

**PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE MOBILLEGENDS
TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) SISWA KELAS VII
DI SMP NEGERI 01 PASEMAH AIR KERUH
KABUPATEN EMPAT LAWANG**

SKRIPSI



TURRI ANUGRAH
NIM. 2011270010

**PRODI TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI
SUKARNO BENGKULU
TAHUN 2025**

**PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE MOBILE
LEGENDS TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL
BELAJAR PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
(IPS) SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 01 PASEMAH
AIR KERUH KABUPATEN EMPAT LAWANG**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Ilmu Pengetahuang Sosial



Diajukan Oleh:
TURRI ANUGRAH
NIM. 2011270010

**PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO
BENGKULU
2025**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Turri Anugrah
NIM : 2011270010
Fakultas : Tarbiyah Dan Tadris
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengaruh Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 01 Pasemah Air Keruh Kabupaten Empat Lawang”** adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, 2025

A handwritten signature in black ink is written over a 10000 Rupiah stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'REPUBLIK INDONESIA' and '10000'. Below the stamp, the text 'DFB5EAMX429748766' is visible.

Turri Anugrah

NIM. 2011270010



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Pager Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-53879 Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uin-sukarno-bengkulu.ac.id

PENGESAHAN

Nama : Turri Anugrah
NIM : 2011270010
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Jurusan : Sains dan Sosial
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

**PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN ILMU
PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 01
PASEMAH AIR KERUH KABUPATEN EMPAT LAWANG.**

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan didepan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu

Bengkulu, 02 September 2025

Tim Penguji

Ketua

Prof. Dr. Adisel, M.Pd

NIP. 197612292003121004

Sekretaris

Ikke Wulan dari, M.Pd

NIP. 199111262019032013

Penguji I

Dr. Ismail, M.Ag

NIP. 197206112005011002

Penguji II

Sepri Yunarman

NIP. 199002102019031015

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. H. Mus Mulyadi, M.Pd

NIP. 197005142000031004



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI
SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADIRIS

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Tlp. (0736) 51276, 51171 Fax Bengkulu

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul

**Pengaruh Bermain Game Online
Mobile Legends Terhadap Motivasi
Dan Hasil Belajar Pendidikan Ilmu
Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa
Kelas VII Di SMP NEGERI 01
Pasemah Air Keruh Kabupaten
Empat Lawang
Turri Anugrah
: 2011270010
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Jurusan : Sains dan Sosial
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris**

Nama

NIM

Program Studi

Jurusan

Fakultas

Bengkulu, 2025

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Nurniswah, M.Pd

M. Iham Gilang, M.Pd

NIP. 196308231994032001

NIP. 198807102019031004

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Sains dan Sosial

Khosi'in M. Pd. Si

NIP. 198807102019031004



**KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI
SUKARNO BENGKULU**

FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagi Dewa Tlp. (0736) 51276, 51171 Fax Bengkulu

PENGESAHAN PEMBIMBINGAN

Pembimbing I dan pembimbing II menyatakan skripsi yang
ditulis oleh:

Nama : Turri Anugrah

NIM : 2011270010

Prodi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Jurusan : Tadris

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Skripsi yang berjudul "Pengaruh Bermain Game Online
Mobile Legends Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas VII
Di SMP NEGERI 01 Pasemah Air Keruh Kabupaten Empat
Lawang" telah dibimbing, diperiksa dan diperbaiki sesuai dengan
saran Pembimbing I dan Pembimbing II. Oleh karena itu, skripsi
tersebut sudah memenuhi persyaratan ujian munaqosyah.

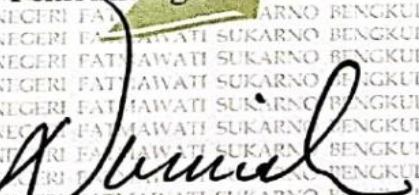
BENGKULU

Bengkulu,

2025

Pembimbing I

Pembimbing II


Dra. Nurniswah, M.Pd

NIP. 196308231994032001


M. Hnam Gilang, M.Pd

NIP. 199004122020121003



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI
SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADIRIS

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Tlp. (0736) 51276, 51171 Fax: Bengkulu

