

**HUBUNGAN *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA
DIDIK DI SD NEGRI 32 REJANG LEBONG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-Syarat

Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S.1)

Dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH :

Ingka Rahmadanti

NIM. 18591053

PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGRI (IAIN) CURUP

TAHUN AKADEMIK 2022

Hal : Pengajuan Skripsi
Kepada
Yth. Rektor IAIN Curup
Di
Curup

Assalamu'alaikum, Wr. Wb

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat Skripsi atas nama :

Nama : Ingka Rahma Danti
Nim : 18591053
Fakultas/Prodi : Tarbiyah/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SD Negeri 32 Rejang Lebong

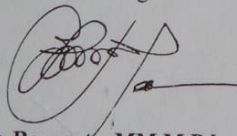
Sudah dapat diajukan dalam siding munaqasah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup. Demikian permohonan ini kami ajukan. Terimakasih.

Wassalamu'alaikum, Wr. Wb

Curup, Juli 2022

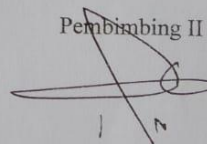
Mengetahui

Pembimbing I



Dr. Baryanto, MM,M.Pd
NIP. 196907231999031004

Pembimbing II



Dr. Abdul Sahib, M.Pd
NIP. 1972052020031210001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan Dr. AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor : **1431** /In.34/FT/PP.00.9/08/2022

Nama : **Ingka Rahmadanti**
NIM : **18591053**
Fakultas : **Tarbiyah**
Prodi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**
Judul : **Hubungan *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SD Negeri 32 Rejang Lebong**

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

Hari/Tanggal : **Senin / 15 Agustus 2022**
Pukul : **13.30-15.00 WIB**
Tempat : **Gedung Munaqosah Fakultas Tarbiyah Ruang 05 IAIN Curup**

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah.

Curup, Agustus 2022

TIM PENGUJI

Ketua,

Dr. Baryanto, MM, M.Pd
NIP. 196907231999031004

Sekretaris,

Dr. Abdul Sahib, M.Pd
HIP. 197205202003121001

Penguji I,

Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I
NIP. 198412092011012009

Penguji II,

H.M. Taufik Amrillah, M.Pd
NIP. 199005232019031006



Mengesahkan,
Dean Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

Dr. H. Hamengkubuwono, M.Pd
NIP. 19650826 199903 1 001

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Ingka Rahmadanti
Nomor Induk Mahasiswa : 18591053
Fakultas : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini yang berjudul **Hubungan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di SD Negeri 32 Rejang Lebong** tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar sarjana strata satu (S1) di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Curup, 22 Agustus 2022

 Penulis

Ingka Rahmadanti

NIM.18591053

MOTTO

BARANG SIAPA YANG KELUAR
RUMAH UNTUK MENCARI ILMU
MAKA IA BERADA DIJALAN
ALLAH SWT HINGGA
IA PULANG
HR. Tirmidzi

APA YANG DIAKDIRKAN UNTUKMU,
AKAN SAMPAI KEPADAMU MESKIPUN
BERADA DIBAWAH DUA GUNUNG. DAN
APA YANG TIDAK DITAKDIRKAN
UNTUKMU TIDAK AKAN SAMPAI
KEPADAMU MESKIPUN ITU DIANTARA
KEDUA BIBIRMU

IMAM AL-GHAZAL

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan juga hidayahnya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Kupersembahkan karya ini untuk :

- ❖ Orang yang paling saya sayangi dan cintai didalam hidup saya, yaitu kedua orang tua saya. Ayah saya yang bernama Sana'I dan ibu saya yang bernama Eli Parida yang telah memberikan dukungan serta semangat untuk saya dalam menuntut ilmu dan terimakasih juga untuk kedua orang tua saya yang telah mendoakan setiap langkah saya dalam menuju hal kebaikan dalam menuntut ilmu hingga berhasil sampai saat ini dan bisa menyelesaikan pendidikan sampai saat ini.
- ❖ Untuk adik-adik ku Aldi Wiranata, Aldo Febriansah, Elsa Oktaviani. Terimakasih telah memberikan dukungan serta do'a untuk kebaikanku serta selalu memberikan senyum semangat untukku.
- ❖ Untuk Darmawan Romadon terimakasih telah menjadi support system bagi saya selama ini, selalu memberikan dukungan yang terbaik untuk saya. Selalu menemani sampai dititik terberat saya.
- ❖ Terimakasih juga saya ucapkan untuk keluarga besar ayah dan ibu terimakasih telah memberikan doa serta dukungan untuk saya.
- ❖ Untuk sahabat-sahabatku Ciki, Pani, Septi, Oca, Sindi, Lia, Ayu, Bela, Jung terimakasih telah memberikan warna yang indah didalam hari-hariku.
- ❖ Teman seperjuangan dan seluruh keluarga PGMI Angkatan 2018.
- ❖ Almamater tercinta IAIN Curup terimakasih telah menjadi saksi suka duka di masa perkuliahan.

**Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik
Di SD Negeri 32 Rejang Lebong**

ABSTRAK

**Oleh :
Ingka Rahma Danti
NIM. 18591053**

Game online merupakan salah satu perkembangan teknologi yang sangat pesat yang mempengaruhi kondisi belajar siswa salah satunya motivasi. Motivasi adalah kegiatan yang dibentuk untuk mempertahankan stabilitas belajar siswa agar tetap konsisten atau aktif. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana hubungan antara *game online* dengan motivasi belajar peserta didik di SD Negeri 32 Rejang Lebong. Jln. Di Panjaitan Talang Benih Curup yang memiliki sampel tingkat V sebanyak 35 siswa.

Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif berbasis regresi untuk mengetahui hubungan antara *game online* dengan motivasi belajar. Pengambilan data dengan menggunakan instrument wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi dengan menggunakan contoh skala likert. Pengujian instrument dilakukan dengan uji validitas, reliabilitas, uji prasyarat dan uji hipotesis menggunakan uji t untuk mengetahui apakah *game online* memiliki hubungan terhadap motivasi belajar peserta didik.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *game online* memiliki hubungan yang signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik yang ada di SD Negeri 32 Rejang Lebong, dengan nilai t hitung sebesar 2,977 dengan nilai signifikansi 0,005 lebih kecil dari 0,05 yang artinya variable x yaitu *game online* memiliki hubungan terhadap variable Y yaitu motivasi belajar peserta didik.

Kata kunci : *Game Online, Motivasi Belajar*

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Alhamdulillah syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-nya kepada kita semua, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Hubungan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di SD Negeri 32 Rejang Lebong”**. Kemudian juga tidak lupa penulis ucapkan shalawat serta salam kepada Rasulullah SAW. Sang Qudwah umat semoga salam tersampaikan kepada sahabat, keluarga dan orang-orang yang setia kepada “Dienul haq” hingga Yaumul akhir nanti.

Adapun skripsi yang sederhana ini, penulis susun dalam rangka untuk memperoleh gelar sarjana (S1) pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di Institut Agama Islam Negeri Curup (IAIN) Curup, dan sudah tentu penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan juga masih banyak kekurangannya, untuk itu kiranya para pembaca dapat memahaminya, atas kekurangan dan kelemahan yang ditemui dalam skripsi ini. Hal ini dikarenakan masih kurangnya bacaan yang menjadi acuan di dalam pembuatan skripsi ini.

1. Bapak Prof.,Dr.Idi Warsah, M.Pd.I selaku Rektor IAIN Curup
2. Bapak Dr. Muhammad Istan, SE., M.Pd.,M.M, Selaku Wakil Rektor I
3. Bapak Dr. KH. Ngadri, M.Ag, selaku Wakil Rektor II
4. Bapak Dr. Fakhruddin, S.Ag., M.Pd selaku Wakil Rektor III
5. Bapak Dr. H. Hamengkubuwono, M.Pd, selaku Ketua Fakultas Tarbiyah

6. Ibu Tika Meldina M.Pd selaku ketua prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup
7. Bapak Guntur Gunawan, M.Kom selaku Pembimbing Akademik
8. Bapak Dr. Baryanto MM.M.Pd selaku Pembimbing I
9. Bapak Dr. Abdul Shahib S.Pd.I M.Pd selaku Pembimbing II
10. Seluruh pihak yang terlibat dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

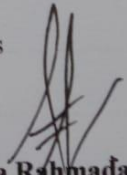
Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari sepenuhnya bahwa masih terdapat banyak kesalahan dan juga kekurangan, maka dari itu penulis mengharapkan kepada pembaca untuk memaklumi atas kesalahan dan juga kekurangan serta kelemahan yang ditemui dalam skripsi ini. Demikian, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Jazakumullah Khairan Katsiran

Wassalamu'alaikum Warahmatullahiwabarakatuh

Curup, 22 Agustus 2022

Penulis


Ingka Rahmadanti
NIM. 18591053

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGAJUAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Kajian Teori	10
1. Game Online	10
a. Pengertian Game Online	10
b. Sejarah Game Online	12
c. Jenis-jenis Game Online	12

d. Dampak Kebiasaan Bermain Game Online	13
2. Motivasi Belajar	17
a. Pengertian Motivasi	17
b. Fungsi Motivasi.....	18
c. Prinsip Motivasi	18
d. Cara Membangkitkan Motivasi.....	20
e. Mengukur Aspek-aspek dalam Motivasi	21
f. Alat Ukur Motivasi	22
g. Pengertian Belajar	23
h. Pengertian Motivasi Belajar.....	25
i. Jenis-jenis Motivasi Belajar	27
j. Bentuk-bentuk Motivasi Belajar	27
k. Aspek-aspek yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	29
l. Indicator Motivasi	30
B. Penelitian yang Relevan.....	31
C. Kerangka Berfikir.....	35
D. Hipotesis.....	37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	38
A. Jenis Penelitian.....	38
B. Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian	39
C. Populasi dan Sampel	39
D. Teknik Pengumpulan Data.....	40
E. Teknik Analisis Data.....	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	59

A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	59
B. Hasil Penelitian	64
C. Pembahasan.....	77
BAB V PENUTUP	83
A. Kesimpulan	83
B. Saran.....	83

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Tabel 3.1 Sampel Penelitian.....	42
Table 3.2 Pedoman Wawancara.....	45
Table 3.3 Pedoman Observasi.....	46
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket	47
Tabel 3.5 Pedoman Dokumantasi	48
Tabel 3.6 Tabel Interpretasi Reabilitas dengan Rumus Alpha	54

BAB IV PEMBAHASAN

Table 4.1 Bangunan / ruang lainnya	62
Table 4.2 Data Guru dan Tenaga Kependidikan.....	63
Table 4.3 Hasil Uji Validitas Variabel X.....	66
Table 4.4 Hasil Uji Validitas Variabel Y.....	67
Tabel 4.5 Hasil Uji Reliabilitas Pengaruh Game Online	68
Table 4.6 Hasil Uji Reliabilitas Motivasi Belajar	69
Table 4.7 Hasil Uji Normalitas	70
Table 4.8 Hasil Uji Linearitas	72
Table 4.9 Hasil Uji Hasil Uji Regresi Linear Sederhana	73
Table 4.10 Hasil Uji Model Summary	73
Table 4.11 Hasil Uji t.....	74
Table 4.12 Hasil Uji f.....	77

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan yang telah mengantarkan manusia semakin mudah dalam berhubungan satu sama lain. Semakin berkembangnya zaman semakin canggih juga alat-alat komunikasi yang ada pada zaman yang maju seperti zaman sekarang. Alat-alat teknologi komunikasi yang ada di zaman ini berupa *handpone, computer, laptop, note book, tablet* dan lain sebagainya. Dalam waktu beberapa tahun terakhir ini begitu banyak sekali permainan elektronik yang sering dimainkan oleh kalangan remaja, anak-anak dan juga orang dewasa. Permainan tersebut yang sering kita dengar dengan sebutan *game online*. Tingginya kualitas grafik pada perkembangan jaringan *internet* dalam meningkatnya tren *game online* di kalangan masyarakat terutama di kalangan anak-anak.

Internet juga merupakan sebuah ikon perkembangan kecanggihan teknologi yang ada di area globalisasi pada saat ini, sehingga hal yang dapat membuat seseorang untuk selalu berusaha dan bisa mengikuti setiap perkembangan zaman yang telah ada, maka dari itu perkembangan teknologi yang semakin canggih membuat perkembangan pengetahuan pula semakin bertambah dan juga maju. Di area yang modern seperti ini banyak sekali teknologi-teknologi yang canggih banyak digunakan dikalangan masyarakat, bahkan anank-anak yang dibawah umur seperti anak-anak SD saja banyak sekali

yang sudah menggunakan alat komunikasi yang canggih seperti *handpone*.¹

Perkembangan teknologi yang semakin hari semakin canggih ini membuat masyarakat dan juga pihak-pihak pendidikan lainnya harus lebih fokus lagi dalam hal memperhatikan terkait persoalan yang ada tentang perkembangan motivasi belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan begitu banyak sekali anak-anak yang memainkan *Game online* secara berlebihan, yang akan berdampak buruk jika hal tersebut dimainkan secara terus-menerus dalam jangka waktu yang panjang.

