ini terdapat data/jumlah siswa di MAN 02 lebong sebagai berikut:

Tabel 4.2
Data Siswa MAN 02 Lebong

No	Kelas	Program Studi	Jumlah Siswa			Ket
			L	P	Jml	
1	X	MIA	6	15	21	
2		IIS	11	10	21	
3	XI	MIA	9	15	24	
4		IIS 1 & 2	19	29	48	
5	XII	MIA	2	14	16	
6		IIS 1 & 2	20	30	50	
JUMLAH			73	117	190	

B. Hasil Penelitian

1. Kebiasaan Siswa Dalam Bermain Game Online di MAN 02 Lebong

Menurut Adams & Rollings Game online merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh satu jaringan umumnya jaringan yang digunakan adalah internet.⁶⁰

Berdasarkan hasil wawancara dengan responden penelitian dapat peneliti temukan adanya siswa yang bermain game online di sekolah dan di luar sekolah, biasanya siswa yang bermain game online di sekolah itu dengan menggunakan laptop yang telah tersambung dengan wifi di sekolah dan waktu bermain game online ini ketika pada saat jam istirahat, sedangkan siswa yang bermain game online diluar sekolah mereka biasanya bermain di rumah dan di

⁶⁰ Muhammad Affandi, Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Internasional Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda , *EJournal Ilmu Komunikasi*, (2013):187

warnet dengan menggunakan handphonenya tersebut. Biasanya jenis game online yang di mainkan yaitu *mobile legend, free fire, battleground* waktu yang digunakan untuk bermain empat hingga tujuh jam perharinya.

Diketahui bahwa siswa di Man 02 Lebong sering bermain game online dapat di kelompokkan menjadi dua yaitu bermain game online di sekolah dan di luar sekolah :

a. Di sekolah

Berdasarkan kebiasaan siswa yang ada di sekolah itu salah satu siswa sering bermain game online di sekolah dengan menggunakan laptop biasanya bermain setelah jam istirahat dengan menggunakan sambungan internet yang tersedia di sekolah biasanya siswa ini bermain bersembunyi-sembunyi dengan laptopnya, Bisa dilihat hasil wawancara peneliti di bawah ini.

Berdasarkan wawancara oleh bapak Z, selaku kepala sekolah beliau menuturkan bahwa :

“Ada beberapa siswa di MAN 02 lebong ini yang hobi bermain game online karena sudah beberapa kali ketahuan bermain di laptopnya ketika waktu istirahat dengan menyambungkan wifi sekolah, game online ini memiliki dampak yang kurang baik bagi siswa yang sering bermain game online karena bisa menyebabkan penurunan motivasi belajarnya, nilai mereka dan prestasi mereka di sekolah, siswa yang biasanya bermain game online ini biasanya tidak ada gairah semangat untuk belajar di dalam kelas”.⁶¹

Kemudian di tambahkan oleh bapak A S selaku wali kelas di MAN 02 Lebong bahwa :

“Iya benar ada enam siswa yang sering bermain game online yang memberikan dampak buruk pada siswa di sekolah terutama pada saat jam istirahat terdapat salah satu siswa yang bermain game online di

⁶¹ Z, *Wawancara*, 15 Maret 2021

laptopnya untuk digunakan di sekolah yang sudah tersambung dengan wifi disekolah”.⁶²

Dari pendapat kepala sekolah dan wali kelas bahwa ada enam siswa hobi bermain game online karena sudah beberapa kali ketahuan bermain di laptopnya ketika waktu istirahat dengan menyambungkan wifi sekolah, hingga berdampak buruk disekolah nilai mereka dan prestasi mereka di sekolah, siswa yang biasanya bermain game online ini biasanya tidak ada gairah semangat untuk belajar di dalam kelas.

Sedangkan peneliti mewawancara lagi kepada E T, selaku siswa Man 02 lebong mengemukakan bahwa :

“E T suka bermain game online sejak tahun 2018 sampai sekarang jenis game online yang biasanya toni mainkan yaitu jenis game online free fire yang saat ini sedang buming/tenar yang di sukai oleh banyak orang mulai dari anak-anak sekolah dasar sampai orang dewasa, biasanya saya bermain game online di warnet, tetapi pernah juga saya bermain di sekolah pada saat jam istirahat melalui laptop dengan terhubungnya wifi di sekolah secara sembunyi-sembunyi dan juga di rumah melalui handphone”.⁶³

b. Di Luar Sekolah

Berdasarkan kebiasaan siswa yang bermain game online di luar sekolah itu biasanya tempat mereka bermain di rumah dan di warnet biasanya jika mereka bermain game online di rumah mereka menggunakan handphonenya, seharusnya handphone itu digunakan untuk mencari tugas malah di salah gunakan oleh mereka untuk bermain game online.

Dalam wawancara dibawah ini peneliti telah mewawancarai responden dari beberapa pendapat dari orang tua siswa disini bahwa banyak orang tua

⁶² A S, *Wawancara*, 12 Maret 2021

⁶³ E T, *Wawancara*, 12 Maret 2021

yang tidak mengetahui anaknya yang sering main game online pada saat disekolah, ada juga memaklumi karena perkembangan teknologi dan berpandangan terkait game online ini membawa dampak negatif jika dilakukan secara berlebihan jadi tinggal anak itu sendiri membagi waktu agar tidak berlebihan dalam bermain game online tersebut. Dapat dilihat dari wawancara sebagai berikut.

Menurut ibu D A, selaku wakil kepala sekolah bidang kesiswaan beliau mengemukakan bahwa :

“Ada beberapa siswa yang sering bermain game online terdapat di kelas sebelas yang biasanya mereka lakukan ketika sudah pulang sekolah atau di luar jam sekolah, kebiasaan bermain ini sering di lakukan siswa-siswi di MAN 02 lebong khusus nya di kelas sebelas yang saya ajarkan”.⁶⁴

Sementara menurut ibu Y selaku orang tua dari I S beliau mengatakan bahwa :

“Anaknya yang bernama imam setiap hari suka bermain game online di dalam kamarnya sendiri dan terkadang bermain bersama kakak laki-lakinya, saya sering sekali menegur imam untuk tidak berlarut-larut dalam bermain game online tersebut karena setiap hari selepas pulang sekolah sampai malam biasanya imam selalu cepat-cepat mencari handphone untuk bermain game onlinenya dibandingkan untuk belajar itu yang membuat saya suka memarahinya”.⁶⁵

Kemudian di tambahkan oleh ibu S, selaku orang tua dari A E beliau mengatakan bahwa :

“Kebiasaan anak saya yakni biasanya menyukai game online, biasanya anak saya sering bermain game online di handphone nya bersama dengan teman-temannya, biasanya itu saya membebaskan anak saya untuk bermain game online atau beraktivitas lainnya karena saya jarang berada dirumah sering pergi bekerja jadi dari pada ia main di luar lebih

⁶⁴ D, *Wawancara*, 17 Maret 2021

⁶⁵ Y, *Wawancara*, 19 Maret 2021

baik saya menyuruh nya bermain di rumah saja, sejauh ini saya melihat anak saya bermain game online dirumah, pandangan saya terkait game online ini membawa dampak negatif jika dilakukan secara berlebihan jadi tinggal anak itu sendiri membagi waktu agar tidak berlebihan dalam bermain game online tersebut”.⁶⁶

Kemudian di tambahkan oleh ibu R, selaku orang tua J W P beliau mengatakan bahwa :

“Saya tidak mengetahui bahwa anak saya suka bermain game online karena yang saya ketahui jika anak saya di rumah itu memainkan handphone nya hanya untuk mencari tugas sekolah dan saya tidak tahu jika anak saya ternyata sering bermain game online di handphonenya karena saya tidak terlalu memperhatikan apa saja aplikasi yang dia mainkan di handphonenya tersebut”.⁶⁷

Kemudian di tambahkan oleh bapak A, selaku orang tua A P beliau mengatakan bahwa :

“Menurut saya pada zaman sekarang tidak bisa kita hindari lagi yang namanya teknologi karena pada zaman anak milenial ini teknologi sangat menjadi perimadona karena kecanggihan teknologi inilah banyak nya di gemari oleh anak-anak dan orang dewasa seperti yang biasanya anak saya lakukan yaitu biasanya bermain game online di rumah dan terkadang bermain bersama-teman sekolah sebayanya di warnet”.⁶⁸

Kemudian di tambahkan oleh ibu W, selaku orang tua E T beliau mengatakan bahwa :

“Iya benar anaknya sangat menyukai yang namanya game online karena game online itu suatu permainan yang menarik untuk di mainkan biasanya anak saya bermain game online itu selepas pulang sekolah setelah makan ganti baju, anak saya bermain game online dirumah sendirian menurut saya tidak apa-apa jika anak saya bermain game online asal di kontrol jam mainnya agar tidak berlebihan”.⁶⁹

⁶⁶ S, *Wawancara*, 21 Maret 2021

⁶⁷ R, *Wawancara*, 21 Maret 2021

⁶⁸ A, *Wawancara*, 23 Maret 2021

⁶⁹ W, *Wawancara*, 25 Maret 2021

Kemudian di tambahkan oleh ibu N, selaku orang tua dari M F H beliau mengatakan bahwa :

“Bermain game online itu sangat membawa dampak yang kurang baik bagi yang bermain berlebihan karena itu biasanya saya sebagai orang tua menasehati anak saya untuk tidak keseringan bermain game online di handphonenya karena itu bisa membawa dampak-dampak yang buruk bagi mereka”.⁷⁰

Dapat peneliti simpulkan dari pendapat kedua orang tua siswa di atas bahwa mereka sudah mengetahui anaknya sangat suka bermain game online karena memang itu menyenangkan namun mereka sudah membatasi anak mereka agar tidak sering bermain game pada saat dirumah.

Sementara di sampaikan oleh I S selaku siswa di MAN 02 lebong mengemukakan bahwa :

“Imam Samudra menyukai bermain game online sejak tahun 2018 lalu jenis yang sering imam mainkan yaitu jenis game online *mobile legend* biasanya waktu dalam bermain bisa sampai tujuh jam dalam sehari dan jika libur sekolah imam bisa bermain seharian tergantung sinyal jika sinyal bagus seharian main game online bermain game online dengan teman-teman mabar dan kadang sendiri dirumah”.⁷¹

Selanjutnya di tambahkan oleh A E selaku siswa di man 02 lebong mengemukakan:

“Anti Efendi menyukai game online sejak tahun 2019 lalu jenis game online yang sering di mainkan oleh anti yaitu jenis game *free fire* waktu yang di gunakan untuk bermain game online biasanya bisa sampai empat sampai lima jam dalam sehari bersama dengan teman-teman kelas atau dengan teman online yang lain”.⁷²

Kemudian peneliti mewawancara lagi kepada J W P selaku siswa di MAN 02 Lebong yang mengemukakan bahwa :

⁷⁰ N, Wawancara 26 Maret 2021

⁷¹ I S, Wawancara, 12 Maret 2021

⁷² A E, Wawancara, 12 Maret 2021

“J W P suka bermain game online sejak tahun 2017 jenis game online yang biasanya di mainkan oleh jajang yaitu *battleground* yang telah lama saya sukai biasanya saya bermain game online ini selama lima jam kadang juga lebih dari lima jam perharinya biasanya saya bermain sendiri di rumah dan kadang saya bermain bersama dengan teman-teman di rumah atau di tempat kumpul-kumpul bersama teman-teman saya”.⁷³

Setelah itu peneliti mewawancara kepada A P selaku siswa Man 02 lebong mengemukakan bahwa :

“A P suka bermain game online sejak tahun 2017 jenis game online yang biasa di mainkan yaitu jenis *free fire* bersama dengan teman-teman tongkrongan saya dan saya memilih game online free fire ini karena gamenya bisa terhubung dengan teman-teman online yang lain biasanya saya memainkan game online ini dalam sehari bisa sekitar tujuh jam tergantung dengan sinyal jika sinyalnya lancar dan bagus saya bermain bisa lebih dari itu karena game onlinenya sangat menarik untuk di mainkan”.⁷⁴

Kemudian peneliti mewawancara lagi kepada M F H selaku siswa di MAN 02 lebong yang mengemukakan bahwa :

“Saya sangat menyukai bermain game online sejak tahun 2012 sampai sekarang jenis game online yang biasanya F mainkan yaitu jenis game online *need for speed most wanted* saya memilih game ini karena game nya asik tidak membosankan untuk dimainkan biasanya saya bermain sendiri di rumah setelah pulang sekolah dan malam hari”.⁷⁵

Jadi hasil observasi penemuan di MAN 02 Lebong bahwa di sekolah peneliti menemukan adanya siswa yang bermain game online di sekolah dan di luar sekolah, biasanya siswa yang bermain game online di sekolah itu dengan menggunakan laptop yang telah tersambung dengan wifi di sekolah dan waktu bermain game online ini ketika pada saat jam istirahat, sedangkan siswa yang bermain game online diluar sekolah mereka biasanya bermain di rumah dan di

⁷³ J W P, *Wawancara*, 12 Maret 2021

⁷⁴ A P, *Wawancara*, 12 Maret 2021

⁷⁵ M. F H, *Wawancara*, 12 Maret 2021

warnet dengan menggunakan handphonenya tersebut. Biasanya jenis game online yang di mainkan yaitu *mobile legend, free fire, battleground* waktu yang digunakan untuk bermain empat hingga tujuh jam perharinya.

