

**HUBUNGAN KEBIASAAN BERMAIN *GAME ONLINE* DAN MOTIVASI
BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA
DIDIK KELAS V SD NEGERI SE-GUGUS DIPONEGORO
KECAMATAN METRO SELATAN**

(Skripsi)

Oleh

BAGUS PRAYOGI



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

ABSTRAK

HUBUNGAN KEBIASAAN BERMAIN *GAME ONLINE* DAN MOTIVASI BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI SE-GUGUS DIPONEGORO KECAMATAN METRO SELATAN

Oleh

BAGUS PRAYOGI

Masalah dalam penelitian ini adalah adanya kebiasaan bermain *game online* dan motivasi belajar serta keterkaitannya dengan hasil belajar tematik peserta didik di kelas V SD Negeri se-Gugus Diponegoro Kecamatan Metro Selatan Kota Metro. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengetahui hubungan yang signifikan antara kebiasaan bermain *game online* dan motivasi belajar dengan hasil belajar tematik. Jenis penelitian yaitu *ex-postfacto* korelasi. Populasi berjumlah 59 orang peserta didik dan semua populasi dijadikan sampel penelitian. Instrumen pengumpul data berupa angket dengan skala *Likert*, yang sebelumnya diuji validitas dan reliabilitas. Analisis data menggunakan korelasi *product moment*. Berdasarkan analisis yang dilakukan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kebiasaan bermain *game online* dengan hasil belajar tematik peserta didik ditunjukkan dengan koefisien korelasi berada pada taraf “Kuat”, terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar tematik peserta didik ditunjukkan dengan koefisien korelasi berada pada taraf “Kuat”, terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kebiasaan bermain *game online* dengan motivasi belajar dengan koefisien korelasi berada pada taraf “cukup kuat”, terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kebiasaan bermain *game online* dan motivasi belajar dengan hasil belajar tematik peserta didik ditunjukkan dengan koefisien korelasi berada pada taraf “Kuat”.

Kata kunci: bermain *game online*, hasil belajar, motivasi

ABSTRACT

THE RELATIONSHIP BETWEEN ONLINE GAME AND LEARNING MOTIVATION WITH THEMATIC LEARNING OUTCOMES FOR FIFTH GRADE STUDENTS IN SD NEGERI GUGUS DIPONEGORO METRO SELATAN

By

BAGUS PRAYOGI

The problem in this study is the habit of playing online games and learning motivation as well as their relationship with thematic learning outcomes of students in class V SD Negeri as Diponegoro Cluster, Metro Selatan District, Metro City. This study aims to determine a significant relationship between the habit of playing online games and learning motivation with thematic learning outcomes. The type of research is ex-postfacto correlation. The population amounted to 59 students and all populations were used as research samples. The data collection instrument is a questionnaire with a Likert scale, which was previously tested for validity and reliability. Data analysis using product moment correlation. Based on the analysis conducted, the research results can be concluded that there is a positive and significant relationship between the habit of playing online games with the thematic learning outcomes of students, indicated by the correlation coefficient being at the "Strong" level, there is a positive and significant relationship between learning motivation with the students' thematic learning outcomes indicated by the correlation coefficient being at the "strong" level, there is a positive and significant relationship between the habit of playing online games with learning motivation with the correlation coefficient being at the "strong enough" level, there is a positive and significant relationship between habits playing online games and learning motivation with thematic learning outcomes of students shown by the correlation coefficient is at the level of "Strong".

Keywords: *learning outcomes, playing online games, motivation*

**HUBUNGAN KEBIASAAN BERMAIN *GAME ONLINE* DAN MOTIVASI
BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA
DIDIK KELAS V SD NEGERI SE-GUGUS DIPONEGORO
KECAMATAN METRO SELATAN**

Oleh

BAGUS PRAYOGI

(Skripsi)

Sebagai salah satu syarat untuk mendapat Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

Judul Skripsi

: **HUBUNGAN KEBIASAAN BERMAIN
GAME ONLINE DAN MOTIVASI
BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR
TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS V
SD NEGERI SE-GUGUS DIPONEGORO
KECAMATAN METRO SELATAN**

Nama Mahasiswa

: ***Bagus Prayogi***

No.Pokok Mahasiswa

: 1813053105

Program Studi

: S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan

: Ilmu Pendidikan

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan



1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dra. Nelly Astuti, M.Pd.
NIP 19600311 198803 2 002

Dosen Pembimbing II

Muhisom, S.Pd.I., M.Pd.I.
NIK 231502850709101

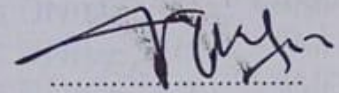
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP 19760808 200912 1 001

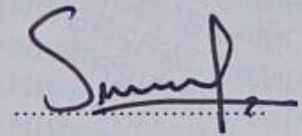
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

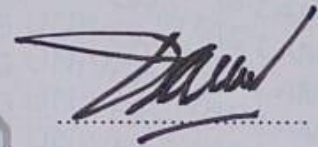
Ketua : **Dra. Nelly Astuti, M.Pd.**



Sekretaris : **Muhisom, S.Pd.I., M.Pd.I.**



Penguji Utama : **Dr. Darsono, M.Pd.**



2. **Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.

NIP 19620804 198905 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **19 Juli 2022**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Bagus Prayogi
NPM : 1813053105
Program studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Hubungan Kebiasaan Bermain *Game Online* di rumah dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V SD Negeri se-Gugus Diponegoro Kecamatan Metro Selatan” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 27 Juni 2022
Yang Membuat Pernyataan,



Bagus Prayogi
1813053105

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Bagus Prayogi, dilahirkan di Yosorejo, Kecamatan Metro Timur Kota Metro, Provinsi Lampung. pada tanggal 30 Mei 2000. Peneliti merupakan anak kedua dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Hadi Purwanto dengan Ibu Suharyati.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 1 Adiwarno lulus pada tahun 2012.
2. SMPN 4 Metro lulus pada tahun 2015.
3. SMAN 4 Metro lulus pada tahun 2018.

Pada tahun 2018, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1-PGSD Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN.

MOTTO

“Tidak penting apapun agama atau sukumu. Kalau kamu bisa melakukan sesuatu yang baik untuk semua orang, orang tidak akan bertanya apa agamamu.”
(KH. Abdurrahman Wahid)

“offense is taken, not given. There is no need to disarm the world. Make yourself bulletproof.”
(Ricky Gervais)

PERSEMBAHAN

Bismillaahirrohmaanirrohiim

Puji syukur atas nikmat dan karunia yang telah Allah SWT berikan sehingga karya ini dapat terselesaikan. Karya tulis ini saya persembahkan untuk:

Orang tuaku tercinta

Ayahanda tercinta Hadi Purwanto dan Ibunda tercinta Suharyati, yang senantiasa mendidik, memberi kasih sayang yang tulus, bekerja keras demi kebahagiaan anak-anaknya, dan selalu mendoakan kebaikan dan kesuksesan, selalu berjuang tak kenal lelah, serta memberikan motivasi dan mendukung apapun dalam hal kebaikan.

*Almamater tercinta “**Universitas Lampung**”*

UCAPAN TERIMA KASIH


Puji syukur kehadirat Allah Swt yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufik, dan hidayahnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Hubungan Kebiasaan Bermain *Game Online* dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V SD Negeri se-Gugus Diponegoro Kecamatan Metro Selatan”, sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Peneliti menyadari masih banyak kekurangan pada skripsi ini. Penyelesaian ini tidak lepas dari bimbingan, dan petunjuk dari berbagai pihak, oleh sebab itu peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Karomani, M. Si., Rektor Universitas Lampung yang telah memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.
2. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.
4. Bapak Drs. Rapani, M. Pd., Ketua Program Studi PGSD FKIP Universitas Lampung yang selalu mendukung pelaksanaan program di PGSD kampus B.
5. Ibu Dra. Nelly Astuti, M. Pd., selaku Dosen Pembimbing Utama sekaligus sebagai Pembimbing Akademik yang senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan dan saran kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Bapak Muhsom, M. Pd.I., selaku Dosen Pembimbing Kedua yang telah senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan, saran, juga nasehat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik

7. Bapak Dr. Darsono, M. Pd., selaku Dosen Pembahas yang telah senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan, saran, juga nasehat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik
8. Bapak/Ibu dosen dan staf karyawan S1 PGSD Kampus B, yang telah membantu mengarahkan sampai skripsi ini selesai.
9. Kepala SD Negeri se-Gugus Diponegoro Kecamatan Metro Selatan Kota Metro yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
10. Pendidik kelas V SD Negeri se-Gugus Diponegoro Kecamatan Metro Selatan Kota Metro yang telah membantu peneliti melaksanakan penelitian
11. Peserta didik kelas V SD Negeri se-Gugus Diponegoro Kecamatan Metro Selatan Kota Metro yang telah berpartisipasi aktif sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.
12. Rekan-rekan S1 PGSD angkatan 2018 terkhusus untuk kelas B yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terima kasih atas bantuan, dukungan, nasehat, motivasi dan doanya selama ini.
13. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga ALLAH SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih banyak kekurangan namun semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Amiin.,

Metro, Mei 2022
Peneliti



Bagus Prayogi
NPM. 1813053105

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
G. Ruang Lingkup Penelitian	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	8
1. Belajar.....	8
a. Pengertian Belajar.....	8
b. Teori Belajar	9
2. Hasil Belajar	11
a. Pengertian Hasil Belajar	11
b. Faktor-faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar.....	12
3. Penggunaan <i>Game Online</i>	13
a. Pengertian <i>Game Online</i>	13
b. Aspek Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i>	14
c. Ciri-ciri <i>Game Online</i>	16
d. Tipe-tipe <i>Game Online</i>	16
e. Motivasi Penggunaan <i>Game Online</i>	16
f. Faktor-faktor yang Mempengaruhi <i>Game Online</i>	17
g. Dampak-dampak Penggunaan <i>Game Online</i>	18
4. Motivasi Belajar	21
a. Pengertian Motivasi	21
b. Pengertian Motivasi Belajar.....	21
c. Fungsi Motivasi Belajar.....	22
d. Prinsip dan Peran Motivasi Belajar	23
e. Bentuk-bentuk Motivasi dalam Belajar	24
f. Indikator Motivasi Belajar	25

	halaman
5. Penelitian yang Relevan	26
B. Kerangka Pikir	28
a. Kerangka Pikir	28
b. Paradigma Penelitian	30
C. Hipotesis Penelitian	31
III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	32
B. <i>Setting</i> Penelitian	32
1. Tempat dan Waktu Penelitian	32
2. Prosedur Penelitian	32
C. Populasi	33
D. Sampel Penelitian	33
E. Variabel Penelitian	33
1. Variabel Bebas (<i>Independent</i>)	34
2. Variabel Terikat (<i>Dependent</i>)	34
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	34
G. Definisi Operasional Variabel	34
H. Teknik Pengumpulan Data	37
1. Kuesioner (Angket)	37
2. Studi Dokumentasi	39
I. Uji Coba Instrumen	40
J. Uji Persyaratan Instrumen	40
1. Uji Validitas Instrumen	40
2. Uji Reliabilitas Instrumen	40
K. Teknik Analisis Data	42
1. Uji Persyaratan Analisis Data	42
a. Uji Normalitas	42
b. Uji Linearitas	43
2. Uji Hipotesis	43
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian	47
1. SD Negeri 3 Metro Selatan	47
2. SD Negeri 4 Metro Selatan	48
3. SD Negeri 7 Metro Selatan	51
4. SD Negeri 8 Metro Selatan	53
B. Pelaksanaan Penelitian	55
1. Persiapan Penelitian	55
2. Pelaksanaan Penelitian	55
3. Pengambilan Data Penelitian	56
C. Hasil Uji Prasyarat Instrumen	56
1. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas <i>Game Online</i>	56
2. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Motivasi Belajar	57
D. Data Variabel Penelitian	59
1. Data Hasil Belajar Tematik Peserta Didik	60
2. Data Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> dirumah	61

	halaman
3. Data Motivasi Belajar	62
E. Hasil Analisis Data	63
1. Hasil Uji Persyaratan Analisis Data	63
a. Hasil Analisis Uji Normalitas.....	63
b. Hasil Analisis Uji Linieritas	64
2. Hasil Uji Hipotesis.....	64
a. Pengujian Hipotesis Pertama	65
b. Pengujian Hipotesis Kedua.....	66
c. Pengujian Hipotesis Ketiga	67
d. Pengujian Hipotesis Keempat.....	67
F. Pembahasan	69
G. Keterbatasan Penelitian	73
V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	75
B. Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai ujian tengah semester ganjil tematik kelas V SD Negeri se-Gugus Diponegoro Kecamatan Metro Selatan Kota Metro tahun pelajaran 2021/2022.....	4
2. Data jumlah peserta didik kelas V SD Negeri se-Gugus Diponegoro Kecamatan Metro Selatan Kota Metro.....	33
3. Skor penilaian jawaban angket	36
4. Rubrik jawaban angket.....	37
5. Kisi-kisi Instrumen kebiasaan bermain <i>game online</i>	37
6. Kisi-kisi instrument motivasi belajar	39
7. Kriteria Interpretasi koefisien korelasi (r).....	42
8. Keadaan Tenaga Pendidik SD Negeri 3 Metro Selatan	47
9. Keadaan Peserta Didik SD Negeri 3 Metro Selatan	48
10. Keadaan sarana dan prasarana SD Negeri 3 Metro Selatan.....	48
11. Keadaan tenaga kependidikan SD Negeri 4 Metro Selatan	49
12. Keadaan peserta didik SD Negeri 4 Metro Selatan	50
13. Keadaan sarana dan prasarana SD Negeri 4 Metro Selatan.....	50
14. Keadaan tenaga kependidikan SD Negeri 7 Metro Selatan	51
15. Keadaan peserta didik SD Negeri 7 Metro Selatan	52
16. Keadaan sarana dan prasarana SD Negeri 7 Metro Selatan.....	52
17. Keadaan tenaga kependidikan SD Negeri 8 Metro Selatan	53
18. Keadaan peserta didik SD Negeri 8 Metro Selatan	54
19. Keadaan sarana dan prasarana SD Negeri 8 Metro Selatan.....	54
20. Hasil Uji Validitas dan reliabilitas kebiasaan bermain <i>game online</i>	56
21. Hasil uji validitas dan reliabilitas motivasi belajar	58
22. Data variabel X dan Y.....	59
23. Distribusi frekuensi variabel Y	60

