

**HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE  
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR  
SISWA KELAS IV MIN 2  
KOTA BENGKULU**

**SKRIPSI**



**TIARA MAYANG SARI  
NIM 1911240048**

**PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
JURUSAN TARBIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU  
TAHUN 2025**

# **HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV MIN 2 KOTA BENGKULU**

## **SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH  
IBTIDAIYAH  
JURUSAN TARBIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU  
TAHUN 2025**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

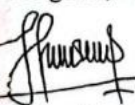
Nama : Tiara Mayang Sari  
NIM : 1911240048  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Dengan ini saya menyatakan:

1. Karya tulis/skripsi ini berjudul: **Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MIN 2 Kota Bengkulu.** Karya tulis/skripsi ini murni gagasan dan pemikiran sendiri, tanpa bantuan yang tidak sah dari pihak lain, kecuali dari tim pembimbing.
2. Di dalam karya tulis/skripsi ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas atau dicantumkan acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
3. Pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Bengkulu, 27 Mei 2025



  
**Tiara Mayang Sari**  
NIM. 1911240048







# KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

## UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

### FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Jl. R. H. Fatah Pahlawan, Duku, Bengkulu 38211  
Telp. (0736) 512276-51101, 512879 Fax. (0736) 51173, 51175  
Email: [info@uin-sukarno-bengkulu.ac.id](mailto:info@uin-sukarno-bengkulu.ac.id)

## NOTA PEMBIMBING

Hal. Skripsi Sdr. **Tiara Mayang Sari**

NIM. **1911240048**

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu

Bengkelu

Dr. Bengkelu

Assalamu'alaikum Wr. Wb. Saya telah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Sdr.

Nama **Tiara Mayang Sari**

NIM **1911240048**

Judul **Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MIN 2 Kota Bengkulu**

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munagasyah skripsi guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Demikian atas perhatiannya diucapkan terimakasih Wasalamu'alaikum Wr. Wb.

Bengkulu, Agustus 2025

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Oolbi Khoirul M. Pd

Meddyan Heriadi, M. Pd

NIP. 9807020070101003

NIP. 98907082019031004



# UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

PAKETULAS TARIYAH DANTADRIS

Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap  
Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MIN Kota Bengkulu

## PERSITUJUAN SKRIPSI

Judul: Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MIN Kota Bengkulu

Nama: Liara Mayang Sari  
NIM: 1911240048

Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Jurusan: Tarbiyah  
Fakultas: Tarbiyah dan Tadris

Disetujui oleh:

Pembimbing I: Augustus 2025  
Pembimbing II

Dr. Oolbi Khairi, M. Pd. Meddyan Heriadi, M. Pd.  
NIP. 198107202007101003 NIP. 198007082019031004

Mengetahui

Ketua Jurusan Tarbiyah

Dr. Aziza Ariyati, M. Ag.  
NIP. 197212122005012007

## MOTTO

“Orang lain tidak akan paham perjuangan dan masa sulitnya dirimu, yang mereka ingin tahu hanya kesuksesanmu.

Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun tidak ada yang mengapresiasi dirimu. Kelak diri kita dimasa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini.”