2. Faktor-Faktor Penyebab Bermain Game Online

Dalam permasalahan ini bahwa peran orang tua juga tidak luput dalam mempengaruhi kebiasaan siswa bermain game. Faktor orang tua yang bekerja di luar rumah tentu sangat mempengaruhi. Kurangnya kontrol terhadap kegiatan apa saja yang dilakukan anak membuat anak merasa leluasa. Padahal bimbingan orang tua diharapkan dapat menjadi pengendali kebiasaan remaja dalam bermain game.

Berdasarkan hasil wawancara dengan responden penelitian dapat diketahui bahwa faktor yang menyebabkan siswa di Man 02 Lebong bermain game online yaitu :

- a. Kurangnya pengawasan dan perhatian dari orang tua, berdasarkan hasil wawancara peneliti kepada responden bahwa kebanyakan orang tua siswa kurang pengawasan dan perhatian terhadap anaknya karena kebanyakan dari orang tuanya bekerja.
- b. Lingkungan, berdasarkan wawancara bahwa lingkungan ini sangat berperan penting karena jika di lingkungan siswa itu terdapat banyak warnet dan teman bermain game online maka secara otomatis anak tersebut akan mengikuti apa yang ada di lingkungannya tersebut.

- c. Fasilitas, jika ingin bermain game online maka membutuhkan fasilitas seperti wifi, data/kuota internet agar bisa memainkannya faktor adanya fasilitas yang lengkap ini menyebabkan siswa bermain game online.
- d. Personal dari dirinya sendiri yang ingin bermain game online serta ajakan dari teman-teman sebayanya itu juga menyebabkan faktor siswa bermain game online. dapat di lihat dari hasil wawancara peneliti di bawah ini beliau mengemukakan bahwa :

Menurut bapak Z selaku kepala sekolah di MAN 02 Lebong mengemukakan bahwa :

“Menurut saya faktor yang menyebabkan siswa-siswi itu sering bermain game online karena belum adanya kesadaran diri untuk memilih yang mana baik dan buruknya bagi dirinya sendiri dan juga tidak dapat di pungkiri faktor yang menyebabkan mereka sering bermain game online itu karena seperti yang kita ketahui bahwa anak yang masih seusiannya ini masih labil dalam hal apapun dan di tambahanya kurang pengawasan dari orang tua di rumah jadi mereka hanya mengikuti keinginan dan kesukaannya saja menurut mereka tanpa berfikir dampak apa saja yang mereka akan dapat jika sering bermain game online ini”.⁷⁶

Tambahan dari ibu DA selaku wakil kepala sekolah di bidang kesiswaan mengemukakan bahwa :

“Faktor penyebab siswa bermain game online itu karena kurangnya pengawasan dari orang tua dan adanya fasilitas yang lengkap seperti handphone, wifi, data/kuota jaringan yang bagus menyebabkan siswa bermain game online. cara saya memotivasikan mereka dengan memberikan edukasi dan motivasi sebelum memulai pelajaran karena jika mereka tidak di berikannya motivasi dan arahan yang baik maka mereka akan menyimpang karena anak usia mereka masih perlu nya arahan dan bimbingan serta nasehat”.⁷⁷

⁷⁶ Z, Wawancara, 15 Maret 2021

⁷⁷ D A, Wawancara, 17 Maret 2021

Kemudian di tambahkan oleh ibu Y, selaku orang tua I S beliau mengatakan bahwa :

“Faktor yang menyebabkan anak saya sering bermain game online itu karena sering melihat kakaknya di dalam kamar sering bermain game online sambil berbicara di handphone lalu tertawa-tawa bersama lawan mainnya di game online tersebut, lalu adanya jaringan wifi yang mendukung dan yang paling utama itu karena adanya handphone android yang bisa dipakai untuk bermain game online tersebut”.⁷⁸

Kemudian di tambahkan oleh ibu S selaku orang tua A F beliau mengatakan bahwa :

“Faktor yang menyebabkan bermain game online karena kurangnya pengawasan dan perhatian dari orang tua sehingga anak tersebut lebih mementingkan handphone/game onlinenya dari pada berkumpul dengan keluarga karena saya sering bekerja sampai sore jadi kurangnya pengawasan dan perhatian terhadap anak saya dirumah”.⁷⁹

Kemudian di tambahkan oleh bapak A selaku orang tua A P beliau mengatakan bahwa :

“Faktor yang menyebabkan siswa bermain game online yaitu karena biasanya itu kurangnya pengawasan orang tua karena pengawasan orang tua sangat penting untuk perkembangan si anak, saya sebagai orang tua mengakui karena anak saya kurangnya pengawasan dari saya karena saya sering bekerja di kebun jadi saya tidak mengetahui perkembangan anak saya. kedua itu faktor teman sebaya karena menurut saya teman sebaya sangat mempengaruhi karena dampaknya langsung ke orang tersebut karena jika teman-temannya bermain game online maka otomatis anak tersebut mengikuti bermain game online juga”.⁸⁰

Untuk pendapat dari beberapa orang tua siswa diatas menunjukkan bahwa mereka sadar akan kurangnya pengawasan terhadap anak mereka hingga tidak menyadari akan perkembangan anak mereka. Hingga anak mereka

⁷⁸ Y, *Wawancara*, 19 Maret 2021

⁷⁹ S, *Wawancara*, 21 Maret 2021

⁸⁰ A, *Wawancara*, 23 Maret 2021

terperosot kedampak negatif yang mempengaruhi pembelajaran disekolah mereka akibat game online yang sering dimainkan anaknya.

Menurut bapak A S selaku wali kelas di MAN 02 Lebong mengemukakan bahwa :

“Faktor penyebab anak bermain game online biasanya faktor dari personal dirinya sendiri karena adanya rasa keinginan dan rasa penasarannya dalam bermain game online tersebut, faktor lingkungan karena lingkungan itu sangat berperan penting terhadap perkembangan diri sama halnya jika di lingkungannya banyak terdapat warnet, teman sebaya yang hobi bermain game online maka anak tersebut akan mengikutinya, adanya fasilitas yang mendukung seperti halnya itu fasilitas handphone, wifi, kuota/data beserta jaringan internet yang lancar dan mendukung menyebabkan siswa suka bermain game online, biasanya yang menyebabkan siswa tersebut sering bermain game online itu ialah dari teman sebayanya sendiri karena anak-anak biasanya mudah ikut-ikutan dan rasa ingin tahunya yang tinggi menyebabkan mudahnya mengikuti sesuatu”.⁸¹

Kemudian di tambahkan oleh ibu R selaku orang tua J W P, beliau mengatakan bahwa :

“Menurut saya sebagai orang tua faktor yang menyebabkan siswa sering bermain game online biasanya faktor dari lingkungan karena lingkungan itu yang paling sangat berpengaruh terhadap seseorang contohnya jika anak-anak melihat teman-teman seusianya semua bermain game online maka secara tidak langsung anak-anak ini akan mengikuti karena adanya rasa penasaran dan ingin mencoba permainan tersebut, lalu biasanya karena faktor zaman sekarang teknologi sudah berkembang pesat dan di tambah dengan fasilitas yang mendukung seperti jaringan internet dan kurangnya pengawasan atau perhatian dari rumah dan keluarga itu menyebabkan anak-anak banyak bermain game online”.⁸²

Kemudian di tambahkan oleh ibu W selaku orang tua E T beliau mengatakan bahwa :

⁸¹ A S, *Wawancara*, 12 Maret 2021

⁸² R, *wawancara*, 21 Maret 2021

“Faktor yang menyebabkan anak bermain game online yaitu Karena kebanyakan anak zaman sekarang pada eranya milenial menyukai permainan-permainan yang mengandung unsur menantang karena saya lihat anak sekarang memilih game online itu karena bisa untuk menghibur dirinya selepas lelah habis belajar disekolah serta teman-teman di lingkungannya yang juga bermain game online jadi mau tidak mau anak tersebut akan mengikuti seperti teman-temannya”.⁸³

Kemudian di tambahkan oleh ibu N selaku orang tua, M F H beliau mengatakan bahwa :

“Alasan yang menyebabkan anak-anak sering bermain game online karena adanya ajakan dari teman sebayanya untuk bermain game online lalu kurangnya perhatian orang tua dalam melihat aktivitas kegiatan yang di lakukan anaknya di rumah maupun di sekolah”.⁸⁴

Sementara peneliti mewawancara I S, selaku siswa di MAN 02 Lebong mengemukakan bahwa :

“Saya memilih game ini karena game online *mobile legend* ini sangat menarik dan menantang, karena terdapat tantangan dan banyaknya peperangan asik tidak hanya dari kalangan anak kecil tetapi anak dewasa banyak yang menyukai game tersebut imam berawal mengenal game *mobile legend* ini berawal dari melihat kakaknya dan teman-teman sekolah karena kakak dan teman-teman sekolahnya sering memainkan game *mobile legend* tersebut seperti asyik sekali dan akhirnya imam pun mendownload *mobile legend* dan ingin mencoba bermain game online *mobile legend* tersebut. Salah satu faktor yang menyebabkan bermain game online yaitu karena adanya fasilitas yang mendukung seperti handphone, warnet, wifi, kuota/data dan jaringan yang bagus, teman sebaya dan lingkungan”.⁸⁵

Sementara di sampaikan oleh A E, selaku siswa di MAN 02 Lebong mengemukakan bahwa :

“Faktor yang menyebabkan saya senang bermain game online karena tertarik dengan jenis gamenya yang menantang menguji kesabaran dan game online tersebut bisa menambah perteman dari berbagai daerah tidak hanya itu bermain game online juga bisa menghilangkan jenuh ketika lelah beraktifitas awal mula saya bermain game online di

⁸³ W, *Wawancara*, 25 Maret 2021

⁸⁴ N, *Wawancara*, 26 Maret 2021

⁸⁵ I S, *Wawancara*, 12 Maret 2021

karenakan melihat teman-teman kelas saya yang biasanya mabar atau main bareng jika berkumpul jadi membuat saya penasaran dan ingin tahu dengan game jenis *free fire* ini setelah saya bermain ternyata seru akhirnya saya tertarik dan sering bermain game online selepas sekolah dan tanggapan orang tua saya pun biasa saja tidak memarahi saya karena mereka sering bekerja dan sering tidak ada dirumah”.⁸⁶

Dari beberapa siswa yang diwawancarai tersebut dapat peneliti simpulkan alasan mereka sering bermain game adalah game yang sangat menarik, menantang, menguji jika dimaikan bahkan menambah pertemanan dan menghilangkan jenuh, hingga kegiatan mereka sehari-hari kebanyakan diisi dengan bermain game.

Sementara di sampaikan oleh J W P, selaku siswa di MAN 02 Lebong mengemukakan bahwa :

“Memilih game *battleground* ini karena gamenya yang menantang dan asyik bisa di nikmati oleh siapapun membuat saya tertarik untuk memainkan dan mencobanya awal mula saya tertarik karena adanya ajakan teman untuk mencoba bermain *battleground* tersebut dan di lingkungan saya banyak anak-anak sebaya saya memainkan game tersebut yang sama dengan saya itulah faktor yang menyebabkan saya bermain game online biasanya saya memainkan game online itu dengan handphone karena mudah di bawak kemana-mana jika ingin memainkan game nya tanggapan orang tua saya melihat saya bermain game online setiap hari menasehati saya dan marah kepada saya karena bermain selalu tiap saat”.⁸⁷

Sementara di sampaikan oleh A P, selaku siswa di MAN 02 Lebong mengemukakan bahwa :

“Faktor yang menyebabkan saya bermain game online *free fire* yaitu karena tertarik dengan unsur peperangannya, menantang, asyik, bisa mendapatkan teman baru di dunia maya lewat game online karena game ini bisa dimainkan sambil berkomunikasi dengan lawan main awal mula saya bermain dan tahu tentang game online ini karena teman saya yang mengajak dan kebanyakan dari teman saya hobi untuk main game online *free fire* tersebut banyaknya warnet di daerah saya menyebabkan

⁸⁶ A E, ,*Wawancara*, 12 Maret 2021

⁸⁷ J W P, *Wawancara*, 12 Maret 2021

salah satu faktor saya bermain karena jika saya tidak ada kuota di handphone maka saya beralih ke warnet”.⁸⁸

Sementara di sampaikan oleh E T selaku siswa di MAN 02 Lebong mengemukakan bahwa :

“Karena jenis game online *free fire* ini mudah untuk di mainkan dan seru menarik sekali karena mainkan game online ini bisa melalui *handphone* ataupun komputer yang genre game nya yaitu peperangan melawan musuh, tembak menembak biasanya saya selalu main game ini sendiri dan kadang-kadang bersama dengan teman-teman saya di rumah tetapi kadang di tempat tongkrongan yang biasa kami kumpul waktu yang biasanya saya gunakan untuk bermain itu enam jam perhari terkadang lebih sesuai sinyal dan kuota/data handphone dan mood saya untuk bermain.