24. Distribusi frekuensi variabel X_1	61
25. Distribusi frekuensi variabel X_2	62
26. Peringkat koefisien korelasi antara variabel bebas	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Paradigma Penelitian	30
2. Distribusi kontribusi variabel Y	60
3. Distribusi kontribusi variabel X_1	61
4. Distribusi kontribusi variabel X_2	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan SDN 3 Metro Selatan.....	83
2. Surat Izin Penelitian Pendahuluan SDN 4 Metro Selatan.....	84
3. Surat Izin Penelitian Pendahuluan SDN 7 Metro Selatan.....	85
4. Surat Izin Penelitian Pendahuluan SDN 8 Metro Selatan.....	86
5. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan SDN 3 Metro Selatan	87
6. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan SDN 4 Metro Selatan	88
7. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan SDN 7 Metro Selatan	89
8. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan SDN 8 Metro Selatan	90
9. Surat Izin Uji Coba Instrumen SDN 8 Metro Timur	91
10. Surat Balasan Uji Coba Instrumen SDN 8 Metro Timur	92
11. Surat Izin Penelitian SDN 3 Metro Selatan.....	93
12. Surat Izin Penelitian SDN 4 Metro Selatan.....	94
13. Surat Izin Penelitian SDN 7 Metro Selatan.....	95
14. Surat Izin Penelitian SDN 8 Metro Selatan.....	96
15. Surat Balasan Penelitian SDN 3 Metro Selatan	97
16. Surat Balasan Penelitian SDN 4 Metro Selatan	98
17. Surat Balasan Penelitian SDN 7 Metro Selatan	99
18. Surat Balasan Penelitian SDN 8 Metro Selatan	100
19. Surat Keterangan Penelitian SDN 3 Metro Selatan	101
20. Surat Keterangan Penelitian SDN 4 Metro Selatan	102
21. Surat Keterangan Penelitian SDN 7 Metro Selatan	103

	halaman
22. Surat Keterangan Penelitian SDN 8 Metro Selatan	104
23. Instrumen Pengumpul Data (Diajukan)	106
24. Instrumen Pengumpul Data (Dipakai)	111
25. Surat Keterangan Validasi Instrumen Oleh Ahli	115
26. Perhitungan Uji Validitas Instrumen.....	117
27. Perhitungan Uji Reliabilitas Instrumen.....	121
28. Perhitungan Manual Uji Validitas Instrumen (X_1)	123
29. Perhitungan Manual Uji Validitas Instrumen (X_2)	126
30. Perhitungan Manual Uji Reliabilitas Instrumen (X_1).....	129
31. Perhitungan Manual Uji Reliabilitas Instrumen (X_2).....	131
32. Hasil Belajar Kelas V SDN 3 Metro Selatan	134
33. Hasil Belajar Kelas V SDN 4 Metro Selatan	135
34. Hasil Belajar Kelas V SDN 7 Metro Selatan	136
35. Hasil Belajar Kelas V SDN 8 Metro Selatan	137
36. Data Variabel X_1	138
37. Data Variabel X_2	141
38. Perhitungan Uji Normalitas.....	146
39. Perhitungan Uji Linieritas	154
40. Uji Hipotesis.....	163
41. Tabel Nilai-nilai r <i>Product Moment</i>	170
42. Tabel Nilai-nilai Chi Kuadrat.....	171
43. Tabel 0-Z Kurva Normal.....	172
44. Tabel Distribusi F.....	173
45. Dokumentasi	174

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang mendasar dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Proses yang diperlukan dalam pendidikan adalah proses yang terarah dan berorientasi pada tujuan, yaitu membimbing peserta didik ke titik kemampuan terbaiknya. Tujuan yang ingin dicapai adalah membentuk kepribadian yang bulat dan utuh, menjadikannya sebagai manusia individual maupun sosial yang mengabdikan kepada Tuhan.

Kemendiknas (2003: 2) menjelaskan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional secara tegas dinyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kemampuan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Undang-undang di atas menjelaskan bahwa pendidikan dilaksanakan untuk mengembangkan potensi peserta didik dengan mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran dengan tujuan agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, berakhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan dirinya dalam kehidupan bermasyarakat. Menurut Susanto (2013: 19) pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat serta pembentukan sikap dan keyakinan peserta didik dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Pada saat melaksanakan proses pembelajaran tentunya banyak faktor-faktor yang memengaruhi belajar peserta didik diantaranya faktor internal dan faktor eksternal.

Menurut Dalyono dalam Asrori (2020: 130-131) berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang memengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu berasal dari dalam diri orang yang belajar (internal) meliputi kesehatan, intelegensi dan bakat, minat dan motivasi, dan cara belajar serta ada pula dari luar dirinya (eksternal) meliputi lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan sekitar.

Peneliti memfokuskan perhatian kepada salah satu faktor internal dan eksternal yang memengaruhi hasil belajar, yaitu motivasi belajar dan kebiasaan bermain *game online*. Motivasi belajar memiliki peran yang penting terhadap hasil belajar peserta didik, karena motivasi menumbuhkan minat peserta didik untuk belajar, serta memberikan arah belajar pada peserta didik. Menurut Mc. Donald dalam Khuluqo (2017: 111) Motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan.

Motivasi sangat diperlukan dalam proses belajar sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Keberhasilan dalam belajar juga disebabkan oleh faktor eksternal salah satunya kebiasaan bermain *game online*. Penjelasan diatas dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Astuti dkk (2021: 544) menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara kebiasaan bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa kelas tinggi SDN 26 Watang Palakka. Perkembangan permainan pun sangat berpengaruh kepada anak-anak dan yang saat ini digemari anak-anak adalah *game online* dan anak-anak juga sangat menggemari permainan yang bersifat kekerasan. Hal ini perlu diperhatikan oleh kita, karena ini akan berdampak buruk bagi anak-anak dan sangat berbahaya, namun ditengah berkembangnya permainan yang menciptakan *virtual worlds* bagi anak-anak ini, ternyata masih ada kepedulian yang ditunjukkan oleh beberapa vendor permainan dengan adanya *education virtual world*. Lebih lanjut jenis *virtual world* ini memang ditunjukkan untuk semua tujuan edukasi, dimana *modern prometheus* ini mengajarkan pada anak untuk belajar etika dan mengambil keputusan. Dalam permainan ini anak-anak dilibatkan dalam sebuah skenario dimana mereka harus mengambil sebuah keputusan-keputusan strategis yang berkaitan dengan etis dari berbagai sudut pandang yang berbeda.

Banyak jenis (*genre*) *game online* yang dapat dimainkan. Jenis-jenis *game online* itu antara lain ketangkasan (*arcade*), permainan pertualangan (*adventure*), permainan strategi (*strategy*), maupun permainan simulasi (*simulation*). Ada beberapa contoh permainan yang erat dengan unsur kekerasan dan konten dewasa dalam *game online* seperti *Mobile Legends Bang Bang* dan *Free Fire* dari Moonton dan Garena. *Game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai medianya. Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams (2011), *game online* lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah *genre* atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.

Problematika motivasi belajar pada peserta didik sekarang ini semakin kompleks termasuk kecanduan *game online* yang berkembang pada dinamika masyarakat kita khususnya Indonesia. Menurut lembaga riset pemasaran asal Amsterdam, Newzoo (2017) terdapat 43,7 juta *gamers* (56% di antaranya laki-laki) di negeri ini. Jumlah pemain *game* Indonesia terbanyak di Asia Tenggara, yang bermain *game* di telepon pintar, *personal computer* dan laptop, serta konsol. Asumsi yang ada motivasi belajar dapat dilihat dengan prestasi dan perspektif kognitif dari peserta didik. Paradigma dalam sebuah perkembangan teknologi adalah untuk membantu dan menstimulus motivasi belajar baik aspek kognitif maupun psikomotor para peserta didik di era modernisasi sekarang. Tetapi faktanya perkembangan teknologi dan adanya *game online* membuat arus balik sehingga mayoritas peserta didik pecandu *game online* menurunkan motivasi belajar mereka.

Berdasarkan pra penelitian dan penelitian pendahuluan yang dilakukan peneliti pada bulan November 2021, terdapat beberapa masalah yang timbul sehubungan dengan kebiasaan bermain *game online* dan motivasi belajar peserta didik. Masalah-masalah tersebut antara lain kebiasaan bermain *game online* yang tinggi dengan persentase 88,2 % peserta didik kelas V Gugus Diponegoro Metro Selatan yang bermain *game online* dan 11,8 % peserta didik yang tidak bermain *game online*, rendahnya motivasi belajar peserta didik

seperti, sebagian peserta didik yang malas untuk belajar, sebagian peserta didik tidak bersemangat mengikuti pembelajaran, sebagian peserta didik tidak memperhatikan penjelasan pendidik ketika sedang menjelaskan materi pelajaran. Tentunya hal tersebut menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik kelas V, yang dibuktikan pada banyaknya peserta didik yang nilainya belum tuntas pada ujian tengah semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022, seperti tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Nilai ujian tengah semester ganjil tematik kelas V SD Negeri se-Gugus Diponegoro Kecamatan Metro Selatan Kota Metro Tahun Pelajaran 2021/2022.

No	Sekolah	KKM	Ketuntasan				Jumlah Peserta Didik
			Tuntas		Belum Tuntas		
			Angka	%	Angka	%	
1	SDN 3 Metro Selatan	75	6	30.00	14	70.00	20
2	SDN 4 Metro Selatan	75	4	40.00	6	60.00	10
3	SDN 7 Metro Selatan	75	2	14.28	12	85.72	14
4	SDN 8 Metro Selatan	75	9	60,00	6	40,00	15

Sumber : Dokumentasi guru kelas V SD Negeri se-Gugus Diponegoro Metro Selatan

Berdasarkan tabel 1, dapat dilihat bahwa banyak peserta didik yang nilainya tidak memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Jumlah dari keseluruhan peserta didik sebanyak 59, yang tuntas 21 peserta didik atau 35.59 % dan yang belum tuntas sebanyak 38 peserta didik atau 64.41 %. Prinsip belajar tuntas yang dikemukakan oleh Arikunto (2017 : 285) bahwa peserta didik diharapkan dapat menguasai bahan sekurang-kurangnya 75% sesuai dengan tujuan instruksional khusus yang ditentukan. Sehubungan dengan pernyataan di atas, dapat dilihat bahwa kebiasaan bermain *game online* dan motivasi belajar dengan hasil belajar peserta didik perlu diperhatikan lebih lanjut. Namun, masih perlu pembuktian secara ilmiah. Hal inilah yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Kebiasaan Bermain *Game Online* dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V SD Negeri se-Gugus Diponegoro Kecamatan Metro Selatan Kota Metro”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan penelitian pendahuluan, maka identifikasi masalah dari penelitian ini adalah:

1. Kebiasaan bermain *game online* yang tinggi.
2. Rendahnya motivasi belajar peserta didik
3. Peserta didik kurang antusias mengikuti kegiatan pembelajaran, dilihat dari pasifnya peserta didik ketika pendidik bertanya mengenai materi pelajaran.
4. Rendahnya hasil belajar.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu,

1. Kebiasaan Bermain *Game Online* (X_1).
2. Motivasi Belajar (X_2).
3. Hasil Belajar (Y).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu:

1. Apakah ada hubungan yang positif dan signifikan antara kebiasaan bermain *game online* dengan hasil belajar peserta didik kelas V SD Gugus Diponegoro?
2. Apakah ada hubungan yang positif dan signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar peserta didik kelas V SD Gugus Diponegoro?
3. Apakah ada hubungan yang positif dan signifikan antara kebiasaan bermain *game online* dengan motivasi belajar peserta didik kelas V SD Gugus Diponegoro
4. Apakah ada hubungan yang positif dan signifikan antara kebiasaan bermain *game online* dan motivasi belajar secara bersama-sama dengan hasil belajar peserta didik kelas V SD Gugus Diponegoro?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini, yaitu untuk menganalisis dan mengetahui:

1. Hubungan antara kebiasaan bermain *game online* dengan hasil belajar peserta didik kelas V SD Gugus Diponegoro
2. Hubungan antara motivasi belajar dengan hasil belajar peserta didik kelas V SD Gugus Diponegoro
3. Hubungan antara kebiasaan bermain *game online* dengan motivasi belajar peserta didik kelas V SD Gugus Diponegoro.
4. Hubungan antara kebiasaan bermain *game online* dan motivasi belajar secara bersama-sama dengan hasil belajar peserta didik kelas V SD Gugus Diponegoro .