Game online ini pula mempunyai sebuah disparitas atau beberapa perbedaan dengan *game* lainnya karena permainan *game* ini tidak hanya dapat bermain dengan orang yang berada di dekat kita saja, tetapi kita juga bisa bermain dengan orang-orang yang ada di belahan dunia ini dengan lokasi yang berbeda. Anak-anak yang dianggap lebih rentan terpengaruh *game online* di bandingkan orang-orang dewasa lainnya. Tidak hanya laki-laki saja yang memainkannya, tetapi banyak juga anak-anak perempuan ikut dalam memainkan permainan *game online* tersebut.²

Game online ini merupakan sebuah permainan modern yang sudah lama menjadi trend di masa sekarang. Tidak hanya itu, sangat banyak sekali peminat dalam *game online* ini mulai dari kalangan anak-anak sampai juga usia dewasa. Anak-anak sekolah yang merupakan kelompok yang sangat mudah terpengaruh dalam *game online* tersebut. Pelajar yang sering memainkan *game online* tersebut psikologisnya akan terganggu dan berdampak buruk untuk kedepannya. Tidak

¹ Jonathan Lukas, *Jaringan Komputer Cet*, (Yogyakarta, 2006), hal. 2

² Jasmandi, *Panduan Praktis Menggunakan Fasilitas Internet*, (Yogyakarta, 2004), hal. 80

hanya berdampak buruk untuk kehidupannya tetapi juga akan berdampak buruk pada kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, serta aspek keuangan serta dapat menurunkan prestasi dalam belajar untuk masa depannya.³

Kecanduan *game online* merupakan salah satu masalah yang mendapat perhatian dari masyarakat. Pada saat ini, sangat banyak sekali penelitian yang fokus terhadap upaya untuk mereduksi tingkat kecanduan dalam memainkan *game online*. Namun juga, masih sangat minim sekali penelitian yang membahas tentang upaya dalam pencegahan kecanduan dalam bermain *game online*. Kecanduan dalam bermain *game online* ini sangat perlu sekali dicegah karena dampaknya yang sangat buruk untuk masa depan anak-anak dan juga masyarakat dan juga dapat berdampak mengganggu kehidupan anak-anak.

Fase dampak psikologisnya atau juga yang sering dikenal dengan kecanduan bermain *game online* ini akan sangat mempengaruhi standar akademik yang telah dimiliki oleh seorang pelajar. Permainan yang dulunya sangat disukai oleh kalangan anak-anak seperti permainan modifikasi dari permainan sepak bola, bola basket, kasti dan lain sebagainya. Namun dengan berkembangnya zaman yang canggih dan modern seperti ini permainan-permainan tersebut mulai ditinggalkan karena anak-anak dimasa kini lebih cenderung bermain *game online* dari pada permainan seperti itu.

Banyak sekali faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan dalam memainkan *game online* tersebut pada peserta didik. *Game online* ini sendiri juga memiliki salah satu sebuah penyimpangan yang dilakukan oleh remaja-remaja

³ Rini A, *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Siswa*, (Jakarta: Pustaka Mina, 2011)

masa kini karena telah kecanduan dalam memainkan *game online* tersebut termasuk berbohong. *game online* juga merupakan sebuah gaya hidup yang baru bagi beberapa orang apa lagi di setiap kalangan remaja dan juga anak-anak. Dizaman sekarang ini banyak sekali kita jumpai warung *internet* tempat anak-anak untuk bermain *game online*, tidak hanya di *computer* saja *game online* juga bisa di mainkan di *handpone*. Dari uraian diatas *game online* sangat berdampak negatif bagi seorang pelajar. Pelajar yang kecanduan dalam memainkan *game online* dapat mengakibatkan merosotnya motivasi seorang peserta didik dalam belajar.⁴

Ada beberapa hal yang membantu dalam kemajuan peserta didik. Akan tetapi faktanya tidak seperti yang di fikirkan karena perkembangan teknologi yang semakin canggih ini juga membuat peserta didik salah langkah contohnya dengan memainkan *game online* secara berlebihan yang hal tersebut dapat berdampak buruk bagi motivasi belajar peserta didik dan dapat menurunkan prestasi yang ada di dalam diri peserta didik tersebut.

Motivasi belajar peserta didik ini merupakan sebuah harapan semua orang tua dan juga merupakan sebuah cita-cita yang sangat diimpikan bagi semua lembaga pendidikan. Motivasi belajar yang di capai oleh peserta didik akan membuat peserta didik tersebut dapat meraih prestasi yang baik yang merupakan lambang dari peserta didik tersebut bahwa peserta didik tersebut berhasil dalam

⁴ Angela, "pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Motivasi Belajar Siswa di SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir", ejurnal Ilmu Komunikasi, 2013, hal 532.

pendidikan. Namun juga perlu kita ingat bahwa prestasi dalam belajar tidak akan berhasil jika peserta didik tersebut tidak memiliki motivasi dalam belajar.⁵

Belajar merupakan sebuah perubahan yang relatif menetap yang sering terjadi di dalam segala macam tingkah laku yang organisme sebagai suatu hasil dari pengalaman, atau juga sebagai suatu proses yang memperoleh sebuah pengetahuan yang mendalam. Adanya suatu motivasi dalam belajar juga dapat dilihat dari prestasi-prestasi yang di dapat dari peserta didik tersebut.

Motivasi juga merupakan sebuah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang individu untuk dapat melakukan suatu perbuatan energi penggerak, pengarah dan juga memperkuat tingkah laku. Problematika dalam motivasi belajar peserta didik juga sekarang ini semakin kompleks termaksud juga kecanduan dalam memainkan *game online* yang terus berkembang dalam lingkungan masyarakat. Seharusnya perkembangan teknologi ini juga dimanfaatkan sebagai sebuah fungsi untuk menstimuluskan motivasi peserta didik dalam proses belajar.⁶

SDN 32 Rejang Lebong merupakan sekolah menengah kebawah yang mencoba menerapkan unsur-unsur teknologi informasi dan juga komunikasi dalam pelaksanaan pendidikannya tersebut, baik itu dalam segi pembelajarannya maupun manajemen pendidikan yang ada di sekolah sehingga peserta didik pun sudah terbiasa dalam menggunakan alat komunikasi atau sistem teknologi berbasis *internet* yang sangat mencakup keberadaan *game online* tersebut.

⁶ Hamzah, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), hal. 142

Sudah banyak sekali peserta didik yang memainkan *game online* tersebut tidak hanya anak laki-laki saja akan tetapi banyak anak-anak perempuan sudah banyak sekali yang memainkan permainan *game online* tersebut, sehingga membuat peserta didik yang ada di SD Negeri 32 Rejang Lebong tersebut mengalami penurunan dalam motivasi belajar, yang dilihat dari segi menurunnya nilai yang didapat pada saat proses pelaksanaan belajar mengajar berlangsung. Apalagi pada saat ulangan banyak sekali anak-anak yang mendapatkan nilai ulangan yang rendah di bawah KKM yang ada di sekolah tersebut. Tidak hanya itu dampaknya juga dapat dilihat dari malasnya seorang peserta didik pada saat proses belajar mengajar berlangsung itu dapat berpengaruh besar pada motivasi peserta didik dalam belajar.

Seharusnya peserta didik tersebut yang masih dibawah umur jika hendak menggunakan alat komunikasi seperti *handpone* tersebut harus dibawah pengawasan orang tuanya. Gurunya juga bisa memberikan arahan tentang dampak yang akan terjadi jika terlalu sering memainkan *game online* tersebut, guru juga bisa memberikan sebuah reward kepada peserta didik apabila peserta didik tersebut membatasi dirinya dalam bermain *game online*, serta meningkatnya motivasi peserta didik tersebut dalam belajar dan mendapatkan nilai-nilai yang memuaskan maka peserta didik tersebut pantas untuk mendapatkan sebuah reward dari seorang guru. Hal tersebut bisa membuat seorang peserta didik tersebut semangat dalam meningkatkan motivasi dalam belajar dan perlahan akan meninggalkan permainan *game online* tersebut yang akan berdampak buruk bagi dirinya. Membuat beberapa kegiatan seperti ekstra

kulikuler supaya peserta didik yang ada di SD tersebut menjadi semangat dan mempunyai kesibukan didalam bidangnya masing-masing, sehingga peserta didik tersebut tidak aka ada waktu lagi untuk memainkan *game online* tersebut.

Berdasarkan dari latar belakang di atas, penelitian tersebut tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul *hubungan game online terhadap motivasi belajar peserta didik di SDN 32 Rejang Lebong*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. *Game online* membawa pengaruh bagi dunia pendidikan diantaranya yaitu peserta didik akan malas untuk belajar dan akan sering menggunakan waktu luangnya untuk bermain *game online*
2. Banyaknya siswa yang kecanduan dalam memainkan *game online*.
3. Turunnya motivasi belajar peserta didik karena terlalu sering bermain *game online*.

C. Batasan Masalah

Agar permasalahan pada penelitian ini tidak terlalu luas, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini yakni. “Menurunnya motivasi belajar peserta didik kelas V yang ada di SD Negeri 32 Rejang Lebong dalam pembelajaran disekolah karena terlalu sering memainkan *game online*”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas dan juga identifikasi masalah maka rumusan masalah penelitian ini ialah “apakah terdapat hubungan antara *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V di SD Negeri 32 Rejang Lebong ?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada di atas yang telah ditetapkan oleh penulis, maka penelitian bertujuan untuk mengkonfirmasi apakah ada pengaruh kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V yang ada di SD Negeri 32 Rejang Lebong.

2. Manfaat penelitian

Manfaat yang sangat diharapkan dari hasil penelitian tersebut ialah sebagai berikut ini :

a. Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian tersebut bermanfaat untuk menambah kontribusi pada sebuah kajian teori sosiologi tentang perilaku menyimpang. Yaitu tentang pengaruh game online terhadap motivasi peserta didik.

b. Manfaat praktis

Secara praktis dari hasil penelitian tersebut diharapkan dapat bermanfaat sebagai sebuah masukan dan juga sumbangan pemikiran, khususnya

bagi para guru-guru dan juga orang tua dalam upaya mengatasi tentang masalah minat dan juga prestasi belajar peserta didik yang terlalu sering memainkan *game online* secara berlebihan. Dan juga untuk penelitian lain diharapkan untuk melakukan kajian lanjut tentang masalah ini dimasa yang akan datang, karena penelitian ini mampu memberikan inovasi agar sekolah-sekolah ataupun guru-gurunya dapat memanfaatkan *game online* tersebut sebagai media pembelajaran bagi peserta didik tersebut.⁷

⁷ Mokhammad Ridoi, S.Si, *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct*, hal. 1

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERFIKIR

A. Kajian Teori

1. *Game Online*

a. Pengertian *Game Online*

Game yang berasal dari sebuah bahasa Inggris yang berarti permainan, dan permainan tersebut merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain yang dimainkan dengan cara menggunakan aturan-aturan tertentu atau aturan yang telah dibuat. Dalam permainan ini juga akan ada yang menang dan juga akan ada yang kalah. Dalam sebuah kamus besar Bahasa Indonesia permainan *online* merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain *game* ataupun sesuatu yang akan dimainkan.⁸

Game merupakan sebuah permainan yang dilakukan untuk sebuah kesenangan. *Game online* juga dapat diartikan sebagai sebuah program permainan yang telah tersambung melalui sebuah jaringan *internet* yang dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja. *Game online* ini merupakan suatu hasil dari perkembangan internet. *Game online* merupakan sebuah istilah MMORPG yang merupakan *Massively Mutliplayer Online Role-Playing Online Game*, yaitu merupakan sebuah ekstensi jenis *game* dan juga jenis *Role-Playing* dan juga *game* yang memiliki sebuah fasilitas multiplayer, seorang pemain yang dapat menghubungkan computer

⁸ Melwin Syafrizal, *Pengantar Jaringan Komputer*, (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2005), hal.

kesebuah server, dan melalui server tersebut dapat bermain dengan ribuan pemain yang ada diseluruh dunia ini.⁹

Game online juga dapat diartikan sebagai sebuah permainan yang dapat diartikan sebagai sebuah permainan yang dapat melatih kelincahan intelektual seseorang tersebut didalam mengambil sebuah keputusan aksi didalam sebuah permainan dengan mencapai suatu target-target. *Game online* ini dapat dimainkan apabila terhubung oleh akses internet yang dapat menghubungkan satu orang dengan orang yang lain dalam jarak jauh.

Game online ini bukan hanya berupa sebuah permainan yang hanya bisa ditonton atau dilihat saja, akan tetapi para pemain dapat juga berpartisipasi menggerakkan gambar-gambar yang telah ada di dalamnya dengan cara bersama-sama *game online* ini merupakan salah satu bentuk dari game yang berbasis visual dan juga elektronik. *Game online* juga dapat di mainkan dengan memanfaatkan media-media visual dan juga alat elektronik yang melibatkan banyak sekali permainan didalamnya.

Dimana permainan tersebutlah yang membutuhkan sebuah jaringan *internet* untuk memainkannya. Menurut Bahasa Indonesia *Game* yang berarti sebuah “permainan”. Permainan yang di maksud tersebut ialah permainan dalam *game* tersebut juga merujuk pada sebuah pengertian yaitu sebagai “kelincahan intelektual” atau yang di sebut dengan (*Intellectual*

⁹ Syahrul Perdana K, *Game Online Sebagai Pola Prilaku* (Studi Deskriptif tentang Interaksi Sosial Gamers Clash pada Clan Indo Spirit), AntroUnairdotNet, Vol. IV, No.2, Juli 201, hal 156

Playability). Dan *game* yang berarti sebuah arena keputusan dan juga aksi pemainnya. Dan juga ada beberapa target-target yang ingin di capai oleh pemainnya tersebut.

b. Sejarah *Game Online*

Perkembangan *game online* tidak terlepas dari sebuah perkembangan teknologi computer dan juga jaringan-jaringan itu sendiri. Pada saat pertama kali munculnya yaitu pada tahun 1969, yang kala itu computer hanya dapat digunakan untuk 2 orang saja dalam bermain *game*. Seiring kemajuan teknologi muncullah sebuah computer dengan kemajuan-kemajuan dan juga kemampuan time-sharing sehingga permainan yang bisa memainkan *game* itu bisa lebih banyak lagi dan tidak harus didalam ruangan yang sama.