Penyebab saya tertarik bermain game online jenis *free fire* ini karena banyaknya tantangan misi-misi yang harus di selesaikan dan keseruan yang ada di game tersebut bisa membuat ketagihan untuk bermainnya, awal mula saya tertarik untuk bermain game online *free fire* ini karena sering melihat teman saya bermain sepertinya seru dan menarik maka itu saya mulai tertarik ingin mencoba permainan itu dan akhirnya saya pun ke tagihan untuk bermain sampai sekarang”.⁸⁹

Sementara di sampaikan oleh M F H, selaku siswa di MAN 02 Lebong mengemukakan bahwa :

“Saya sangat tertarik bermain game online *need for speed most wanted* karena game ini menarik untuk menyelesaikan misi-misi yang terdapat di game online tersebut ini sangat-sangat menantang gamenya membuat panas dingin dalam memainkan game nya karena banyak misi-misi yang menantang dan harus diselesaikan dengan tepat dari sejak saya masih duduk di bangku sekolah menengah pertama saya sudah mulai tertarik dalam bermain game online dan sudah terbiasa dari dahulu bermain game dengan handphone dan banyaknya warnet di lingkungan saya jadi membuat saya lebih sering bermain game online di warnet juga”.⁹⁰

Jadi menurut pemaparan di atas dapat di lihat bahwa faktor yang menyebabkan siswa sering bermain game online karena faktor kurangnya

⁸⁸ A P, *Wawancara*, 12 Maret 2021

⁸⁹ E T, *Wawancara*, 12 Maret 2021

⁹⁰ M F H, *Wawancara*, 12 Maret 2021

pengawasan dan perhatian dari orang tua karena kebanyakan dari orang tuanya bekerja, lingkungan karena sangat berperan penting karena jika di lingkungan siswa itu terdapat banyak warnet dan teman bermain game online maka secara otomatis anak tersebut akan mengikuti apa yang ada di lingkungannya tersebut, fasilitas bermain game online itu membutuhkan fasilitas seperti handphone, wifi, data/kuota internet agar bisa memainkan game onlinenya, personal dari dirinya sendiri yang ingin bermain game online serta ajakan dari teman-teman sebayanya itu juga menyebabkan faktor siswa bermain game online.

Begitu pula menurut pemaparan anak-anak yang sering bermain game online ini bahwa biasanya yang menyebabkan siswa sering bermain game online itu karena game yang dimainkan menurutnya asyik dan menantang terdapatnya misi-misi yang harus di selesaikan itu membuat mereka tertarik untuk memilih bermain game online tersebut

3. Implikasi Game Online Terhadap Motivasi Belajar

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi membawa dampak yang luar biasa dalam kehidupan, Kejelian untuk memilih mana yang baik dan buruk mutlak diperlukan agar tidak terbawa arus yang negatif. Sayangnya usia SMA dikenal rentan terhadap berbagai tantangan teknologi. Kelabilan cara berfikir demi kepuasan semata kerap kali menyeret siswa pada kesenangan yang bila dibiarkan terus menerus menimbulkan kecanduan yang berpengaruh pada motivasi belajar dan akan berdampak pada nilai akhir yang menurun.

Penelitian ini dilakukan di MAN 2 LEBONG. Sekolah yang berdiri pada tahun 1992.

Berdasarkan hasil wawancara dengan responden penelitian dapat peneliti temukan bahwa implikasi game online terhadap motivasi belajar ini menyebabkan siswa menjadi malas, tidak adanya hasrat keinginan untuk belajar, motivasi belajar yang menurun, akibat dari keseringannya bermain game online menyebabkan siswa sering mengantuk di dalam kelas, tidak memperhatikan guru yang sedang menjelaskan di kelas serta nilainya menurun.

Dapat diketahui bahwa implikasi game online terhadap motivasi belajar menyebabkan:

- a. Motivasi belajar siswa menurun karena kurangnya dorongan untuk belajar akibat terlalu sibuk bermain game online.
- b. Semangat untuk belajar hilang karena waktu yang digunakan untuk bermain game online saja jadi disekolah semangat untuk belajarnya hilang.
- c. Menjadi malas untuk belajar, sering mengantuk didalam kelas itu salah satu implikasi bermain game karena keseringan begadang mengakibatkan siswa menjadi malas belajar serta sering mengantuk di dalam kelas.
- d. Serta menurunnya nilai anak disekolah, dapat di lihat dari tabel dan uraian hasil wawancara peneliti di bawah ini :

Tabel 4.3

No.	Uraian	Nilai Rata-rata Siswa	Keterangan
1.	Akademik	Sebelum	Sesudah
	a. I S	a. 81	a. 75
	b. A E	b. 87	b. 79
	c. J W P	c. 84	c. 75
	d. A P	d. 79	d. 75
	e. E T	e. 82	e. 76

	f. M.F H	f. 80	f. 75
2.	Non Akademik a. I S b. A E c. J W P d. A P e. E T f. M. F H	Juara hadroh & mengaji - - - - -	Tidak Lagi - - - - -

Menurut bapak A S selaku wali kelas di MAN 02 Lebong mengemukakan bahwa :

“Yang biasanya di lakukan jika ada siswa yang sering bermain game online yang menyebabkan penurunan motivasi belajar itu saya memberikan arahan, menasehati, membimbing kepada mereka serta berikan motivasi-motivasi belajar agar menjadi lebih rajin lagi dalam membaca pelajaran dan belajar materi-materi, cara saya mengevaluasi pembelajaran siswa dengan memberikan tugas harian pada mereka agar melihat bagaimana perkembangan siswa yang sering bermain game online terhadap motivasi belajarnya, biasanya selain memberikan tugas harian cara mengurangi siswa bermain game online itu dengan melakukan kegiatan-kegiatan seperti mewajibkan mengikuti ekstrakurikuler di sekolah seperti kegiatan pramuka, tahfiz dan masih banyak lagi kegiatan positif yang bisa di lakukan selepas pulang sekolah agar setelah pulang sekolah tidak bermain game online saja tetapi melakukan kegiatan positif yang lebih bermanfaat untuk mereka, biasanya siswa yang sering bermain game online ini kurang antusias dalam mengikuti pelajaran mereka kurang aktif seperti teman-teman mereka yang lain mereka cenderung pasif, malas dan tidak tepatnya dalam membuat tugas sekolah”.⁹¹

Menurut bapak Z selaku kepala sekolah di MAN 02 Lebong mengemukakan bahwa :

⁹¹ A S, *Wawancara*, 12 Maret 2021

“Implikasi game online terhadap motivasi belajar biasanya jika di sekolah mereka sering datang terlambat, pada saat mengikuti pelajaran mereka cenderung mengantuk yang di akibatkan begadang tiap malam untuk bermain game online di rumahnya sedangkan motivasinya untuk belajar kurang dan rendah, peran saya sebagai bapak kepala sekolah dalam mengatasi problematika siswa-siswa yang sering bermain game online ini dengan cara menuntun atau mengarahkan anak-anak tersebut untuk memanfaatkan waktu dengan baik seperti di wajibkannya bagi mereka anak-anak yang sering bermain game online ini untuk mengikuti program kegiatan yang ada di sekolah seperti tahfidz qur’an, pelepasan sekolah (ceramah, mengaji, khutbah, solat dan lain-lainnya) agar kegiatan mereka lebih positif dan mengurangi kegiatan bermain game online yang tidak bermanfaat, merubah pola fikir mereka dan memotivasi mereka untuk belajar lebih rajin lagi agar nilai dan prestasi mereka tidak menurun. Selain dengan mengadakan rapat komite di sekolah yang gunanya itu untuk membahas perkembangan anak-anak kepada wali murid seperti menyampaikan kepada seluruh wali murid agar mengawasi dan mengontrol anak mereka masing-masing jika di rumah agar adanya kerja sama antara pihak sekolah dengan orang tua murid untuk selalu memberikan motivasi-motivasi, membangkitkan semangat dan menasehati anak-anak setiap hari untuk belajar yang lebih giat”.⁹²

Menurut pendapat kedua responden diatas menunjukkan sikap mereka terhadap siswa yang sering bermain game tersebut memberikan arahan, menasehati, membimbing kepada mereka serta berikan motivasi-motivasi belajar agar menjadi lebih rajin lagi dalam membaca pelajaran dan belajar materi-materi, bahkan mengevaluasi pembelajaran siswa dengan memberikan tugas harian pada mereka agar melihat bagaimana perkembangan siswa yang sering bermain game online terhadap motivasi belajarnya, biasanya selain memberikan tugas harian cara mengurangi siswa bermain game.

⁹² Z, *Wawancara*, 15 Maret 2021

Menurut ibu D A selaku wakil kepala sekolah di bidang kesiswaan di

MAN 02 Lebong mengemukakan bahwa :

“Impikasi game online terhadap motivasi belajar yaitu penurunan motivasi belajarnya di kelas, menjadi pasif di dalam kelas, sering mengaup ketika mengikuti pelajaran, mengantuk di dalam kelas, kurang memperhatikan penjelasan guru di depan dan kurangnya berkonsentrasi pada saat pelajaran maupun dibidang non akademik seperti tidak mengikuti ekstrakurikuler. Biasanya saya bersama guru-guru dan wali kelas perkelas bekerja sama untuk selalu memberikan edukasi kepada siswa-siswa, membimbing, menasehati dan mengarahkan mereka agar bersemangat untuk belajar di sekolah terutama kami memberikan motivasi-motivasi belajar kepada mereka agar mereka kembali semangat giat dan aktif dalam pelajaran di sekolah. Jika game online di mainkan dengan berlebihan maka akan berdampak kepada motivasi belajar anak karena akan membuat anak menjadi malas untuk belajar, motivasi belajarnya akan merendah”.⁹³

Kemudian menurut pendapat ibu Y selaku orang tua dari I S,

mengemukakan bahwa :

“Tetapi meski begitu saya selalu memberikan dorongan motivasi belajar, agar sebelum ke sekolah untuk membaca buku-buku pelajaran yang akan di bahas besok dan saya selalu memotivasikan anak saya untuk belajar di rumah tetapi terkadang hanya di dengar sebentar saja selebihnya masih bermain game online sembunyi-sembunyi di dalam kamar. yang saya ketahui penyebab turunnya prestasi anak saya di karenakan faktor bermain game online cara saya mengatasi anak saya dalam kecanduan game online ini yaitu dengan menjatahkan waktu bermain dan waktu belajarnya agar menjadi seimbang”.⁹⁴

Kemudian menurut pendapat ibu S selaku orang tua dari A E,

mengemukakan bahwa :

“Impilikasi terhadap motivasi belajar yaitu ketika anak sering bermain game online maka menyebabkan motivasinya menurun karena hasrat dan keinginannya untuk belajar mulai tidak ada lagi itu sangat membuat anak menjadi tidak semangat dalam belajar, menjadi malas”.⁹⁵

⁹³ D A, *Wawancara*, 17 Maret 2021

⁹⁴ Y, *Wawancara*, *Wawancara*, 19 Maret 2021

⁹⁵ S, *Wawancara*, 21 Maret 2021

Sedangkan dari ketiga responden yang diatas memberi keterangan bahwa mereka melakukan sesama guru kelas perkelas bekerja sama untuk selalu memberikan edukasi kepada siswa-siswa, membimbing, menasehati dan mengarahkan mereka agar bersemangat untuk belajar di sekolah terutama memberikan motivasi-motivasi belajar kepada mereka agar mereka kembali semangat giat dan aktif dalam pelajaran di sekolah. Jika game online di mainkan dengan berlebihan maka akan berdampak kepada motivasi belajar anak karena akan membuat anak menjadi malas untuk belajar, motivasi belajarnya akan merendah.

Kemudian menurut pendapat ibu R selaku orang tua dari J W P, mengemukakan bahwa :

“Implikasi game online terhadap motivasi belajar anak yaitu karena terlalu sering nya bermain game online tersebut anak menjadi kurangnya dorongan motivasi belajar, menjadi malas untuk belajar, sering begadang, bahkan kadang anak saya sering tidak masuk sekolah karena kesiangan bangun tidur”⁹⁶.

Kemudian menurut pendapat bapak A selaku orang tua dari AP, mengemukakan bahwa :

“Implikasi game online dengan motivasi belajar menurut saya implikasinya yaitu dengan terlalu sering bermain game online dan di tambah kurangnya pengawasan orang tua maka dorongan motivasi belajarnya menurun karena itu bisa menyebabkan anak-anak menjadi malas untuk belajar, tidak adanya gairah dan semangat untuk belajar di sekolah, kurangnya interaksi kepada keluarga dan interaksi dengan orang lain karena lebih mementingkan bermain game online dan menurunnya motivasi belajar”⁹⁷.

⁹⁶ R, wawancara, 21 Maret 2021

⁹⁷ As, Wawancara, 23 Maret 2021

Kemudian menurut pendapat ibu W selaku orang tua dari E T, mengemukakan bahwa :

“Implikasi game online terhadap motivasi belajar yaitu meski anak saya sering bermain game online tetapi saya selalu mendorong untuk memotivasi belajarnya bahwa belajar itu nomor satu jadi antara bermain game online dengan motivasi belajarnya harus seimbang saya selalu menasehati anak saya untuk selalu belajar di bandingkan bermain game online”.⁹⁸

Kemudian menurut pendapat ibu N selaku orang tua dari M F H, mengemukakan bahwa :

“Implikasi dari bermain game online terdapat motivasi belajar yaitu membuat anak menjadi malas untuk belajar, membuat tugas, menurunnya motivasi belajar mereka lalu dengan game ini juga bisa membuat perilaku mereka menjadi berubah contohnya itu seperti cara berbicara dan berinteraksi terhadap teman-teman dan orang sekitarnya, kurangnya interaksi dan tidak kondusif nya lingkungan untuk belajar”.⁹⁹

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa MAN 02 Lebong yang bernama I S bahwa :

“Motivasi belajar saya masih ada meski saya sering bermain game online seperti motivasi belajar yang saya lakukan yaitu sebelum sekolah saya belajar di rumah membaca, mengerjakan tugas dan menyiapkan buku dan materi yang dipelajari untuk besok di sekolah waktu untuk belajar saya biasanya satu jam setengah. prestasi saya sebelum mengenal game online sangat bagus karena saya termasuk siswa yang aktif baik akademik maupun non akademik seperti saya selalu ikut lomba-lomba.