F. Manfaat Penelitian

Setelah melaksanakan proses penelitian, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Peserta didik
Diharapkan setiap peserta didik dapat mempertahankan dan meningkatkan motivasi belajarnya agar dapat meraih hasil belajar yang lebih baik.
2. Pendidik
Menambah wawasan, dan pengetahuan tentang kebiasaan bermain *game online* dalam proses pembelajaran dan motivasi terhadap hasil belajar peserta didik.
3. Kepala Sekolah
Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi yang positif untuk meningkatkan mutu pendidikan di SD Gugus Diponegoro Metro Selatan
4. Peneliti
Manfaat bagi peneliti adalah untuk menemukan cara pemecahan dari permasalahan yang sedang diteliti dan menambah wawasan pengetahuan bagi peneliti.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini sebagai berikut.

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah *ex-post facto* korelasi.

2. Subjek

Subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD se-Gugus Diponegoro Kecamatan Metro Selatan Kota Metro.

3. Objek

Objek penelitian ini adalah kebiasaan bermain *game online* dan motivasi belajar peserta didik kelas V SD se-Gugus Diponegoro Kecamatan Metro Selatan Kota Metro.

4. Tempat

Tempat penelitian ini adalah SD Negeri se-Gugus Diponegoro Kecamatan Metro Selatan Kota Metro.

5. Waktu

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022.

II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan kegiatan yang tak terpisahkan dalam kehidupan manusia. Sejak lahir manusia telah melakukan kegiatan belajar untuk memenuhi kebutuhan sekaligus mengembangkan dirinya. Seseorang dikatakan belajar jika dalam diri orang tersebut menjadi suatu aktivitas yang mengakibatkan perubahan tingkah laku yang diamati relatif lama. Perubahan tingkah laku itu tidak muncul begitu saja, tetapi sebagai akibat dari usaha orang tersebut. Menurut Sutiah (2016: 4) belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan terjadi karena latihan dalam rangka memperteguh pengalaman.

Sebagaimana dengan pendapat di atas Setiawan (2017: 1) menyatakan bahwa belajar merupakan aktivitas mental untuk memperoleh perubahan tingkah laku positif melalui latihan atau pengalaman yang menyangkut aspek kepribadian. Khuluqo (2017:1) mengemukakan belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan individu dalam perubahan tingkah lakunya baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor untuk mencapai tujuan tertentu. Susanto (2013: 4) belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa belajar merupakan usaha sadar seseorang untuk melakukan perubahan. Perubahan tersebut dapat dilihat pada setiap kegiatan pembelajaran mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik untuk mencapai tujuan tertentu.

b. Teori Belajar

Teori belajar adalah landasan yang menggambarkan bagaimana seorang peserta didik melakukan proses belajar sehingga dapat membantu pendidik memahami proses kompleks dalam pembelajaran. Khuluqo (2017: 24) membagi teori belajar menjadi lima yaitu :

Teori Gestalt, Teori Koneksionisme, Teori R. Gagne ,Teori Piaget, dan Teori J. Bruner.

1. Teori Gesalt
Teori ini menyatakan bahwa anak dapat belajar dengan menggunakan pemahaman (*insight*). *Insight* ialah suatu waktu dalam proses belajar ketika seseorang melihat pengertian tentang sangkut paut dan hubungan-hubungan tertentu dalam unsur yang megandung suatu masalah.
2. Teori Koneksionisme
Menurut teori ini, belajar adalah proses pembentukan asosiasi antara yang sudah diketahui dengan yang baru. Proses belajar mengikuti tiga hukum, yaitu hukum kesiapan, latihan, dan hukum efek.
3. Teori R. Gagne
Belajar menurut Gagne adalah bahwa belajar bukanlah sesuatu yang terjadi secara alamiah, tetapi hanya akan terjadi dengan adanya kondisi-kondisi tertentu, yaitu kondisi: (a) internal, yang menyangkut kesiapan peserta didik dan apa yang telah dipelajari sebelumnya, dan (b) eksternal, yang merupakan situasi belajar dan penyajian stimuli yang secara sengaja diatur oleh pendidik dengan tujuan memperlancar proses belajar.
4. Teori Piaget
Dikatakan bahwa pada saat seseorang tumbuh menjadi dewasa, ia akan mengalami adaptasi biologis dengan lingkungannya yang akan menyebabkan adanya perubahan-perubahan kualitatif di dalam sktruktur kognitif. Ada tiga perubahan yang akan dialami, yaitu: (a) asimilasi, (b) akomodasi, dan (c) adaptasi.
5. Teori J. Bruner
Bruner menyebutkan bahwa perkembangan kognitif seseorang akan terjadi melalui tiga tahap yang ditentukan oleh caranya melihat lingkungan. Tahap pertama yaitu tahap enaktif, tahap kedua yaitu tahap ikonik, dan tahap ketiga yaitu tahap simbolik.

Sehubungan dengan pendapat di atas, Sutiah (2016: 26-31) menjelaskan bahwa teori belajar dibagi menjadi tujuh yaitu : Teori Instruksi Bruner, Teori Sibernetik, Teori *Behaviorisme*, Teori Psikologi Daya, Aliran Psikologi Klasik, Teori *Mental State*, dan Teori Psikologi Gestalt.

1. Teori Instruksi Bruner
Teori ini menyatakan bahwa proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang dijumpai dalam kehidupan.
2. Teori Sibernetik
Teori sibernetik memandang belajar sebagai pengolahan informasi, dalam teori ini, proses belajar sangat penting namun yang paling penting adalah bagaimana sistem informasi diproses sehingga dapat dipelajari peserta didik karena informasi inilah yang akan menentukan proses belajar.
3. Teori *Behaviorisme*
Menurut teori ini belajar adalah sesuatu yang dilakukan orang untuk merespon stimulus eksternal. Teori behaviorisme menempatkan hadiah dan hukuman yang merupakan bagian penting dalam pembelajaran.
4. Teori Psikologi daya
Menurut teori ini belajar merupakan upaya untuk melatih daya daya yang ada pada manusia. Beranggapan bahwa jiwa manusia mempunyai berbagai daya, semakin sering belajar atau melatih semakin kuat daya.
5. Aliran Psikologi Klasik
Aliran ini berasumsi bahwa belajar adalah mengulang-ulang materi yang dipelajari. Semakin sering mengulang materi yang akan dipelajari maka akan semakin cepat pandai.
6. Teori *Mental State*
Menurut teori *mental state*, cara belajar yang baik adalah dengan jalan memperbanyak hafalan dengan menggunakan hukum asosiasi reproduksi.
7. Teori Psikologi Gestalt
Menurut teori ini, belajar terjadi bila seseorang mendapatkan "*insight*" dalam situasi yang problematik, yakni sewaktu ia secara tiba-tiba menemukan reorganisasi baru antara unsur-unsur dalam situasi itu hingga memahaminya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat dipahami teori belajar yang tepat dalam penelitian ini adalah teori belajar menurut R. Gagne dimana belajar bukanlah sesuatu yang terjadi secara alamiah tetapi akan terjadi hanya dengan adanya kondisi tertentu yaitu kondisi internal serta kondisi eksternal. Teori belajar Gagne memerlukan motivasi yang termasuk ke

dalam kondisi internal dan sarana belajar yang termasuk dalam kondisi eksternal untuk memengaruhi peserta didik dalam belajar serta dalam pelaksanaannya memerlukan pendidik untuk mendapatkan intruksi memunculkan motivasi tersebut, maka dari itu motivasi merupakan hal yang terpenting dalam melakukan proses belajar.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Tujuan dari proses pembelajaran adalah dapat meningkatkan hasil belajar yang diperoleh peserta didik pada akhir kegiatan proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan hal yang tidak terpisahkan dari kegiatan belajar mengajar, karena kegiatan ini merupakan sebuah proses yang nantinya dapat memengaruhi hasil belajar.

Setiap proses belajar mengajar keberhasilannya diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang dicapai peserta didik. Hasil belajar adalah kemampuan anak yang diperoleh setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menyerap atau memahami suatu bahan yang telah diajarkan, sebatas mana peserta didik dapat memahami serta mengerti materi tersebut. Menurut Susanto (2013: 5) hasil belajar adalah perubahan- perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pendapat yang sama juga dikemukakan Djamarah dan Zain (2013: 107) bahwa setiap proses belajar menghasilkan hasil belajar.

Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan serta perubahan perubahan aspek lain yang ada pada individu. Menurut Jihad dan Haris (2012: 7) hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif dan psikomotoris dari proses belajar yang telah dilakukan dalam waktu tertentu. Domain kognitif mencakup pengetahuan dan ingatan, domain afektif mencakup

sikap menerima, memberikan respons, nilai, organisasi dan karakterisasi dan domain psikomotor mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial dan intelektual.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat dipahami bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melakukan proses pembelajaran. Hasil belajar dapat berupa bertambahnya pengetahuan (kognitif), perubahan sikap dan tingkah laku (afektif), dan cara berpikir (psikomotor) yang dinyatakan dalam angka dan deskriptif. Perubahan itu dapat diartikan sebagai peningkatan dari hasil yang sebelumnya, dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa menjadi bisa.

b. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil interaksi beberapa faktor yang memengaruhi baik dari dalam maupun luar. Menurut Wasliman dalam Susanto (2013: 12) faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi 2 yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

- 1) Faktor internal; faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
- 2) Faktor eksternal; faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Sebagaimana menurut Karwono dan Mularsih (2012: 46) hasil belajar dipengaruhi oleh 2 faktor yaitu faktor internal individu dan eksternal individu.

1. Faktor internal individu
 - 1). Faktor fisiologis
 - 2). Faktor psikologis: intelegensi, minat, bakat, motivasi, emosi dan perhatian
2. Faktor eksternal individu
 - 1). Lingkungan fisik terdiri atas: geografis, rumah, sekolah, pasar dsb
 - 2). Lingkungan psikis meliputi: aspirasi, harapan-harapan, cita-cita dan masalah yang dihadapi.

- 3). Lingkungan personal meliputi: teman sebaya, orang tua, guru, dan masyarakat.
- 4). Lingkungan nonpersonal meliputi: rumah, peralatan, pepohonan gunung dsb.

Berdasarkan faktor–faktor yang memengaruhi hasil belajar tersebut, diketahui bahwa faktor–faktor tersebut berkontribusi besar dan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik serta menjadi penunjang keberhasilan peserta didik dalam belajar. Faktor tersebut berasal dari dalam (internal) dan dari luar (eksternal) individu.

3. Penggunaan *Game Online*

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi semakin berkembang pesat, salah satu dari perkembangan tersebut yaitu ditemukan jaringan internet. Selain untuk mempermudah mendapatkan informasi, internet juga dapat digunakan sebagai sarana hiburan yaitu permainan baru menggunakan jaringan internet atau biasa disebut *game online*.

a. Pengertian *Game Online*

Game Online merupakan jenis permainan yang memanfaatkan jaringan internet sebagai media utamanya. Menurut Hasan (2011: 1) “*game online* sering disebut juga dengan *multiplayer online game* karena melibatkan banyak pemain sekaligus untuk saling berinteraksi satu sama lain dalam waktu yang bersamaan, hal ini yang membuat pemain *game online* menjadi semakin ketagihan. *Game online* menurut Kim, dkk., (2012) adalah *game* (permainan) dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online* (LAN atau Internet).

Menurut Winn dan Fisher (2004) mengatakan *multiplayer game online* merupakan pengembangan dari *game* yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua *game* lain. Perbedaannya adalah bahwa untuk *multiplayer game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.

Berdasarkan definisi pada halaman 13, *game online* adalah sebuah permainan yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet) dan *game* komputer yang dapat dimainkan oleh multipemain melalui internet.

b. Aspek kebiasaan Bermain Game online

Menurut Yee dalam *Cyberpsychology and Behavior* (2013), indikator kebiasaan *game online* adalah :

- 1). *Salience* : menunjukkan dominasi aktivitas bermain *game* dalam pikiran dan tingkah laku seseorang.
- 2). *Cognitive salienc*e : dominasi aktivitas bermain *game* pada level pikiran.
- 3). *Behavioral salienc*e : dominasi aktivitas bermain *game* pada level tingkah laku.
- 4). *Euphoria* : mendapatkan kesenangan dalam aktivitas bermain *game*.
- 5). *Conflict* : pertentangan yang muncul antara orang yang kecanduan dengan orang-orang yang ada di sekitarnya (*external conflict*) dan juga dengan dirinya sendiri (*internal conflict*) tentang tingkat dari tingkah laku sosial yang berlebihan.
- 6). *Interpersonal conflict* (eksternal): konflik yang terjadi dan konflik komunikasi dengan orang-orang yang ada di sekitarnya.
- 7). *Interpersonal conflict* (internal) : konflik yang terjadi dalam dirinya sendiri.
- 8). *Tolerance* : aktivitas bermain *game online* mengalami peningkatan secara progresif selama rentang periode untuk mendapatkan efek kepuasan.
- 9). *Withdrawal*: perasaan tidak menyenangkan pada saat tidak melakukan aktivitas bermain *game*.
- 10). *Relapse and Reinstatement* : kecenderungan untuk melakukan pengulangan terhadap pola-pola awal tingkah laku kecanduan atau bahkan menjadi lebih parah walaupun setelah bertahun-tahun hilang dan dikontrol. Hal ini menunjukkan kecenderungan ketidakmampuan untuk berhenti secara utuh dari aktivitas bermain *game*.