Pada tahun 1970, Ketika munculnya sebuah jaringan computer berbasis paket, jaringan-jaringan computer tidak hanya LAN (*Local Area Network*) tetapi sudah mencakup kedalam WAN (*Wide Area Network*) dan menjadi sebuah internet. *Game online* tersebut pertama kali muncul ialah *game-game* simulasi perangan-perang ataupun yang dipakai untuk kepentingan militer-militer yang akhirnya dikomersilkan. *Game -game* tersebut menginspirasi *game-game* yang lainnya dan kemudian berkembang.¹⁰

¹⁰ Aji Chandra Zebah, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, (Yogyakarta: Bounaboks, 2012), hal. 2

c. Jenis-jenis *Game Online*

Game online tersebut terbagi menjadi 2 jenis game online yaitu *web based game* dan *text based game*. Web based game merupakan sebuah aplikasi yang telah diletakkan pada sebuah server didalam internet dimana pemainnya tersebut hanya perlu menggunakan akses internet dan juga browser untuk dapat mengakses game tersebut. Sedangkan text based game yang disebut sebagai awal dari web based game tersebut. Text based game tersebut sudah ada sejak lama, dan dimana sebagian computer-komputer tersebut masih berspekifikasi rendah dan juga sulitnya untuk bermain game online tersebut, sehingga dibuatlah sebuah game dimana pemainnya tersebut hanya bisa berinteraksi dengan teks-teks yang sudah ada dan juga sedikit atau tanpa menggunakan gambar.¹¹

d. Dampak dari Kebiasaan Bermain *Game Onliene*

Ada beberapa dampak positif dari bermain *game online* ini antara lain menurut musikh ialah :

1. Dapat meningkatkan kinerja otak dalam menerima cerita dan juga berfikir;
2. Meningkatkan kemampuan motorik peserta didik, koordinasi tangan dan juga mata, orang yang bermain game tersebut dapat meningkatkan koordinasi atau kerja sama antar tangan dan juga mata;

¹¹ Rini A, *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Siswa*, (Jakarta: Pustaka Mina, 2011)

3. Meningkatkan kemampuan dalam membaca dan sangat tidak beralasan bahwa game online ini merupakan sebuah jenis permainan yang sangat memerlukan tingkat minat baca pada peserta didik.
4. Meningkatkan kemampuan dalam berkonsentrasi, setiap game memiliki tingkat kesulitannya masing-masing;
5. Meningkatkan kemampuan dalam berbahasa inggris, karena rata-rata *game* yang sering dimainkan di kalangan remaja ini menggunakan Bahasa inggris;
6. Mengurangi rasa stress
Dampak positif yang terdapat dalam sebuah permainan *game online* ini dapat membantu kita mengurangi rasa stres yang tengah di hadapi oleh kita dengan cara melampiaskan dengan cara kita bermain *game online* dapat membuat diri kita merasakan ketenangan dan masalah-masalah yang tengah dihadapi akan menjadi terasa sedikit lebih ringan;
7. Ketajaman mata yang relatif lebih cepat;
8. Dapat meningkatkan kemampuan dalam membaca;
9. Dapat memulihkan kondisi tubuh;
10. Dapat meningkatkan kecepatan dalam mengetik;
11. Mendapatkan teman baru

Didalam bermain *game online* tersebut sudah banyak sekali *gamers* (pemain) dari berbagai daerah ataupun negara lain. Kadang juga terdapat

gamers yang saling berkenalan dan juga melakukan sebuah kesepakatan dalam bermain kembali di lain waktu.¹²

Sedangkan banyak sekali dampak negatif yang dimiliki dari bermain *game online* tersebut yang sangat efektif sekali bagi otak kita. Sebagian besar dari jumlah mereka yang membutuhkan keterampilan dalam berfikir dan juga tingkat yang tinggi untuk menang. Ketika seseorang tersebut memainkan sebuah permainan *game online* tersebut sebenarnya permainan tersebutlah yang memberikan banyak sekali manfaat bagi penggunanya tersebut.

Namun juga saat ini, banyak sekali orang yang menjadi kecanduan dalam memainkan *game online* tersebut sehingga menyalah gunakan *game online*. Contohnya saja banyak sekali kalangan anak-anak yang memainkan *game online* tersebut tanpa batas dan tanpa pengawasan dari orang tuanya, hal tersebut dapat menyebabkan anak tersebut menjadi kecanduan dalam bermain *game online* dan akan sulit sekali untuk belajar.

Hal tersebutlah yang akan membuat turunnya motivasi dalam setiap diri anak-anak untuk belajar karena telah kecanduan dalam memainkan *game online* tersebut. *Game online* yang dimainkan secara berlebihan dampaknya justru akan sangat merugikan bagi seseorang yang kecanduan dalam memainkannya. Sangat perlu sekali sebuah ketegasan orang tua

¹² Nisrinafatin, “Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa”. Jurnal Edukasi Informal, hal. 120

dalam mengawasi kegemaran yang di miliki setiap anaknya dalam memainkan sebuah permainan *game online*.¹³

Menurut KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia), *game online* ini memiliki sebuah kolerasi yang sangat kuat, pada sebuah kasus kekerasan pada anak. Berikut ini ada beberapa dampak negatif yang dimiliki *game online* yang di mainkan secara berlebihan :

Membuat kecanduan yang berlebihan dalam bermain, seseorang yang memaikan *game* tersebut akan menjadi kecanduan dikarenakan banyak dituntut dalam bermain secara terus-menerus supaya tidak tertinggal. Ketika seseorang tersebut sudah kecanduan terhadap *game* hal ini dapat sangat berpengaruh dalam kehidupan karena waktu terbuang begitu saja.

Dapat berpengaruh terhadap kesehatan tubuh, pada saat kita bermain *game online* otomatis seseorang pemain tersebut tidak menggerakkan tubuhnya karena berdiam diri saja sehingga akan membuat kekurangan aktivitas.

Akan sulit berkonsentrasi, pada saat proses belajar mengajar berlangsung dan pada saat proses pembelajaran seseorang yang sudah kecanduan bermain *game online* akan lebih memikirkan tentang kepentingan *game online* tersebut maka konsentrasi dalam belajar pun akan dapat terganggu.

Menurunnya tingkat motivasi dalam belajar, seorang pemain akan dapat menjadi malas dan juga tidak mau belajar atau tidak ingin

¹³ Rini, A, *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Siswa*, (Jakarta: Pustaka Mina, 2011), hal. 165

mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh guru di sekolah dikarenakan ia terlalu sibuk bermain *game online*.

Dapat merusak kesehatan mata dan saraf-saraf, dalam bermain *game online* secara terus-menerus akan dapat merusak kesehatan mata yang dapat membuat mata menjadi rabun.

Dapat berkurangnya sosialisai, seseorang yang terlalu berlebihan dalam bermain *game online* akan menjadi lupa dengan lingkungan yang ada disekitarnya, hal tersebut dapat menyebabkan kurangnya sosialisasi yang ada di dalam diri seseorang dan juga lingkungan sekitarnya, karena terlalu sering bermain *game online* tanpa mengenal waktu.¹⁴

1. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi

Motivasi belajar merupakan sebuah kekuatan (*power motivation*), sebuah daya pendorong (*driving force*), atau alat pembangun kesediaan dan juga keinginan yang sangat kuat dalam diri peserta didik itu sendiri untuk dapat belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif dan juga menyenangkan dalam sebuah rangka perubahan prilaku, baik dalam aspek kognitif, efektif, maupun psikomotor.

Istilah motivasi tersebut berasal dari kata motif yang artinya sebagai kekuatan yang telah terdapat didalam diri seorang individu, yang dapat menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat sesuatu. Motif yang tidak dapat diamati secara langsung, tetapi juga dapat di

¹⁴ Angela, *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Siswa di Sekolah*, (Jurnal: Ejournal Ilmu Komunikasi, 2013), hal. 187

interpretasikan kedalam tingkah lakunya, yang berupa rangsangan ataupun dorongan dan juga pembangkit tenaga atas munculnya suatu tingkah laku tertentu tersebut.

Motivasi juga merupakan sebuah proses psikologis yang dapat menjelaskan suatu perilaku seseorang. Motivasi merupakan sebuah penggerak yang ada di dalam hati seseorang untuk melakukan sesuatu atau untuk mencapai suatu tujuan. Motivasi ini juga dapat dikatakan sebagai rencana ataupun juga dapat bisa dikatakan sebagai sebuah rencana ataupun juga sebuah keinginan untuk menuju sebuah kesuksesan. Motivasi ini juga dapat diartikan sebagai sebuah proses untuk mencapai sebuah tujuan. Seseorang yang memiliki sebuah motivasi berarti ia telah memiliki kekuatan untuk dapat memperoleh sebuah kesuksesan di dalam hidupnya.¹⁵

b. Fungsi Motivasi

Berikut ini beberapa fungsi dari motivasi, antara lain :

1. Motivasi merupakan sebuah alat pendorong terjadinya perilaku belajar peserta didik.
2. Motivasi merupakan sebuah alat untuk mengetahui prestasi belajar seorang peserta didik.
3. Motivasi merupakan sebuah alat ukur untuk memberikan sebuah direksi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

¹⁵Marno, M.Ag. Triyo Suprianto, S.Pd., M.Ag. “*Konsep Strategi Pembelajaran*” (Bandung: PT Refika Aditama, 2008), hal. 26

4. Motivasi merupakan sebuah alat untuk membangun sebuah system pembelajaran lebih bermakna.

c. Prinsip Motivasi

1. Peserta didik memiliki sebuah motivasi belajar yang berbeda-beda sesuai dengan pengaruh lingkungannya. Internal dan juga eksternal peserta didik itu sendiri.
2. Pengalaman belajar dimasa lalu yang sesuai dan juga dikaitkan dengan pengalaman belajar yang baru akan dapat menumbuhkan kembangkan motivasi belajar peserta didik itu sendiri.
3. Motivasi belajar peserta didik tersebut akan berkembang jika disertai dengan sebuah pujian dari pada hukman.
4. Motivasi instrinsik peserta didik tersebut dalam belajar akan lebih baik lagi dari pada motivasi ekstrinsik, meskipun keduanya tersebut saling menguatkan.
5. Motivasi belajar peserta didik yang satu dapat merambat kepada peserta didik yang lainnya.¹⁶
6. Motivasi peserta didik tersebut akan berkembang jika disertai dengan tujuan-tujuan yang jelas.
7. Motivasi belajar peserta didik tersebut akan dapat berkembang jika disertai dengan sebuah implementasi keberagaman metode.
8. Bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan belajar yang akan dapat menumbuh kembangkan motivasi belajar peserta didik itu sendiri.

¹⁶ Ibid, hal. 26

9. Motivasi yang besar akan dapat mengoptimalkan potensi dan juga prestasi belajar peserta didik tersebut.
10. Gangguan emosi peserta didik yang dapat menghambat terhadap motivasi dan juga mengurangi prestasi belajar peserta didik.
11. Tinggi rendahnya motivasi belajar peserta didik dipengaruhi terhadap tinggi atau rendahnya gairah belajar peserta didik.
12. Motivasi yang besar akan berpengaruh besar terhadap terjadinya proses pembelajaran yang secara aktif, kreatif, inovatif, dan juga menyenangkan.¹⁷

d. Cara Membangkitkan Motivasi

Motivasi merupakan salah satu aspek utama bagi keberhasilan dalam sebuah proses belajar. Oleh karena itu, motivasi belajar juga dapat digunakan dan juga dipelajari supaya dapat tumbuh dan juga berkembang. Berikut ini merupakan beberapa cara untuk dapat membangkitkan motivasi dalam belajar, antara lain sebagai berikut :

1. Peserta didik memperoleh sebuah pemahaman (*comprehension*) yang jelas mengenai proses pembelajaran.
2. Peserta didik memperoleh sebuah kesadaran diri (*self consciousness*) terhadap pembelajaran.
3. Menyesuaikan tujuan pembelajaran dengan kebutuhan-kebutuhan peserta didik secara menghubungkan dan juga mencocokkan.
4. Memberi sentuhan lembut.

¹⁷ Ibid, hal. 27

5. Memberikan hadiah.
6. Memberikan sebuah pujian dan juga penghormatan.
7. Peserta didik mengetahui prestasi belajarnya.
8. Adanya iklim belajar yang kompetitif secara sehat.
9. Belajar menggunakan multi media.
10. Belajar menggunakan multi metode.
11. Guru yang kompeten dan humoris.
12. Suasana lingkungan sekolah yang sehat.¹⁸

e. Mengukur Aspek-Aspek dalam Motivasi

Motivasi merupakan sebuah aspek yang sangat penting dalam proses pembelajaran peserta didik. Tinggi rendahnya motivasi belajar peserta didik tersebut dapat dilihat dari indicator-indikator motivasi itu sendiri. Mengukur motivasi belajar dapat diamati dari sisi-sisi berikut ini :

1. Durasi belajarnya, yaitu tinggi rendahnya motivasi belajar dapat diukur dari beberapa lama penggunaan waktu peserta didik tersebut untuk melakukan sebuah kegiatan belajar.
2. Sikap terhadap belajar, yaitu motivasi belajar siswa yang dapat diukur dengan kecenderungan prilakunya terhadap belajar apakah senang, ragu atau tidak senang.
3. Frekuensi dalam belajar, yaitu tinggi rendahnya motivasi belajar dapat diukur dari seberapa sering kegiatan belajar tersebut dilakukan peserta didik dalam priode-priode tertentu.