Seperti memenangkan juara satu lomba hadrah di tingkat provinsi bengkulu dan paduan suara sekabupaten lebong tetapi setelah sering bermain game online prestasi akademik maupun non akademik saya mulai menurun dan ketahanan dalam belajar saya pun ikut menurun yang biasanya saya belajar satu jam setengah setelah mengenal game online hanya sebentar dalam belajar hanya sepuluh menit selebihnya saya pergunakan waktu itu untuk melanjutkan bermain game online lagi di bandingkan untuk belajar dirumah.

⁹⁸ W, *Wawancara*, 25 Maret 2021

⁹⁹ N, *Wawancara*, 26 Maret 2021

Bahkan biasanya dalam pengumpulan tugas yang biasanya saya selalu tepat waktu dan membuat tugas-tugas sekolah setelah mengenal game online saya jarang membuat tugas sekolah dan tidak tepat waktu dalam pengumpulan tugas karena waktu yang biasanya di lakukan untuk belajar di rumah sekarang lebih banyak di gunakan untuk bermain game online *mobile legend* hal tersebut menyebabkan prestasi saya menurun drastis akibat terlalu sering bermain game online *mobile legend* ini”.¹⁰⁰

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa MAN 02 Lebong yang bernama A E bahwa :

“Akibat terlalu sering bermain game online *free fire* ini motivasi saya untuk belajar menurun karena kurangnya dorongan dan motivasi untuk belajar seperti biasanya karena waktu yang di lakukan hanya bermain game online saja tidak hanya itu dampak dari game tersebut membuat saya malas untuk belajar, tidak teraturnya makan dan waktu tidur yang kurang selain itu prestasi saya juga yang sebelumnya mendapat ranking di kelas selalu tetapi pada saat setelah mengenal yang namanya game online ranking saya di kelas mulai menurun tidak seperti biasanya jam belajar saya pun yang biasanya satu jam untuk belajar dan mempersiapkan buku-buku materi untuk di pelajari besok harinya di sekolah setelah mengenal game online mulai menurun menjadi sepuluh menit untuk belajar.

Karena setiap belajar merasa mudah mengantuk akhirnya membuka handphone dan melanjutkan main game online *free fire* kembali sampai larut malam bersama teman-teman online akibatnya kurang tepatnya waktu dalam pengumpulan tugas karena saya suka lupa dalam membuat tugas di rumah jadi saya membuat tugas pagi-pagi di sekolah tidak hanya itu biasanya sebelum mengenal main game online saya di sekolah aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan yang telah di jelaskan oleh guru tetapi sekarang lebih pasif di dalam kelas karena kurangnya semangat untuk belajar dan seringnya menguap dan mengantuk di dalam kelas akibat tidak teraturnya jam tidur seperti biasanya”.¹⁰¹

Sesuai dengan hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa siswa sendiri merasa motivasinya untuk belajar menurun karena kurangnya dorongan dan motivasi untuk belajar seperti biasanya karena waktu yang di lakukan

¹⁰⁰ I S, *Wawancara*, 12 Maret 2021

¹⁰¹ AE, *wawancara*, 12 Maret 2021

hanya bermain game online saja tidak hanya itu dampak dari game tersebut membuat prestasinya turun.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa MAN 02 Lebong yang bernama J W P bahwa :

“Sedangkan motivasi belajar saya dalam belajar masih ada tetapi menurun karena motivasi untuk belajar saya kurang karena di fikiran saya hanya bermain game saja karena saya malas untuk belajar prestasi belajar saya juga akibat terlalu sering bermain game online ini sangat menurun karena biasanya saya mendapatkan nilai-nilai yang bagus dan ranking setelah mengenal yang namanya game online nilai-nilai saya menjadi rendah dan buruk bahkan ranking saya pun menjadi buruk dan menurun karena sudah tidak mendapatkan ranking lagi di kelas. Akibat kurangnya dorongan motivasi untuk belajar lagi ketahanan saya dalam belajar pun mulai terganggu karena biasanya saya belajar satu sampai tiga jam perhari sekarang setelah tertarik bermain game online berubah dari biasanya dalam waktu belajar sekarang lebih cepat biasanya persiapan yang dilakukan untuk sekolah itu saya setiap malam belajar materi yang akan di pelajari besok di sekolah sekarang menghabiskan waktunya hanya dengan bermain game online saja tidak belajar dampaknya game online terhadap motivasi ini sangat banyak contohnya menjadi malas untuk belajar, waktu tidur kurang karena lebih sering begadang, sering lupa membuat tugas dari sekolah dan membuang-buang waktu yang tidak bermanfaat akibat main game online di bandingkan belajar yang menyebabkan penurunan nilai dan waktu belajar”¹⁰².

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa MAN 02 Lebong yang bernama A P :

“Dampak dari bermain game online yaitu membuat seseorang menjadi malas belajar tidak niat belajar, lupa waktu dalam bermain, kurangnya bersosialisasi kepada orang sekitar rumah, tidur dan makan yang tidak teratur akibat saya sering bermain game online saya suka di marahi oleh ibu saya dan disuruh berhenti untuk tidak bermain game online terus setelah saya bermain game online ini saya kurangnya dorongan motivasi dan niat untuk belajar seperti biasanya sebelum saya mengenal yang namanya game online free fire ini saya setelah pulang sekolah dan malam belajar di rumah untuk membuat tugas dari sekolah prestasi saya juga baik di saat sebelum mengenal game online tetapi setelah

¹⁰² J W P, *Wawancara*, 12 Maret 2021

mengenal game online ini nilai-nilai saya menjadi rendah kurang baik ketahanan waktu untuk belajar juga mulai mengurang biasanya saya belajar satu jam perhari sekarang menjadi lima menit sekali. Karena di luangkan waktu yang seharusnya untuk belajar digunakan menjadi waktu bermain akibatnya terlalu sering main game membuat prestasi saya menurun dan pasif di dalam kelas tidak aktif lagi dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan dari guru tidak hanya itu akibat seringnya begadang membuat saya kurang berkonsentrasi ketika guru menjelaskan materi di depan karena saya lemas dan mengantuk”.¹⁰³

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa MAN 02 Lebong yang bernama E T bahwa :

“Akibat terlalu fokus dalam bermain game online setiap hari membuat motivasi untuk belajar saya pun mulai hilang sedikit demi sedikit karena setiap waktu saya gunakan untuk bermain di bandingkan untuk belajar yang membuat prestasi saya mulai menurun, nilai-nilai saya menjadi rendah kurang aktifnya di kelas maupun di ekstrakurikuler karena yang biasanya aktif mengikuti kegiatan eskul di sekolah sekarang lebih pasif dan menjadi malas untuk mengikuti ekstrakurikuler lagi sedangkan ketahanan dan persiapan saya dalam belajar mulai menurun yang biasanya saya belajar setiap malam untuk persiapan pelajaran besok di sekolah sekarang mulai tidak belajar di rumah dan mulai tidak ada niat untuk belajar kecuali pada saat ada tugas dari sekolah seperti membuat pr di rumah baru saya kerjakan dan jika tidak ada pr maka saya tidak belajar dirumah karena saya lebih banyak menghabiskan waktu untuk mengumpul dengan teman-teman sekolah saya untuk mabar/ bermain bareng di bandingkan belajar”.¹⁰⁴

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa MAN 02 Lebong yang bernama M F H bahwa :

“Meski saya sering bermain game online di rumah dan di luar rumah tetapi saya masih ada dorongan dan motivasi untuk belajar hanya saja kegiatan yang biasanya saya lakukan kurang semangat seperti biasanya seperti dalam hal prestasi saya sebelum dan sesudah mengenal game online sangat berbeda sekali karena sebelum saya mengenal untuk bermain game online prestasi saya stabil mendapat ranking meski sepuluh besar tetapi saya selalu mendapatkan ranking di kelas tetapi sesudah saya mengenal bermian game online saya mulai menurun mulai dari ranking dan nilai-nilai raport saya karena dulu saya sangat

^S A A P, *Wawancara*, 12 Maret 2021

¹⁰⁴ E T *Wawancara*, 12 Maret 2021

bersemangat untuk belajar baik di sekolah maupun dirumah tetapi setelah saya bermain game online membuat saya kurang bersemangat untuk belajar karena niat untuk belajar saya perlahan-lahan mulai menurun dari segala segi pelajaran seperti di dalam kelas saya lebih banyak diam pasif dan mengantuk di dalam kelas akibat seringnya begadang malam di rumah tugas sekolahpun mulai terbengkalai karena kurangnya perhatian dan niat belajar”¹⁰⁵.

Jadi menurut hasil observasi MAN 02 Lebong peneliti menemukan bahwa implikasi game online terhadap motivasi belajar ini menyebabkan siswa menjadi malas, tidak adanya hasrat keinginan untuk belajar, motivasi belajar yang menurun, akibat dari keseringannya bermain game online menyebabkan siswa sering mengantuk di dalam kelas, tidak memperhatikan guru yang sedang menjelaskan di kelas serta nilainya menurun.

C. Pembahasan

1. Kebiasaan Siswa Dalam Bermain Game Online di MAN 02 Lebong

Berdasarkan hasil penelitian tentang kebiasaan siswa di MAN 02 Lebong dapat peneliti jelaskan bahwa dapat dikelompok menjadi dua yaitu bermain game online disekolah dan diluar sekolah, siswa sering bermain game online di sekolah biasanya dengan menggunakan laptop bermain setelah jam istirahat dengan menggunakan sambungan internet yang tersedia di sekolah biasanya siswa ini bermain bersembunyi-sembunyi dengan laptopnya, sedangkan di Luar Sekolah tempat mereka bermain di rumah dan di warnet biasanya jika mereka bermain game online di rumah mereka menggunakan handphonenya, seharusnya handphone itu digunakan untuk mencari tugas

¹⁰⁵M F H, *Wawancara*, 12 Maret 2021

malah di salah gunakan oleh mereka untuk bermain game online, Game online merupakan jenis game yang berisi permainan-permainan yang menyenangkan dan menarik karena game online ini banyak di minati dari kaum anak-anak sampai remaja lalu game online dapat di akses dengan mudah dan cepat bisa dengan melalui handphone, laptop dengan di sambungkannya jaringan internet wifi/kuota biasanya juga anak-anak yang sering bermain game online ini bisa bermain 4 sampai 7 jam perhari nya hingga larut malam.

Biasanya jenis game online yang di mainkan yakni berupa permainan *mobile legend, free fire dan battleground* karena game ini sangat buming dan tenar di kalangan anak-anak sampai orang dewasa biasanya mereka bermain game online sendiri dirumah nya masing-masing/ mabar berkumpul dengan teman-temannya yang lain. Penyebab kebiasaan bermain game online karena adanya ajakan dari teman-teman di sekolah maupun di lingkungan rumah lalu di dalam game online tersebut banyak sekali tantangan-tantangan, misi-misi yang menarik yang harus di selesaikan.

Sebagaimana di jelaskan di landasan teori, Aji menyatakan bahwa Game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet game online tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, game online bisa dimainkan di komputer, laptop, smartphone bahkan di tablet sekalipun. Asalkan handphone itu terhubung dengan jaringan internet, game online dapat dimainkan.¹⁰⁶

¹⁰⁶ Ali, Zulfikar, Yari Dwikurnaningsih, And Setyorini Setyorini. "Pengaruh Dari Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga Tahun Ajaran 2018/2019." *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 10.2 (2019). Hal.126

2. Faktor-Faktor Penyebab Bermain Game Online

Berdasarkan hasil temuan-temuan penelitian tentang faktor penyebab bermain game online ialah bahwa faktor yang menyebabkan siswa sering bermain game online karena faktor kurangnya pengawasan dan perhatian dari orang tua karena kebanyakan dari orang tuanya bekerja, lingkungan ini sangat berperan penting karena jika di lingkungan siswa itu terdapat banyak warnet dan teman bermain game online maka secara otomatis anak tersebut akan mengikuti apa yang ada di lingkungannya tersebut, fasilitas jika ingin bermain game online maka membutuhkan fasilitas seperti wifi, data/kuota internet agar bisa memainkannya faktor adanya fasilitas yang lengkap ini menyebabkan siswa bermain game online, personal dari dirinya sendiri yang ingin bermain game online serta ajakan dari teman-teman sebayanya itu juga menyebabkan faktor siswa bermain game online.

Begitu pula menurut pemaparan anak-anak yang sering bermain game online ini bahwa biasanya yang menyebabkan siswa sering bermain game online itu karena game yang dimainkan menurutnya asyik dan menantang terdapatnya misi-misi yang harus di selesaikan itu membuat mereka tertarik untuk memilih bermain game online tersebut biasanya juga faktor dari ajakan teman-teman untuk bermain.