Menurut Griffiths (2013 : 575-583) telah mencantumkan enam aspek untuk menentukan apakah individu sudah digolongkan sebagai kecanduan *game online*. Komponen atau dimensi itu adalah sebagai berikut:

- 1). *Salienc*e. Hal ini terjadi ketika penggunaan internet menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu, mendominasi pikiran individu (preokupasi atau gangguan kognitif),

- perasaan (merasa sangat butuh), dan tingkah laku (kemunduran dalam perilaku sosial).
- 2). *Mood modification*. Keterlibatan yang tinggi saat menggunakan internet. Dimana perasaan senang dan tenang (seperti menghilangkan stress) saat perilaku kecanduan itu muncul.
 - 3). *Tolerance*. Hal ini merupakan proses dimana terjadinya peningkatan jumlah penggunaan internet untuk mendapatkan efek perubahan dari mood. Demi mencapai kepuasan, jumlah penggunaan internet meningkat secara mencolok. Kepuasan yang diperoleh dalam menggunakan internet secara terus menerus dalam jumlah waktu yang sama akan menurun secara mencolok, dan untuk memperoleh pengaruh yang sama kuatnya seperti sebelumnya, maka pemakaian secara berangsur-angsur harus meningkatkan jumlah pemakaian agar tidak terjadi toleransi, contohnya pemain tidak akan mendapatkan perasaan kegembiraan yang sama seperti jumlah waktu pertama bermain sebelum mencapai waktu yang lama.
 - 4). *Withdrawal symptoms*. Hal ini merupakan perasaan tidak menyenangkan yang terjadi karena penggunaan internet dikurangi atau tidak dilanjutkan dan berpengaruh pada fisik seseorang. Perasaan dan efek antara perasaan dan fisik (seperti, pusing, insomnia) atau psikologisnya (misalnya, mudah marah atau *moodiness*).
 - 5). *Conflict*. Hal ini mengarah pada konflik yang terjadi antara pengguna internet dengan lingkungan sekitarnya (konflik interpersonal), konflik dalam tugas lainnya (pekerjaan, tugas, kehidupan sosial, hobi) atau konflik yang terjadi dalam dirinya sendiri (konflik intrafisik atau merasa kurangnya kontrol) yang diakibatkan karena terlalu banyak menghabiskan waktu bermain internet.
 - 6). *Relapse*. Hal ini merupakan dimana orang sebelum sembuh dari perilaku kecanduannya sudah mengulangi kembali kebiasaannya.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dipahami bahwa aspek kecanduan *game online* adalah aspek *salience*, aspek *euphoria*, aspek *conflict*, aspek *tolerance*, aspek *withdrawal*, dan aspek *relapse and reinstatement*. Penelitian ini hanya menggunakan enam aspek dari sepuluh aspek kecanduan *game online*. Hal ini dikarenakan untuk aspek *salience* teorinya hampir sama dengan *cognitive salience* tentang dominasi aktivitas bermain *game* dan *conflict salience* teorinya hampir sama dengan aspek *external conflict* dan aspek *internal conflict* yang lebih detail tentang konflik yang terjadi.

c. Ciri-ciri *Game Online*

Game online merupakan permainan yang cukup mengasikan apabila kita memainkan dan bisa membuat penggunanya merasa ingin terus memainkannya. Adapun ciri-ciri dari *game online* menurut Hasan (2011:3) adalah sebagai berikut :

- 1). Permain yang bisa berjalan atau bisa dimainkan melalui sebuah jaringan elektronik yaitu internet.
- 2). Ada sifat timbal balik dalam permainan *game online*.
- 3). Permainan berkembang, tidak statis melainkan dramatis.
- 4). Bermain menuntut ruangan untuk bermain dan menentukan aturan-aturan permainan.
- 5). Permainannya memiliki sifat tegang dan bergairah.

d. Tipe-tipe *Game Online*

Game Online memiliki beberapa tipe-tipe permainan yaitu: (Hasan, 2011:5)

- 1). *First person Shooter (FPS)*, *game* ini mengambil pandangan orang pertama pada gamenya sehingga seolah-olah diri sendiri yang berada pada *game* tersebut, *game* ini mengambil aplikasi perang-perangan dengan senjata-senjata militer contoh *game FPS* ialah *point blank*, *valorant*, *counter strike*.
- 2). *Real-Time Strategy*, merupakan *game* yang pemainnya menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya biasanya memainkan tidak hanya satu karakter saja akan tetapi banyak karakter.
- 3). *Cross-Platform Online*, merupakan *game* yang dapat dimainkan secara *online* dengan *hardware* yang berbeda.
- 4). *Browser Games*, merupakan *game* yang dimainkan pada *browser*
- 5). *Massive Multiplayer Online Game*, merupakan *game* dimana pemain bermain dalam dunia skala besar.
- 6). *Battle Royale*, merupakan permainan *online multiplayer* yang menggabungkan konsep bertahan hidup (*Survival*), eksplorasi, *Scavenger* (berburu item) dengan tujuan akhir menjadi orang terakhir yang bertahan hidup hingga sesi pertandingan berakhir.
- 7). Moba adalah singkatan dari *Multiplayer Online Battle Arena* yang artinya merupakan sebuah *game multiplayer online* yang bertema pertarungan di dalam arena.

e. Motivasi Penggunaan *Game Online*

Menurut Yee dalam *Cyberpsychology dan Behavior* (2013) terdapat lima faktor motivasi yang mendorong seseorang untuk bermain *game online*:

- 1). *Relationship*, yaitu didasari oleh perasaan ingin memulai berinteraksi atau menjalin komunikasi dengan pemain lain, serta adanya kemauan seorang pemain untuk membuat suatu hubungan sejak awal yang mendekati dengan isu-isu atau masalah-masalah dalam dunia nyata.
- 2). *Manipulation*, yaitu didasari oleh seorang pemain yang menargetkan pemain lain sebagai target utamanya dan memanipulasi pemain lain untuk kekayaan dari kepuasan diri sendiri. Dalam faktor ini pemain sering berlaku curang, mendominasi pemain, dan mengejek pemain lain.
- 3). *Immersion*, yaitu didasari oleh seorang pemain yang sangat suka apabila menjadi seperti orang lain.
- 4). *Escapism*, yaitu didasari oleh seorang pemain yang memanfaatkan dunia maya hanya sekedar untuk mencari kesenangan sesaat saja, misalnya bermain hanya untuk menghilangkan rasa jenuh dan stress di kehidupan nyata.
- 5). *Achievement*, yaitu didasari oleh seorang pemain yang mempunyai keinginan untuk menjadi seseorang yang paling kuat di dunia virtual, melalui beberapa pencapaian akumulasi dan tujuan untuk mendapatkan item-item permainan yang merupakan sebuah simbol kekuasaan.

Berdasarkan kelima motivasi tersebut dapat dipahami seorang individu atau anak yang pada mulanya bermain *game online* banyak untuk mengisi waktu luang, kemudian mereka merasa nyaman dalam memainkan *game online*.

f. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Seseorang Bermain *Game Online*

Menurut Dewandari (2013: 19) ada beberapa faktor yang memengaruhi seseorang bermain *game online* yaitu:

- 1) *Gender*
Gender dapat memengaruhi seseorang menjadi kebiasaan bermain *game online*. Laki-laki dan perempuan sama-sama tertarik pada fantasi *game online*. Beberapa penelitian menyatakan bahwa anak laki-laki lebih mudah kecanduan oleh *game* dan menghabiskan banyak waktu untuk berada di rental *game* dibandingkan dengan anak perempuan.
- 2) *Kondisi Psikologis*
 Kondisi psikologis biasanya menimbulkan para pemain *game online* suka membayangkan bahkan bermimpi tentang *game*, berbagai situasi dan karakter mereka. Fantasi dan kejadian-kejadian yang ada pada *game* membuat pemainnya merasa tertarik untuk melihat dan memainkan permainan itu kembali. Pemain menyatakan bahwa dirinya termotivasi untuk terus bermain karena

game ini memberikan tantangan untuk berekserimen dan sangat menyenangkan.

- 3) *Jenis Game Online*
Semakin banyak jenis *game online* maka akan membuat seseorang kecanduan bermain *game online*. Hal ini karena munculnya jenis permainan baru dan permainan yang lebih menantang, sehingga pemain *game* akan termotivasi untuk terus memainkan.

g. Dampak-dampak Penggunaan Game Online

Selain memberikan dampak positif, *game online* juga memberikan dampak negatif. Dampak positif dalam bermain *game online* ini yaitu dampak yang memberi manfaat atau pengaruh baik bagi penggunanya.

Menurut Poetoe (2012), dampak positif *game online* adalah:

- 1). Setiap *game* memiliki tingkat kesulitan yang berbeda. Umumnya permainan ini dilengkapi pernak pernik senjata, amunisi, karakter dan peta permainan yang berbeda. Untuk menyelesaikan level atau mengalahkan musuh secara efisien dibutuhkan strategi. Permainan *game online* akan melatih pemainnya untuk dapat memenangkan permainan dengan cepat, efisien, dan menghasilkan lebih banyak poin. Dampak positifnya, yaitu seseorang akan menemukan hal-hal yang baru. Hal-hal yang baru tersebut membuat manusia bisa saling bermain, berdialog, bahkan saling adu strategi dan bertempur, yaitu suatu aktivitas yang sangat alami dan sangat dekat dengan kehidupan manusia. Dampaknya lebih memberikan kepuasan psikologis daripada *game* yang model lama yang untuk memainkannya perlu keterampilan lebih kompleks, kecekatan lebih tinggi.
- 2). Meningkatkan konsentrasi. Kemampuan konsentrasi pemain *game online* akan meningkat karena mereka harus menyelesaikan beberapa tugas, mencari celah yang mungkin bisa dilewati dan memonitor jalannya permainan. Semakin sulit sebuah *game*, maka semakin diperlukan konsentrasi yang tinggi.
- 3). Meningkatkan koordinasi tangan dan mata. Hal ini dikarenakan bermain *game* dibutuhkan kecepatan antara koordinasi tangan dan mata sehingga akhirnya dapat memenangkan permainan.
- 4). Meningkatkan kemampuan membaca. Setiap tahapan kemenangan dalam sebuah permainan, menuntut pemainnya untuk mempunyai banyak pengetahuan dan harus banyak membaca.
- 5). Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris. Para pemain berasal dari berbagai macam negara, sehingga membuat pemain harus bisa berbahasa inggris.
- 6). Meningkatkan pengetahuan tentang komputer. Hal ini dikarenakan permainan selalu berhubungan dengan komputer membuat dampak positif yaitu membuat pemain menjadi lebih memahami pengetahuan tentang komputer.

- 7). Meningkatkan kemampuan mengetik. Upaya untuk memenangkan sebuah permainan dibutuhkan kecepatan dalam mengetik.

Menurut Poetoe (2012) dampak negatif dari bermain *game online* yaitu:

- 1). Seseorang yang bermain *game online* hanya menghambur-hamburkan waktu dan uang secara sia-sia.
- 2). Bermain *game online* membuat orang menjadi ketagihan.
- 3). Terkadang lebih merelakan sekolahnya untuk bermain *game online* (bolos sekolah).
- 4). Dengan bermain *game online* tersebut juga bisa membuat lupa waktu, untuk makan, beribadah, waktu untuk pulang, dan lain-lain.
- 5). Dengan terlalu sering berhadapan dengan monitor secara mata telanjang dapat membuat mata menjadi minus.
- 6). Seorang anak jadi sering berbohong kepada orang tuanya karena pada awalnya berpamitan untuk berangkat sekolah ternyata bolos sekolah untuk bermain *game online*.

Menurut Young dalam Ariantoro (2016 : 47)), dampak negatif dari bermain *game online* secara non-material adalah:

- 1). Menimbulkan adiksi (kecanduan yang kuat).
- 2). Mendorong melakukan hal-hal negatif.
- 3). Berbicara kasar dan kotor.
- 4). Terbengkalai-nya kegiatan di dunia nyata.
- 5). Perubahan pola makan dan istirahat.
- 6). Pemborosan.
- 7). Mengganggu kesehatan.

