

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA
KELAS VII SMP NEGERI NEONBAT**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Dalam Memperoleh
Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)**



OLEH :

MARIA OBE
31170100


**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TIMOR
KEFAMENANU
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA
KELAS VII SMP NEGERI NEONBAT**

Telah Diperiksa Dan Disetujui Oleh Pembimbing Untuk Dilaksanakan Sidang
Skripsi Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia

Pembimbing Utama


E. Kristianti, S.Psi., MA
NIP. 196509142005012001

Pembimbing Pendamping


Rince Jalla Wahana, S.Pd., M.Pd
NIP. 198707252019032023

Kefamenan, 2023
Kordinator Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia


Melanah N. Labana, S.Pd., M.Pd
NIP. 198911192018031001

HALAMAN PENGESAHAN


**PENGARUII *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS VII SMP NEGERI NEONBAT**


Skripsi Ini Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Program Studi
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Susunan Dewan Penguji


Ketua Penguji

Sekretaris Penguji


Maria Rosalinda Tallan, S.Pd., M.Pd
NIP. 198808132019032016



E. Kristanti, S.Psi., M.A
NIP. 196509142005012001


Anggota Penguji


Rince Jalla Wabang, S.Pd., M.Pd
NIP. 198707252019032023

Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Kefamenan, 2023
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan


Metronomy M.J. Lihana, S.Pd., M.Pd
NIP. 198911492018031001


Blasius Atini, S.Pd., M.Sc
NIP. 197904702005011002

PERNYATAAN ORISINILITAS SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa sepanjang sepengetahuan saya, didalam naskah Skripsi dengan judul: **"PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELASVII SMP NEGERI NEONBAT"**.

Tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik disuatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis untuk diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah ini disebutkan dalam sumber kutipan atau daftar pustaka.

Apabila ternyata naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, saya bersedia skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh Sarjana Pendidikan (S.Pd) dibatalkan, serta proses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2, Pasal 70).



Kefamenan, ~~2023~~ ²⁰²³ Muli

Yang Membuat Pernyataan

MARIA OBE

31170100

MOTTO

“SUKSES ADALAH SAAT PERSIAPAN DAN KESEMPATAN BERTEMU”

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya Bapak Gregorius Obe dan Mama Anastasia Lake.
2. Saudara dan saudari yang saya sayangi Kakak Yasintus Obe. Almarhum Yuliana Obe dan adik tercinta Oktovianus Obe
3. Sahabat-sahabat terkasih yang selama penyusunan skripsi ini telah membantu dan selalu mendukung saya dalam susah maupun senang.
4. Teman-teman PBSI angkatan 2017, Bapak Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia.
5. Almamaterku tercinta Universitas Timor

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Pemurah dan Maha Penyayang, dengan limpah karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “Pengaruh **Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri Neonbat**”.

Terimakasih penulis sampaikan kepada E. Kristianti, S.Psi.,M.A selaku pembimbing I dan Rince Jalla Wabang, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing 2 yang telah meluangkan waktunya selama penyusunan skripsi ini. Terimakasih kepada Metropoly M.J Liubana,S.Pd., M. Pd selaku ketua program studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia FIP – Unimor Kefamenanu, Dekan dan Wakil Dekan FIP – Unimor, seluruh staf dan dosen program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FIP – Unimor, pegawai dan rekan-rekan kuliah. Terimakasih juga kepada kepala SMP Negeri Neonbat yang sudah menerima saya untuk meneliti di sekolah tersebut, guru-guru SMP Negeri Neonbat, dan siswa-siswi SMP Negeri Neonbat yang sudah membantu saya dalam penelitian ini. Terimakasih kepada Bapak Gregorius Obe,dan Ibu Anastasia Lake yang selama ini mendukung saya, mendoakan saya, dan yang menjadi penyemangat saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini, dan untuk teman-teman terimakasih sudah mendukung sekaligus membantu saya dalam mengerjakan skripsi ini baik dalam susah maupun senang. Akhirnya tidak terlupakan kepada Bapak, Ibu dan keluarga yang selama ini memberikan bantuan dan dorongan yang diperlukan.Semoga Tuhan Yang Maha Esa akan membalasnya:

Kefamenanu, 2023

Maria Obe
NPM : 31170100

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	2
B. Rumuisan Masalah	3
C. Tujuan penelitian.....	3
D. Manfaat Penelitian	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA	4
A. Game Online	4
1. Pengertian Game Online	4
2. Jenis-Jenis Gme Online.....	4
3. Dampak Bermain Game Online	5
B. Motivasi Belajar	7
1. Pengertian Motivasi Belajar	7
2. Macam-Macam Motivasi Belajar.....	7
BAB III METODE PENELITIAN	10
A. Jenis Penelitian.....	10
B. Populasi dan Sampel	10
C. Variable Penelitian	10
D. Pengumpulan Data	11
E. Instrument Pengumpulan Data	11
F. Teknik Analisis Data.....	13
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	14
A. Hasil Penelitian.....	11
B. Pembahasan	12
BAB V PENUTUP.....	13
A. Kesimpulan	11
B. Saran.....	10
DAFTAR PUSTAKA	15
LAMPIRAN	

ABSTRAK

Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri Neonbat. Jurusan pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Timor. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan ada tidaknya pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri Neonbat. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Data ini berupa angket *game online* dan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri Neonbat. Berdasarkan data hasil penelitian dapat diperoleh kesimpulannya itu terdapat pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa. *Game online* memberikan kontribusi sebesar 11,7% terhadap motivasi belajar.

Kata Kunci: *Game Online* dan Motivasi Belajar Siswa

ABSTRACT

The effect of online games on the learning motivation of class VII students of Neonbat state junior high school. Department of Indonesian language and literature education. Faculty of education. Timor university.

This study aims to describe wheter there is an influence of online games on the learning motivation of class VII students of Neonbat State Junior High School. This type of research uses a quantitative approach. This type of research uses a quantitative approach. This data is in the form of an online game questionnaire and learning motivation for class VII students of neonbat state junior high scool. Based on research data it can be concluded that there is an influence of online games on student learning motivation online games contribute 11,7 % to learning motivation.

Keywords: *online games and student learning motivation.*