Menurut Detria terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan game online pada anak, faktor internal yang menyebabkan terjadinya keseringan bermain game online sebagai berikut:

Keinginan yang kuat dari diri anak untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam bermain game online karena game online di rancang sedemikian rupa agar game semakin membuat penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.

1. Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya keseringan terhadap game online.
2. Rasa bosan yang dirasakan anak ketika berada di rumah atau di sekolah.
3. Kurangnya *self control* dalam diri siswa, sehingga siswa kurang mampu mengantisipasi faktor negatif yang timbul dari bermain game online secara berlebihan.¹⁰⁷

Faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan game online pada anak sebagai berikut :

1. Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain game online.
2. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga siswa memilih alternatif bermain game sebagai aktivitas yang menyenangkan.
3. Harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus atau les, sehingga

¹⁰⁷ Adiningtiyas, Sri Wahyuni. "Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online." *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling* 4.1 (2017).Hal.34

kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.¹⁰⁸

Di tambahkan lagi dengan menurut pendapat Heri Satria Setiawan menunjukkan bahwa dampak dari kecanduan game online yakni meliputi menarik diri dari lingkungan, mudah kehilangan kendali, dan tidak peduli dengan kegiatan lain disekitarnya. Banyak penyebab yang ditimbulkan dari kecanduan Game Online, salah satunya adalah Gamer tidak akan bisa menyelesaikan permainan sampai tuntas. Penyebab lain dari kecanduan game online adalah kurangnya pengawasan waktu bermain Game Online oleh orang tua maupun orang-orang disekitar.¹⁰⁹

3. Implikasi Game Online Dan Motivasi Belajar

“Motivasi menurut hamzah B.uno motivasi merupakan suatu dorongan yang timbul oleh adanya rangsangan-rangsangan dari dalam maupun dari luar sehingga seseorang berkeinginan untuk mengadakan perubahan tingkah laku atau aktivitas tertentu yang lebih baik dari sebelumnya”.¹¹⁰

Menurut Sadirman Pentingnya motivasi belajar dalam dunia pendidikan terdapat dua peran dalam motivasi yang pertama motivasi sebagai penggerak psikis dalam diri seseorang yang akan menimbulkan keinginan untuk belajar dan juga menjamin tetap berlangsungnya proses pembelajaran demi tujuan tertentu kedua motivasi memberikan semangat dan juga rasa senang dalam proses pembelajaran yang dapat menimbulkan energi untuk belajar. Jika seseorang memiliki energi yang tinggi dalam belajar, secara tidak langsung akan mempengaruhi orang tersebut dalam belajar, yaitu semakin giat belajar. Giat tidaknya seseorang dalam belajar juga yang pada akhirnya akan mempengaruhi hasil belajar tersebut. Hal ini berarti siswa yang motivasinya

¹⁰⁸ Adiningtiyas, Sri Wahyuni. "Peran guru dalam mengatasi...", Hal.,34

¹⁰⁹ Rahman, Johan Oktiva Oktiva, and Mochamad Nursalim. "Studi Kepustakaan Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan Game Online "Mobile Legends" Pada Siswa Sekolah Menengah Atas." *Jurnal Bk Unesa* 12.1 (2021).Hal. 98-99

¹¹⁰ Rumbewas, peran orang tua dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di sd negeri saribi, edumatsains : *Jurnal pendidikan, matematika dan sains* 2.2(2018) :205

tinggi, memiliki energi belajar yang tinggi sehingga dapat menyebabkan hasil belajar yang tinggi juga, dan sebaliknya.¹¹¹

Didalam Al-Qur'an terdapat ayat yang menerangkan tentang motivasi belajar, salah satunya dalam QS. Al-An'am ; 50,

قُلْ لَا أَقُولُ لَكُمْ عِنْدِي خَزَائِنُ اللَّهِ وَلَا أَعْلَمُ الْغَيْبَ وَلَا أَقُولُ لَكُمْ إِنِّي مَلَكٌ ۗ إِن
 أَتَّبِعُ إِلَّا مَا يُوحَىٰ إِلَيَّ ۚ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الْأَعْمَىٰ وَالْبَصِيرُ ۗ أَفَلَا تَتَفَكَّرُونَ ﴿٥٠﴾

Artinya: Katakanlah: aku tidak mengatakan kepadamu, bahwa perbendaharaan Allah ada padaku, dan tidak (pula) aku mengetahui yang ghaib dan tidak (pula) aku mengatakan kepadamu bahwa aku seorang malaikat. aku tidak mengikuti kecuali apa yang diwahyukan kepadaku. Katakanlah: "Apakah sama orang yang buta dengan yang melihat?" Maka Apakah kamu tidak memikirkan(nya)?"¹¹²

Dapat diketahui bahwa implikasi game online terhadap motivasi belajar menyebabkan:

- a. Motivasi belajar siswa menurun karena kurangnya dorongan untuk belajar akibat terlalu sibuk bermain game online.
- b. Semangat untuk belajar hilang karena waktu yang digunakan untuk bermain game online saja jadi disekolah semangat untuk belajarnya hilang.
- c. Menjadi malas untuk belajar, sering mengantuk didalam kelas itu salah satu implikasi bermain game karena keseringan begadang mengakibatkan siswa menjadi malas belajar serta sering mengantuk di dalam kelas.
- d. Serta menurunnya nilai anak disekolah,

¹¹¹ Palittin, Ivylentine datu, wilhelmus wolo and ratna purwanty. Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa. Magistra: *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan* 6.2 (2019) : 103

¹¹² Departemen Agama RI, Al-qur'an dan terjemahan, (Bandung: Jumantul 'Ali-ART, 2005) Hal. 390

Berdasarkan hasil penemuan penelitian, ada beberapa hal yang terkait dengan implikasi game online terhadap motivasi belajar siswa yakni jika siswa selalu bermain game online/membuang-buang waktu maka akan menyebabkan menurunnya motivasi belajar, biasanya anak-anak yang keseringan bermain game online itu akan bisa menurunkan motivasi belajar dan hasrat keinginan untuk belajarnya, tidak semangatnya untuk belajar karena dorongan dan motivasi belajarnya sudah tidak ada lagi lalu karena jika motivasi belajarnya sudah tidak ada maka menyebabkan anak menjadi malas untuk belajar, tidak adanya konsentrasi di saat pelajaran berlangsung, kurang antusias dalam belajar, menjadi pasif dikelas, mengantuk di kelas waktu lebih banyak di gunakan untuk bermain game online.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Sebagai hasil akhir dari temuan penelitian yang diperoleh dilapangan, bahwa dapat penulis simpulkan sebagai berikut :

1. Kebiasaan yang dilakukan oleh siswa di MAN 02 Lebong bermain game online di sekolah dan diluar sekolah, jika di sekolah siswa bermain menggunakan laptopnya yang telah tersambung dengan wifi di sekolah dan waktu untuk bermain biasanya pada saat jam istirahat dengan bersembunyi-sembunyi, sedangkan siswa yang bermain game online di luar sekolah itu bermainnya dirumah dan diwarnet dengan menggunakan handphonenya waktu bermain 4 sampai 7 jam perhari nya. Jenis game online yang di mainkan yakni berupa permainan *mobile legend, free fire dan battleground*.
2. Faktor yang menyebabkan siswa MAN 02 Lebong bermain game online yaitu kurangnya pengawasan dan perhatian orang tua, lingkungan, fasilitas, personal dari dirinya sendiri serta ajakan dari teman sebayanya.
3. Implikasi game online terhadap motivasi belajar, yakni tidak ada hasrat keinginan untuk belajar, tidak ada gairah semangat untuk belajar karena dorongan dan motivasi belajarnya sudah tidak ada lagi maka menyebabkan anak menjadi malas untuk belajar, sering tidak memperhatikan penjelasan guru, kurang antusias dalam belajar, mengantuk di kelas waktu lebih banyak di gunakan untuk bermain game online.

B. Saran

Berdasarkan simpulan di atas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi Guru: Agar bisa lebih membimbing dan memotivasi belajar siswa-siswi di sekolah agar dapat meningkatkan kerjasamanya. Dan baik dalam penyelenggaraan agar dapat meningkatkan lagi motivasi belajarnya.
2. Bagi Sekolah: Agar memberikan dukungan secara penuh dalam setiap kegiatan yang di laksanakan oleh siswa, lebih memperhatikan khusus siswa yang sering bermain game online itu dan memberikan motivasi belajar kepada seluruh siswa-siswi di sekolah man 02 lebong.
3. Bagi Siswa : MAN 02 Lebong supaya dapat meningkatkan motivasi belajar dalam proses pembelajaran lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar, lebih giat dan lebih bersungguh-sungguh dalam belajar.
4. Bagi Peneliti: Di harapkan penelitian ini bisa menjadikan referensi dan informasi dalam melakukan penelitian lain di bidang yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi Muhammad, 2013, Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektifitas Komunikasi Internasional Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda, *EJournal Ilmu Komunikasi*
- Amna Emda, 2018, “*Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran.*” *Lantanida Journal* 5.2
- Amni Fauziah, 2017, *Hubungan antara motivasi belajar dengan minat belajar siswa kelas IV SDN Poris Gaga 05 kota tanggerang.* “*Jurnal Jpsd* 4.1
- Andriani, 2019, *Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa.* “*Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4.1
- Asep Nanang Yuhana, 2019, “*Optimalisasi Peran guru pendidikan agama islam sebagai konselor dalam mengatasi masalah belajar siswa.*” *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 7.1
- B.Uno Hamzah, 2019, “*Teori Motivasi dan Pengukurannya*” Jakarta: Bumi Aksara
- Dedi Irawan, 2017, *Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar Bagi Mahasiswa di Perguruan Tinggi.* “*MIKROTIK: Jurnal Manajemen Informatika* 1.1
- Elizabeth Theresia, 2019, “*Hubungan kecanduan bermain game online dengan motivasi belajar pada siswa SMP di kota Bandar Lampung tahun 2019.*” “*PSYCHE: Jurnal Psikologi* 1.2
- Emria Fitri, 2018, *Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja serta Peran bimbingan dan konseling.* “*Jurnal Konseling dan Pendidikan* 6.3
- Erizal Novrialdy, 2019, “*Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya.*” *Buletin Psikologi* 27.2
- Gilbert Luis Ondang, 2020, Benedicta J. Mokal, And Shirley Yvi Goni. “*Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat*”. *Holistik, Journal Of Social And Culture*
- Gunawan Heri, 2021, “*Kurikulum Dan Pembelajaran pendidikan agama islam.*” Bandung: Alfabeta
- Hamzah Amir, 2019, “*Metode Penelitian Kualitatif*”, Literasi Nusantara Abadi
- Harbeng Masni, 2017, “*Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa.*” *Jurnal Ilmiah Dikdaya* 5.1

- Hendra Dani Saputra, 2017, "*Pengaruh motivasi terhadap hasil belajar siswa SMK*" invotek" Jurnal inovasi vokasional dan teknologi 18.1
- Hernawan Asep, 2005, "*Penelitian Bisnis Paradigma kualitatif*" Jakarta
- Lvyentine Datu Palitin, 2019, "*Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar siswa.*" Magistra :Jurnal Keguruan dan Ilmu pendidikan 6.2
- Jamaludin, 2015, "*Pembelajaran Perspektif Islam*", Bandung: Remaja Rosdarkaya
- Krista Surbakti, 2017, "*Pengaruh Game Online terhadap Remaja*" Jurnal Culture 1.1
- Muhammad Zainal Mustamin, 2019, "*Konseling Individu Dengan Sikap Kecanduan Game online Mobile Legend pada Siswa.*" Jurnal visionary: Penelitian Dan Pengembangan dibidang Administrasi Pendidikan 4.1
- Nisrinafatin, 2020, "*Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa.*" Jurnal Edukasi Nonformal 1.2
- Nugroho Muhammad Taufik, 2020, "*Analisis Game Online Pada Motivasi Belajar Siswa Kelas Atas di sd IT nur hidayah Surakarta.* Diss. Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Observasi* di MAN 02 Lebong, Pada juli 2020
- Pranoto, 2018, "*Layanan bimbingan kelompok dengan teknik self-regulation untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.*" Indonesia Journal of Educational Counseling 2.1
- Ricardo, 2017, "*Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa*" Jurnal Pendidikan Manajemen perkantoran(JPManper) 2.2
- Ridwan Syahrhan, 2015, "*Ketergantungan online game dan penanggannya.*" Jurnal psikologi pendidikan dan konseling: Jurnal Pendidikan, Matematika dan Sains 2.2
- Sinsu Erik, 2020, "*Hubungan Durasi Bermain Game Online Dengan Kesehatan Mental pada Remaja Pria.*"Jurnal Ilmiah Kesehatan Jiwa 2.2
- Sofi Masfiah, 2019, "*Gambaran Motivasi Belajar Siswa yang Kecanduan game online.*" FOKUS(kajian bimbingan &konseling dalam pendidikan) 2.1
- Sri Wahyuni Adiningtiyas, 2017, "*Peran guru dalam mengatasi kecanduan game online.* KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling 4.1