## ABSTRAK

**Tiara Mayang Sari :Hubungan Kecanduan Game Online  
Terhadap Motivasi  
Belajar Siswa Kelas IV MIN 2 Kota  
Bengkulu**

Penelitian ini berjudul “*Hubungan kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MIN 2 Kota Bengkulu*”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat hubungan kecanduan game online terhadap motivasi belajar siswa kelas IV MIN 2 Kota Bengkulu. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif korelatif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV MIN 2 Kota Bengkulu dan yang menjadi sample pada penelitian ini yaitu siswa kelas IV B MIN 2 Kota Bengkulu yang berjumlah 33 orang siswa. Dalam penelitian ini digunakan tiga teknik pengumpulan data yaitu angket, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian mengenai Hubungan Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MIN 2 Kota Bengkulu yaitu, tingkat bermain game online siswa terhadap motivasi belajar siswa bervariasi, mulai dari tingkat aktivitas yang rendah, sedang, dan tinggi. Hasil analisis penelitian dari interpretasi data diambil kesimpulan bahwa terdapat hubungan antara game online terhadap motivasi siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis yang mana diperoleh  $r_{hitung}$  keseluruhan yaitu  $r_{hitung} 0,34827 > r_{tabel} 0.3440$  dengan signifikan 0,05 dan jika dilihat dari tabel interpretasi koefisien korelasi maka tingkat hubungannya berada pada skala kuat. maka dari itu  $H_a$  diterima ada hubungan game online terhadap motivasi belajar siswa.

**Kata Kunci:** *Game Online, Motivasi Belajar, Dan Kelas IV MIN 2 Kota Bengkulu*

## ABSTRACT

### **Tiara Mayang Sari : Online Games Addiction Relationship On the Learning Motivation of Grade IV Students of MIN 2 Bengkulu City**

*This study aims to determine whether there is an Online games addiction relationship on the learning motivation of class IV students of MIN 2 Bengkulu City. The research method used is quantitative correlative. The population in this study were class IV students of MIN 2 Bengkulu City and the sample in this study were class IV B students of MIN 2 Bengkulu City totaling 33 students. In this study, three data collection techniques were used, namely questionnaires, observation, and documentation. The results of the study regarding the Influence of Playing Online Games on the Learning Motivation of Class IV Students of MIN 2 Bengkulu City, namely, the level of playing online games on student learning motivation varies, ranging from low, medium, and high levels of activity. The results of the research analysis from the interpretation of the data concluded that there is an influence of online games on student motivation. This can be seen from the results of the hypothesis test which obtained the overall  $r$  count, namely  $r$  count  $0.34827 > r$  table  $0.3440$  with a significance of  $0.05$  and if viewed from the interpretation table of the correlation coefficient, the level of relationship is on a strong scale. therefore  $H_a$  is accepted there is an influence of online games on student learning motivation.*

**Keywords:** Online Games, Learning Motivation, and Class IV MIN 2 Bengkulu City

## PERSEMBAHAN

Ya Allah atas izinmu saya selesaikan tugas ini, lika-liku perjalanan panjang menuju kesuksesan untuk meraih cita-cita mulia ini yang tak luput dari Rahmat karunia-Mu yang penuh dengan maghfiroh dan dengan hidayah-Mu serta dengan tak hentinya mengucapkan kata syukur Alhamdulillah hirobil'amin peneliti persembahkan Skripsi ini untuk:

1. Kedua orang tua peneliti, teruntuk ibunda (Sri Herawati) yang sangat peneliti sayangi, cintai, dan sangat peneliti banggakan yang mana telah mendoakan, mendidik, mengasuh, melindungi, mendukung serta memberi kecukupan dalam hal apapun, memberi pengorbanan yang besar dan selalu memberikan do'a dengan tulus untuk peneliti, selalu memberikan kasih sayang yang tak pernah putus dan sabar menanti keberhasilan peneliti dan semua pengorbanannya yang tidak bisa terbalas dengan apapun juga, dan untuk ayahanda (Amin Dari) terima kasih sudah hadir di hidup perempuan ini, yang telah mengobati kerinduanku pada sosok ayah. Ayah terima kasih atas cintamu yang tulus selama 13 tahun ini, terima kasih atas kasih sayang yang tak pernah berkurang dan tak pernah kau bandingkan dan Terima kasih juga sudah menjunjung tinggi pendidikan peneliti sampai saat ini untuk menjadi orang yang sukses dunia dan di akhirat.
2. Cinta Pertamaku, Ayahanda Alamrhum Ahmad Zulfai seseorang yang peneliti sebut ayah. Kepergianmu membuat

peneliti mengerti bahwa rindu yang paling menyakitkan adalah merindukan seseorang yang sudah tiada. Alhamdulillah kini peneliti sudah berada ditahap ini, menyelesaikan karya tulis sederhana sebagai tanda tanggung jawab seorang anak. Terima kasih sudah memberikan kasih sayang, bertanggung jawab dan merawat penulis sampai Sembilan tahun kita bersama dan atas doa-doa yang telah engkau panjatkan sampai peneliti bisa sekuat ini untuk tetap bertahan. Walaupun peneliti harus tertatih tanpa kau temani lagi.