¹⁸ Ibid, hal. 28

4. Konstistensi terhadap belajar, yaitu tinggi rendahnya motivasi belajar peserta didik dapat diukur dari ketetapan dan juga kelekatan peserta didik terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.
5. Kegigihan dalam belajar, merupakan tinggi rendahnya motivasi belajar peserta didik dapat diukur dari keuletan dan juga kemampuannya dalam mensiasati dan juga memecahkan masalah dalam mencapai tujuan pembelajaran.
6. Loyalitas terhadap belajar, yaitu tinggi rendahnya motivasi belajar peserta didik tersebut dapat diukur dengan keberanian untuk mempertaruhkan biaya, tenaga, dan juga pikiran secara optimal dan juga untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.
7. Visi dalam belajar, yaitu sebuah motivasi belajar peserta didik yang dapat diukur dengan target pembelajaran yang kreatif, inovatif, efektif, dan juga menyenangkan.
8. *Achievement* dalam belajar, merupakan sebuah motivasi belajar peserta didik dapat diukur dengan prestasi-prestasi belajarnya tersebut.

f. Alat Ukur Motivasi

Ada beberapa alat ukur yang dapat digunakan untuk mengetahui motivasi seseorang, yaitu sebagai berikut :

1. Tes Tindakan (*performance test*), yaitu alat ukur untuk memperoleh suatu informasi tentang loyalitas, kesungguhan, tergenting, kesadaran, durasi dan frekuensi sebuah kegiatan.
2. Kuesioner untuk memahami tentang kegigihan dan juga loyalitas.

3. Mengarang bebas untuk memahami informasi dan juga tentang visi dan juga apresiasinya.
4. Tes prestasi untuk memahami informasi tentang sebuah prestasi belajarnya.
5. Skala untuk memahami informasi untuk memahami sikapnya.¹⁹

g. Pengertian Belajar

Pengertian belajar telah mengalami perkembangan secara evolusi, sejalan dengan perkembangan cara pandang dan juga pengalaman para ilmuan. Pengertian belajar tersebut dapat didefinisikan sesuai dengan nilai-nilai filosofis yang dianut dari pengalaman ilmuan-ilmuan atau pakar itu sendiri dalam membelajarkan para peserta didiknya.

Muhammad Ali menyatakan bahwa, pengertian belajar maupun yang dirumuskan para ahli-ahli tersebut antara yang satu dengan yang lainnya terdapat beberapa perbedaan. Perbedaan-perbedaan ini disebabkan karena latar belakang pandangan maupun teori yang dipegangnya.²⁰

Winkle berpendapat belajar merupakan suatu aktivitas mental dan juga psikis yang berlangsung dalam sebuah interaksi aktif dengan lingkungannya, yang dapat menghasilkan sejumlah perubahan-perubahan dalam sebuah pengetahuan dan juga pemahaman, serta keterampilan, nilai-nilai sikap dan ditambahkan motivasi belajar merupakan sebuah pengerak yang mengaktifkan peserta didik untuk melibatkan diri.

¹⁹ Ibid, hal 29

²⁰ Marno, M.Ag. Triyo Suprianto, S.Pd., M.Ag. "*Konsep Strategi Pembelajaran*" (Bandung: PT Refika Aditama, 2008), hal. 5

Slameti berpendapat bahwa belajar juga merupakan sebuah proses usaha yang dilakukan oleh seorang individu untuk dapat memperoleh sebuah perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai suatu hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam sebuah interaksi dengan lingkungannya.

W.H Buston berpendapat bahwa belajar merupakan sebuah perubahan tingkah laku pada diri seorang individu dengan lingkungannya tersebut. Buston berpendapat bahwa unsur-unsur utama yang terdapat didalam belajar ialah terjadinya perubahan pada seseorang. Belajar juga merupakan sebuah memodifikasi atau juga bisa disebut dengan memperteguh sebuah prilaku melalui pengalaman-pengalaman.

Menurut pengertian-pengertian yang telah dijelaskan diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan sebuah proses atau suatu kegiatan dan juga bukan hanya merupakan suatu hasil tujuan. Dengan demikian belajar bukan hanya sekedar mengingat atau menghafal saja, tetapi lebih luas dari itu merupakan memahami.

Rusman juga menjelaskan bahwa belajar merupakan salah satu sebuah factor yang dapat mempengaruhi dan berperan sangat penting dalam sebuah pembentukan pribadi dan juga tingkah laku seseorang. Dalam suatu kegiatan belajar tersebut dapat terjadi sebuah pengembangan sikap, pengetahuan, dan juga keterampilan dalam sebuah kombinasi dan juga penekanan yang bervariasi.

Setiap kegiatan-kegiatan belajar tersebut memiliki sebuah kombinasi dan juga penekanan yang berbeda-beda dari kegiatan belajar yang lainnya tergantung dengan sifat dan juga muatan yang dipelajarinya. Meskipun pengetahuan selalu menjadi sebuah unsur penggerak untuk sebuah perkembangan kemampuan yang lainnya.²¹

h. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan sebuah dorongan internal dan juga eksternal yang ada di dalam diri seseorang tersebut. Dorongan internal yaitu merupakan sebuah intrinsik yang dimana apabila seorang pelajar tersebut akan dapat mengutamakan sekolah dibandingkan dengan yang lainnya, dikarenakan bagi mereka belajar ialah merupakan suatu cara yang digunakan untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dan sedangkan dorongan eksternal merupakan sebuah cara yang digunakan untuk mendapatkan ilmu pengetahuan.

Sedangkan, ekstrinsik yang dimana pelajar memiliki sebuah tujuan yang ingin dicapainya dalam sebuah pembelajaran, sehingga belajar bukan hanya sekedar kegiatan sehari-hari. Sehingga belajar seorang pelajar yang memainkan *game online* tersebut memiliki sebuah motivasi belajar eksterinsik dan seorang pelajar yang tidak memainkan *game online* memiliki sebuah motivasi instrinsik.²²

²¹ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2017), hal. 12

²² M Iqbal Harissudin, *Secuil Esensi Berfikir Kreatif dan Motivasi Belajar Siswa*, (Bandung: PT. Panca Terra Firma, 2019), hal. 5

Motivasi belajar merupakan sebuah daya penggerak yang ada dan juga timbul di dalam diri peserta didik untuk belajar atau pun untuk meningkat pengetahuan. Motivasi belajar juga merupakan sebuah hal yang amat sangat penting bagi sebuah pencapaian kinerja ataupun prestasi dalam belajar. Sebuah asumsi yang telah diperoleh di dalam sebuah motivasi belajar dan juga dapat dilihat dalam prestasi belajar dan aspek-aspek kognitif dari peserta didik tersebut. Sebuah kesadaran pada motivasi belajar peserta dapat juga dilihat dari gaya hidupnya masing-masing dengan individu peserta didik. Perkembangan sebuah teknologi yang seharusnya dapat membantu memotivasi peserta didik akan tetapi dengan adanya game online tersebut dapat juga menurunkan motivasi dalam belajar bagi peserta didik.²³

Dalam al-quran ataupun hadis juga terdapat berbagai ungkapan atau ayat yang membahas tentang dorongan kepada setiap orang untuk selalu rajin dalam menuntut ilmu pengetahuan. Anjuran dalam menuntut ilmu pengetahuan tersebut disertai dengan faktor-faktor pendukung guna untuk meningkatkan semangat belajar bagi setiap orang. Salah satu contoh yaitu terdapat pada Qr. Surah Al-Mujadalah ayat 11

دَرَجَاتٍ أَلْعَلَّمُ أَوْثُوا وَالَّذِينَ مِنْكُمْ ءَامَنُوا الَّذِينَ اللَّهُ يَرْفَعُ

Artinya : “Allah akan meninggikan orang- yang beriman dari kamu sekalian dan orang-orang yang berilmu beberapa derajat”

²³ Wina Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2008) Cetakan ke 1, hal. 14

Ayat diatas menjelaskan tentang betapa mulianya sebuah pekerjaan menuntut ilmu. Allah swt akan mengangkat derajat orang-orang yang mau menuntut ilmu. Ayat tersebut juga mengandung sebuah motivasi dan juga dorongan bagi manusia agar selalu belajar dalam menuntut ilmu, agar derajat manusia tinggi di mata Allah SWT.

i. Jenis-jenis Motivasi Belajar

Jenis-jenis motivasi belajar terbagi menjadi dua bagian yaitu motivasi primer dan juga motivasi sekunder. Dimiyati dan Mudjiono mengemukakannya sebagai berikut :

1. Motivasi Primer

Merupakan sebuah motivasi yang telah didasarkan pada sebuah motif-motif dasar. Motif-motif dasar tersebut berasal dari sebuah segi biologis ataupun dari segi jasmani manusia. Dimiyati telah mengutip sebuah pendapat dari Mc.Dougall bahwa sebuah tingkah laku tersebut telah terdiri dari sebuah pemikiran tentang tujuan dan juga perasaan yang subjektif dengan dorongan mencapai suatu kepuasan. Contohnya : rasa ingin tahu yang kuat.

2. Motivasi Sekunder

Motivasi sekunder merupakan sebuah motivasi yang telah dipelajari, motif tersebut telah dikaitkan dengan sebuah motif sosial, sikap dan juga emosi dalam belajar yang berkaitan dengan komponen-komponen yang penting seperti kognitif, efektif dan kuratif sehingga motivasi sekunder dan juga primer ini akan sangat penting sekali

dilakukan dan juga dikaitkan oleh peserta didik dalam suatu usaha pencapaian prestasi dalam belajar.

j. Bentuk-Bentuk Motivasi Belajar

Motivasi dalam belajar itu sangat diperlukan sekali, sebuah keberhasilan dan juga tujuan pembelajaran tersebut tergantung seberapa besarnya antusias peserta didik dalam mengikuti sebuah kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Pada umumnya motivasi belajar juga datang dari dua arah yaitu motivasi belajar dari dalam diri peserta didik itu sendiri dan motivasi belajar yang datang dari luar diri peserta didik tersebut.

Sudirman berpendapat tentang motivasi instrinsik dan juga motivasi ekstrinsik sebagai berikut :

1. Motivasi Instrinsik

Motivasi instrinsik ini merupakan sebuah motivasi yang berasal dari diri peserta didik itu sendiri, sebuah motif-motif yang menjadi aktif dan fungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena di dalam diri peserta didik tersebut sudah ada sebuah dorongan untuk melakukan sesuatu.

Jika kita lihat dari segi tujuan dan juga kegiatan belajar maka dapat disimpulkan bahwa motivasi instrinsik ini merupakan ingin dapat mencapai suatu tujuan yang telah terkandung di dalam suatu perbuatan belajar itu sendiri. Jadi, jika motivasi muncul atas kesadaran diri

sendiri dengan tujuan-tujuan secara esensial, bukan hanya karena symbol dan seremonial saja.

2. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik merupakan sebuah motivasi motif-motif aktif dan juga berfungsi karena adanya sebuah perangsangan dari luar. Misalnya, seseorang peserta didik besok akan melaksanakan ulangan sekolah dan mereka akan belajar untuk mendapatkan nilai yang memuaskan dan juga ingin mendapatkan pujian yang baik dari guru dan juga orang tuanya.