NOTA PEMBIMBING

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno
Bengkulu
Di Bengkulu

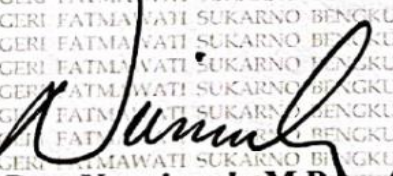
Dengan Hormat,
Setelah membaca, memberi arahan dan perbaikan seperlunya,
maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi dari:

Nama : Turri Anugrah
NIM : 2011270035
Judul : Pengaruh Bermain Game Online Mobile
Legends Terhadap Motivasi Dan Hasil
Belajar Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
(IPS) Siswa Kelas VII Di SMP NEGERI 01
Pasemah Air Keruh Kabupaten Empat
Lawang

Telah memenuhi syarat untuk diajukan sidang munaqosah skripsi.
Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk
digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya kami
ucapkan terima kasih.

Bengkulu, 2025

Pembimbing I Pembimbing II


Dra. Nurniswah, M.Pd.
NIP.196308231994032001


M. Ilham Gilang, M.Pd.
NIP.199004122020121003

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rahmat dan syukur, dengan kerendahan hati kebahagiaan telah kunikmati, secerah cita-citaku telah kuraih namun perjuanganku belumlah selesai. Kebahagiaan ini mewakili setiap impianku. dengan penuh rasa bahagia, skripsi ini penulis persembahkan untuk orang-orang yang kusayangi:

1. Untuk ibu dan bapak saya yang bernama revi perawati dan thubrani, yang hebat dan yang selalu menjadi penyemangat, yang tidak pernah berhenti memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberi motivasi, serta dukungan moral maupun materi. Terimah Kasih selalu berjuang dalam menyelesaikan studi ku yang mungkin begitu banyaknya rintangan dan halangan bagi mu ibu dan bapak ku yang ku sayangi. Gelar sarjana ini aku persembahkan kepada mu ibu dan bapak ku , anakmu yang dulu begitu nakal kini sudah menjadi sarjana buk. Terimah kasih atas perjuangan dan doa mu ibu dan bapak aku sayang kalian buk/pak.
2. Kakak-kakak ku yang terkeren ahmad pansari dan tomi febriansyah dan adekku nadia hazirah yang selalu mensupport dalam segala hal, yang selalu berdoa untuk kelancaran serta kemudahan dalam melakukan segala hal. Gelar sarjana ini aku berikan kepada

keluarga ku, yang tidak henti-hentinya dalam mengupayakan moral maupun materil yang senantiasa begitu sulitnya proses yang dilalui tapi aku selalu ingat masa depan ditentukan oleh orang-orang yang tidak menyerah dan selalu berusaha dalam menggapai cita-citanya.

3. Saya ucapkan terima kasih banyak tentunya kepada dosen pembimbing saya Bapak M.Ilham Gilang, M.Pd dan Ibu Dra. Nurniswah, M.Pd. yang selalu memberikan arahan mulai dari seminar proposal hingga ke penghujung studi S1 ini, yang selalu memberikan semangat yang tak henti-hentinya dalam menyelesaikan skripsi serta memberikan motivasi kehidupan kedepannya.
4. Kepada ibu Winalita, S.Pd selaku guru mata pelajaran ips dan kepala sekolah serta waka Yenni Juniarti, S.Pd. di SMP NEGERI 01 pasemah air keruh kabupaten empat lawang, saya ucapkan terima kasih banyak yang telah memperbolehkan saya melakukan penelitian di sana serta memperlancar semuanya.
5. Untuk kawan-kawan seperjuanganku, muhammad rizaldi ardian, muhammad faisal, andreas fernandes, jendri noprana, jeffrey, rolan si ariko, loly suganda dan budi handori saya ucapkan terima kasih ,tentunya selama saya dibengkulu sudah banyak merepotkan

kalian dari mulai semester 3 kita saling mengenal hingga sampai keujung yang mungkin kita belum tentu bisa kumpul dan bercerita seperti dulu serta sudah sibuk mencari jalan hidup masing-masing.

6. Serta kepada teman-teman organisasi PM4I bengkulu saya ucapkan terimah kasih, dari organisasi ini saya banyak belajar baik itu perjuangan, tidak mudah menyerah serta memanusiakan manusia.



