

**ANALISIS DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP  
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VB  
SDN MARGOREJO I/403 SURABAYA**

**SKRIPSI**



**FIRDA KURNIA AMIN**

**NIM : 178000116**

**UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA  
FAKULTAS PEDAGOGI DAN PSIKOLOGI  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
2021**



**ANALISIS DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP  
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VB  
SDN MARGOREJO I/403 SURABAYA**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Pedagogi dan Psikologi Universitas PGRI  
Adi Buana Surabaya untuk memenuhi sebagian Persyaratan dalam  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**FIRDA KURNIA AMIN**

**NIM 178000116**

**UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA  
FAKULTAS PEDAGOGI DAN PSIKOLOGI  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
2021**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skrripsi oleh

: **Firda Kurnia Amin**  
NIM 178000116

Judul Skripsi

: Analisis Dampak Permainan Game Online  
Terhadap Motivasi Belajar siswa Kelas V  
SDN Margorejo I / 403 Surabaya

Pembimbing I,

Surabaya, 4 februari 2021

Pembimbing II,



Des. Triman Juniarso, M.Pd  
NIDN 0019066003



Wahyu Susiloningsih, S.Pd., M.Pd.  
NIDN 0725038901

Mengetahui  
Ketua Program Studi PGSD



Danang Prastyo, S.Pd., M.Pd.  
NIDN 0706128402



FAKULTAS PEDAGOGI DAN PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA

Kampus I : Jl. Ngagel Dadi III-B/37 Telp. (031) 5053127, 5041097 Fax. (031) 5662804 Surabaya 60234  
Kampus II: Jl. Dukuh Menanggal XII Telp. (031) 8281181, 8281182, 8281183 Surabaya 60234.

Unipa Surabaya

<http://kip.unipasby.ac.id/>

**HALAMAN PENGESAHAN**

Skripsi Oleh Firda Kurnia Amin dengan judul Analisis Dampak Permainan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN Margorejo I/403 Surabaya telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 11 Februari 2021

Dewan Penguji:

1. Drs. Triman Juniarso, M.Pd

Ketua

2. Wahyu Susiloningsih, S.Pd., M.Pd

Anggota

3. Ida Sulistyawati, S.H., M.Pd.

Anggota

Mengesahkan

Dekan FPP



Dr. Santika Resnika Hadiningsih, M.Kes

Mengetahui

Ketua Program Studi



Danang Prastyo, S.Pd., M.Pd

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Firda Kurnia Amin  
NIM : 178000116  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Fakultas Pedagogi dan Psikologi

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri; bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia dibatalkan gelar akademik yang saya peroleh dari Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.  
Demikian pernyataan ini saya buat.

Surabaya, 10 April 2021  
Yang membuat pernyataan



Firda Kurnia Amin

## ABSTRAK

*Amin, Firda Kurnia. 2021. "Analisis Dampak Game Mobile Terhadap Motivasi Belajar Siswa ". Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru sekolah dasar. Fakultas pedagogi dan psikologi. Universitas PGRI Adi buana Surabaya. Pembimbing I Drs. Triman juniarso, M.Pd., Pembimbing II Wahyu Susiloningsih, S.Pd. M.Pd.,*

*Kata Kunci: Game Online, Pembelajaran.*

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak game mobile terhadap motivasi belajar siswa kelas VB SDN Margorejo I/403 Surabaya. Jenis penelitian menggunakan deskriptif kualitatif dengan metode analitis.

Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Subjek penelitian adalah siswa kelas V B`SDN Margorejo I/ 403 Surabaya. Teknik pengumpulan data dengan wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data dengan menggunakan analisis kualitatif dengan model Miles dan Huberman.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa dampak permainan game online pada siswa kelas V SDN Margorejo I/403 Surabaya maka dapat disimpulkan yaitu tidak begitu mempengaruhi hal ini dibuktikan dengan siswa antusias saat diberi tugas. Mereka mengerjakan tugas dengan dengan penuh semangat dan berlomba lomba menyelesaikannya dengan tepat waktu. Jadi dapat dikatakan bahwa motivasi belajar siswa kelas V sangat baik dan tidak terpengaruh oleh adanya kemajuan teknologi terutama pada dampak permainan game online.