- Sudijono Anas, 2005, *“Pengantar Evaluasi Pendidikan”*, Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sugiyono, 2017, *“Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D”*, Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, 2018, *“Metode Penelitian Kualitatif”*, Sumedang: Alfabeta
- Syaparudin, 2020, *“Strategi Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pkn Peserta didik. “Mahaguru : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar 1.1*
- Tri Rizqi Ariantoro, 2016, *“Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar.”* JUTIM Jurnal Teknik Informatika Musirawas 1.1
- Yanuarti Eka, 2020, *“ Upaya Guru Dalam meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Di Jam Siang Pada Mata Pelajaran Pai”* Vol.3 No 2
- Yanuarti Eka, 2020, *“Strategi guru agama desa dalam meningkatkan kemampuan membaca Al-Qura’an warga usia di atas 40 tahun di desa turan baru”*”, JOEAI (Journal of Education and Instruction), Volume 3, Nomor 1
- Yanuarti Eka, 2020, *“ Implikasi Era Revolusi Industri 4.0 Terhadap Kreativitas Guru Pai Di Madrasah Tsanawiyah Swasta Darusalam Kepahiang”* Vol XIII no.2
- Yanuarti Eka, 2020, *“Pengaruh Tingkat Penghasilan Orang Tua Terhadap Motivasi Anak Ke Lebih Lanjut Pelajaran Di Desa Tampa Kabupaten Pomprang Luwu”*:
- Yanuarti Eka, 2020, *“ Strategi Pembelajaran Dosen Melalui Pemanfaatan Media Whatshapp Selama Masa Pandemi Covid-19”* Vol. 19, No.2

L

A

M

P

I

R

A

N



IAIN CURUP

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Kamis jam 08.00 tanggal 23 Juli tahun 2020 telah dilaksanakan seminar proposal mahasiswa berikut :

Nama : CINDY FEBRIANTI
NIM : 17521021
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Semester : C
Judul Proposal : Pengaruh Game Online (Mobile Legend) terhadap hasil belajar siswa di Man Kebang

Berkenaan dengan itu, kami dari calon pembimbing menerangkan bahwa :

1. Proposal ini layak dilanjutkan tanpa perubahan judul *
2. Proposal ini layak dilanjutkan dengan perubahan judul Dan beberapa hal yang menyangkut tentang :
 - a.
 - b.
 - c.
3. Proposal ini tidak layak dilanjutkan kecuali berkonsultasi kembali dengan penasehat akademik, prodi dan jurusan.

Demikian berita acara ini kami buat, agar dapat digunakan dengan semestinya.

Calon Pembimbing I


(Dr. Sutarto, M, Pd)

Curup, Juli 2020
Calon Pembimbing II


(Hadi Suhermano, M, Pd)

Keterangan :

* Lingkari poin yang dipilih 1, 2 atau 3.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id.

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH

Nomor : 046 Tahun 2020

Tentang

PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup ;
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup ;
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi ;
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor B.II/3/15447, tanggal 18 April 2018 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2018-2022.
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0047 tanggal 21 Januari 2019 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.

MEMUTUSKAN :

Menetapkan

- Pertama** : 1. **Dr. Sutarto, M.Pd** 19650826 199903 1 001
2. **Hadi Suhermanto, S.Pd, M.Pd** 19741113 199903 1 003

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : Cindy Febrianti

N I M : 17531021

JUDUL SKRIPSI : **Game Online di Kalangan Siswa dan Implikasinya Terhadap Motivasi Belajar (Studi Kasus di MAN Lebong)**

- Kedua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 8 kali pembimbing I dan 8 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
- Keempat** : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam** : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Ketujuh** : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,
Pada tanggal 04 September 2020



Tembusan :

1. Rektor
2. Bendahara IAIN Curup;
3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama;
4. Mahasiswa yang bersangkutan;



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010
Homepage: <http://www.iaicurup.ac.id> Email: iaicurup@iaicurup.ac.id Kode Pos
39119

Nomor : 69 /In.34/FT/PP.00.9/02/2021
Lampiran : Proposal dan Instrumen
Hal : Permohonan Izin Penelitian

22 Februari 2021

Kepada Yth. Kepala Kantor Kementerian Agama
Kab. Lebong

Assalamualaikum Wr, Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Cindy Febrianti
NIM : 17531021
Fakultas/Prodi : Tarbiyah / Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul Skripsi : Game Online di Kalangan Siswa dan Implikasi Terhadap Motivasi Belajar (Studi Kasus di MAN Lebong)
Waktu Penelitian : 22 Februari s.d 22 Mei 2021
Tempat Penelitian : MAN Lebong

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.
Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

a.n Dekan

Wakil Dekan I,

Abdul Rahman, M.Pd.I

NIP. 19720704 200003 1 004

Tembusan : disampaikan Yth :

1. Rektor
2. Warek 1
3. Ka. Biro ALIAK
4. Ansp



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN LEBONG
Jl. Raya Jalur Dua Komplek Perkantoran Pemda Lebong-Tubei Telp/Fax. (0738) 21317
email : lebong.kemenag@gmail.com Kode Pos 39265

Nomor : B-633 /Kk.07.09.1/KP.01.2/03/2021
Sifat : -
Lampiran : 1 (Satu) Lembar
Perihal : Pemberitahuan

Tubei, 9 Maret 2021

Kepada :
Sdr. Kepala MAN 2 Lebong
Di :
Tempat

Menindaklanjuti surat dari IAIN Curup Nomor : 69/ln.34/FT/PP.00.9/02/2021 tanggal 22 Februari 2021 tentang Permohonan Izin Penelitian an. Cindy Febranti. Maka dengan ini kami sampaikan kepada saudara sebagai berikut :

1. Pada prinsipnya Kantor Kementerian Agama Kabupaten Lebong mengizinkan kegiatan penelitian yang akan dilakukan Saudari Cindy Febranti.
2. Agar Saudara konsultasi ke Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Bengkulu.

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Tembusan :
Kepala Kanwil Kemenag Prov. Bengkulu.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN LEBONG
MADRASAH ALIYAH NEGERI 2 LEBONG
Jln. Kampung Jawa No. 10 Telp. (0738) 21634
Kode Pos 39164 e-mail : manlebong@gmail.com

SURAT IZIN PENELITIAN

No: B-094/Ma.07.14/OT.00.1/03/2021

Berdasarkan Surat Permohonan Dari IAIN CURUP Nomor: 69/in.34/FT?PP.00.9/02/2021
Tanggal 22 Februari 2021 Perihal permohonan izin penelitian. Dengan ini kami dari MAN 02
Lebong Memberikan izin kepada:

Nama : Cindy Febrianti
NIM : 17531021
Program Studi : Tarbiyah/Pendidikan Agama Islam (PAI)
Fakultas : Tarbiyah
Judul Skripsi : Game Online di kalangan Siswa dan Implikasi Terhadap
Motivasi Belajar (Studi Kasus di MAN Lebong)
Waktu Penelitian : 22 Februari s.d 22 Mei 2021
Tempat Penelitian : MAN 02 Lebong

Demikianlah Surat izin ini di buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Lebong, 09 Maret 2021





KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA : Cindy febranti
 NIM : 17531021
 FAKULTAS/ JURUSAN : Tarbiyah / PAI
 PEMBIMBING I : Dr. Sutarto, M. Pd
 PEMBIMBING II : Hadi Suhernanto, Spd M. Pd
 JUDUL SKRIPSI : Game online di kalangan siswa dan mahasiswa terhadap motivasi belajar (studi kasus di MAU (Gema))

- * Kartu konsultasi ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan pembimbing 1 atau pembimbing 2;
- * Dianjurkan kepada mahasiswa yang menulis skripsi untuk berkonsultasi sebanyak mungkin dengan pembimbing 1 minimal 2 (dua) kali, dan konsultasi pembimbing 2 minimal 5 (lima) kali dibuktikan dengan kolom yang di sediakan;
- * Agar ada waktu cukup untuk perbaikan skripsi sebelum diujikan diharapkan agar konsultasi terakhir dengan pembimbing dilakukan paling lambat sebelum ujian skripsi.



KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA : Cindy Febranti
 NIM : 17531021
 FAKULTAS/ JURUSAN : Tarbiyah / PAI
 PEMBIMBING I : Dr. Sutarto, M. Pd
 PEMBIMBING II : Hadi Suhernanto, Spd M. Pd
 JUDUL SKRIPSI : Game online di kalangan siswa dan mahasiswa terhadap motivasi belajar (Studi Kasus di MAU (Gema))

Kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diajukan untuk ujian skripsi IAIN Curup.

Pembimbing I,
 Dr. Sutarto, M. Pd
 NIP. 195508311999031001

Pembimbing II,
 Hadi Suhernanto, Spd M. Pd
 NIP. 1974031999031002



NO	TANGGAL	Materi yang Dibicarakan	Pasal Pembimbing I	Pasal Mahasiswa
1	02/02/2021	Uraian Axiom, Aksioma, Aksioma, Aksioma dan Aksioma	+	Indik
2	02/02/2021	Perbaikan bab 1, 2 dan 3 dan menambahkan materi dari log	+	Indik
3	02/02/2021	Menyisipkan bab 1, 2 dan 3 dan menambahkan materi dari aksioma	+	Indik
4	02/02/2021	Menyisipkan bab 4 dan aksioma	+	Indik
5	02/02/2021	Perbaikan paragraf bab 4 dan bab 5	+	Indik
6	02/02/2021	Menyisipkan bab 4 dan aksioma	+	Indik
7	02/02/2021	Perbaikan paragraf bab 4 dan aksioma	+	Indik
8	02/02/2021	Perbaikan paragraf bab 1-5	+	Indik



NO	TANGGAL	Materi yang Dibicarakan	Pasal Pembimbing II	Pasal Mahasiswa
1	21/02/2021	Perbaikan bab 1, 2, 3, 4 dan aksioma	+	Indik
2	18/02/2021	Menyisipkan bab 1, 2, 3 dan menambahkan materi dari aksioma	+	Indik
3	24/02/2021	Menyisipkan bab 1, 2, 3 dan aksioma	+	Indik
4	02/02/2021	Menyisipkan ke paragraf 1 dan bab 1-3	+	Indik
5	27/02/2021	Perbaikan paragraf bab 4 dan bab 5	+	Indik
6	02/02/2021	Perbaikan lagi aksioma dan kata aksioma	+	Indik
7	04/02/2021	Menyisipkan dan aksioma dengan paragraf bab 1-5	+	Indik
8	05/02/2021	Perbaikan paragraf 1-5 dan aksioma	+	Indik

PEDOMAN WAWANCARA

No.	Aspek pertanyaan	Pertanyaan	Informan
1.	Kebiasaan bermain game online	<p>1. apakah ada siswa bapak yang suka bermain game online, jika ada berapa siswa?</p> <p>2. bagaimana tanggapan bapak tentang siswa yang suka bermain game online?</p> <p>3. sejauh mana yang bapak ketahui tentang siswa yang bermain game online?</p> <p>4. apakah terdapat ciri khusus siswa yang suka bermain game?</p>	Kepala Sekolah Waka Sekolah Wali Kelas
		<p>1. Apakah anak ibu/bapak suka bermain game online?</p> <p>2. Bagaimana kegiatannya anak ibu/bapak setelah pulang sekolah?</p> <p>3. Bagaimana tanggapan ibu/bapak melihat anak yang suka bermain game online?</p>	Orang tua

		<p>1.apakah anda suka bermain game online?</p> <p>2.sejak kapan anda suka bermain game online?</p> <p>3.jenis game online apa yang sering anda mainkan?</p> <p>4.berapa lama waktu yang anda gunakan untuk bermain game online dalam sehari?</p> <p>5.dengan siapa biasanya anda bermain game online?</p> <p>6.Di mana tempat yang biasa anda bermain game online?</p>	Siswa
2.	Faktor penyebab bermain game online	<p>1.menurut bapak apa yang menyebabkan siswa sering bermain game online?</p>	Kepala Sekolah Waka Sekolah Wali Kelas Orang Tua
		<p>1.faktor apa saja yang menyebabkan anda suka bermain game online?</p> <p>2.apakah anda bermain game online ini karena teman, jika iya berikan alasannya?</p> <p>3.Apakah anda bermain game online karena faktor lingkungan anda?</p> <p>4.Apakah di lingkungan anda terdapat banyak warnet?</p>	Siswa

3.	Implikasi game online terhadap motivasi belajar	<p>1. Apa yang bapak lakukan jika ada siswa yang bermain game online sehingga berdampak kepada motivasi belajarnya?</p> <p>2. bagaimana peran bapak sebagai guru untuk memotivasi belajar mereka?</p> <p>3. apakah terdapat ciri-ciri khusus siswa yang suka bermain game online ini?</p> <p>4. bentuk kegiatan apa untuk siswa yang bisa mengurangi bermain game online?</p>	Kepala Sekolah Waka Sekolah Orang Tua
		<p>1. menurut bapak apa yang menyebabkan siswa sering bermain game online?</p> <p>2. Apa yang bapak lakukan jika ada siswa yang bermain game online sehingga berdampak kepada motivasi belajarnya?</p> <p>3. bagaimana peran bapak sebagai guru untuk memotivasi belajar mereka?</p> <p>4. apakah terdapat ciri-ciri khusus siswa yang suka bermain game online ini?</p> <p>5. bentuk kegiatan apa untuk siswa yang bisa mengurangi bermain game online?</p>	Wali Kelas

		<p>1. Bagaimana dampak game online terhadap motivasi belajar?</p>	<p>Orang Tua</p>
		<p>1. Apakah anda masih termotivasi untuk belajar? 2. Bagaimana prestasi anda disekolah? 3. Bagaimana kegiatan anda sebelum mengenal game online? 4. Bagaimana kegiatan anda sesudah bermain game online? 5. Bagaimana ketahanan belajar anda sebelum tertarik bermain game online? 6. Bagaimana ketahanan belajar anda sesudah bermain game online? 7. Bagaimana persiapan anda sebelum belajar? 8. Bagaimana ketepatan dalam membuat tugas ketika sesudah mengenal game online?</p>	<p>Siswa</p>

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : ZulkarnainM,Mat

Keterangan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa :

Nama : Cindy Febrianti

Nim : 17531021

Mahasiswa : IAIN Curup

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Benar telah menjumpai saya untuk mengadakan wawancara pada hari jumat tanggal 15 Maret 2021, yang berkenaan dengan pembuatan skripsi dengan judul “ Game Online Di Kalangan Siswa Dan Implikasi Terhadap Motivasi Belajar” (Studi kasus di MAN 02 Lebong). Demikianlah surat keterangan wawancara ini di buat untuk dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.