3. Ayuk-ayuk peneliti (Fera Malinda Sari, Yeni Destira, Cindi Grasela) serta Kakak-kakak ipar peneliti (Agus Hakim, Asdi Lasiman dan Firmansyah) kemudian Ponakan-Ponakan peneliti (Citra Kharisma Putri, Almarhumah Anggun Junita Putri, Amira Ainun Mahya, Astira Meisya Fitri, Anindira Putrid an M. Ryuga Al-fatih Mansyah) yang telah menghibur peneliti dikala perasaan yang cukup tidak baik-baik saja. Serta keluarga besar tercinta yang sangat saya sayangi, yang tak pernah lupa mendoakan, memberikan support dan semangat dalam menggapai cita-cita.
4. Sahabat dan saudara terbaik peneliti (Yesi Nurul Mar'atus Soleha) yang selalu membantu dan memberi dukungan dan menjadi saksi perjuangan selama perjalanan menuntut ilmu ini sedari masa Mts hingga masa perkuliahan yang panjang ini.

5. Teman seperjuangan peneliti (Meisi dan Belina Sentika) yang sudah hadir menjadi teman dimasa-masa perkuliahan ini.
6. Untuk semua guru peneliti dari TK,SD dan Ustad dan Ustadzah di Pondok Pesantren Modern Darussalam Kepahiang, serta para Dosen-dosen hebat yang peneliti temui selama perkuliahan yang telah ikhlas tulus dalam mendidik peneliti, mengarahkan dan mengajarkan banyak ilmu pengetahuan dan keterampilan.
7. Untuk keluarga besar Gerakan Pramuka 01.001/01.002 Rajolelo-Fatmawati Pangkalan UINFAS Bengkulu dan jajaran kakak pembina hebat yang selalu memberikan dukungan, pengalaman, dan pengajaran selama ini.
8. Untuk keluarga besar PGMI terutama “ PGMI kelas B” Angkatan 2019 yang selalu saling memberi dukungan dan berjuang bersama-sama.
9. Almamater, Agama, Bangsa, dan Negara.
10. Terakhir, terima kasih kepada wanita sederhana yang memiliki keinginan tinggi namun terkadang sulit dimengerti isi kepalanya, sang penulis karya tulis ini yaitu diri peneliti sendiri, Tiara Mayang Sari. Seorang anak bungsu yang berjalan menuju usia 23 tahun yang keras kepala namun terkadang sifatnya masih seperti anak kecil. Terima kasih telah hadir dan bertahan sampai sejauh ini, yang tetap kuat dengan semua rintangan dan ujian yang sudah dilewati. Jalanmu mungkin tidak semulus jalan yang lain tapi kamu

harus yakin dan bangga dirimu akan selalu bisa melewati semuanya, walau memang seringkali harapan tidak sesuai ekspektasi yang diinginkan, namun harus tetap bersyukur terimakasih selalu mau berusaha dan bekerjasama. Semoga langkah yang akan ditempuh selalu ada kebaikan didalamnya dan Allah meridhoi dan selalu dalam lindungan-Nya.



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MIN 2 kota bengkulu”** Shalawat dan salam untuk Baginda Nabi Muhammad SAW, Nabi penutup yang menjadi suri tauladan bagi umat Islam, yang telah membawa kita dari zaman jahiliyah menuju zaman islamiah seperti yang kita rasakan pada saat ini. Nabi yang banyak menorehkan perjuangan demi menyampaikan ajaran yang sangat mulia, ajaran agama Islam. Sehingga jelas petunjuk antara jalan yang baik atau buruk.

Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Tadris (FTT) Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UIN FAS) Bengkulu. Dalam penyusunan skripsi ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah banyak membantu, menginspirasi, memotivasi, membimbing sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Semoga semua bantuan ini dapat bernilai amal jariyah, karena telah memberikan waktu serta ilmu yang bermanfaat. Dengan demikian penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Zulkarnain Dali, M.Pd. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu yang

telah memfasilitasi penulis dalam menimba ilmu dan menyelesaikan skripsi ini.

2. Bapak Dr. Mus Mulyadi, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah memberikan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan studi dan penulisan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Aziza Aryati, M.Ag., selaku Ketua Jurusan Tarbiyah, Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan studi ini.
4. Bapak Adi Saputra, M.Pd. selaku Sekretaris Jurusan Tarbiyah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu yang selalu memberikan motivasi, petunjuk dan bimbingan demi keberhasilan penulis.
5. Bapak Abdul Aziz Mustamin, M.Pd.I. selaku Koordinator program studi PGMI Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah membantu, membimbing, dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini mulai dari pengajuan judul sampai skripsi ini selesai.
6. Bapak Dr. Qolbi Khoiri, M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan arahan, masukan dan kemudahan dalam penyusunan dan menyelesaikan skripsi tepat pada waktunya.
7. Bapak Meddyan Heriyadi, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan arahan, masukan dan kemudahan dalam penyusunan dan menyelesaikan skripsi tepat pada waktunya.

8. Bapak/Ibu dosen dan Staff Jurusan Tarbiyah, Prodi PGMI UIN FAS Bengkulu yang telah banyak berkontribusi dalam mendidik serta mengupayakan penyampaian ilmunya.
9. Pihak Perpustakaan UIN FAS Bengkulu yang telah banyak membantu penulis dalam menyediakan fasilitas tentang kepustakaan.
10. Bapak Ach, Jainuri, M.Pd selaku kepala madrasah MIN 2 Kota Bengkulu, serta ibu Ilni Diarti, S.Pd, SD yang berkenan membantu selama proses penelitian di kelas IV B, beserta dewan guru dan staf TU yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Bengkulu,

2025

Penulis

Tiara Mayang Sari

1911240048

## DAFTAR ISI

|                                           |             |
|-------------------------------------------|-------------|
| <b>HALAMAN JUDUL .....</b>                | <b>i</b>    |
| <b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>            | <b>ii</b>   |
| <b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING .....</b> | <b>iii</b>  |
| <b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>           | <b>iv</b>   |
| <b>LEMBAR NOTA PEMBIMBING .....</b>       | <b>v</b>    |
| <b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>            | <b>vi</b>   |
| <b>MOTTO .....</b>                        | <b>vii</b>  |
| <b>ABSTRAK .....</b>                      | <b>viii</b> |
| <b>PERSEMBAHAN.....</b>                   | <b>x</b>    |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                | <b>xiv</b>  |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                    | <b>xvii</b> |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                 | <b>xxi</b>  |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>             | <b>1</b>    |
| A. Latar Belakang Masalah.....            | 1           |
| B. Identifikasi Masalah.....              | 7           |
| C. Batasan Masalah.....                   | 8           |
| D. Rumusan Masalah .....                  | 8           |
| E. Tujuan Penelitian.....                 | 9           |
| F. Manfaat Penelitian.....                | 9           |
| <b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>          | <b>11</b>   |
| A. Kajian Teori .....                     | 11          |
| 1. Game Online .....                      | 11          |
| a. Pengertian Game Online .....           | 11          |
| b. Jenis-Jenis Game Online .....          | 14          |