## ABSTRACT

**Amin, Firda Kurnia.** 2021. *"Development of Learning Cartoon Film Media in Class IV Indonesian Language Subjects at SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya"*. Essay. Primary School Teacher Education Department. Faculty of pedagogy and psychology. PGRI Adi buana University Surabaya. Advisor I Drs. Triman juniarso, M.Pd., Supervisor II Wahyu Susiloningsih, S.Pd. M.Pd.

*Keywords: Game Online, learning.*

*The purpose of this research is to find out the impact of mobile games on the learning motivation of vb grade students at SDN Margorejo I/403 Surabaya. This type of research uses qualitative descriptive with analytical methods.*

*This research method uses qualitative descriptive methods. The subject of the study was grade V B' SDN Margorejo I/403 Surabaya. Data collection techniques with interviews, observations and documentation. Data analysis techniques using qualitative analysis with Miles and Huberman models.*

*Based on the results of research and discussion can be concluded that the impact of online game play on grade V students of SDN Margorejo I/403 Surabaya can be concluded that it does not really affect this as evidenced by enthusiastic students when given assignments. They do the task vigorously and race to finish it on time. So it can be said that the learning motivation of grade V students is very good and not affected by technological advances, especially on the impact of online gaming*



**HALAMAN MOTTO**  
Cerdas dalam berpikir  
Cermat dalam bertindak

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan pada kehadiran Allah SWT yang telah memberi rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Analisis Dampak Game Mobile Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VB SDN Margorejo I/403 Surabaya”. Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk menempuh Ujian Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan guru sekolah dasar di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan dikarenakan oleh segala keterbatasan dan kemampuan yang penulis miliki. Namun penulis berusaha untuk mempersembahkan skripsi ini sebaik-baiknya agar dapat memiliki manfaat bagi banyak pihak. Oleh karena itu, penulis akan menerima segala kritik dan saran yang membangun dalam perbaikan skripsi ini. Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapat bimbingan, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak, baik moril maupun materil, sehingga skripsi ini akhirnya dapat diselesaikan. Pada kesempatan ini dengan ketulusan hati yang paling dalam, penulis mengucapkan terima kasih yang begitu besar kepada:

1. Dr. Marianus Subandowo, M.S., selaku Rektor Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.
2. Dr. Santika Rentika Hadi., M.Kes., selaku Dekan Fakultas Pedagogi dan Psikologi.
3. Danang Prastyo, S.Pd M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.
4. Dosen pembimbing skripsi Drs. Triman Juniarso, M.Pd., Wahyu Susiloningsih, S.Pd. M.Pd., yang telah memberikan bimbingan, saran dan motivasi kepada penulis dalam menyusun skripsi ini.

5. Kedua Orangtua dan adik saya yang telah memberikan motivasi dan semangat dalam menyusun skripsi ini.

Akhir kata, dengan segala kerendahan hati penulis ucapkan terima kasih yang tidak terhingga pada semua pihak yang terlibat, dengan harapan semoga penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak.

Surabaya, 04 Februari 2021

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah.....	7
C. Rumusan Masalah.....	7
D. Tujuan Penelitian.....	8
E. Manfaat Penelitian.....	8

### BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka.....	10
1. Game Online.....	10
a. Definisi.....	10
b. Alasan Anak Bermain Game online.....	11
c. Dampak Bermain Game online Bagi Anak.....	12
2. Motivasi.....	19
a. Pengertian Motivasi.....	19
b. Fungsi Motivasi dalam Belajar.....	20
c. Ciri-ciri Motivasi Belajar.....	21
d. Penyebab Kurangnya Motivasi Belajar.....	22
e. Cara Mengembangkan Motivasi Belajar Pada Siswa.....	24
B. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	26
C. Kerangka Konseptual.....	28

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Desain Penelitian .....	29
B. Data dan Sumber Data .....	30
C. Metode Pengumpulan Data .....	32
D. Teknik Analisis Data .....	34

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian.....	37
B. Pembahasan .....	41

### **BAB V PENUTUP**

A. Simpulan .....	46
B. Saran .....	46

DAFTAR PUSTAKA.....	48
---------------------	----

LAMPIRAN

## DAFTAR GAMBAR

2.1. Kerangka Konseptual .....	28
3.1 Komponen-komponen Analisis Data Model Interaktif .....	34

## DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1 Pedoman wawancara.....50

Lampiran 2 transkrip wawancara ..... 51

Lampiran 3 Dokumentasi Penelitian ..... 53