Menurut Lestari (Kertamuda & Redi, 2012) dampak negatif bermain *game online* meliputi :

- 1). Pendidikan. Orang yang bermain *game online* adalah orang yang sangat menyukai tantangan. Hal ini cenderung tidak menyukai rangsangan yang daya tariknya lemah, monoton, tidak menantang dan lamban. Ini setidaknya akan berakibat pada proses belajar akademis.
- 2). Kesehatan. Pengaruh kecanduan *game online* banyak sekali dampaknya, dari sepertiga waktu yang digunakan untuk bermain *game* setiap hari. Hal yang lebih mengkhawatirkan sekitar 7% nya bermain paling sedikit selama 30 jam perminggu. Selama itu mereka hanya duduk sehingga memberi dampak pada sendi sendi tulangnya. Penyakit ini semacam nyeri sendi yang menyerang remaja pecandu *game online*. Jika tidak ditangani secara serius akan menyebabkan kecacatan pada remaja.
- 3). Psikologis. Kecanduan *game online* menyebabkan perilaku pasif yang biasanya orang jadi apatis pada lingkungan sekitarnya, kehidupan sosial sedikit terganggu, karena lebih senang bermain dengan *game*-nya dari pada bergaul dengan teman-temannya, selain itu dapat menyebabkan perilaku kecanduan *Game Online*.

Menurut Solomon dalam Nisrifatin (2020), dampak kecanduan *game online* antara lain:

- 1). Secara sosial. Hubungan dengan teman dan keluarga jadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang. Pergaulan mereka hanya *game online* saja, sehingga membuat para pencandu *game online* jadi terisolir dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata. Keterampilan sosial berkurang, sehingga semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain. Perilaku jadi kasar dan kecanduan *game online* karena terpengaruh oleh apa yang dilihat dan mainkan di *game online*.
- 2). Secara psikis. Pikiran mereka jadi terus menerus memikirkan *game* yang sedang mereka mainkan. Mereka jadi sulit konsentrasi terhadap studi, pekerjaan, sering bolos atau menghindari pekerjaan. Membuat mereka jadi acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi disekeliling mereka. Melakukan apapun demi bisa bermain *game*, seperti mencuri, berbohong, dan lain-lain. Terbiasa hanya berinteraksi satu arah dengan komputer membuat mereka jadi tertutup, sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata.
- 3). Secara fisik. Terkena paparan cahaya radiasi komputer dapat merusak saraf mata dan otak, kesehatan jantung menurun akibat begadang 24 jam bermain *game online*, ginjal dan lambung juga terpengaruh akibat banyak duduk, kurang minum, lupa makan karena keasyikan main, berat badan menurun karena lupa makan atau bisa juga bertambah karena banyak makan makanan kecil dan kurang olahraga.

Berdasarkan uraian di atas, maka dampak positif *game online* adalah meningkatkan permainan, meningkatkan kemampuan membaca, meningkatkan koordinasi tangan dan mata, kemampuan mengetik, kemampuan berbahasa inggris, dan mengetahui tentang komputer. Sedangkan dampak negatif dari *game online* bagi peserta didik adalah merasa malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game online*, peserta didik akan mencuri curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain *game online*, waktu untuk belajar dan membantu orang tua sehabis jam sekolah akan hilang karena bermain *game*, uang jajan atau uang bayar sekolah akan di selewengkan untuk bermain *game online*, lupa waktu, pola makan akan terganggu, emosional peserta didik juga akan terganggu karena efek *game* ini, dan peserta didik

cenderung akan bolos sekolah demi bermain *game online* kasayangan mereka.

4. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi

Motivasi adalah stimulus atau dorongan yang berasal dari dalam diri maupun dari luar diri seseorang untuk melakukan sesuatu. Djamarah dalam Lestari (2020: 4) mengemukakan bahwa motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan tertentu. Sependapat dengan teori di atas, Khuluqo (2017: 111) menyatakan motivasi adalah suatu proses untuk menggiatkan motif/daya menjadi perbuatan atau tingkah laku untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan tertentu.

Menurut Sitorus (2020: 56) mengatakan bahwa motivasi merupakan satu hal yang memengaruhi manusia, motivasi bisa disebut juga sebagai pendorong keinginan, pendukung atau kebutuhan-kebutuhan yang membuat seseorang bersemangat dan termotivasi untuk mengurangi serta memenuhi dorongan diri sendiri, sehingga dapat bertindak dan berbuat menurut cara-cara tertentu yang akan membawa ke arah yang optimal. Perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat dipahami bahwa motivasi adalah segala dorongan mental yang dimiliki oleh individu untuk melakukan aktivitas demi tercapainya tujuan yang diinginkan. Dorongan tersebut berorientasi pada pemenuhan kebutuhan, pemenuhan harapan dan pencapaian tujuan.

b. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar berperan sangat penting terkait dengan keberhasilan pencapaian tujuan belajar, dimana semakin kuat motivasi belajar peserta didik maka makin tinggi pula usaha, tenaga, kekuatan dan daya yang ada dalam diri peserta didik yang dilakukan guna pencapaian tujuan belajar

tersebut dan berlaku pula sebaliknya. Menurut Uno dalam Lestari (2020: 5) motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling memengaruhi.

Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan (*reinforced practice*) yang dilandasi untuk mencapai tujuan tertentu. Sependapat dengan teori di atas, menurut Suhana dalam Qosmedia Team (2019: 119) motivasi belajar merupakan kekuatan (*power motivation*), daya pendorong (*driving force*), atau alat pembangun kesediaan dan keinginan yang kuat dalam diri peserta didik untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan dalam rangka perubahan perilaku baik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Motivasi merupakan faktor pendukung dalam proses pembelajaran yang dapat mengoptimalkan semangat belajar peserta didik dan kecerdasan peserta didik. Achmad (2015: 18) menyatakan motivasi belajar adalah dorongan psikologis seseorang yang melakukan suatu tindakan untuk mencapai tujuan belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat dipahami bahwa motivasi belajar adalah suatu dorongan mental secara intrinsik dan ekstrinsik yang mempunyai hubungan yang erat, yang memengaruhi tingkah laku seseorang untuk belajar, menimbulkan hasrat belajar, menjamin kelangsungan belajar dan memberi arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan belajar dapat dicapai secara optimal.

c. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi dalam belajar merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kegiatan belajar guna untuk mendorong peserta didik meraih tujuan dalam belajar tersebut. Sehubungan dengan hal tersebut fungsi motivasi belajar menurut Aqid (2010: 50) yaitu “motivasi berfungsi sebagai pendorong, pengarah, penggerak, dan tingkah laku”. Sependapat dengan pendapat Aqid, Sardiman dalam Lestari (2020: 8) menyatakan fungsi motivasi belajar adalah:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, yaitu sebagai penggerak

- dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yaitu ke arah tujuan yang ingin dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai tujuannya.
 - 3) Menyeleksi atau menentukan perbuatan-perbuatan yang harus dikerjakan guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan.

Menurut Djamarah (2011: 157) ada 3 fungsi motivasi dalam belajar, yaitu sebagai berikut.

Motivasi sebagai pendorong perbuatan, Motivasi sebagai penggerak perbuatan, Motivasi sebagai pengarah perbuatan.

Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa fungsi motivasi dalam belajar adalah untuk mendorong atau menggerakkan seseorang untuk melakukan kegiatan atau aktivitas guna untuk mencapai tujuan tertentu, motivasi belajar dianggap penting dalam upaya belajar dan pembelajaran dilihat dari segi fungsi dan nilainya atau manfaatnya.

d. Prinsip dan Peran Motivasi Belajar

Motivasi memiliki beberapa prinsip, Syaiful dalam Achmad (2015: 24-26) mengemukakan prinsip-prinsip motivasi belajar sebagai berikut:

1. Motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar.
2. Motivasi intrinsik lebih utama daripada motivasi ekstrinsik dalam belajar.
3. Motivasi berupa pujian lebih baik daripada hukuman.
4. Motivasi berhubungan erat dengan kebutuhan dalam belajar.
5. Motivasi dapat memupuk optimisme dalam belajar.
6. Motivasi melahirkan prestasi dalam belajar.

Motivasi mempunyai beberapa peran penting di dalam belajar, Uno (2013: 27) menyebutkan peran motivasi dalam belajar menentukan hal-hal yang dapat dijadikan penguat belajar. Memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai, Menentukan ragam kendali terhadap rangsangan belajar, Menentukan ketekunan belajar.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dipahami bahwa motivasi berperan sebagai pendorong dan penggerak bagi peserta didik untuk semangat belajar dalam mencapai tujuan belajar dan menunjukkan batasan-batasan

perilaku yang dapat menunjang peserta didik untuk mencapai tujuan belajar. Motivasi belajar memiliki prinsip yang penting dalam kegiatan pembelajaran. Supaya prinsip motivasi lebih optimal, maka prinsip-prinsip motivasi belajar tidak hanya sekedar diketahui, namun perlu diterapkan dalam proses pembelajaran. Ada beberapa prinsip-prinsip motivasi seperti yang telah uraikan dari beberapa pendapat di atas, yaitu motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong seseorang untuk belajar, motivasi berupa pujian lebih baik dari pada hukuman, motivasi dapat memupuk optimisme dalam belajar, motivasi melahirkan prestasi dalam belajar, dan motivasi muncul karena adanya tujuan.

e. Bentuk-Bentuk Motivasi dalam Belajar

Menurut Djamarah dalam Lestari (2020: 6-7) berbicara tentang macam atau bentuk motivasi dapat dilihat dari berbagai sudut pandang.

1. Motivasi Intrinsik
Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.
2. Motivasi Ekstrinsik
Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsangan dari luar. Motivasi intrinsik dan ekstrinsik sangat diperlukan oleh peserta didik dalam kegiatan belajarnya. Oleh sebab itu, penting bagi guru dan orang tua untuk menumbuhkan dan menjaga motivasi peserta didik dalam belajar agar bersemangat dalam belajar dan mendapatkan hasil belajar yang baik di sekolah.

Pernyataan di atas sependapat dengan yang diungkapkan oleh Syah (2010: 53) bahwa dalam perkembangannya, motivasi dibedakan menjadi dua macam, yaitu motivasi internal dan motivasi eksternal. Motivasi internal peserta didik adalah perasaan menyenangkan materi dan kebutuhannya terhadap materi tersebut, misalnya untuk kehidupan masa depan peserta didik yang bersangkutan. Motivasi eksternal yang berupa pujian, hadiah, teladan orang tua, guru dan seterusnya merupakan contoh konkret yang dapat membantu peserta didik belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat dipahami bahwa motivasi dalam belajar dibagi menjadi 2 bentuk yaitu: motivasi intrinsik dan

motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah segala dorongan mental atau perasaan yang berasal dari dalam diri individu untuk melakukan aktivitas belajar, sedangkan motivasi ekstrinsik adalah segala dorongan mental atau perasaan seseorang yang berasal dari luar individu yang memengaruhi proses belajarnya, dorongan itu dapat berupa : pujian dari guru berkat hasil belajarnya yang baik dan hadiah yang diberikan orang tua berkat hasil belajarnya yang baik.

f. Indikator Motivasi Belajar

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan indikator–indikator yang mendukung. Sardiman (2016: 83) menjelaskan bahwa peserta didik yang memiliki motivasi belajar dapat dicirikan sebagai berikut:

1. Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai)
2. Ulet menghadapi kesulitan (tidak mudah putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya).
3. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah untuk orang dewasa (misalnya masalah pembangunan agama, politik, ekonomi, keadilan, pemberantasan korupsi, penentangan terhadap tindak kriminal, amoral, dan sebagainya).
4. Lebih senang bekerja mandiri.
5. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif).
6. Dapat mempertahankan pendapat (kalau sudah yakin akan sesuatu).
7. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakininya.
8. Senang mencari dan memecahkan soal-soal.

Menurut Lestari dan Yudhanegara (2015: 93) adapun indicator motivasi belajar yaitu: 1) Adanya dorongan dan kebutuhan belajar, 2)

Menunjukkan perhatian dan minat terhadap tugas-tugas yang diberikan, 3) Tekun menghadapi tugas, 4) Ulet menghadapi kesulitan, 5) Adanya hasrat dan keinginan berhasil. Sejalan dengan pendapat di atas, Uno dalam Lestari (2020: 9-11) juga mengklasifikasikan indikator motivasi belajar sebagai berikut:

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
3. Adanya harapan dan cita – cita masa depan.
4. Adanya penghargaan dalam belajar.
5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang peserta didik dapat belajar dengan baik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menggunakan indikator dari motivasi belajar menurut Uno yaitu: (1) adanya Hasrat dan keinginan berhasil, sub indikator meliputi kemauan untuk bertanya apabila belum paham, memperhatikan penjelasan guru, rajin belajar secara mandiri, konsentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran, dan teliti; (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, sub indikator meliputi kemauan untuk belajar, tanggung jawab dengan tugas yang diberikan, dan kesadaran akan pentingnya pengetahuan; (3) adanya harapan dan cita-cita di masa depan, sub indikator meliputi keinginan untuk berprestasi dan melaporkan hasil belajar kepada orang tua.

5. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan digunakan sebagai acuan atau pembanding dalam melakukan penelitian. Berikut ini beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu :

a. Penelitian Nety Afriana Dewi

Hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Nety Afriana Dewi (2018) yang berjudul “Hubungan Kebiasaan Bermain *Game Online* di Rumah dengan Sikap Disiplin Siswa di Sekolah SD Kecamatan Rajabasa” menunjukkan bahwa kebiasaan bermain *game online* di rumah memberikan kesimpulan bahwa ada hubungan antara kebiasaan bermain *game online* di rumah dengan sikap disiplin siswa di sekolah (SD Kecamatan Rajabasa). Hasil ini menunjukkan bahwa kebiasaan bermain *game online* di rumah berpengaruh penting terhadap perilaku dan sikap siswa di sekolah, dilihat pada saat siswa bermain *game online* dapat berpengaruh *negative* terhadap siswa yaitu perilaku sosial siswa, ketidak pedulian terhadap sesama, dan cenderung mempunyai

sifat tertutup. Tetapi, bermain *game online* juga memiliki dampak positif terhadap siswa yaitu *Video games* dapat melatih *problem solving*, memberi penguatan yang positif, melatih siswa berpikir strategis, melatih siswa membangun jaringan (*network*), membantu meningkatkan koordinasi tangan-mata. Persamaan penelitian Nety Afriana Dewi dengan penelitian yang peneliti laksanakan adalah pada variabel kebiasaan bermain game online. Perbedaan penelitian Nety Afriana Dewi dengan penelitian yang peneliti laksanakan adalah pada variabel terikat, pada penelitian Nety Afriana Dewi menggunakan variabel terikat sikap disiplin, sedangkan penelitian yang peneliti laksanakan menggunakan hasil belajar.

b. Penelitian Abidin

Hasil penelitian Abidin (2014) yang berjudul "Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V MI Taman Bakti Bogor". Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar IPS di MI Taman Bakti Bogor. Hal ini dibuktikan dengan hasil korelasi antara motivasi belajar dengan hasil belajar IPS siswa yang diperoleh dari perhitungan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($0,875 > 0,361$). Persamaan antara penelitian Abidin dengan penelitian yang peneliti laksanakan terletak pada variabel bebas yaitu motivasi belajar. Perbedaannya terletak pada variabel terikat dan tempat penelitian, pada penelitian yang peneliti laksanakan berada di SD Negeri se-Gugus Diponegoro Kecamatan Metro Selatan Kota Metro pada tahun 2021. Penelitian Abidin dilaksanakan di MI Taman Bakti Bogor. Mengingat persamaan dan perbedaan yang telah diuraikan di atas, maka penelitian Abidin dapat menjadi acuan dalam penelitian yang peneliti laksanakan.

c. Penelitian Maria Yohanesti Gola Nuhan

Hasil penelitian Maria Yohanesti Gola Nuhan (2016) yang berjudul “Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta”. Hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat hubungan intensitas bermain game online dengan prestasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan. Siswa yang berjenis kelamin perempuan kategori rendah sebanyak 42 siswa (91,3%), kategori sedang sebanyak 4 siswa (8,7%), dan kategori tinggi tidak ada. Sedangkan untuk siswa yang berjenis kelamin laki-laki kategori rendah sebanyak 16 siswa (37,2%), kategori sedang sebanyak 25 siswa (58,1%), dan kategori tinggi sebanyak 2 siswa (4,7%). Sedangkan siswa yang berjenis kelamin perempuan memiliki prestasi belajar kategori rendah 1 siswa (2,2%), kategori sedang sebanyak 21 siswa (45,7%), dan kategori tinggi sebanyak 24 siswa (52,2%). Sehingga terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa. . Persamaan penelitian Maria Yohanesti Gola Nuhan dengan penelitian yang peneliti laksanakan adalah pada variabel bermain *game online*. Perbedaan penelitian Maria Yohanesti Gola Nuhan dengan penelitian yang peneliti laksanakan adalah pada variabel terikat, pada penelitian Maria Yohanesti Gola Nuhan menggunakan variabel terikat prestasi belajar, sedangkan penelitian yang peneliti laksanakan menggunakan hasil belajar.

B. Kerangka Pikir

a. Kerangka Pikir

Kerangka pikir digunakan untuk membantu peneliti dalam memusatkan penelitiannya serta memahami hubungan antar variabel. Kerangka pikir menurut Sugiyono (2017: 91) merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Intinya kerangka pikir memudahkan peneliti untuk mengidentifikasi hubungan antara kedua

variabel. Kerangka pikir yang baik menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang diteliti, sehingga perlu dijelaskan hubungan antar variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini adalah kebiasaan bermain *game online* dan motivasi belajar, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar. Berdasarkan hal tersebut, peneliti akan menjelaskan keterkaitan antar variabel dalam penelitian ini.

1. Hubungan Kebiasaan Bermain *Game Online* dengan Hasil Belajar Peserta Didik

Kebiasaan bermain *game online* sangat berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik. Peserta didik yang sudah terbiasa bermain *game online* merasa bahwa bermain *game online* lebih menyenangkan daripada belajar, hal inilah yang membuat hasil belajar peserta didik menjadi kurang dikarenakan waktu belajarnya akan tergantikan dengan bermain *game online*.

2. Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Peserta didik

Sebagai seorang pendidik tidak hanya dituntut untuk dapat menguasai kelas, tetapi guru haruslah mampu membangkitkan motivasi belajar yang ada di dalam diri peserta didik, dengan adanya motivasi peserta didik akan merasa bersemangat untuk belajar dan antusias mengikuti pelajaran dan merasa terdorong untuk memahami materi-materi pelajaran yang diberikan oleh pendidik. Motivasi ini diberikan untuk memberikan arah pada proses belajar dan menjaga semangat belajar, agar tujuan belajar dapat tercapai secara optimal.

3. Hubungan Kebiasaan Bermain *Game Online* dengan Motivasi Belajar

Kebiasaan bermain *game online* sangat berpengaruh dalam motivasi belajar peserta didik. Peserta didik yang sudah terbiasa bermain *game online* merasa bahwa bermain *game online* lebih menyenangkan daripada belajar, hal inilah yang membuat motivasi belajar peserta didik menjadi rendah dikarenakan waktu belajarnya akan tergantikan dengan bermain *game online*.

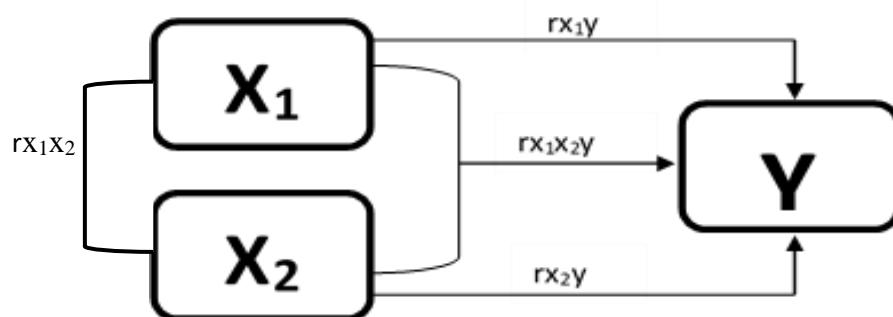
4. Hubungan Kebiasaan Bermain *Game Online* dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Peserta didik

Keberhasilan peserta didik dalam memperoleh nilai atau prestasi yang baik sangat dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, faktor eksternal yang memengaruhi hasil belajar yaitu kebiasaan bermain *game online*. Jadi, kebiasaan bermain *game online* sangat menentukan hasil belajar para peserta didik, bukan hanya faktor kebiasaan bermain *game online* saja seorang pendidik pun harus mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik dan membangkitkan gairah belajar peserta didik, agar peserta didik belajar dengan perasaan semangat, antusias dalam belajar serta sebagai arah bagi peserta didik untuk belajar sehingga tujuan belajar dapat dicapai secara optimal.

b. Paradigma Penelitian

Paradigma penelitian merupakan dasar pijakan yang mengarahkan cara berpikir dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2017: 66) paradigma penelitian dalam hal ini diartikan sebagai pola pikir yang menunjukkan hubungan antara variabel yang akan diteliti yang sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu di jawab melalui penelitian, teori yang digunakan untuk merumuskan hipotesis, jenis dan jumlah hipotesis, dan teknik analisis statistik yang digunakan.

Gambaran paradigma pada penelitian ini adalah



Gambar 1. Paradigma Penelitian

Keterangan:

X₁ = Kebiasaan Bermain *Game Online*

X₂ = Motivasi Belajar

Y = Hasil belajar

→ = Hubungan

Adopsi: Sugiyono (2017: 68)

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori, kerangka berpikir dan penelitian yang relevan maka hipotesis pada penelitian ini yaitu:

1. Terdapat hubungan yang signifikan antara kebiasaan bermain *game online* dengan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri se-Gugus Diponegoro Kecamatan Metro Selatan Kota Metro.
2. Terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri se-Gugus Diponegoro Kecamatan Metro Selatan Kota Metro.
3. Terdapat hubungan yang signifikan antara kebiasaan bermain *game online* dengan motivasi belajar peserta didik kelas V SD Negeri se-Gugus Diponegoro Kecamatan Metro Selatan Kota Metro
4. Terdapat hubungan yang signifikan antara kebiasaan bermain *game online* dan motivasi belajar dengan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri se-Gugus Diponegoro Kecamatan Metro Selatan Kota Metro.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *ex-postfacto* korelasional. Jenis penelitian ini dilakukan ketika ingin mengetahui tentang kuat atau lemahnya hubungan antara dua variabel atau lebih.

B. Setting Penelitian

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Metro Selatan, SD Negeri 4 Metro Selatan, SD Negeri 7 Metro Selatan, dan SD Negeri 8 Metro Selatan yang beralamatkan di Kecamatan Metro Selatan, Kota Metro, Provinsi Lampung. Tepatnya pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022

2. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti untuk melaksanakan penelitian. Tahap- tahap dalam penelitian *ex-postfacto* yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut:

- a. Memilih subjek penelitian yaitu peserta didik kelas V di SD Negeri se-Gugus Diponegoro Metro Selatan.
- b. Menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpul data berupa angket.
- c. Menganalisis data dari hasil uji coba instrumen untuk mengetahui apakah instrumen yang dibuat telah valid dan reliabel.
- d. Melaksanakan penelitian dengan membagikan instrumen angket kepada sampel penelitian, sedangkan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dilakukan studi dokumentasi yang dilihat pada dokumen hasil nilai

Mid semester dari pendidik kelas V SD Negeri se-Gugus Diponegoro Metro Selatan.

- e. Menghitung data yang diperoleh untuk mengetahui hubungan dan tingkat keterkaitan kebiasaan bermain *game online* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri se-Gugus Diponegoro dan interpretasi hasil perhitungan data.

C. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta seluruh didik kelas V SD Negeri se-Gugus Diponegoro Metro Selatan, dengan jumlah peserta didik sebanyak 59 orang

Tabel 2. Data Jumlah Peserta didik Kelas SD Negeri se-Gugus Diponegoro Metro Selatan Tahun Ajaran 2021/2022

No.	Nama Sekolah	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	SD Negeri 3 Metro Selatan	10	10	20
2	SD Negeri 4 Metro Selatan	5	5	10
3	SD Negeri 7 Metro Selatan	6	8	14
4	SD Negeri 8 Metro Selatan	8	7	15
Jumlah		29	30	59

Sumber : Dokumen administrasi sekolah dasar kelas V SD Negeri se-Gugus Diponegoro

D. Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri Se-Gugus Diponegoro Metro Selatan tahun 2021/2022 yang berjumlah 59 orang peserta didik. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan Teknik *non probability sampling*. Teknik *non probability* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sampling* jenuh yang artinya seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian.

E. Variabel Penelitian

Terdapat dua variabel dalam penelitian ini yaitu variabel yang memengaruhi (sebab) dan variabel yang dipengaruhi (akibat). Variabel bebas (*independent*) merupakan variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (*dependent*), yaitu:

1. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah:

- a. Kebiasaan Bermain *Game Online* (X_1)
- b. Motivasi belajar (X_2)

2. Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar kelas V SD Negeri se-Gugus Diponegoro Metro Selatan (Y).

F. Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual adalah penarikan batasan yang menjelaskan suatu konsep secara singkat, jelas dan tegas. Definisi konseptual dalam penelitian ini menyangkut tiga variabel utama yaitu kebiasaan bermain game online, motivasi belajar, dan hasil belajar. Konsep ketiga variabel tersebut didefinisikan sebagai berikut :

- 1. Kebiasaan Bermain *Game Online***

Kebiasaan bermain *game online* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kebiasaan bermain *game online* yang dapat memengaruhi motivasi dan hasil belajar peserta didik.

- 2. Motivasi Belajar**

Motivasi belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah segala sesuatu yang mendorong peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar.

- 3. Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah suatu hasil yang telah dicapai dari diri seseorang (peserta didik) setelah melakukan kegiatan belajar.

G. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah pendefinisian secara operasional suatu konsep sehingga dapat diukur, dicapai dengan melihat pada dimensi tingkah laku atau properti yang ditunjukkan oleh konsep dan mengkategorikan hal tersebut menjadi elemen yang diamati dan dapat diukur. Memudahkan pengumpulan data agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam mendefinisikan objek penelitian,

maka variabel yang diuji dalam penelitian ini perlu dioperasionalkan. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah :

1. Kebiasaan Bermain *Game Online*

Kebiasaan bermain *game online* adalah sesuatu yang biasa dikerjakan berulang-ulang dalam waktu tertentu, sehingga menjadi adat kebiasaan dan dilakukan oleh peserta didik. Adapun indikator kebiasaan bermain *game online* yang akan diteliti yaitu; (1) *Salience* : menunjukkan dominasi aktivitas bermain *game* dalam pikiran dan tingkah laku seseorang, (2) *Cognitive salienc*e : dominasi aktivitas bermain *game* pada level pikiran, (3) *Behavioral salienc*e : dominasi aktivitas bermain *game* pada level tingkah laku, (4) *Euphoria* : mendapatkan kesenangan dalam aktivitas bermain *game*, (5) *Conflict* : pertentangan yang muncul antara orang yang kecanduan dengan orang-orang yang ada di sekitarnya (*external conflict*) dan juga dengan dirinya sendiri (*internal conflict*) tentang tingkat dari tingkah laku sosial yang berlebihan, (6) *Interpersonal conflict* (eksternal): konflik yang terjadi dan konflik komunikasi dengan orang-orang yang ada di sekitarnya, (7) *Interpersonal conflict* (internal) : konflik yang terjadi dalam dirinya sendiri, (8) *Tolerance* : aktivitas bermain *game online* mengalami peningkatan secara progresif selama rentang periode untuk mendapatkan efek kepuasan, (9) *Withdrawal*: perasaan tidak menyenangkan pada saat tidak melakukan aktivitas bermain *game*, (10) *Relapse and Reinstatement* : kecenderungan untuk melakukan pengulangan terhadap pola-pola awal tingkah laku kecanduan atau bahkan menjadi lebih parah walaupun setelah bertahun-tahun hilang dan dikontrol. Hal ini menunjukkan kecenderungan ketidakmampuan untuk berhenti secara utuh dari aktivitas bermain *game*. Akan tetapi peneliti hanya menggunakan enam aspek dari sepuluh aspek kecanduan *game online*. Hal ini dikarenakan untuk aspek *salienc*e teorinya hampir sama dengan *cognitive salienc*e tentang dominasi aktivitas bermain *game* dan *conflict salienc*e teorinya hampir sama dengan aspek *external conflict* dan aspek *internal conflict* yang lebih detail tentang konflik yang terjadi.

Data kebiasaan bermain *game online* peserta didik kelas V SD Negeri se-Gugus Diponegoro Metro Selatan didapat dari sebaran angket dengan menggunakan Skala *Likert*. Setelah melalui tahapan tersebut, maka selanjutnya peneliti memberikan skor terhadap pernyataan yang ada pada angket. Adapun pemberian skor untuk tiap-tiap jawaban dapat dilihat pada tabel 3.

2. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah daya penggerak yang berasal dari internal dan eksternal yang mendorong peserta didik untuk melakukan proses belajar dan memberikan arah pada proses belajar, sehingga tujuan belajar yang dicapai dapat optimal. Adapun indikator yang peneliti gunakan dari motivasi belajar yaitu: (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil, sub indikator meliputi kemauan untuk bertanya apabila belum paham, memperhatikan penjelasan guru, rajin belajar secara mandiri, konsentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran, dan teliti; (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, sub indikator meliputi kemauan untuk belajar, tanggung jawab dengan tugas yang diberikan, dan kesadaran akan pentingnya pengetahuan; (3) adanya harapan dan cita-cita di masa depan, sub indikator meliputi keinginan untuk berprestasi dan melaporkan hasil belajar kepada orang tua. Data peserta didik kelas V SD Negeri Gugus Metro Kibang tentang motivasi belajar didapat dari 35 sebaran angket dengan menggunakan skala *Likert* tanpa pilihan jawaban netral. Setelah melalui tahapan tersebut, maka selanjutnya peneliti memberikan skor terhadap pernyataan yang ada pada angket. Adapun pemberian skor untuk tiap-tiap jawaban dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Skor Penilaian Jawaban Angket

Bentuk Pilihan Jawaban	Skor Positif	Skor Negatif
Selalu	4	1
Sering	3	2
Kadang-kadang	2	3
Tidak pernah	1	4

Sumber : Sugiyono (2017: 136)

Tabel 4. Rubrik Jawaban Angket

No	Kriteria	Keterangan
1	Selalu	Apabila pernyataan tersebut dilakukan setiap hari
2	Sering	Apabila pernyataan tersebut dilakukan 4-6 kali dalam seminggu
3	Kadang-kadang	Apabila pernyataan tersebut dilakukan 1-3 kali dalam seminggu
4	Tidak Pernah	Apabila pernyataan tersebut tidak pernah dilakukan

Sumber : Sugiyono (2017: 93)

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui proses belajar. Hasil belajar dapat berupa perubahan sikap, tingkah laku, dan cara berpikir. Perubahan itu dapat diartikan adanya perubahan serta peningkatan dari hasil yang sebelumnya. Hasil belajar pada penelitian ini dilihat dari nilai Kognitif kelas V tahun ajaran 2021/2022.

H. Teknik Pengumpulan Data

1. Kuesioner (Angket)

Angket atau kuesioner ini diberikan kepada peserta didik untuk memperoleh informasi mengenai sarana belajar di rumah dan motivasi belajar yang dimiliki oleh peserta didik. Angket atau Kuesioner ini dibuat dengan model *likert* yang mempunyai empat kemungkinan jawaban yang berjumlah genap ini dimaksud untuk menghindari kecenderungan responden bersikap ragu-ragu dan tidak mempunyai jawaban yang jelas. Berikut ini kisi-kisi instrumen angket kebiasaan bermain *game online* dan motivasi belajar.

Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Kebiasaan Bermain Game Online

No	Indikator	Sub Indikator	Nomor Angket Diajukan	
			Diajukan	Dipakai
1	<i>Salience</i>	a. Frustrasi saat tidak bermain <i>game online</i>	2	-

No	Indikator	Sub Indikator	Nomor Angket Diajukan	
			Diajukan	Dipakai
		b. Selalu ingin bermain <i>game online</i> setiap saat	2	2
		c. Merasa tidak nyaman saat berinteraksi dengan orang lain	4	3
		d. Lebih senang jika berada di dalam rumah	1	1
2.	<i>Euphoria</i>	a. Merasa senang saat bermain <i>game online</i>	2	2
		b. Merasa sehat Ketika bermain <i>game online</i>	2	1
3.	<i>Conflict</i>	a. Sering dianggap sombong	2	1
		b. Merasa malas bertemu orang lain	2	2
4.	<i>Tolerance</i>	a. Merasa tidak senang Ketika bermain <i>game online</i> dengan waktu sedikit	2	1
		b. Merasa ingin bermain dalam waktu yang lama	4	3
5.	<i>Withdrawal</i>	a. Merasa pusing Ketika tidak bisa bermain <i>game online</i>	2	1
		b. Merasa marah Ketika diminta bantuan saat bermain <i>game online</i>	2	2
6.	<i>Relapse and reinstatement</i>	a. Mengulangi kebiasaan bermain <i>game online</i>	3	1
		b. Merasa tidak bisa berhenti bermain <i>game online</i>	3	1
Jumlah			35	22

Sumber : Yee (2002)

Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar

No	Indikator	Sub Indikator	Nomor Angket Diajukan	
			Diajukan	Dipakai
1.	Adanya Hasrat dan keinginan berhasil	a. Kemauan untuk bertanya apabila belum paham	3	1
		b. Memperhatikan penjelasan guru	4	3
		c. Rajin belajar secara mandiri	4	3
		d. Konsentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran	3	2
		e. Teliti	5	4
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	a. Kemauan untuk belajar	4	4
		b. Tanggung Jawab	3	1
		c. Kesadaran akan pentingnya pengetahuan	3	2
3.	Adanya harapan dan cita-cita mas depan	a. Keinginan untuk berprestasi	4	2
		b. Melaporkan hasil belajar kepada orang tua	2	2
Jumlah			35	24

Sumber : Uno dalam Lestari (2020: 9-11)

2. Dokumentasi

Evaluasi mengenai kemajuan, perkembangan atau keberhasilan belajar peserta didik tanpa menguji (teknik non-tes) juga dapat dilengkapi atau diperkaya dengan cara melakukan pemeriksaan terhadap dokumen-dokumen, untuk mencari data tentang hasil belajar peserta didik dalam penelitian yang telah dilaksanakan ini, peneliti mengambil data melalui dokumen nilai *Mid* semester ganjil peserta didik kelas V SD Negeri se-Gugus Diponegoro Metro Selatan tahun ajaran 2021/2022.

I. Uji Coba Instrumen

Angket uji coba hubungan kebiasaan bermain *game online* dengan hasil belajar tematik siswa dan angket uji coba hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar tematik peserta didik diujicobakan di SD Negeri 1 Metro Selatan. Dipilihnya SD Negeri 1 Metro Selatan karena memiliki akreditasi yang sama yaitu B, melaksanakan kurikulum 2013, KKM pembelajaran tematik yang sama yaitu 70, serta jenjang pendidikan pendidik kelas yang sama yaitu strata satu (S1). Angket yang diuji cobakan berjumlah 35 soal untuk variabel X₁ (kebiasaan bermain *game online*) dan 35 soal untuk variabel X₂ (motivasi belajar).

J. Uji Persyaratan Instrumen

1. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas instrumen digunakan untuk mengetahui apakah alat ukur yang digunakan dalam mendapatkan data valid atau tidak. Sugiyono (2017: 267) menyatakan valid berarti instrumen dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Penelitian ini menggunakan validasi *kuisisioner* (angket) sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien antara variabel X dan Y

N = jumlah sampel

X = skor item

Y = skor total

(Sumber: Muncarno 2017: 57)

jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti valid, sebaliknya

jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti tidak valid atau *drop out*.

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama.

Instrumen yang valid belum tentu reliabel. Perhitungan untuk mencari harga

reliabilitas instrumen dapat menggunakan rumus korelasi *alpha cronbach* dengan bantuan rumus sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \cdot \left(1 - \frac{\sum \sigma_i}{\sigma_{total}} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen

$\sum \sigma_i$ = Varians skor tiap-tiap item

S_i = Varian total

n = Banyaknya soal

Sumber: Riduwan (2009: 115)

Mencari varians skor tiap-tiap item (σ_i) digunakan rumus:

$$\sigma_i = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X_i)^2}{N}}{N}$$

Keterangan:

σ_i = varians skor tiap-tiap item

$\sum X_i$ = jumlah item X_i

N = jumlah responden

Selanjutnya untuk mencari varians total (σ_{total}) dengan rumus:

$$\sigma_{total} = \frac{\sum X_{total}^2 - \frac{(\sum X_{total})^2}{N}}{N}$$

Keterangan:

\sum_{total} = Varians total

$\sum X_{total}$ = Jumlah X total

N = Jumlah responden

Hasil perhitungan dari rumus Korelasi *Alpha Cronbach* (r_{11}) dikaitkan dengan nilai tabel *r Product Moment* dengan $dk = N - 1$, dan α sebesar 5% atau 0,05, maka kaidah keputusannya sebagai berikut.

Jika $r_{11} > r_{tabel}$ berarti reliabel, sedangkan

Jika $r_{11} < r_{tabel}$ berarti tidak reliabel.

Korelasi dilambangkan dengan (r) dengan ketentuan nilai r tidak lebih dari harga $(-1 \leq r \leq +1)$, apabila nilai $r = -1$ artinya korelasi negatif sempurna; $r = 0$ artinya tidak ada korelasi; $r = 1$ berarti korelasi sangat kuat. Arti harga r

akan dikonsultasikan dengan tabel 5 kriteria interpretasi koefisien korelasi nilai r berikut:

Tabel 7. Kriteria Interpretasi koefisien korelasi (r)

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,80 – 1,000	Sangat kuat
0,60 – 0,799	Kuat
0,40 – 0,599	Cukup Kuat
0,20 – 0,399	Rendah
0,00 – 0,199	Sangat Rendah

Adopsi : Muncarno (2017: 51)

K. Teknik Analisis Data

1. Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Ada beberapa cara yang digunakan untuk menguji normalitas data diantaranya dengan Uji Kertas Peluang Normal, Uji Chi Kuadrat (χ^2), dan Uji Liliefors. Uji normalitas dalam penelitian ini dengan menggunakan metode Uji Chi Kuadrat (χ^2). Rumus utama pada metode Uji Chi Kuadrat (χ^2)

$$\chi^2 = \sum \frac{(fo - fh)^2}{fh}$$

Keterangan:

χ^2 = nilai chi kuadrat hitung
fo = frekuensi hasil pengamatan
fh = frekuensi yang diharapkan

(Sumber: Muncarno 2016: 60)

Selanjutnya membandingkan χ^2 hitung dengan nilai χ^2 tabel untuk $\alpha = 0,05$ atau 5% dan derajat kebebasan (dk) = k - 1, maka dikonsultasikan pada tabel Chi Kuadrat dengan kaidah keputusan sebagai berikut.