Nama : Turri Anugrah
Nim : 20112700110
Prodi : Tadris IPS

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain game online *Mobile Legends* terhadap motivasi dan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas VII di SMP Negeri 01 Pasemah Air Keruh, Kabupaten Empat Lawang. Latar belakang penelitian ini adalah fenomena menurunnya motivasi dan hasil belajar siswa akibat kecanduan bermain game online, khususnya *Mobile Legends*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *ex post facto*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII, dan teknik sampling yang digunakan adalah *total sampling* karena jumlah populasi kurang dari 100 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket/kuesioner untuk mengukur motivasi belajar dan pengaruh bermain game, serta dokumentasi nilai untuk mengukur hasil belajar IPS. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan uji instrumen (validitas dan reliabilitas), uji prasyarat (normalitas dan linearitas), serta uji hipotesis dengan regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh negatif signifikan antara intensitas bermain game *Mobile Legends* terhadap motivasi belajar IPS siswa. Semakin tinggi frekuensi bermain game, semakin rendah motivasi belajar siswa. Demikian pula, hasil belajar IPS siswa juga menunjukkan penurunan yang signifikan seiring meningkatnya intensitas bermain game. Hal ini mengindikasikan bahwa game online *Mobile Legends* memberikan dampak yang cukup kuat terhadap aspek afektif dan kognitif siswa dalam konteks pembelajaran IPS. Dengan demikian, perlu adanya perhatian dari pihak sekolah, guru, dan orang tua dalam membimbing serta mengawasi penggunaan teknologi dan aktivitas bermain game siswa agar tidak mengganggu proses belajar dan pencapaian akademik mereka. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengambil kebijakan

pendidikan dalam mengantisipasi pengaruh negatif teknologi terhadap pembelajaran.

Kata kunci: Game online, Mobile Legends, motivasi belajar, hasil belajar, IPS



Nama ; Turri Anugrah
Nim : 2011270010
Prodi : Tadris IPS

ABSTRACT

This study aims to determine the influence of playing the online game Mobile Legends on the motivation and academic achievement in Social Studies (IPS) among seventh-grade students at SMP Negeri 01 Pasemah Air Keruh, Empat Lawang Regency. The background of this research is the phenomenon of declining motivation and learning outcomes due to addiction to online games, particularly Mobile Legends. This study uses a quantitative approach with an ex post facto method. The population consists of all seventh-grade students, and the sampling technique applied is total sampling, as the population size is fewer than 100 students. Data were collected using questionnaires to measure learning motivation and the influence of gaming, as well as documentation of academic records to assess IPS learning outcomes. The collected data were analyzed using instrument tests (validity and reliability), prerequisite tests (normality and linearity), and hypothesis testing through simple linear regression. The results show a significant negative effect of playing Mobile Legends on students' motivation to learn IPS. The higher the gaming frequency, the lower the students' learning motivation. Similarly, students' IPS academic performance also significantly declined with increased gaming intensity. These findings indicate that the Mobile Legends online game has a strong impact on students' affective and cognitive aspects in the context of IPS learning. Therefore, it is necessary for schools, teachers, and parents to guide and supervise students' use of technology and gaming activities to ensure they do not interfere with learning and academic achievement. This research is expected to serve as a reference for educational policymakers in addressing the negative effects of technology on learning.

Keywords: Online game, Mobile Legends, learning motivation, academic achievement, Social Studies (IPS)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan yang mahakuasa atas kelimpahan rahmat dan kasih sayang-Nya. Tidak lupa pula sholawat beserta salam senantiasa tercurah bagi Rasulullah SAW. Yang telah membawa manusia dari zaman kegelapan menuju zaman terang benderang. Berkat rahmat dan karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan sebuah skripsi yang berjudul Pengaruh Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 01 Pasemah Air Keruh Kabupaten Empat Lawang. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu saya menghaturkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. KH. Zulkarnain Dali, M.Pd selaku Rektor Universitas Islam Negeri Fatmawati Soekarno Bengkulu yang telah memberikan fasilitas dalam menuntut ilmu pengetahuan di Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.
2. Dr. H. Mus Mulyadi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah memberikan izin melakukan penelitian.

