ABSTRAK

Ahmad Muraqib Athoillah, 2016: *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMA Negeri Ambulu Tahun Pelajaran 2015 / 2016*

Game online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin – mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet. Bermain game online berdampak pada anak, berkurangnya sosialisasi terhadap sesama, sulit untuk berkonsentrasi, sulit untuk berinteraksi, lupa akan segala hal. Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas games, akan mempengaruhi motivasi belajar sehingga mengurangi waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka. Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Dimana kita ketahui bahwa motivasi memegang peranan yang sangat penting dalam belajar, karena seseorang yang memiliki motivasi berprestasi tinggi akan berusaha keras dalam belajar, sehingga dapat mencapai hasil yang tinggi. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa di SMA Negeri Ambulu.

Rumusan masalah yang diteliti dalam penelitian ini secara umum yaitu apakah ada pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa di SMA Negeri Ambulu tahun pelajaran 2015/2016?. Sedangkan secara khusus dibagi menjadi dua sub masalah, yaitu: 1) Apakah ada pengaruh game online terhadap motivasi belajar intrinsik siswa di SMA Negeri Ambulu tahun pelajaran 2015/2016? 2) Apakah ada pengaruh game online terhadap motivasi belajar ekstrinsik siswa di SMA Negeri Ambulu tahun pelajaran 2015/2016?

Adapun tujuan yang dilakukan dalam penelitian ini secara umum adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa di SMA Negeri Ambulu tahun pelajaran 2015/2016. Sedangkan secara khusus dibagi menjadi dua, yaitu: 1) ada atau tidaknya pengaruh game online terhadap motivasi belajar intrinsik siswa di SMA Negeri Ambulu tahun pelajaran 2015/2016. 2) ada atau tidaknya pengaruh game online terhadap motivasi belajar ekstrinsik siswa di SMA Negeri Ambulu tahun pelajaran 2015/2016.

Penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data melalui observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan analisis datanya menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan tekhnik analisis *product moment.*

$$r = \frac{n(\Sigma XY) - (\Sigma \mathrm{X})(\Sigma \mathrm{Y})}{\sqrt{[n(\Sigma X^2) - (\Sigma \mathrm{X})^2][n(\Sigma Y^2) - (\Sigma \mathrm{Y})^2]}}$$

Penelitan ini memperoleh kesimpulan secara umum, yaitu ada pengaruh negatif yang lemah game online terhadap motivasi belajar siswa di SMA Negeri Ambulu tahun pelajaran 2015/2016. Sedangkan secara khusus dibagi menjadi dua sub masalah, yaitu: 1) ada pengaruh negatif yg lemah game online terhadap motivasi belajar intrinsik siswa di SMA Negeri Ambulu tahun pelajaran 2015/2016. 2) ada pengaruh negatif yg lemah game online terhadap motivasi belajar ekstrinsik siswa di SMA Negeri Ambulu tahun pelajaran 2015/2016.

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id