Jika χ^2 hitung $\leq \chi^2$ tabel, artinya distribusi data normal, dan

Jika χ^2 hitung $\geq \chi^2$ tabel, artinya distribusi data tidak normal.

b. Uji Linearitas

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah variabel terikat dan variabel bebas memiliki hubungan yang linier atau tidak. Uji tersebut digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi ataupun regresi linear. Rumus utama pada uji linieritas yaitu dengan Uji-F.

$$F_{\text{hitung}} = \frac{RJK_{TC}}{RJK_E}$$

Keterangan:

F_{hitung} = Nilai Uji F hitung

RJK_{TC} = Rata-rata Jumlah Kuadrat Tuna Cocok

$RJKE$ = Rata-rata Jumlah Kuadrat Error

Sumber: Riduwan (2009: 128)

Selanjutnya menentukan F_{tabel} dengan langkah seperti yang diungkapkan Sugiyono (2010: 274) yaitu dk pembilang ($k - 2$) dan dk penyebut ($N - k$). Hasil nilai F_{hitung} dibandingkan dengan F_{tabel} , dan selanjutnya ditentukan sesuai dengan kaidah keputusan:

Jika $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$, artinya data berpola linier, dan

Jika $F_{\text{hitung}} \geq F_{\text{tabel}}$, artinya data berpola tidak linier.

2. Uji Hipotesis

Pengujian selanjutnya yaitu uji hipotesis yang berfungsi untuk mencari makna hubungan antara variabel X terhadap Y, maka hasil korelasi tersebut diuji dengan rumus Korelasi *Product Moment* yang diungkapkan Pearson dalam Riduwan (2009: 138) sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien (r) antara variabel X dan Y

N = Jumlah sampel

X = Skor variabel X

Y = Skor variabel Y

$$r_{x1x2} = \frac{N \sum X1X2 - (\sum X1)(\sum X2)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X1)^2\} \cdot \{N \sum X^2 - (\sum X2)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{x1x2} = Koefisien (r) antara variabel X1 dan X2

N = Jumlah sampel

X1 = Skor variabel X1
 X2 = Skor variabel X2

Pengujian hipotesis keempat yaitu kebiasaan bermain *game online* (X₁) dan motivasi belajar (X₂) secara bersama-sama dengan hasil belajar (Y) digunakan rumus kolerasi ganda (*multiple correlation*) yang dikemukakan oleh Sugiyono (2013: 266) sebagai berikut.

$$R_{yx1x2} = \sqrt{\frac{r_{yx1}^2 + r_{yx2}^2 - 2r_{yx1}r_{yx2}r_{x1x2}}{1 - r_{x1x2}^2}}$$

Keterangan:

R_{YX₁X₂} = Kolerasi antara variabel X₁ dengan X₂ secara bersama-sama dengan variabel Y

R_{YX₁} = Kolerasi *product moment* antara X₁ dan Y

R_{YX₂} = Kolerasi *product moment* antara X₂ dan Y

R_{X₁X₂} = Kolerasi *product moment* antara X₁ dan X₂

Korelasi dilambangkan dengan (r) dengan ketentuan nilai r tidak lebih dari harga (-1 ≤ r ≤ +1). Apabila nilai r = -1 artinya korelasi negatif sempurna; r = 0 artinya tidak ada korelasi; r = 1 berarti korelasi sangat kuat.

Rumus selanjutnya adalah untuk mencari besar kecilnya kontribusi variable X terhadap variabel Y dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$KP = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

KP = Nilai koefisien diterminan

r = Nilai koefisien korelasi

Sumber: Muncarno (2016: 54)

Pengujian lanjutan, jika terdapat hubungan antara variabel X dan variabel Y maka untuk mencari kebermaknaan atau kesignifikanan hubungan variabel X₁ dan X₂ terhadap variabel Y akan diuji dengan Uji Signifikan.

$$F_h = \frac{R^2 / k}{(1 - R^2) / (n - k - 1)}$$

Keterangan:

R : koefisien korelasi ganda

K : jumlah variabel bebas

n : jumlah anggota sampel

Selanjutnya dikonsultasikan ke F tabel dengan dk pembilang = k dan dk penyebut = (n-k-1) dan taraf kesalahan yang ditetapkan 0,05 dengan kaidah:

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, Artinya terdapat hubungan yang signifikan antara hipotesis penelitian diterima, sedangkan

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, Artinya tidak terdapat hubungan yang signifikan antara hipotesis penelitian ditolak.

Dengan hipotesis statistiknya sebagai berikut:

$H_a: r \neq 0$ dan $H_o: r = 0$

Selanjutnya, rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

X_1Y = H_a Terdapat hubungan yang signifikan antara kebiasaan
: bermain *game online* dengan hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri se-Gugus Diponegoro Kecamatan Metro Selatan Kota Metro.

H_o : Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kebiasaan bermain *game online* dengan hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri se-Gugus Diponegoro Kecamatan Metro Selatan Kota Metro.

X_2Y = H_a : Terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri se-Gugus Diponegoro Kecamatan Metro Selatan Kota Metro.

H_o : Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri se-Gugus Diponegoro Kecamatan Metro Selatan Kota Metro.

X_1X_2 = H_a : Terdapat hubungan yang signifikan antara kebiasaan bermain *game online* dengan motivasi belajar peserta didik kelas V SD Negeri se-Gugus Diponegoro Kecamatan Metro Selatan Kota Metro.

Ho: Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kebiasaan bermain *game online* dengan motivasi belajar peserta didik kelas V SD Negeri se-Gugus Diponegoro Kecamatan Metro Selatan Kota Metro.

X_1X_2Y = Ha: Terdapat hubungan yang signifikan antara kebiasaan bermain *game online* dan motivasi belajar dengan hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri se-Gugus Diponegoro Kecamatan Metro Selatan Kota Metro.

Ho: Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kebiasaan bermain *game online* dan motivasi belajar dengan hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri se-Gugus Diponegoro Kecamatan Metro Selatan Kota Metro.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang hubungan kebiasaan bermain *game online* dirumah dan motivasi belajar dengan hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri se-Gugus Diponegoro Kecamatan Metro Selatan dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Terdapat hubungan yang signifikan antara kebiasaan bermain *game online* dirumah dengan hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri se-Gugus Diponegoro Kecamatan Metro Selatan ditunjukkan dengan koefisien korelasi sebesar 0,724 dengan kontribusi variabel sebesar 52,40% berada pada kriteria “Kuat”.
2. Terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri se-Gugus Diponegoro Kecamatan Metro Selatan ditunjukkan dengan koefisien korelasi sebesar 0,660 dengan kontribusi variabel sebesar 43,60% berada pada kriteria “Kuat”.
3. Terdapat hubungan yang signifikan antara kebiasaan bermain *game online* dirumah dan motivasi belajar ditunjukkan dengan koefisien korelasi sebesar 0,527 dengan kontribusi variabel sebesar 27,80% dengan kriteria “Cukup Kuat”.
4. Terdapat hubungan yang signifikan antara kebiasaan bermain *game online* dirumah dan motivasi belajar dengan hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri se-Gugus Diponegoro Kecamatan Metro Selatan ditunjukkan dengan koefisien korelasi sebesar 0,795 dengan kontribusi variabel sebesar 63,15% berada pada kriteria “Kuat”.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti memberikan beberapa saran kepada pihak-pihak terkait untuk membantu dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1. Peserta didik

Peserta didik diharapkan dapat menambah pengetahuan untuk meningkatkan kegiatan belajar di rumah serta menumbuhkan motivasi belajar yang diberikan oleh orang tua. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang baik maka hasil belajar akan meningkat.

2. Pendidik

Pendidik diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar kepada peserta didik. Motivasi belajar yang tinggi memberikan pengaruh yang baik bagi hasil belajar peserta didik.

3. Sekolah

Berdasarkan hasil penelitian, sekolah diharapkan dapat menumbuhkan hubungan baik dengan orang tua peserta didik agar pendidikan yang diterima di lingkungan keluarga peserta didik dapat terkontrol. Melalui kegiatan tersebut diharapkan hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan.

4. Peneliti Lanjutan

Kepada peneliti lanjutan, peneliti menyarankan untuk dapat lebih mengembangkan variabel, populasi maupun instrumen penelitian menjadi lebih baik. Melalui hal tersebut diharapkan hasil dari penelitian lanjutan tersebut dapat lebih maksimal dari penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin. 2014. *Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V MI Taman Bakti Bogor*. (Skripsi). UIN Jakarta, Jakarta
- Amiruddin, Zen. 2010. *Statistik Pendidikan*. Teras. Yogyakarta.
- Aqid, Zainal. 2010. *Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran*. Insan Cendikia. Surabaya.
- Asrori. 2020. *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner*. CV. Pena Persada. Purwokerto.
- Astuti, dkk. 2021. Kebiasaan bermain *Game Online* terhadap Hasil Belajar Siswa. UNM. Makassar
- Achmad. 2015. *Membangun Peradaban Bangsa dalam Perspektif Multikultural*. Refika Aditama. Bandung.
- Badaruddin, Achmad. 2015. *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Konseling Klasikal*. CV Abe Kreatifindo. Jakarta.
- Dalyono. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Daryanto, dkk. 2015. *Bimbingan Konseling*. Gava Media. Yogyakarta.
- Depdiknas. 2003. Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Depdiknas. Jakarta.
- Dewardari. 2013. *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Smk Negeri 1 Sapurankabupaten Wonosobo*. (Skripsi). Universitas Kristen Satya Wacana, Jawa Tengah
- Dewi, Nety Afriana. 2018. *Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Di Rumah Dengan Sikap Disiplin Siswa Di Sekolah*. (Skripsi). Universitas Lampung. Lampung
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta. Jakarta
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta. Jakarta
- Griffiths. 2013. *Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers*. *Cyberpsychology & Behavior*, 10, 575–583.

- Hajar, Ibnu. 2013. *Panduan Lengkap Kurikulum Tematik untuk SD/MI*. Diva Press, Yogyakarta.
- Hamalik. 2002. *Teori Motivasi*. Bumi Aksara. Jakarta
- Hasan. 2011. *multiplayer online game*. PT Gramedia: Bandung.
- Jihad, A dan Abdul Haris. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Multi Presindo. Yogyakarta
- Karwono, dkk. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Rajawali Pers. Jakarta.
- Kasmadi, dkk. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta. Bandung.
- Kemendiknas. 2003. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Depdiknas. Jakarta.
- Khuluqo, Ihsana El. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar Metode dan Aplikasi Nilai-nilai Spiritualis dalam Proses Pembelajaran*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Kim, dkk. 2012. *E-Lifestyles and Motives to Use Online Games*. Irish Marketing Review. 15(2), 71-77.
- Kurniawan, Yusep. 2019. *Inovasi Pembelajaran*. CV Kekata Group. Surakarta.
- Lestari, Endang Titik. 2020. *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*. CV Budi Utama. Yogyakarta.
- Lestari, Karunia Eka & Mokhammad Ridwan Yudhanegara. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. PT Refika Aditama. Bandung
- Muncarno. 2016. *Statistik Pendidikan*. Arthawarna Hamim Group, Metro
- _____ 2017. *Statistik Pendidikan*. Arthawarna Hamim Group, Metro
- Nuhun, Gola Yohanesti Maria. 2016. *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta*. (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta
- Nurdiani, Siti Yayang. 2016. *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. (Skripsi). Universitas Pasundan Bandung. Jawa Barat.
- Permanadi R, Kertamuda FE. *Perbedaan Motivasi Berprestasi antara Siswa Pemain Video Game dengan Siswa Non Pemain Video Game*. Scientific Journal Database. 2009;28:8-13.
- Poetoe. 2012. *Game Online Sebagai Sahabat Anak*. Online. Tersedia: <http://putuananta.blogspot.com/2012/03/game-online-sebagai-sahabat-anak-anak.html> . (diakses 11 Desember 2021).
- Qosmedia team. 2019. *Jurnal Pendidikan Konvergensi*. Sang Surya Media. Ebook
- Riduwan. 2013. *Belajar Mudah Penelitian*. Alfabeta. Bandung

- Rini, Putri Sulisty. 2021. *Hubungan Sarana Belajar di Rumah dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SD Negeri Gugus Metro Kibang*. Universitas Lampung. Lampung
- Rollings, Andrew dan Ernest Adams. 2011. *Game Design*. New Riders. London
- Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers, Jakarta.
- Setiawan, M. Andi. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia. Ponorogo.
- Sitorus, Raja Maruli Tua. 2020. *Pengaruh Komunikasi Antarpribadi Pimpinan Terhadap Motivasi Kerja*. Scopindo Media Pustaka. Surabaya.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang memengaruhinya*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Solomon. 2007. *Game Design*. New Reader. USA
- Suciati. 2013. *Konseling Keluarga I-CACHO-E Untuk Mengurangi Kecanduan Bermain Game*. Jurnal Bimbingan Konseling, 2 (2), 130-135.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta. Bandung.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana. Jakarta.
- Sutiah. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Nizama Learning Center. Sidoarjo.
- Syah, Muhibbin. 2010. *Psikologi Belajar*. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta
- Uno, Hamzah B. 2010. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Winn dan Fisher. 2004. *A Board Games Education*. R&L Education. Ebook.
- Yee. 2002. *Motivasion of Play in Online Games*. Jurnal of CyberPsychology and Behavior, 9 (6), 772-775.
- Young. 2007. *Funny Games*. Warner Independent. London.