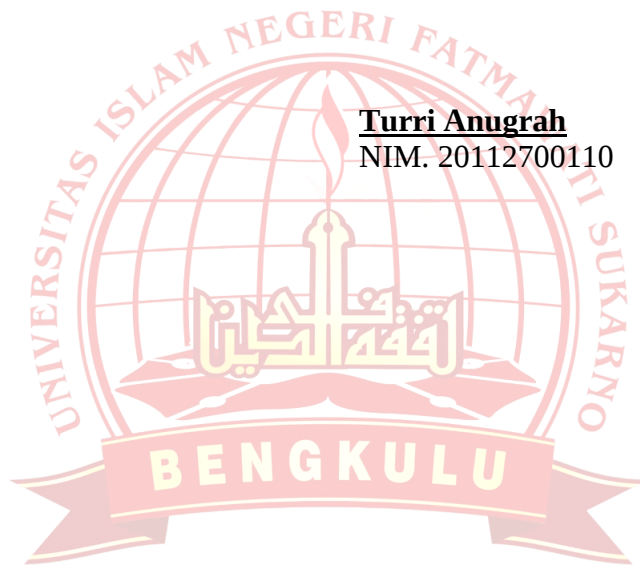
3. Khosi'in, M.Pd.I selaku ketua jurusan sains dan sosial, yang telah memberi kemudahan dalam melaksanakan penelitian dan penyusunan skripsi ini.
4. M. Ilham Gilang, M.Pd selaku koordinator studi tadris ilmu pengetahuan sosial, yang telah membimbing dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan perkuliahan.
5. Dra. Nurniswah, M.Pd selaku pembimbing 1 dan Bapak Ilham Gilang, M.Pd selaku pembimbing II, yang telah banyak memberikan bimbingan, saran, arahan, ide, masukan, tempat dan waktu sehingga penulis termotivasi untuk melakukan bimbingan sehingga penulis skripsi ini dapat selesai.
6. Salamah, SE, M.Pd selaku pembimbing akademik saya yang telah banyak memberikan masukan dan pengarahan selama kuliah.
7. Bapak/ ibu dosen, pimpinan, staf, dan karyawan Civitas Akademik Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah memberikan arahan, motivasi dan semangat serta bekal ilmu kepada penulis.
8. Kepala Sekolah, guru, staf sekolah dan siswa-siswi SMP Negeri 01 Pasemah Air Keruh yang telah bersedia memberikan informasi menyangkut penelitian ini hingga dapat terselesaikan

Demikian penulis seperti ini mengucapkan hanya terima kasih atas segala bantuannya dan penulis sungguh berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya bagi para pembaca pada umumnya.

Bengkulu,
Penulis

2025

Turri Anugrah
NIM. 20112700110



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERSETUJUAN SKRIPSI	iv
PENGESAHAN SKRIPSI	v
NOTA PEMBIMBING	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	x
KATA PENGANTAR	xiii
DAFTAR ISI	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Penelitian	12
D. Kegunaan Penelitian	12
E. Definisi Istilah	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Kajian Teori	13
1. Game Online	14
2. Sejarah Game Online	14
3. Jenis-jenis Game Online	17
4. Game Online Mobile Legends	19
5. Sejarah Game Online Mobile Legends	21
6. Dampak Game Online	21
B. Motivasi Belajar	23
1. Pengertian Motivasi Belajar	23
2. Ciri-ciri Motivasi Belajar	24
3. Faktor-faktor yang mempengaruhi Motivasi Belajar	
C. Hasil Belajar	25
1. Pengertian Hasil Belajar	25
2. Aspek Kognitif	26

3. Aspek Psikomotorik	27
D. Ilmu Pengetahuan Sosial	32
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Jenis dan Desain Penelitian	38
B. Tempat dan Waktu	40
C. Populasi dan Sampel	40
D. Definisi Oprasional Variabel.....	41
E. Teknik Pengumpulan Data	42
F. Insterumen Penelitian.....	44
G. Teknik Analisis	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	49
A. Deskripsi Wilayah Penelitian	49
B. Deskripsi Data	56
C. Pengujian Persyaratan Analisis Dan Pengujian Hipotesis ...	57
D. Hasil Penelitian	57
BAB V PENUTUP.....	66
A. Kesimpulan.....	66
B. Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA.....	67