

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

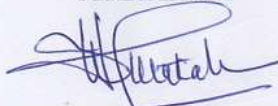
**DESKRIPSI FAKTOR PENYEBAB SISWA TERMOTIVASI PADA  
GAME ONLINE DI SMP NEGERI 1 KABILA KAB. BONE BOLANGO**

Oleh

**AMISETIANI UMAR**  
NIM: 111 412 055


Telah diperiksa dan disetujui untuk ujian skripsi

**PEMBIMBING I**



**Prof. Dr. Wenny Hulukati, M.Pd**  
NIP: 19570918 198503 2 001

**PEMBIMBING II**



**Salim Korompot, S.Pd, M.Pd**  
NIP: 19771111 200812 1 002

**MENGETAHUI**

**KETUA JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING**



**Dra. Hj. Marvam Rahim, M.Pd**  
NIP: 19590718 198602 2 001

LEMBAR PENGESAHAN

DESKRIPSI FAKTOR PENYEBAB SISWA TERMOTIVASI PADA  
GAME ONLINE DI SMP NEGERI 1 KABILA KAB. BONE BOLANGO

OLEH

AMISETIANI UMAR  
NIM. 111 412 055

Telah dipertahankan di depan dewan penguji

Hari/tanggal : Rabu, 11 Januari 2017

Waktu : 07:30 WITA s/d selesai

DEWAN PENGUJI

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1. <u>Dra. Tuti Wantu, M.Pd, Kons</u> NIP : 19610316 198603 2 001	1. 	23/01-17
2. <u>Murhima A. Kau, S.Psi, M.Si, Psi</u> NIP : 19730430 200003 2 001	2. 	23/01-17
3. <u>Prof. Dr. Wenny Hulukati, M.Pd</u> NIP : 19570918 198503 2 001	3. 	23/01-17
4. <u>Salim Korompot, S.Pd, M.Pd</u> NIP : 19771111 200812 1 002	4. 	23/01-17

Gorontalo, 11 Januari 2017

Mengetahui,

DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

  
Prof. Dr. Wenny Hulukati, M.Pd  
NIP. 19570918 198503 2 001

## **ABSTRACT**

Amisetiani Umar. 2016. "Description Causes Students Motivated in Game Online at SMP Negeri 1 Kabila Kab. Bone Bolango ". Thesis Department of Guidance and Counseling Faculty of Education, State University of Gorontalo. Supervisor I Prof. Dr. Wenny Hulukati, M.Pd and Advisor II Salim Korompot, S.Pd, M.Pd.

The problem in this research is to play online games when there is a task of the teacher, playing online games when teachers did not go to class, skipping school to play online games, the value of the subjects to be low, lazy to go to school. The purpose of this study was to determine the factors that cause students motivated in the online game.

This research is a quantitative analysis by an analysis of the causes of motivated students in online games on SMP Negeri 1 Kabila Kab. Bone Bolango. The population in this study are all students of SMP Negeri 1 Kabila Kab. Bone Bolango totaling 790 students. Techniques used in data collection by random sampling and the use of questionnaires. In this study the number of samples taken 79 students out of 794 students.

Based on the results of research conducted by percentage analysis showed that the five indicators of lack of attention from the people closest (54.18%), stress or depression (56.01%), less activity (53.27%), the environment (53, 91%), and parenting (55.6%). This shows that the dominant factor being the high motivated students on online games is stress or depression with a percentage of 56.01%, while the lowest was less activity factor of 53.27%.

Keywords: Motivation, Game Online

## ABSTRAK

**Amisetiani Umar. 2016. “Deskripsi Faktor Penyebab Siswa Termotivasi pada Game Online di SMP Negeri 1 Kabila Kab. Bone Bolango”.** Skripsi Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo. Pembimbing I Prof. Dr. Wenny Hulukati, M.Pd dan Pembimbing II Salim Korompot, S.Pd, M.Pd.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah bermain *game online* ketika ada tugas dari guru, bermain *game online* ketika guru tidak masuk kelas, bolos sekolah untuk bermain *game online*, nilai mata pelajaran menjadi rendah, malas pergi ke sekolah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor-faktor yang menyebabkan siswa termotivasi pada *game online*.

Penelitian ini adalah penelitian analisis kuantitatif yaitu analisis faktor penyebab siswa termotivasi pada *game online* di SMP Negeri 1 Kabila Kab. Bone Bolango. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Negeri 1 Kabila Kab. Bone Bolango yang berjumlah 790 siswa. Teknik yang digunakan dalam pengambilan data secara *random sampling* dan menggunakan instrumen angket. Dalam penelitian ini jumlah sampel yang diambil 79 siswa dari 794 siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan analisis persentase menunjukkan bahwa lima indikator yaitu kurang perhatian dari orang-orang terdekat (54,18%), stress atau depresi (56,01%), kurang kegiatan (53,27%), lingkungan (53,91%), dan pola asuh (55,6%). Hal ini menunjukkan bahwa faktor dominan yang menjadi tingginya siswa termotivasi pada *game online* adalah stress atau depresi dengan persentase 56,01% sedangkan yang paling rendah adalah faktor kurang kegiatan sebesar 53,27%.

**Kata kunci: Motivasi, *Game Online***