Oleh karena itu, motivasi ekstrinsik ini juga dapat dilakukan sebagai sebuah bentuk motivasi-motivasi yang di dalam aktivitas belajar dimulai dan juga diteruskan berdasarkan dorongan-dorongan dari luar yang tidak mutlak berkaitan dengan aktivitas-aktivitas belajar.

k. Aspek-aspek yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Kurniawan menyebutkan ada enam aspek yang sangat mempengaruhi tingkat tinggi rendahnya motivasi peserta didik dalam belajar, yaitu :

1. Tuntutan dalam belajar merupakan seberapa besar dorongan terhadap peserta didik untuk belajar dengan sebuah rasa tanggung jawab tinggi;
2. Sasaran terhadap sebuah prestasi dalam belajar yaitu seberapa tinggi target prestasi dalam belajar yang dijadikan sebuah tujuan akhir;
3. Tingkat realitasnya di dalam usaha mencapai suatu prestasi dalam belajar merupakan seberapa besar usaha dalam pencapaian sebuah target prestasi belajar dengan cara-cara yang realistis;

4. Ketahanan belajar di dalam situasi yang seberapa besar usaha peserta didik tersebut yang dapat bertahan di dalam situasi apapun;
5. Pemanfaatan sebuah peluang untuk belajar merupakan seberapa besarnya usaha peserta didik untuk dapat memanfaatkan waktu-waktu luang atau sebuah kesempatan belajar lainnya seperti beasiswa untuk belajar; dan
6. Keterlibatan di dalam sebuah kegiatan belajar yaitu merupakan seberapa jauh peserta didik tersebut menyukai hal-hal yang telah dipelajari sehingga dapat aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

1. Indikator Motivasi

Hamzah B Uno berpendapat bahwa ada Sembilan indikator motivasi, yaitu:

1. Tekun dalam menghadapi tugas;
2. Ulet dalam menghadapi kesulitan;
3. Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk dapat berprestasi;
4. Ingin mendalami bahan atau bidang-bidang pengetahuan yang telah diberikan;
5. Selalu berusaha tidak kenal putus asa untuk berprestasi sebaik mungkin;
6. Menunjukkan minat terhadap macam-macam banyak masalah;
7. Senang dan juga rajin dalam belajar, penuh semangat, tidak cepat putus asa, tidak mudah bosan dengan tugas-tugas rutin, dan juga dapat mempertahankan pendapat-pendapatnya;

8. Mengejar tujuan-tujuan dalam jangka panjang; dan
9. Senang dalam mencari dan juga memecahkan soal-soal.

Dengan adanya motivasi belajar tersebut akan dapat meningkatkan ketekunan peserta didik dalam belajar serta dapat mengembangkan lagi aktivitas peserta didik dalam proses belajar. Dan dapat diketahui bahwa sebuah motivasi belajar dapat terjadi apabila seseorang tersebut mempunyai keinginan dan juga kemauan untuk melakukan sesuatu kegiatan atau sebuah tindakan dalam mencapai rangka tujuan tertentu.²⁴

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil-hasil penelitian yang relevan untuk dapat digunakan sebagai pengembangan pelaksanaan penelitian. Hasil penelitian yang relevan ini juga dijadikan sebagai masukan penelitian untuk dapat menyusun dugaan sementara. Berikut ini merupakan hasil penelitian yang relevan yang telah dilakukan memiliki sebuah kesamaan dengan penelitian ini.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Angela yang berjudul “Pengaruh *Game Online* terhadap motivasi belajar siswa SD Negeri 015 kelurahan sidomulyo kecamatan Samarinda Ilir”. Hasil penelitian tersebut menyebutkan bahwa terdapat pengaruh *game online* terhadap perkembangan motivasi belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat dari sebuah koefisien dan juga kolerasi sebesar 0,539, signifikan di uji melalui t hitung sebesar 8,753 yang lebih besar dari t tabel sebesar 1,665. Nilai R² sebesar 0,291 yang menjelaskan bahwa pengaruh variable *game online* tersebut terhadap motivasi belajar peserta didik

²⁴ Hamzah B Uno, “*Teori Motivasi dan Pengukurannya (Analisis Bidang Pendidikan)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), hal. 6

sebesar 29,1% sedangkan sisahnya tersebut disebabkan oleh factor-faktor lain yang tidak diteliti. Dari hasil penelitian motivasi belajar tersebut dipengaruhi oleh dua jenis yaitu motivasi instrinsik yang dimana seorang peserta didik tersebut akan terus memfokuskan dirinya tersebut untuk dapat selalu belajar dan itu juga merupakan sebuah keinginan yang berasal di dalam dirinya tersebut. Sedangkan motivasi belajar ekstrinsik merupakan sebuah dorongan dalam luar diri seseorang peserta didik yang dimana disini seseorang tersebut tidak terlalu memetingkan belajar dan bahkan peserta didik tersebut akan lebih mementingkan hal-hal yang difokuskannya salah satunya ialah *game online*, dimana ketika peserta didik tersebut bermain *game online* secara tidak langsung akan dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik tersebut dikarenakan waktu dan juga tenaga yang telah dipergunakan akan dapat banyak menghabiskan untuk bermain *game online* dari pada waktu yang dikeluarkan untuk belajar.²⁵

2. Penelitian yang telah dilakukan oleh Zulfikar Ali, yang berjudul “ Pengaruh dari Dampak Bermain *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar pada Siswa Kelas VIII SMP 2 Salatiga”. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara dampak bermain *game online* terhadap perkembangan motivasi belajar peserta didik di SMP 2 Salatiga. Dengan t_{hitung} sebesar $(3,819) > t_{tabel} (1,995)$, $R = 0,406$, koefisien determinasi $R Square = 0,165$ dan juga signifikansi $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa hipotesis diterima. Besarnya koefisien determinasi ($R Square$) adalah $0,165$

²⁵ Angela, “ *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir*”, *ejournal Ilmu Komunikasi*, 2013,1 (2), hal. 542

terhadap sebuah motivasi belajar peserta didik sedangkan 83,5% dipengaruhi oleh faktor lainnya.²⁶

3. Penelitian yang telah dilakukan oleh Nanda Khakim Wardhana putra yang berjudul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMK PGRI 4 Kediri”. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa *game online* tersebut berpengaruh terhadap perkembangan motivasi belajar peserta didik yang ada di SMK PGRI 4 Kediri. Hal tersebut dibuktikan dari hasil dari analisis diperolehnya $t_{hitung} 32,342 > t_{tabel} 2,019$.²⁷
4. Penelitian yang dilakukan oleh Andi Akbar dan juga M. Ridwan Said A yang berjudul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa dikelas X SMA Negeri 16 Makasar. Dari hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara *game online* dan juga motivasi belajar peserta yang ada di SMA Negeri 16 Makasar. Dari hasil pengujian hipotesis pada penelitian tersebut yaitu diperoleh $t_{hitung} >$ dibanding t_{tabel} yaitu 3.289 yaitu lebih besar dari 0,339 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang artinya bahwa ada pengaruh antara *game online* dan motivasi belajar siswa tersebut di SMA Negeri 16 Makasar.²⁸
5. Penelitian yang telah dilakukan oleh Ignasius Raimundus Pati yang judulnya ialah “Pengaruh *game online* terhadap Motivasi Belajar Siswa di SD Negeri

²⁶ Zulfikar Ali dkk, “Pengaruh dari Dampak *Game Online* terhadap Motivasi Belajar pada Siswa kelas VIII SMP 2 Salatiga Tahun Ajaran 2018/2019”, Genta Mulia, Volume X No. 1, Juli 2019, hal. 130

²⁷ Nanda Khakim Wardhana Putra, “Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMK PGRI 4 Kediri Tahun Ajaran 2016/2017”. Simki Pedagogia, Vol. 1 No. 07 Tahun 2017, hal. 7

²⁸ Andi Akbar dan M. Ridwan Said A, “Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa di kelas X SMA Negeri Makasar”, Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi, hal. 10

Citra Bangsa”, dari hasil penelitian tersebut bahwa ditunjukkan adanya pengaruh *game onlie* tersebut terhadap perkembangan motivasi belajar peserta didik, yang diperoleh dari Teknik analisis bivariate dengan uji datanya menggunakan sebuah uji *pesrnon correlation* untuk dapat mengetahui bahwa adanya kolerasi antara kedua variable tersebut, dan juga dapat disimpulkan bahwa diketahui besar kolerasinya ialah 362 atau (-0,326) dari data statistic, dan juga taraf signifikan untuk kedua variable tersebut adalah sig. 1-tailed0 0,081. Dan juga tafar signifikan $0,081 > 0,05$ batas kritis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak, dengan kata lain bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara *game online* tersebut dengan motivasi belajar peserta didik yang ada di SD Negeri Citra Bangsa tersebut.²⁹

Perbedaan yang akan dilakukan peneliti dengan penelitian-penelitian yang terdahulu tersebut yaitu peneliti ini akan dilakukan pada kelas V di SD Negeri 32 Rejang Lebong, Talang Benih Curup. Penelitian yang akan dilakukan dengan cara membagikan angket kepada peserta didik yang ada di SD Negeri 32 Rejang Lebong tersebut yang berisikan tentang pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik. Selain itu juga peneliti juga akan melakukan wawancara terhadap guru/wali kelas yang ada di SD Negeri 32 Rejang Lebong kelas V tersebut dan juga melakukan observasi langsung kelapangan atau sekolah tersebut untuk dapat mengetahui secara langsung tingkat motivasi masing-masing peserta didik yang ada di SDN 32 Rejang

²⁹ Ignasius Raimundus Pati, “Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa di SDN Citra Bangsa “, *Jumpika-jurnal Mahasiswa Pendidikan Informatika*, hal. 41

Lebong tersebut. Agar hasil penelitian yang diperoleh penelitian ini semakin kuat.

C. Kerangka Berfikir

Game online merupakan sebuah wadah dalam bermain untuk berbagai banyak kalangan salah satunya ialah kalangan peserta didik di sekolah dasar. *Game online* ini yang dimaksud di dalam penelitian ini merupakan variable X. sebuah permainan *game online* ini sangat memberikan pengaruh di dalam sebuah proses akademik atau proses pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik dan juga pastinya akan ada nilai-nilai peserta didik yang positif dan juga negatif. Motivasi belajar ini di dalam penelitian merupakan variabel Y nya.

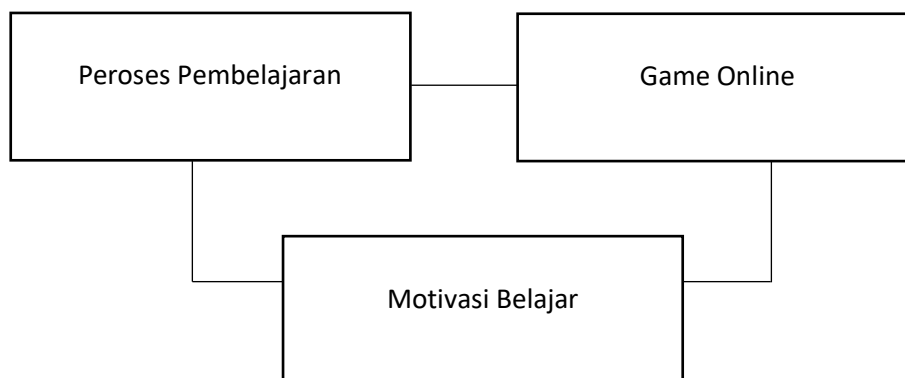
Apabila motivasi belajar peserta didik rendah dikarenakan peserta didik tersebut terlalu sering memainkan *game online* sehingga peserta didik tersebut menjadi malas untuk belajar dalam diri peserta didik tersebut. Motivasi belajar yang tinggi pun bisa juga di dapatkan dari bermain *game online* tersebut, maka tidak dapat menutup kemungkinan bahwa *game online* tersebut merupakan salah satu faktor keberhasilan peserta didik dalam belajar.

Motivasi belajar juga merupakan salah satu dorongan yang baik dari dalam maupun dari luar diri peserta didik tersebut yang akan dapat menimbulkan sebuah perubahan yang ada di dalam dirinya sebagai sebuah pengalaman dari individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya tersebut untuk mencapai suatu tujuan yang telah diharapkan. Motivasi belajar juga memegang sebuah peran yang sangat penting sekali dalam memberikan sebuah gairah, semangat dan juga rasa

senang dalam proses belajar sehingga peserta didik tersebut mempunyai sebuah motivasi yang tinggi.

Permasalahan-permasalahan yang muncul ini merupakan sebuah penggunaan di dalam pemanfaatan permainan game online tersebut pada Pendidikan yang mempengaruhi motivasi-motivasi peserta didik dalam belajar. Masalah tersebut yang selanjutnya akan dipecahkan oleh peneliti melalui sebuah penelitian. Apakah terdapat pengaruh *game online* tersebut terhadap motivasi peserta didik. Peneliti dapat membangun sebuah kerangka pemikiran sehingga dapat digunakan untuk menjawab berbagai permasalahan yang diajukan. Jawaban terhadap permasalahan tersebut yang baru menggunakan sebuah teori yang disebut dengan hipotesis. Jadi hipotesis tersebut penelitian tersebut merupakan sebuah jawaban sementara terhadap sebuah rumusan masalah penelitian. Kerangka berfikir dapat digambarkan sebagai berikut :

Gambar 2.1



D. Hipotesis

Hipotesis penelitian ini merupakan sebuah jawaban sementara teoritis terhadap sebuah rumusan masalah penelitian yang kebenarannya tersebut harus diteliti secara empiris melalui sebuah pengukuran yang statistik. Berdasarkan dari rumusan masalah yang telah ada, maka hipotesis yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

H_0 = Jika H_0 diterima, maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara *game online* dengan motivasi belajar peserta didik yang ada di SD Negeri 32 Rejang Lebong.

H_1 = Jika H_1 diterima, maka terdapat pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap motivasi belajar yang ada di SD Negeri 32 Rejang Lebong.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pada penelitian kali ini penulis akan menggunakan penelitian kuantitatif, dimana akan dilihat sejauh mana pengaruh *game onlie* terhadap motivasi belajar peserta didik di SD Negri 32 Rejang Lebong. Metode penelitian kuantitatif merupakan sebuah metode penelitian yang meliputi sebuah proses pengumpulan data-data dan juga analisis data yang bersifat kuantitatif dengan sebuah tujuan untuk memperoleh pengujian hipotesis berdasarkan populasi dan juga sampel yang berorientasi pada filsafat positivisme.

Penelitian kuantitatif ini digunakan untuk meneliti pada populasi ataupun sampel tertentu. Teknik pengambilan sampelnya tersebut pada umumnya dilakukan secara random atau acak. Pengumpulan datanya menggunakan instrument penelitian, analisis data yang bersifat kuantitatif atau statistic dengan sebuah tujuan untuk menguji hipotesis yang telah diterapkan dan juga bersifat mengamati pengaruh antara variabel-variabel penelitian tersebut. Penelitian kuantitatif ini didukung dengan melakukan sebuah pengisian angket dari beberapa responden, yang bertujuan untuk menggali sebuah gagasan-gagasan lebih dalam lagi sehingga mempertajam informasi-informasi yang diterima.

