

**PENGARUH GAME ONLINE FREE FIRE TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS VII DAN VIII
SMPN 20 KOTA BOGOR**

SKRIPSI

**Diajukan untuk dipertahankan dalam
Majlis Sidang Sarjana Ilmu Komunikasi
Jurusan Ilmu Komunikasi**

Disusun Oleh :

PANCA TRI UTAMA

044114250



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS PAKUAN BOGOR**

2019

HALAMAN PENGESAHAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Panca Tri Utama
NPM : 0441 14 250
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Program Pendidikan : Strata 1
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya
PTS : Universitas Pakuan
Judul : Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII dan VIII Sekolah Menengah Pertama 20 Bogor

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya, Universitas Pakuan Bogor.

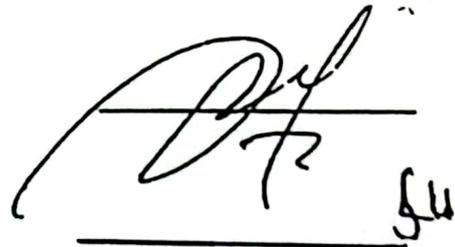
DEWAN PENGUJI

Menyetujui

Pembimbing I : Layung Paramesti Martha, M.Si
NIP. 1.0616049756



Pembimbing II : Ismail Taufik Rusfien, M.Si
NIP. 1.1215047681

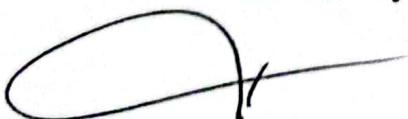


Pembaca : Muslim, M.Si
NIP : 1.0909 048 51

Ditetapkan di : Bogor

Tanggal :

Dekan Fakultas
Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya



Dr. Agnes Setyowati H., M.Hum.
NIK. : 1 0295 006 229



Ketua Program Studi



Muslim, S.Sos., M.Si.
NIK. 1 0909 048 513

ABSTRAK

Panca Tri Utama, NPM 044114250. Pengaruh *Game Online Free Fire* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII dan VIII Sekolah Menengah Pertama 20 Bogor. Dibimbing oleh Layung Paramesti Martha, M.Si. dan Ismail Taufik Rusfien, M.Si.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh fenomena bermain *Game Online*, yang banyak diminati oleh kalangan remaja saat ini. *Game Online* tersebut dapat membawa dampak negatif pada saat siswa kecanduan permainan tersebut. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kecanduan bermain *Game Online* siswa SMP Negeri 20 Bogor dan mendapat gambaran umum mengenai pengaruh *Game Online* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII dan VIII Sekolah Menengah Pertama 20 Bogor. Tempat penelitian dilakukan di SMP Negeri 20 Bogor, dengan populasi sebanyak 472 siswa. Sampel penelitian berjumlah 82 siswa yang dihitung dengan menggunakan rumus *Slovin*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) mayoritas responden adalah anak laki-laki berusia 14 tahun. (2) Variabel *game online free fire* terdiri dari tujuh indikator yaitu, *saliency*, *tolerance*, *mood modification*, *withdrawal*, *relapse*, *conflict* dan *problems* dimana rentang kriteria pada indikator *saliency* termasuk kriteria sedang, *tolerance* termasuk kriteria rendah, *mood modification* termasuk kriteria sedang, *withdrawal* termasuk kriteria sedang, *relapse* termasuk kriteria sedang, *conflict* termasuk kriteria rendah, *problems* termasuk kriteria rendah. (3) Motivasi belajar terdiri dari empat indikator yaitu cita-cita atau aspirasi belajar, kemampuan pembelajar, kondisi pembelajar dan kondisi lingkungan pembelajar dimana rentang kriteria pada indikator cita-cita atau aspirasi belajar termasuk kriteria sedang, kemampuan pembelajar termasuk kriteria sedang, kondisi pembelajar termasuk kriteria sedang dan kondisi lingkungan pembelajar termasuk kriteria rendah. (4) Terdapat pengaruh yang signifikan pada *game online free fire* terhadap motivasi belajar siswa yang diperoleh dari hasil uji t sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 sehingga indikator *game online free fire* yaitu *saliency*, *tolerance*, *mood modification*, *withdrawal*, *relapse*, *conflict* dan *problems* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Dengan persentase sebesar 56% menyatakan bahwa *game online free fire* berpengaruh dengan motivasi belajar siswa sedangkan 44% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Kata Kunci: *Pengaruh, Game Online, Motivasi Belajar Siswa*