Lebong, 15 Maret 2021

Kepala Sekolah

Zulkarnain M,Mat
NIP.198205252006041001

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dharmawati S.Pd

Keterangan : Wakil Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa :

Nama : Cindy Febrianti

Nim : 17531021

Mahasiswa : IAIN Curup

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Benar telah menjumpai saya untuk mengadakan wawancara pada hari jumat tanggal 17 Maret 2021, yang berkenaan dengan pembuatan skripsi dengan judul “Game Online Di Kalangan Siswa Dan Implikasi Terhadap Motivasi Belajar” (Studi kasus di MAN 02 Lebong). Demikianlah surat keterangan wawancara ini di buat untuk dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.

Lebong, 17 Maret 2021

Wakil Kepala Sekolah

Dharmawati S.Pd
NIP.197809212005012007

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ahmad Sutopo S.Pd

Keterangan : Wali Kelas/Guru

Menerangkan bahwa :

Nama : Cindy Febrianti

Nim : 17531021

Mahasiswa : IAIN Curup

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Benar telah menjumpai saya untuk mengadakan wawancara pada hari jumat tanggal 12 Maret 2021, yang berkenaan dengan pembuatan skripsi dengan judul “ Game Online Di Kalangan Siswa Dan Implikasi Terhadap Motivasi Belajar” (Studi kasus di MAN 02 Lebong). Demikianlah surat keterangan wawancara ini di buat untuk dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.

Lebong, 12 Maret 2021

Wali Kelas/Guru

Ahmad Sutopo
NIP.

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yenik

Keterangan : Wali Murid

Menerangkan bahwa :

Nama : Cindy Febrianti

Nim : 17531021

Mahasiswa : IAIN Curup

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Benar telah menjumpai saya untuk mengadakan wawancara pada hari jumat tanggal 19 Maret 2021, yang berkenaan dengan pembuatan skripsi dengan judul “Game Online Di Kalangan Siswa Dan Implikasi Terhadap Motivasi Belajar” (Studi kasus di MAN 02 Lebong). Demikianlah surat keterangan wawancara ini di buat untuk dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.

Lebong, 19 Maret 2021

Orang Tua Siswa

Yenik

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sila

Keterangan : Wali Murid

Menerangkan bahwa :

Nama : Cindy Febrianti

Nim : 17531021

Mahasiswa : IAIN Curup

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Benar telah menjumpai saya untuk mengadakan wawancara pada hari jumat tanggal 21 Maret 2021, yang berkenaan dengan pembuatan skripsi dengan judul “Game Online Di Kalangan Siswa Dan Implikasi Terhadap Motivasi Belajar” (Studi kasus di MAN 02 Lebong). Demikianlah surat keterangan wawancara ini di buat untuk dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.

Lebong, 21 Maret 2021

Orang Tua Siswa

Sila

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rita

Keterangan : Wali Murid

Menerangkan bahwa :

Nama : Cindy Febrianti

Nim : 17531021

Mahasiswa : IAIN Curup

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Benar telah menjumpai saya untuk mengadakan wawancara pada hari jumat tanggal 21 Maret 2021, yang berkenaan dengan pembuatan skripsi dengan judul “Game Online Di Kalangan Siswa Dan Implikasi Terhadap Motivasi Belajar” (Studi kasus di MAN 02 Lebong). Demikianlah surat keterangan wawancara ini di buat untuk dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.

Lebong, 21 Maret 2021

Orang Tua Siswa

Rita

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Arlis

Keterangan : Wali Murid

Menerangkan bahwa :

Nama : Cindy Febrianti

Nim : 17531021

Mahasiswa : IAIN Curup

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Benar telah menjumpai saya untuk mengadakan wawancara pada hari jumat tanggal 23 Maret 2021, yang berkenaan dengan pembuatan skripsi dengan judul “Game Online Di Kalangan Siswa Dan Implikasi Terhadap Motivasi Belajar” (Studi kasus di MAN 02 Lebong). Demikianlah surat keterangan wawancara ini di buat untuk dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.

Lebong, 23 Maret 2021

Orang Tua Siswa

Arlis

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Wahyuni

Keterangan : Wali Murid

Menerangkan bahwa :

Nama : Cindy Febrianti

Nim : 17531021

Mahasiswa : IAIN Curup

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Benar telah menjumpai saya untuk mengadakan wawancara pada hari jumat tanggal 25 Maret 2021, yang berkenaan dengan pembuatan skripsi dengan judul “Game Online Di Kalangan Siswa Dan Implikasi Terhadap Motivasi Belajar” (Studi kasus di MAN 02 Lebong). Demikianlah surat keterangan wawancara ini di buat untuk dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.

Lebong, 25 Maret 2021

Orang Tua Siswa

Wahyuni

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nuryanah

Keterangan : Wali Murid

Menerangkan bahwa :

Nama : Cindy Febrianti

Nim : 17531021

Mahasiswa : IAIN Curup

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Benar telah menjumpai saya untuk mengadakan wawancara pada hari jumat tanggal 26 Maret 2021, yang berkenaan dengan pembuatan skripsi dengan judul “Game Online Di Kalangan Siswa Dan Implikasi Terhadap Motivasi Belajar” (Studi kasus di MAN 02 Lebong). Demikianlah surat keterangan wawancara ini di buat untuk dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.

Lebong, 26 Maret 2021

Orang Tua Siswa

Nuryanah

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Imam Samudra

Kelas : 2

Menerangkan bahwa :

Nama : Cindy Febrianti

Nim : 17531021

Mahasiswa : IAIN Curup

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Benar telah menjumpai saya untuk mengadakan wawancara pada hari jumat tanggal 12 Maret 2021, yang berkenaan dengan pembuatan skripsi dengan judul “Game Online Di Kalangan Siswa Dan Implikasi Terhadap Motivasi Belajar” (Studi kasus di MAN 02 Lebong). Demikianlah surat keterangan wawancara ini di buat untuk dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.

Lebong, 12 Maret 2021

Siswa

Imam Samudra

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Anti Efendi

Kelas : 2

Menerangkan bahwa :

Nama : Cindy Febrianti

Nim : 17531021

Mahasiswa : IAIN Curup

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Benar telah menjumpai saya untuk mengadakan wawancara pada hari jumat tanggal 12 Maret 2021, yang berkenaan dengan pembuatan skripsi dengan judul “ Game Online Di Kalangan Siswa Dan Implikasi Terhadap Motivasi Belajar” (Studi kasus di MAN 02 Lebong). Demikianlah surat keterangan wawancara ini di buat untuk dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.

Lebong, 12 Maret 2021

Siswa

Anti Efendi

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Jajang Wanda Putra

Kelas : 2

Menerangkan bahwa :

Nama : Cindy Febrianti

Nim : 17531021

Mahasiswa : IAIN Curup

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Benar telah menjumpai saya untuk mengadakan wawancara pada hari jumat tanggal 12 Maret 2021, yang berkenaan dengan pembuatan skripsi dengan judul “Game Online Di Kalangan Siswa Dan Implikasi Terhadap Motivasi Belajar” (Studi kasus di MAN 02 Lebong). Demikianlah surat keterangan wawancara ini di buat untuk dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.

Lebong, 12 Maret 2021

Siswa

Jajang Wanda Putra

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Aziz Pranda

Kelas : 2

Menerangkan bahwa :

Nama : Cindy Febrianti

Nim : 17531021

Mahasiswa : IAIN Curup

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Benar telah menjumpai saya untuk mengadakan wawancara pada hari jumat tanggal 12 Maret 2021, yang berkenaan dengan pembuatan skripsi dengan judul “Game Online Di Kalangan Siswa Dan Implikasi Terhadap Motivasi Belajar” (Studi kasus di MAN 02 Lebong). Demikianlah surat keterangan wawancara ini di buat untuk dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.

Lebong, 12 Maret 2021

Siswa

Aziz Pranda

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Elpiyan Toni

Kelas : 2

Menerangkan bahwa :

Nama : Cindy Febrianti

Nim : 17531021

Mahasiswa : IAIN Curup

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Benar telah menjumpai saya untuk mengadakan wawancara pada hari jumat tanggal 12 Maret 2021, yang berkenaan dengan pembuatan skripsi dengan judul “Game Online Di Kalangan Siswa Dan Implikasi Terhadap Motivasi Belajar” (Studi kasus di MAN 02 Lebong). Demikianlah surat keterangan wawancara ini di buat untuk dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.

Lebong, 12 Maret 2021

Siswa

Elpiyan Toni

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : M.Fakhri Haikal

Kelas : 2

Menerangkan bahwa :

Nama : Cindy Febrianti

Nim : 17531021

Mahasiswa : IAIN Curup

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Benar telah menjumpai saya untuk mengadakan wawancara pada hari jumat tanggal 12 Maret 2021, yang berkenaan dengan pembuatan skripsi dengan judul “Game Online Di Kalangan Siswa Dan Implikasi Terhadap Motivasi Belajar” (Studi kasus di MAN 02 Lebong). Demikianlah surat keterangan wawancara ini di buat untuk dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.

Lebong, 12 Maret 2021

Siswa

M. Fakhri Haikal











102-100-0-102/gpa/rapor/cetak_rapor/2020/2021/102100010001000100010001

NAMA : Aya Eftendi
 NIS : 1621
 NISN : 0043617375

Madrasah : MAN 02 LEBONG
 Kelas/Semester : XI - IPS - 2
 Tahun Pembelajaran : /Semester Ganjil
 2020/2021

B. PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN
 Kriteria Ketuntasan Minimal : 75 (%)

No	Mata Pelajaran	Pengetahuan		Keterampilan																			
		Nilai	Predikat	Nilai	Predikat																		
Kategori A (Umum)																							
1	Pendidikan Agama Islam	94	A	92	A																		
	a. Al Quran-Hadis	94	A	92	A																		
	b. Fikih	95	B	95	B																		
	c. Akidah-Akhlak	93	A	94	A																		
	d. Sejarah Kebudayaan Islam	90	B	95	B																		
2	Bahasa Arab	98	A	98	B																		
3	Bahasa Indonesia	93	A	92	A																		
4	Bahasa Inggris	84	B	80	C																		
5	Matematika	83	B	83	B																		
6	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	91	A	89	B																		
	Sejarah Indonesia																						
Kategori B (Umum)																							
1	Pendidikan Jasmani, Olah Raga, dan Kesehatan	88	B	86	B																		
2	Prakarya dan Kewirausahaan	84	B	85	B																		
3	Seni Budaya	86	B	87	B																		
4	Kelatan Lokal 1	85	B	80	C																		
	a. Kabupaten Matrasari	89	B	91	A																		
	b. Tarbiyah																						
Kategori C (Peminatan)																							
1	Biologi	87	B	86	B																		
2	Fisika	85	B	86	B																		
3	Kimia	83	B	83	B																		
4	Keasasmatika	84	B	86	B																		
Ulangan Minat/Pendalaman Minat																							
1	Keagregan	83	B	83	B																		
	Jumlah	1754		1733																			
<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td colspan="6">Predikat</td> </tr> <tr> <td>Nilai</td> <td>B</td> <td>C</td> <td>D</td> <td>A</td> <td></td> </tr> <tr> <td>75 (%)</td> <td>75 ≤ X < 74</td> <td>75 ≤ X < 82</td> <td>83 ≤ X < 90</td> <td>91 ≤ X < 100</td> <td></td> </tr> </table>						Predikat						Nilai	B	C	D	A		75 (%)	75 ≤ X < 74	75 ≤ X < 82	83 ≤ X < 90	91 ≤ X < 100	
Predikat																							
Nilai	B	C	D	A																			
75 (%)	75 ≤ X < 74	75 ≤ X < 82	83 ≤ X < 90	91 ≤ X < 100																			

102-100-0-102/gpa/rapor/cetak_rapor/2020/2021/102100010001000100010001

NAMA : Aya Eftendi
 NIS : 1621
 NISN : 0043617375

Madrasah : MAN 02 LEBONG
 Kelas/Semester : XI - IPS - 2
 Tahun Pembelajaran : /Semester Ganjil
 2020/2021

B. PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN
 Kriteria Ketuntasan Minimal : 75 (%)

No	Mata Pelajaran	Pengetahuan		Keterampilan																			
		Nilai	Predikat	Nilai	Predikat																		
Kategori A (Umum)																							
1	Pendidikan Agama Islam	94	A	94	A																		
	a. Al Quran-Hadis	94	A	94	A																		
	b. Fikih	92	A	92	A																		
	c. Sejarah Kebudayaan Islam	95	B	93	B																		
	d. Akidah-Akhlak	94	B	98	B																		
2	Bahasa Arab	93	A	88	B																		
3	Bahasa Indonesia	93	A	89	B																		
4	Bahasa Inggris	85	B	85	B																		
5	Matematika	85	B	84	B																		
6	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	88	B	88	B																		
	Sejarah Indonesia																						
Kategori B (Umum)																							
1	Pendidikan Jasmani, Olah Raga, dan Kesehatan	87	B	87	B																		
2	Prakarya dan Kewirausahaan	92	A	83	B																		
3	Seni Budaya	90	B	93	A																		
4	Kelatan Lokal 1																						
	a. Kabupaten Matrasari																						
	b. Tarbiyah																						
Kategori C (Peminatan)																							
1	Biologi	87	B	85	B																		
2	Fisika	84	B	85	B																		
3	Kimia	86	B	85	B																		
Ulangan Minat/Pendalaman Minat																							
1	Keagregan	90	B	88	B																		
2	Keasasmatika	85	B	80	C																		
	Jumlah	1600		1583																			
<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td colspan="6">Predikat</td> </tr> <tr> <td>Nilai</td> <td>B</td> <td>C</td> <td>D</td> <td>A</td> <td></td> </tr> <tr> <td>75 (%)</td> <td>75 ≤ X < 74</td> <td>75 ≤ X < 82</td> <td>83 ≤ X < 90</td> <td>91 ≤ X < 100</td> <td></td> </tr> </table>						Predikat						Nilai	B	C	D	A		75 (%)	75 ≤ X < 74	75 ≤ X < 82	83 ≤ X < 90	91 ≤ X < 100	
Predikat																							
Nilai	B	C	D	A																			
75 (%)	75 ≤ X < 74	75 ≤ X < 82	83 ≤ X < 90	91 ≤ X < 100																			

192 188 D 102/purworejo/keas..._rapor/04108042007402050300100000000

Nama : Jajang Wanda Putra Madrasah : MAN 02 LERONG
 NIS : 1800 Kelas/Semester : XI - IPS 1/2
 NISN : 0041835272 Tahun Pembelajaran : 2020/2021

B. PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN
 Kriteria Ketuntasan Minimal : 75 (X)

No	Mata Pelajaran	Pengetahuan		Keterampilan	
		Nilai	Predikat	Nilai	Predikat
Kelompok A (Umum)					
1 Pendidikan Agama Islam:					
	a. Al Quran-Hadis	87	B	90	B
	b. Fikih	82	A	84	B
	c. Akidah-Akhlak	84	B	84	B
	d. Sejarah Kebudayaan Islam	82	A	83	A
2	Bahasa Arab	81	C	80	C
3	Bahasa Indonesia	80	B	85	B
4	Bahasa Inggris	80	C	80	C
5	Matematika	83	B	85	B
6	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	85	B	85	B
7	Sejarah Indonesia				
Kelompok B (Umum)					
1	Pendidikan Jasmani, Olah Raga, dan Kesehatan	84	B	84	B
2	Prakarya dan Kewirausahaan	84	B	85	B
3	Seni Budaya	85	B	85	B
4	Muatan Lokal *)				
	a. Keefektifan Madrasah	85	B	81	C
	b. Tarbiyah	76	C	78	C
Kelompok C (Peminatan)					
1	Biologi	79	C	80	C
2	Fisika	85	B	85	B
3	Kimia	83	B	83	B
4	Matematika	80	C	80	C
Lintas Minat/Pendalaman Minat					
1	Geografi	83	B	83	B
2	Matematika				
Jumlah		1684		1679	
*) Bila ada tabel predikat					
PREDIKAT					
KKM	D	C	B	A	
75 (X)	65 ≤ X < 74	75 ≤ X < 82	83 ≤ X < 90	91 ≤ X < 100	

192 188 D 102/purworejo/keas..._rapor/04108042007402050300100000000

Nama : Jajang Wanda Putra Madrasah : MAN 02 LERONG
 NIS : 1800 Kelas/Semester : XI - IPS 1/2
 NISN : 0041835272 Tahun Pembelajaran : 2020/2021

B. PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN
 Kriteria Ketuntasan Minimal : 75 (X)

No	Mata Pelajaran	Pengetahuan		Keterampilan	
		Nilai	Predikat	Nilai	Predikat
Kelompok A (Umum)					
1 Pendidikan Agama Islam:					
	a. Al Quran-Hadis	82	C	82	C
	b. Fikih	87	B	88	B
	c. Sejarah Kebudayaan Islam	80	B	82	B
	d. Akidah-Akhlak	83	B	79	C
2	Bahasa Arab	84	B	85	B
3	Bahasa Indonesia	80	B	84	B
4	Bahasa Inggris	84	B	87	B
5	Matematika	81	C	79	C
6	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	83	B	84	B
7	Sejarah Indonesia	84	B	85	B
Kelompok B (Umum)					
1	Pendidikan Jasmani, Olah Raga, dan Kesehatan	79	C	82	C
2	Prakarya dan Kewirausahaan	85	B	83	B
3	Seni Budaya	90	B	81	C
4	Muatan Lokal *)				
Kelompok C (Peminatan)					
1	Biologi	79	C	78	C
2	Fisika	85	B	85	B
3	Kimia				
Lintas Minat/Pendalaman Minat					
1	Geografi	82	C	81	C
2	Matematika	78	C	78	C
Jumlah		1511		1495	
*) Bila ada tabel predikat					
PREDIKAT					
KKM	D	C	B	A	
75 (X)	65 ≤ X < 74	75 ≤ X < 82	83 ≤ X < 90	91 ≤ X < 100	

192 188 D 102/purworejo/keas..._rapor/04108042007402050300100000000

Nama : M Fakri Haikal Madrasah : MAN 02 LERONG
 NIS : 10 Kelas/Semester : XI - IPS 1/2
 NISN : 0050414094 Tahun Pembelajaran : 2020/2021

B. PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN
 Kriteria Ketuntasan Minimal : 75 (X)

No	Mata Pelajaran	Pengetahuan		Keterampilan	
		Nilai	Predikat	Nilai	Predikat
Kelompok A (Umum)					
1 Pendidikan Agama Islam:					
	a. Akidah-Akhlak	78	C	78	C
	b. Al Quran-Hadis	83	B	83	B
	c. Sejarah Kebudayaan Islam	82	C	82	C
	d. Fikih	90	B	91	A
2	Bahasa Arab	81	C	80	C
3	Bahasa Indonesia	87	B	86	B
4	Bahasa Inggris	84	B	85	B
5	Matematika	81	C	83	B
6	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	83	B	83	B
7	Sejarah Indonesia	80	C	83	B
Kelompok B (Umum)					
1	Pendidikan Jasmani, Olah Raga, dan Kesehatan	77	C	77	C
2	Prakarya dan Kewirausahaan	81	C	78	C
3	Seni Budaya	83	B	87	B
4	Muatan Lokal *)				
Kelompok C (Peminatan)					
1	Ekonomi	83	B	82	C
2	Geografi	80	C	78	C
3	Sejarah	88	B	89	B
4	Sosiologi	86	B	85	B
Lintas Minat/Pendalaman Minat					
1	Biologi	79	C	78	C
Jumlah		1484		1489	
*) Bila ada tabel predikat					
PREDIKAT					
KKM	D	C	B	A	
75 (X)	65 ≤ X < 74	75 ≤ X < 82	83 ≤ X < 90	91 ≤ X < 100	

NISN		Imam Samudera		Madrasah		MAN 02 LEBONG	
NISN		0050414094		Kelas/Semester		XI - IPS - 2	
				Tahun Pembelajaran		Semester Ganjil	
						2020/2021	
B. PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN							
Kriteria Ketuntasan Minimal : 75 (X)							
No	Mata Pelajaran	Pengetahuan		Keterampilan			
		Nilai	Predikat	Nilai	Predikat		
Kelompok A (Umum)							
1	Pendidikan Agama Islam:						
	a. Al Quran-Hadis	84	B	85	B		
	b. Fikih	83	B	88	B		
	c. Akidah-Akhlak	77	C	77	C		
	d. Sejarah Kebudayaan Islam	83	B	83	B		
2	Bahasa Arab	74	D	70	D		
3	Bahasa Indonesia	87	A	85	B		
4	Bahasa Inggris	86	B	85	B		
5	Matematika	79	C	83	C		
6	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	79	C	79	C		
7	Sejarah Indonesia	80	C	83	B		
Kelompok B (Umum)							
1	Pendidikan Jasmani, Olah Raga, dan Kesehatan	84	B	84	B		
2	Prakarya dan Kewirausahaan	83	B	84	B		
3	Seni Budaya	90	B	90	B		
4	Muatan Lokal *)						
	a. Kelemban Madrasah	88	D	75	C		
	b. Tahfidz	88	D	86	D		
Kelompok C (Peminatan)							
1	Ekonomi	79	C	80	C		
2	Geografi	77	C	76	C		
3	Sejarah	81	C	83	B		
4	Sosiologi	81	C	80	C		
Linkas Minat/Pendalaman Minat							
1	Biologi	79	C	79	C		
Jumlah		1610		1613			
*) Bila ada label predikat :		PREDIKAT					
KKM	C	B	A				
75 (X)	80 ≤ X < 74	75 ≤ X < 82	83 ≤ X < 90	91 ≤ X < 100			

NISN		Imam Samudera		Madrasah		MAN 02 LEBONG	
NISN		0040372520		Kelas/Semester		XI - IPS - 2	
				Tahun Pembelajaran		Semester Ganjil	
						2020/2021	
B. PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN							
Kriteria Ketuntasan Minimal : 75 (X)							
No	Mata Pelajaran	Pengetahuan		Keterampilan			
		Nilai	Predikat	Nilai	Predikat		
Kelompok A (Umum)							
1	Pendidikan Agama Islam:						
	a. Al Quran-Hadis	84	B	85	B		
	b. Fikih	80	B	89	B		
	c. Akidah-Akhlak	83	B	82	C		
	d. Sejarah Kebudayaan Islam	91	A	86	B		
2	Bahasa Arab	83	B	86	B		
3	Bahasa Indonesia	89	B	86	B		
4	Bahasa Inggris	87	B	85	B		
5	Matematika	79	C	79	C		
6	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	80	C	80	C		
7	Sejarah Indonesia	79	C	83	B		
Kelompok B (Umum)							
1	Pendidikan Jasmani, Olah Raga, dan Kesehatan	83	B	83	B		
2	Prakarya dan Kewirausahaan	83	B	84	B		
3	Seni Budaya	84	B	85	B		
4	Muatan Lokal *)						
	a. Kelemban Madrasah	85	B	85	B		
	b. Tahfidz	86	D	86	D		
Kelompok C (Peminatan)							
1	Ekonomi	79	C	80	C		
2	Geografi	79	C	75	C		
3	Sejarah	82	C	84	B		
4	Sosiologi	83	B	83	B		
Linkas Minat/Pendalaman Minat							
1	Biologi	80	C	80	C		
Jumlah		1630		1631			
*) Bila ada label predikat :		PREDIKAT					
KKM	C	B	A				
75 (X)	80 ≤ X < 74	75 ≤ X < 82	83 ≤ X < 90	91 ≤ X < 100			

NISN		Imam Samudera		Madrasah		MAN 02 LEBONG	
NISN		0040372520		Kelas/Semester		XI - IPS - 2	
				Tahun Pembelajaran		Semester Ganjil	
						2020/2021	
B. PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN							
Kriteria Ketuntasan Minimal : 75 (X)							
No	Mata Pelajaran	Pengetahuan		Keterampilan			
		Nilai	Predikat	Nilai	Predikat		
Kelompok A (Umum)							
1	Pendidikan Agama Islam:						
	a. Al Quran-Hadis	75	C	75	C		
	b. Fikih	82	B	85	B		
	c. Akidah-Akhlak	88	B	89	B		
	d. Sejarah Kebudayaan Islam	89	B	89	B		
2	Bahasa Arab	82	C	83	B		
3	Bahasa Indonesia	89	B	86	B		
4	Bahasa Inggris	85	B	85	B		
5	Matematika	82	C	82	C		
6	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	83	B	84	B		
7	Sejarah Indonesia	83	B	83	B		
Kelompok B (Umum)							
1	Pendidikan Jasmani, Olah Raga, dan Kesehatan	76	C	76	C		
2	Prakarya dan Kewirausahaan	81	C	83	B		
3	Seni Budaya	82	C	86	B		
4	Muatan Lokal *)						
Kelompok C (Peminatan)							
1	Ekonomi	84	B	83	B		
2	Geografi	81	C	77	C		
3	Sejarah	88	B	89	B		
4	Sosiologi	86	B	86	B		
Linkas Minat/Pendalaman Minat							
1	Biologi	83	B	83	B		
Jumlah		1504		1503			
*) Bila ada label predikat :		PREDIKAT					
KKM	C	B	A				
75 (X)	80 ≤ X < 74	75 ≤ X < 82	83 ≤ X < 90	91 ≤ X < 100			