Dalam sebuah metode pendekatan dalam penelitian ini ialah *ex-post facto*. Metode tersebut ialah merupakan metode penelitian yang dimana variabel-variabel

bebas telah terjadi ketika penelitian mulai dengan sebuah pengamatan variabel terikat didalam suatu penelitian tersebut. Dalam peneliian ini juga suatu keterkaitan antar variabel maupun antara variabel bebas dengan variabel terikat sudah terjadi secara alami. Variabel terikat tersebut didalam sebuah penelitain seperti ini akan segera dapat diamati dan juga persoalan-persoalan utama peneliti selanjutnya ialah menemukan penyebab yang telah menimbulkan akibat tersebut.³⁰

B. Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian

1. Lokasi penelitian

Penelitian dilakukan di SD Negeri 32 Rejang Lebong yang terletak di Jln. DI. Panjaitan Talang Benih Curup, Kecamatan Curup, Kabupaten Rejang Lebong.

2. Waktu penelitian

Penelitian tersebut dimulai dari bulan April sampai bulan Juni

C. Variabel Penelitian

Kata variabel berasal dari bahasa inggris yang berarti perubahan atau gejala variable. Variabel sangat penting dan menjadi sebuah objek untuk diteliti. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang digunakan sebagai data empiris tentang hubungan *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik di SD Negeri 32 Rejang Lebong dan juga sebagai acuan observasi untuk menarik kesimpulannya.

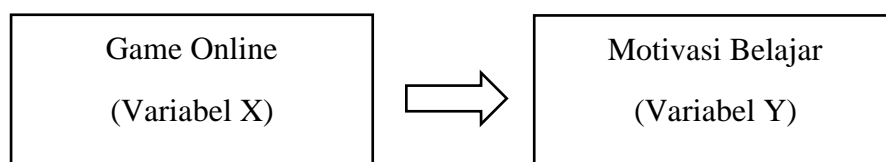
- a. Variabel bebas (*independent variable*) merupakan variabel yang dapat mempengaruhi variabel lain. Variabel bebas dalam sebuah penelitian ini ialah *game online* (Variabel X).

³⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*, Alfabeta, Bandung: 2009, hal.19S

- b. Variabel terikat (*dependent variable*) merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah motivasi belajar (variabel Y).

Gambar 3.I

Skema Variabel



D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan sebuah wilayah generalisasi yang terdiri atas suatu objek atau subyek yang mempunyai suatu kualitas dan juga karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dapat dipelajari dan juga kemudian dapat ditarik kesimpulannya.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa populasi bukan hanya orang saja, tetapi juga suatu obyek dan juga benda-benda alam lainnya. Populasi ini juga bukan hanya sekedar jumlah yang ada pada obyek atau subyek tersebut yang D

Dipelajari, akan tetapi juga meliputi seluruh karakteristik ataupun sifat-sifat yang telah dimiliki oleh subyek dan juga obyek tersebut.

Pada penelitian ini yang menjadi populasi adalah keseluruhan peserta didik kelas V (lima) SD Negeri 32 Rejang Lebong yang berjumlah sebanyak 35 siswa /siswi yang terdiri dari 1 kelas.³¹

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah populasi dan juga karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi tersebut besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi tersebut, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan juga waktu. Maka, peneliti dapat menggunakan sebuah sampel yang dapat diambil dari populasi tersebut. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang dapat diambil dari populasi harus betul-betul representative (mewakili).³²

Peneliti menggunakan teknik penelitian *purposive sampling* artinya teknik sampling yang cukup sering dipergunakan. Metode ini memakai kriteria yang telah dipilih oleh peneliti pada saat menentukan sampel. Dalam teknik ini, seorang peneliti bias memberikan penilaian terhadap siapa yang sebaiknya berpartisipasi didalam sebuah penelitian. Seorang peneliti dapat secara tersirat memilih subjek yang dianggap representatif terhadap suatu populasi.

Peneliti mengambil populasi dan juga sampel di SD Negeri 32 Rejang Lebong dikarenakan peserta didik yang ada disekolah tersebut mengalami

³¹ Prof. Dr. Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*”, (Bandung: Alfabeta, 2017), hal. 80

³² Ibid, hal 81

perubahan dan sikap serta motivasi dalam belajar yang sangat menurun. Dapat dilihat dari observasi awal yang telah dilakukan, peneliti juga melihat bahwa Ketika peserta didik tersebut belajar di dalam ruang kelas lebih suka sibuk sendiri-sendiri contohnya saja seperti mengobrol dengan temannya, kebanyakan melamun sehingga tidak fokus dengan pelajaran yang sedang dijelaskan oleh guru.

Sehingga menyebabkan banyak sekali nilai-nilai peserta didik yang tidak memuaskan atau tidak sesuai dengan nilai KKM. Nilai-nilai peserta didik tersebut banyak sekali yang menurun dapat dilihat dari banyaknya peserta didik yang hanya bermain-main saja dalam belajar. Hal ini juga disebabkan karena peserta didik banyak terpengaruh di dalam memainkan *game online* tersebut. Karena hampir setiap peserta didik atau anak-anak sudah banyak sekali yang memainkan berbagai jenis *game online* baik di kalangan laki-laki dan juga perempuan. Maka dari itu seluruh populasi yang ada akan dijadikan sebagai objek penelitian dengan rincian sebagai berikut :

Table 3.1 Sampel Penelitian

Kelas	Jumlah Sampel	
	Laki-laki	Perempuan
Lima (5)	18	17
	35	
Jumlah Sampel	35	

a. Defensi konseptual

Game online merupakan sebuah game atau permainan digital yang hanya dapat dimainkan ketika perangkatnya tersebut terhubung dengan jaringan-jaringan internet memungkinkan penggunaanya untuk bisa dapat berhubungan dengan pemain-pemain yang lainnya yang mengakses game tersebut diwaktu yang bersamaan.

Sudirman mengatakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya pendorong didalam diri peserta didik tersebut yang akan menimbulkan kegiatan belajar, yang akan menjamin kelangsungan dan juga kegiatan belajar dan juga memberikan arahan pada kegiatan pembelajaran. Sehingga tujuan yang dikehendakai oleh subjek belajar tersebut dapat tercapai.

b. Defenisi oprasional

Agar konsep data diteliti secara empiris maka konsep tersebut harus didefinisikan dengan cara mengubahnya menjadi variabel atau sesuatu yang memiliki nilai. Game online merupakan skor penilaian yang diperoleh dari jawaban responden yang mengukur dimensi permainan game online dengan indikator: Waktu bermain game online, Kecanduan bermain game online, dampak negative bermain game online.

Motivasi belajar ialah skor penilaian yang diperoleh dari jawaban responden yang mengukur dimensi motivasi belajar dengan indikator: Semangat ketika dalam pembelajaran, keaktifan pada saat di kelas, perjuangan mencari tahu hal yang baru, dan tekun dalam mengerjakan tugas.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara merupakan sebuah komunikasi antar dua belah pihak atau lebih yang bisa dilakukan dengan tatap muka dimana salah satu pihak tersebut berperan sebagai interviewernya dan pihak yang satunya lagi berperan sebagai interviewee dengan tujuan tertentu, misalnya untuk mendapatkan sebuah informasi ataupun mengumpulkan data-data. Interviewer menanyakan sejumlah pertanyaan-pertanyaan kepada interviewee untuk bisa mendapatkan jawabannya. Wawancara juga merupakan sebuah salah satu kaidah dalam mengumpulkan data yang paling bisa digunakan dalam sebuah penelitian sosial.

Wawancara digunakan sebagai sebuah teknik pengumpulan data yang apabila ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan sebuah permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam lagi dan juga jumlah respondenya sedikit atau kecil. teknik pengumpulan data ini mendasarkan diri pada laporan tentang diri sendiri.

Tabel 3.2**Pedoman Wawancara**

No	Pedoman Wawancara
1.	Bagaimana tingkat motivasi peserta didik ketika proses pembelajaran ?
2.	Apakah semua peserta didik selalu bersemangat ketika belajar dikelas ?
3.	Apakah peserta didik enggan atau tidak mau belajar dikelas ?
4.	Apakah peserta didik selalu aktif bertanya kepada guru tentang hal yang tidak diketahuinya ?
5.	Apakah semua peserta didik selalu mengerjakan tugas yang diberikan gurudengan tepat waktu ?
6.	Hal apa saja yang menyebabkan peserta didik tidak bersemangat dalam belajar ?
7.	Apakah peserta didik sering membicarakan tentang game online ?
8.	Berapa banyak peserta didik yang turut aktif dalam pembelajaran dikelas ?

2. Observasi

Menurut Sustrisno Hadi dan Sugiyono, observasi diartikan sebagai pengalaman dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Jadi, dengan menggunakan teknik observasi peneliti akan mencatat terhadap gejala yang ada pada objek yang akan diteliti.³³ Pada saat melaksanakan observasi yang dilakukan peneliti yaitu :

- a. Menemui kepala sekolah dan guru-guru tempat penelitian
- b. Menentukan objek yang akan diamati
- c. Mengumpulkan fakta terkait objek
- d. Menyiapkan lembar untuk mencatat data hasil observasi

³³ Wahdan Najib H, *Statistika Pendidikan*, (Surakarta: Muhammadiyah University Press, 2017), hal. 25

- e. Melakukan pencatatan observasi
- f. Menyunting hasil pencatatan observasi

Tabel 3.3

Pedoman Observasi

No	Aspek yang diamati	Ada	Tidak Ada
1.	Lokasi		
2.	Jumlah peserta didik yang memainkan <i>game online</i>		
3.	Waktu peserta didik memainkan <i>game online</i>		
4.	Jenis <i>game online</i> yang dimainkan peserta didik		
5.	Tempat peserta didik memainkan <i>game online</i>		

3. Kuesioner atau angket

Kuesioner merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang akan dilakukan dengan cara memberi seperangkat tentang pertanyaan atau pernyataan-pernyataan tertulis kepada seorang responden untuk dijawabnya. Kuesioner ini merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang efisien jika seorang peneliti tersebut tahu tentang variabel yang akan diukur dan tahu apa yang diharapkan dari responden.

Suharsimi Arikunto kuesioner (angket) merupakan daftar pertanyaan yang setiap pertanyaannya sudah disediakan jawaban untuk dipilih, atau disediakan tempat untuk mengisi jawabannya. Angket ini digunakan bila responden jumlahnya besar dapat membaca dengan baik, dan dapat mengungkapkan hal-hal yang sifatnya rahasia.³⁴

³⁴ Eko Nugroho, *Prinsip-Prinsip Menyusun Kuisisioner*, (Malang: UB Press, 2018), hal. 19

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Angket Variabel X dan Y

No	Indikator	No Butir	Jumlah
<i>Game Online</i>	a. Waktu bermain <i>game online</i> .	1,2,3,4,5,6,7	7
	b. Kecanduan bermain <i>game online</i> .	8,9,10,11,12,13	6
	c. Dampak negatif bermain <i>game online</i> .	14,15,16,17	4
Motivasi	a. Semangat Ketika dalam pembelajaran.	1,2,3,4	4
	b. Kreatif dikelas.	6,7,8,9 10,11,12,13	4 4
	c. Usaha mencari tahu hal-hal yang baru.	14,15,16,17	4
	d. Tekun dalam mengerjakan tugas sekolah.		

4. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel berupa catatan, buku, transkrip, surat kabar, majalah, agenda dan sebagainya. Teknik ini sangat diperlukan untuk memperoleh data tambahan sehingga memperkaya informasi atau data yang diperoleh peneliti. Dalam penelitian ini peneliti akan melaksanakan kegiatan observasi untuk mengamati tinggi rendahnya motivasi yang dimiliki peserta didik di SD Negeri 32 Rejang Lebong.

Table 3.5

Pedoman Dokumentasi

No	Pedoman Dokumentasi	Ada	Tidak Ada
1.	Sejarah berdirinya SD Negeri 32 Rejang Lebong		
2.	Letak geografis SD Negeri 32 Rejang Lebong		
3.	Visi misi dan tujuan sekolah		
4.	Sarana dan prasarana SD Negeri 32 Rejang Lebong		
5.	Guru dan tenaga kependidikan		

F. Teknik Analisis Data

Teknik pengolahan data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah teknik pengolahan data statistik dan metode yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif. Untuk mengetahui apakah ada terdapat pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik di SD Negeri 32 Rejang Lebong. Teknik analisis data secara sederhana dapat dilakukan melalui tahap-tahap sebagai berikut: Pengujian hipotesis asosiatif (hubungan).

Hipotesis asosiatif diuji dengan teknik korelasi. Terdapat berbagai macam teknik korelasi, yaitu korelasi *person product moment* (r), korelasi rasio (μ), korelasi *spearman rank*, dan korelasi ganda. Kapan masing-masing digunakan tergantung jenis data yang dikorelasikan serta jumlah variable yang akan dikorelasikan.