|                                                  |           |
|--------------------------------------------------|-----------|
| c. Kelemahan Dan Kelebihan Game Onlie .....      | 17        |
| 2. Motivasi Belajar .....                        | 19        |
| a. Pengertian Motivasi .....                     | 19        |
| b. Pengertian Belajar .....                      | 21        |
| c. Pengertian Motivasi Belajar .....             | 25        |
| d. Bentuk- Bentuk Motivasi Belajar.....          | 29        |
| e. Aspek yang Mempengaruhi Motivasi Belajar..... | 31        |
| f. Indikator Motivasi.....                       | 32        |
| B. Penelitian Terdahulu .....                    | 33        |
| C. Kerangka Berpikir .....                       | 39        |
| D. Hipotesis Penelitian.....                     | 40        |
| <b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>       | <b>41</b> |
| A. Jenis Penelitian.....                         | 41        |
| B. Tempat Dan Waktu Penelitian .....             | 42        |
| C. Populasi dan Teknik Sample .....              | 42        |
| D. Teknik Pengumpulan Data.....                  | 42        |
| 1. Angket/Kuosioner .....                        | 43        |
| 2. Dokumentasi .....                             | 44        |
| 3. Observasi.....                                | 45        |
| E. Uji Validitas Dan Uji Reliabilitas .....      | 45        |
| 1. Uji Validitas .....                           | 45        |
| 2. Uji Reliabilitas .....                        | 46        |
| F. Uji Prasyarat.....                            | 47        |
| 1. Uji Normalitas.....                           | 47        |
| 2. Uji Linearitas.....                           | 47        |

|                                                                  |           |
|------------------------------------------------------------------|-----------|
| G. Teknik Analisis Data.....                                     | 48        |
| 1. Uji Hipotesis .....                                           | 48        |
| <b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>                                    | <b>49</b> |
| A. Deskripsi Wilayah Penelitian.....                             | 49        |
| 1. Sejarah Sekolah.....                                          | 49        |
| 2. Visi dan Misi .....                                           | 49        |
| 3. Identitas Sekolah .....                                       | 50        |
| 4. Jumlah Tenaga Pendidik dan Peserta Didik.....                 | 51        |
| 5. Kondisi Fisik dan Lingkungan Sekolah .....                    | 51        |
| 6. Kurikulum Sekolah .....                                       | 51        |
| B. Hasil Penelitian .....                                        | 52        |
| 1. Deskripsi Variabel.....                                       | 52        |
| 2. Deskripsi Data Angket.....                                    | 54        |
| 3. Uji Validitas .....                                           | 54        |
| 4. Uji Reliabilitas .....                                        | 56        |
| 5. Uji Prasyarat.....                                            | 57        |
| a. Uji Normalitas.....                                           | 57        |
| b. Uji Linearitas.....                                           | 57        |
| 6. Uji Hipotesis .....                                           | 57        |
| C. Pembahasan.....                                               | 59        |
| 1. Bermain Game Online.....                                      | 59        |
| 2. Motivasi Belajar .....                                        | 69        |
| 3. Hubungan Game Online Terhadap Motivasi Belajar<br>Siswa ..... | 77        |

|                            |           |
|----------------------------|-----------|
| <b>BAB V PENUTUP .....</b> | <b>83</b> |
| A. Kesimpulan .....        | 83        |
| B. Saran.....              | 83        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b>      |           |
| <b>LAMPIRAN</b>            |           |



## DAFTAR TABEL

|                                                                 |    |
|-----------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 1 Daftar Nama Guru MIN 2 Kota Bengkulu.....               | 66 |
| Tabel 1 Hasil Uji Validasi Kecanduan Game Online .....          | 67 |
| Tabel 2 Hasil Uji Validasi Motivasi Belajar .....               | 67 |
| Tabel 3 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....                   | 68 |
| Tabel 4 Hasil Uji Normalitas kolmogrov-smirnov one sampel test. | 69 |
| Tabel 5 Hasil Uji Linearitas .....                              | 69 |
| Tabel 6 Interpretasi Koefisien Korelasi.....                    | 71 |