Analisis data yang akan dikorelasikan berbentuk interval, dan dari sumber data yang sama. Untuk itu teknik korelasi yang digunakan adalah korelasi pearsonn *product moment*. Rumus korelasi *product moment* antara lain seperti berikut :

$$R_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{N \cdot \sum x^2 \sum y^2}}$$

Atau

$$R_{xy} = \frac{N \cdot \sum xy - (\sum x) \cdot (\sum y)}{\sqrt{\{N \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

R_{xy} = angka *indek korelasi* “r” *product moment*

N = *number of cases*

$\sum xy$ = jumlah hasil perkalian antara skor X dan Y

$\sum x$ = jumlah hasil perkalian antar skor X dan Y

$\sum y$ = jumlah skor y ³⁵

G. Pengujian Intrumen

1. Uji Validitas

Jika berbicara mengenai instrumen penelitian yang akan digunakan sebagai alat ukur, yang mana pada penelitian ini angket digunakan untuk mengukur pengaruh *game onlie* terhadap motivasi belajar peserta didik di SD Negeri 32 Rejang Lebong. Maka akan selalu berkaitan dengan yang namanya uji validitas yaitu untuk melihat sejauh mana sebuah instrumen atau alat ukur mampu atau berhasil mengukur apa yang hendak diukurnya, atau sejauh mana sebuah instrumen memenuhi fungsi ukurnya. Seperti yang dijelaskan oleh Shodiq Abdullah mengenai validitas sebagai berikut :

Validitas berasal dari kata *validity*, yang dapat diartikan sebagai ketepatan atau kesahihan, yaitu sejauh mana sebuah instrumen atau alat ukur mampu

³⁵ Aziz Alimul H, *Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas Reabilitas*, (Surabaya: Health Books Publishing, 2021), hal. 12

atau berhasil mengukur apa yang seharusnya diukur. Secara sederhana validitas dapat dikonotasikan mendekati dua kata secara bersamaan, yaitu “tepat” dan “cermat”. Suatu instrumen dianggap memiliki validitas yang baik jika hasil pengukurannya tepat dan cermat. Uji validitas pearson product moment :

Uji validitas ini berguna untuk mengetahui kevalidan ataupun kesesuaian kuesioner yang telah digunakan oleh peneliti dalam mengukur dan juga memperoleh data-data penelitian dari para responden tersebut. Dasar pengambilan uji validasi pearson ialah :

Pembandingan nilai r hitung dan juga r tabel.

- 1) Jika nilai r hitung lebih besar dari r tabel maka hasilnya = valid
- 2) Jika nilai r hitung lebih kecil dari r tabel maka hasilnya = tidak valid

Cara mencari nilai rtabel dengan $N = 60$ pada signifikan 5% pada distribusi nilai r tabel statistic. Maka dapat diperoleh nilai r tabel sebesar 0,334.

Melihat nilai signifikansi (Sig)

- 1) Jika nilai signifikansi lebih kecil ($<$) dari 0,05 maka hasilnya = valid
- 2) Jika nilai signifikansinya lebih besar ($>$) dari 0,05 maka hasilnya = tidak valid

Validitas angket : rumus yang digunakan adalah korelasi *product moment*

Rumus *product moment*

$$R_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N\sum x^2 - (\sum x)^2)(N\sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

R_{xy} = koefesien kolerasi

n = Jumlah responden

X = Variable bebas (pertama)

Y = Variabel terikat (kedua)

$\sum x$ = Jumlah skor item/nilai setiap item

$\sum y$ = Jumlah total item/nilai setiap item

$\sum xy$ = Jumlah hasil antar skor tiap item dengan skor total

$\sum x^2$ = Jumlah kuadrat skor item

$\sum y^2$ = Jumlah kuadrat skor total

Setelah melakukan perhitungan tersebut, maka selanjutnya ialah membandingkan r hitung dan juga r tabel. Untuk dapat mengetahui nilai r tabel tersebut maka dapat ditentukan terlebih dahulu dengan derajat bebas (db) dan juga taraf signifikannya (α). Untuk dapat menghitung derajat bebas (db) dapat menggunakan rumus sebagai berikut ini :

$$Db = n - 2$$

Keterangan :

N : Jumlah sampel

Sebelum angket tersebut diberikan kepada peserta didik untuk di isi yang menjadi sampel dalam penelitian. Terlebih dahulu dilakukan sebuah uji validitas instrument untuk dapat mengetahui instrument tersebut valid atau tidak valid. Untuk dapat mencari validitas soal angket tersebut peneliti menggunakan bantuan dari program aplikasi SPSS 16.0

for windows. Apabila r hitung lebih besar ($>$) dari r tabel maka datanya akan dinyatakan valid dan begitu juga sebaliknya jika r hitung lebih kecil ($<$) dari r tabel maka datanya dinyatakan tidak valid. Nilai r tabel tersebut dapat dilihat dari tabel nilai r *product moment*.

1. Uji Reliabilitas

Selain dituntut untuk valid, sebuah instrumen penelitian harus valid menyangkut harapan diperolehnya data yang valid, sesuai dengan kenyataan. Dalam hal ini reliabilitas ini tuntutannya tidak jauh berbeda. Jika validitas terkait dengan ketepatan objek yang tidak lain adalah data tersebut harus benar. Maka konsep reabilitas harus terkait dengan ketetapan sebuah instrumen atau untuk melihat tingkat konsistensi sebuah instrumen. Hal ini diperkuat dengan pendapat Shodiq Abdullah yang mengatakan bahwa uji reliabilitas adalah uji tingkat konsistensi sebuah instrument.

Reliabilitas suatu test tersebut merujuk pada derajat stabilitas, konstitensi dan juga daya prediksi serta akurasi. Pengukuran yang memiliki reliabilitas yang tinggi merupakan sebuah pengukuran yang dapat menghasilkan data-data yang riabel. Pengujian reliabilitas instrument tersebut menggunakan sebuah rumus *alpha Cronbach* karena instrument penelitian ini berbentuk angket dan skala bertingkat. Tahap perhitungan reliabilitas tersebut menggunakan rumus *alpha Cronbach* sebagai berikut ini :

- 1) Menggunakan nilai varian setiap butir-butir pertanyaanya.

- 2) Memilih nilai-nilai varian total.
- 3) Memilih reliabilitas instrument dapat memakai rumus-rumus berikut ini :

$$r_x = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum a_t^2}{a_t^2} \right)$$

Keterangan :

r_x : Reliabilitas yang dicari

n : Jumlah item pertanyaan

$\sum a_t^2$: Jumlah varians skor setiap item

a_t^2 : Varians total

Rentang nilai alpha cronbachs :

- a. Alpha lebih kecil dari (<) 0.50 reliabilitas rendah.
- b. 0.50 lebih kecil (<) alpha lebih kecil (<) 0.70 reliabilitas moderat.
- c. Alpha lebih besar (>) dari 0.70 reliabilitas mencukupi.
- d. Alpha lebih besar (>) dari 0.80 reliabilitas kuat.
- e. Alpha lebih besar (>) dari 0.90 reliabilitas sempurna.

Jadi, semakin kecil nilai alpha yang menunjukkan semakin banyak pula item yang tidak reliabel. Karena, standar yang digunakan ialah alpha lebih besar (>) dari 0.70 (*sufficient reliability*). Uji reliabilitas yang telah digunakan untuk mengetahui apakah sebuah item soal tersebut reliabel secara konsisten dan juga memberikan hasil ukur yang sama. Hasil uji coba reliabilitas instrument tersebut kemudian dikonsultasikan dengan r tabel sebagai berikut ini :

Tabel 3.6 Tabel Interpretasi Reliabilitas Dengan Rumus Alpha

Besarnya Nilai r	Interprestasi
0,00-0,20	Kurang reliable
0,21-0,40	Agak reliable
0,41-0,60	Cukup reliable
0,61-0,80	Reliable
0,81-1,00	Sangat reliable

Uji reabilitas coronbach alpha. Uji reliabilitas yang bertujuan untuk melihat apakah kuesioner tersebut memiliki konsistensi jika pengukurannya dilakukan dengan kuesioner tersebut secara berulang-ulang dasar dari pengambilan uji reliabilitas coronbach alpha menurut pendapat Wiranta Sujerweni (2014), kuesioner dapat dikatakan reliabel jika nilai coronbach alphanya tersebut lebih besar ($>$) dari 0,6. Berikut ini merupakan hasil dari perhitungan uji instrument penelitian yang menggunakan *alpha Cronbach* dalam program aplikasi SPSS 16,0 *for windows*.

2. Uji prasyarat

Uji prasyarat ini merupakan sebuah uji yang akan digunakan dengan tujuan untuk dapat mengetahui apakah data-data yang dikumpulkan tersebut telah memenuhi syarat untuk dapat dianalisis. Uji tersebut ialah uji normalitas merupakan sebuah uji yang dapat digunakan untuk dapat mengetahui jika sebaran data-data yang akan dianalisis tersebut

berdistribusi normal begitu juga dengan semua variabelnya tersebut yang diteliti berdistribusi normal. Kemudian ialah sebuah uji linearitas meruakan sebuah uji yang dapat digunakan untuk dapat mengetahui tentang variabel X yaitu game online sebagai predictor yang mempunyai sebuah hubungan yang linear atau tidak dengan variabel Y yaitu motivasi belajar siswa.

a) Uji normalitas

Uji Normalitas artinya sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data di sebuah kelompok data atau variabel, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal ataukah tidak. Uji normalisasi ini berguna untuk menentukan data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau diambil dari populasi normal. Metode klasik dalam pengujian normalitas suatu data tidak begitu rumit. Berdasarkan pengalaman empiris beberapa pakar statistik, data yang banyaknya lebih dari 30 angka ($n > 30$), maka telah bisa diasumsikan berdistribusi normal. Biasa dikatakan menjadi sampel besar. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode uji Chi-Square pada uji normalitas. Metode Chi-Square atau X^2 untuk Uji Goodness of fit Distribusi Normal menggunakan pendekatan penjumlahan defleksi data observasi tiap kelas menggunakan nilai yang dibutuhkan. Rumus uji normalitas metode Chi-Square ialah menjadi berikut :

$$X^2 = \sum \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan :

O_i : Frekuensi observasi

E_i : Frekuensi H

Kriteria pengujian uji normalitas yaitu :

1. Bila nilai signifikansi variabel lebih besar (>) dari 0,05 maka Ho diterima.
2. Bila nilai signifikansi variabel lebih kecil (<) dari 0,05 maka Ho ditolak.

b) Uji linearitas

Linearitas adalah kemampuan metode analisis menyampaikan respon proporsional terhadap konsentrasi analit dalam sampel. Linearitas umumnya dinyatakan dalam istilah variansi sekitar arah garis regresi yang dihitung berdasarkan persamaan matematika data yang diperoleh berasal hasil uji analit pada sampel dengan banyak sekali konsentrasi analit. Uji linearitas digunakan untuk menentukan model regresi yang akan digunakan.

Uji linearitas dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya korelasi secara linear antar variabel dependen terhadap setiap variabel independen yang hendak diuji. Jika suatu model tidak memenuhi kondisi linearitas maka model regresi linear tidak bisa dipergunakan.

Untuk menguji linearitas suatu model dapat digunakan uji linearitas dengan melakukan regresi terhadap model yang ingin diuji.

Aturan untuk keputusan linearitas dapat dengan membandingkan nilai signifikansi dari deviation from linearity yang dihasilkan dari uji linearitas (menggunakan bantuan SPSS) dengan nilai alpha yang digunakan. Jika nilai signifikansi asal Deviation from Linearity lebih besar ($>$) alpha (0,05) maka nilai tersebut linear

3. Uji Hipotesis

a. Regresi linear sederhana

Model regresi linear sederhana adalah model probabilistic yang menyatakan hubungan linier antara dua variabel dimana salah satu variabel dianggap mempengaruhi variabel yang lain. Variabel yang mempengaruhi dinamakan variabel independent serta variabel yang dipengaruhi dinamakan variabel dependent. Analisis regresi artinya suatu metode statistic yang mengamati korelasi antara variabel bebas X_1, \dots, X_p .

Tujuan dari metode ini ialah untuk memprediksi nilai Y untuk nilai X yang diberikan. model regresi linear sederhana artinya contoh regresi yang paling sederhana yang hanya memiliki satu variabel X. Persamaan regresi linear sederhana ialah suatu model persamaan yang menggambarkan korelasi atau variabel bebas/predictor (X) dengan satu variabel tidak bebas (Y). Analisis regresi memiliki beberapa kegunaan, salah satunya untuk melakukan prediksi terhadap variabel

terikat Y. Persamaan untuk model regresi linear sederhana adalah sebagai berikut.

$$Y = a + bX$$

Y merupakan variabel terikat, X adalah variabel bebas, a ialah *intercep*, yaitu nilai Y pada ketika $X=0$, serta b adalah *slope*, yaitu perubahan rata-rata Y terhadap perubahan satu unit X.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran umum sekolah

1. Profil sekolah

Nama Sekolah	: SD NEGRI 32 REJANG LEBONG
NPSN	: 10700537
Jenjang Pendidikan	: SD
Status Sekolah	: Negeri
Alamat Sekolah	: Jl. DI Panjaitan
RT / RW	: 2 / 3
Kode Pos	: 39118
Kelurahan	: Talang Benih
Kecamatan	: Kec. Curup
Kabupaten / Kota	: Kab. Rejang Lebong
Provinsi	: Prov. Bengkulu
Negara	: Indonesia
Posisi Geografis	: -3.4682917 102.5192617
SK Pendirian Sekolah	: 160-1961

Tanggal SK Pendirian	: 1961-01-01
Status Kepemilikan	: Pemerintah Daerah
SK Izin Oprasional	: 180.381.VII Tahun 2016
Tgl SK Izin Oprasional	: 1910-01-01
NPWP	: 004478293327000
Nomor Telepon	: 22129

Sekolah Dasar Negeri 32 Rejang Lebong adalah sebuah sekolah yang didirikan pada tahun 1961. SD Negeri 32 Rejang Lebong ini terletak di Jln. Di Panjaitan Kelurahan Talang Benih Curup, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu.

2. Sejarah singkat berdirinya SDN 32 Rejang Lebong

SDN 32 Rejang Lebong terletak di kecamatan curup di jalan D.I Panjaitan, Talang Benih. SDN 32 Rejang Lebong berdiri pada tahun 1961. SDN 32 Rejang Lebong adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SD di Talang Benih. Dalam menjalankan kegiatannya, SDN 32 Rejang Lebong berada dibawah naungan kementerian pendidikan dan kebudayaan.

3. Letak Geografis SDN 32 Rejang Lebong

SDN 32 Rejang Lebong berdasarkan letak geografisnya, terletak di pinggir jalan kelurahan talang benih, yang jarak sekolah dengan pusat kota sekitar 2,8 km. Adapun posisi dari pada SDN 32 Rejang Lebong terletak di jalan D.I Panjaitan. SDN 32 Rejang Lebong berada di koordinasi Garis lintang:-3.4682917 dan Garis bujur: 102.5192617.

4. Visi, misi dan tujuan sekolah

a. Visi

Menjadi sekolah terpercaya di masyarakat untuk mencerdaskan bangsa dalam mensukseskan wajib belajar.

b. Misi

1. Menyiapkan generasi unggulan yang memiliki dibidang imtag dan iptek.
2. Membentuk sumber daya yang aktif, kreatif, dan juga inovatif sesuai dengan perkembangan zaman.
3. Membangun citra sekolah sebagai mitra terpercaya di masyarakat.

c. Tujuan

1. Siswa beriman dan juga bertakwa kepada tuhan yang maha esa dan juga berakhlak mulia.
2. Siswa sehat jasmani dan rohani.
3. Siswa memiliki dasar-dasar pengetahuan untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi.
4. Mengenal dan mencintai bangsa, masyarakat, dan juga kebudayaan.
5. Siswa kreatif, trampil dan kerja untuk dapat mengembangkan diri secara terus menerus.

5. Sarana dan prasarana

Program pembinaan sarana dan juga prasarana ini berfungsi untuk membantu kepala sekolah dalam bidang sarana dan juga prasarana seperti halnya tentang pemeliharaan, pemanfaatan dan juga pengadaan yang bersifat rutinitas dan juga untuk sebuah kebutuhan kegiatan belajar mengajar seperti tinta, kertas dan lain sebagainya. Adapun sarana dan juga prasarana yang ada di SD Negeri 32 Rejang Lebong Kelurahan Talang Benih Curup sebagai berikut :

Tabel 4.1 angunan / Ruang Lainnya

Jenis Bangunan	Jumlah Ruangan	Keadaan
Ruang belajar	6	Baik
Ruang perpustakaan	1	Baik
Ruang kepala sekolah	1	Baik
Ruang guru	1	Baik
Ruang tata usaha	1	Baik
Pagar sekolah	1	Baik
WC guru	1	Baik
WC siswa	2	Baik
Lapangan	1	Baik
Perpustakaan	1	Baik
Lapangan parker	1	Baik
Rumah penjaga sekolah	1	Baik
Gudang	1	Baik

6. Guru dan tenaga kependidikan

Tabel 4.2 Data Guru dan Tenaga Kependidikan

Nama	Jabatan	Status / NIP
Lili Herawati. S.Pd	Kepala Sekolah	PNS NIP. 196606092001032001
Rusdi, S.Pd.I	Wakil Kepala Sekolah Dan Wali kelas III	PNS NIP. 198203292014071002
Rapizayani, S.Pd	Bendahara dan wali kelas I	PNS NIP. 196404141984112003
Junari, A.MA,Pd	Wali Kelas IV	PNS NIP. 196906101994051001
Reskan Hamidi, S.Pd	Wali Kelas V	PNS NIP. 196509151989031019
Hasianna, S.Pd	Wali Kelas VI	PNS NIP. 196311081986041005
Sri Utami, S.Pd	Guru Penjas	PNS NIP. 196912142000062001
Merlia Rosa, S.Si	Wali Kelas II	Honorar
Rahmiatul H, S.Pd	Guru Agama	Honorar
Titiek Lestari, S.Pd.I	Oprator Dapodik	Honorar
Zelika Nopriana	Tata Usaha	Honorar
Ega Mawarni	Guru Umum	Honorar
Angga Pratama	Satpam	Honorar
Senan	Penjaga Sekolah	Honorar

B. Hasil Analisis Data

1. Hasil Analisis Data Hubungan *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar

Dalam penelitian ini untuk dapat memperoleh sebuah data mengenai hubungan *game online* terhadap perkembangan motivasi belajar peserta didik yang ada di SD Negeri 32 Rejang Lebong, peneliti mengajukan sebuah surat izin untuk dapat melakukan penelitian tersebut terlebih dahulu kepada kepala sekolah SD Negeri 32 Rejang Lebong.

Pada saat tanggal 25 Mei 2022, peneliti sudah mulai melakukan penelitian di SD Negeri 32 Rejang Lebong kelurahan Talang Benih Curup. Teknik-teknik pertama yang dilakukan peneliti adalah dengan menyebarkan angket kepada peserta didik mengenai hubungan *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik. Peneliti menyebarkan angket tersebut kepada peserta didik untuk diisi sesuai dengan petunjuk yang telah di buat didalam angket tersebut. Pengisian anget tersebut dilakukan secara langsung di ruang kelas V SD Negeri 32 Rejang lebong tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan *game online* tersebut terhadap motivasi belajar peserta didik yang ada di SD Negeri 32 Rejang Lebong tersebut. Penelitian ini yang dilakukan secara langsung di SD Negeri 32 Rejang Lebong yang berada di kelurahan Talang Benih Curup tepatnya berada di Jln, Di Panjaitan RT 2/ RT 3.

Teknik pengambilan sebuah sampel penelitian yang digunakan oleh peneliti tersebut menggunakan teknik sampling jenuh. Sampling jenuh merupakan sebuah teknik penentuan sebuah sampel bila semua anggota

populasi tersebut digunakan sebagai sebuah sampel. Yang akan menjadi sampel penelitian tersebut ialah peserta didik yang duduk di kelas V.

Jumlah peserta didik yang ada di kelas V tersebut berjumlah 35 peserta didik 18 laki-laki dan 17 perempuan. Data-data yang diperoleh dan juga analisis pada sebuah penelitian ini dapat diperoleh dari sebuah pengisian angket yang berjumlah 40 butir soal pertanyaan. Dan data-data yang diperoleh dengan menggunakan sebuah aplikasi *SPSS 16.0* dan *Microsoft excel*

1. Data Hasil Angket *Game Online* dan Motivasi Belajar

Nilai angket yang digunakan untuk mengumpulkan data-data hubungan *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik yang ada di SD Negeri 32 Rejang Lebong, yakni menggunakan sebuah tipe pilihan yang telah terdiri dari 34 aitem soal pernyataan dengan rincian 17 soal pertanyaan berkaitan dengan *game online* dan 17 soal lagi berkaitan dengan motivasi belajar peserta didik yang ada di SD Negeri 32 Rejang Lebong tersebut.

Dari skor angket tersebut masing-masing terdiri dari 4 alternatif jawaban yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Yang memilih jawaban sangat setuju akan diberikan skor 4, yang memilih jawaban setuju akan diberikan skor 3, yang memilih jawaban tidak setuju akan diberikan skor 2, serta yang memilih jawaban sangat tidak setuju akan diberikan skor 1.

Berikut ini merupakan data-data skor hasil dari jawaban angket pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik yang ada di SD Negeri 32 Rejang Lebong.

1. Pengolahan Data

a. Uji Validitas

1) Game online

Dalam uji validitas ini angket penelitian ini menggunakan bantuan dari program aplikasi SPSS 16.0 *for windows*. Berikut ini adalah hasil dari pemaparan uji validitas variable *game online* (X) yang menggunakan 35 responden.

Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Variabel (X) *Game Online*

Item	R hitung	R table	Keterangan
1	0,742	0,334	Valid
2	0,684	0,334	Valid
3	0,856	0,334	Valid
4	0,747	0,334	Valid
5	0,806	0,334	Valid
6	0,884	0,334	Valid
7	0,662	0,334	Valid
8	0,330	0,334	Tidak Valid
9	0,281	0,334	Tidak Valid
10	0,744	0,334	Valid
11	0,753	0,334	Valid
12	0,736	0,334	Valid
13	0,660	0,334	Valid
14	0,742	0,334	Valid
15	0,516	0,334	Valid
16	0,545	0,334	Valid
17	0,684	0,334	Valid

Dari hasil uji validitas tersebut yang menggunakan bantuan dari program aplikasi SPSS 16.0, dapat dilihat dari besarnya nilai r hitung lebih besar (>) dari r tabel. Pada tabel diatas

tersebut jumlah responden yang berjumlah 35 maka sesuai dengan nilai signifikan 0,05% ($df=n-2$) maka dapat dikatakan valid jika hasil r hitung tersebut lebih besar ($>$) dari r tabel yaitu 0,334. Dengan itu maka dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini berdasarkan dari hasil uji validitas diatas tersebut menunjukkan terdapat 15 butir pertanyaan yang valid dan 2 butir pertanyaan yang tidak valid.

2) Motivasi belajar

Dalam uji validitas angket ini peneliti menggunakan sebuah program aplikasi SPSS 16.0 *for windows*. Berikut ini merupakan hasil dari pemaparan sebuah uji validitas variable motivasi belajar peserta didik yang menggunakan sebanyak 35 reseponden.

Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Motivasi Belajar

Item	R hitung	R table	Keterangan
1	0,544	0,334	Valid
2	0,789	0,334	Valid
3	0,738	0,334	Valid
4	0,688	0,334	Valid
5	0,727	0,334	Valid
6	0,656	0,334	Valid
7	0,653	0,334	Valid
8	0,704	0,334	Valid
9	0,762	0,334	Valid
10	0,498	0,334	Valid
11	0,743	0,334	Valid
12	0,570	0,334	Valid
13	0,638	0,334	Valid
14	0,484	0,334	Valid
15	0,643	0,334	Valid
16	0,705	0,334	Valid
17	0,587	0,334	Valid

Dari hasil uji validitas tersebut yang menggunakan bantuan dari program aplikasi SPSS 16.0, dapat dilihat dari besarnya nilai r hitung lebih besar ($>$) dari r tabel. Pada tabel diatas tersebut jumlah responden yang berjumlah 35 maka sesuai dengan nilai signifikan 0,05% ($df=n-2$) maka dapat dikatakan valid jika hasil r hitung tersebut lebih besar ($>$) dari r tabel yaitu 0,334. Dengan itu maka dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini berdasarkan dari hasil uji validitas diatas tersebut menunjukkan terdapat 17 butir pertanyaan yang valid yang artinya semua pertanyaan tersebut valid.

b. Uji Reabilitas

1.) *Game online*

Tabel 4.5 Hasil Uji Reliabilitas Hubungan *Game Online*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.925	17

Berdasarkan hasil tabel reliabilitas 3.6 nilai *alpha cronbach*, maka r tabel senilai dengan 0.925 dan tergolong nilai 0,81-1,00, maka hasilnya tersebut dinyatakan sangat reliabel.

2.) Motivasi Belajar

Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas Motivasi Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.913	17

Berdasarkan hasil tabel reliabilitas 3.7 nilai *alpha cronbach*, maka r tabel senilai dengan 0.913 dan tergolong nilai 0,81-1,00, maka hasilnya tersebut dinyatakan sangat reliabel.

3.) Pengujian prasyarat dan pengujian hipotesis

Sebelum melakukan pengujian sebuah hipotesis, maka perlu sekali melakukan perhitungan uji prasyarat yaitu berupa uji normalitas dan juga uji linearitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas ini dimaksud untuk mengetahui bahwa distribusi sebuah penilaian tidak menyimpang dan secara signifikan dari distribusi normal. Dalam menguji sebuah normalitas penelitian tersebut menggunakan sebuah program aplikasi SPSS 16.0.

Uji normalitas Kolmogorov smirnov merupakan sebuah bagian dari uji asumsi klasik, uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah nilai residual berdistribusi normal ataukah tidak. Model regresi yang baik ialah memiliki nilai residual yang berdistribusi normal.

Dasar pengambilan keputusan :

1. Jika nilai signifikansinya lebih besar ($>$) dari 0,05 maka nilai residual berdistribusi normal.
2. Jika nilai signifikansinya lebih kecil ($<$) dari 0,05 maka nilai residualnya tidak berdistribusi normal.³⁶

Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas Pengaruh *Game Online* terhadap Moivasi Belajar

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		35
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	7.28968360
Most Extreme Differences	Absolute	.144
	Positive	.085
	Negative	-.144
Kolmogorov-Smirnov Z		.852
Asymp. Sig. (2-tailed)		.462
a. Test distribution is Normal.		

Berdasarkan hasil uji normalitas diatas diketahui nilai signifikansi ialah (p) 0,462 lebih besar ($>$) dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal. Maka model regresi ini layak untuk digunakan dalam analisis selanjutnya.

³⁶ Sofyan Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Semarang: Kencana Prenada Media), 2014, hal. 159

b. Uji Linearitas

Uji linearitas ini digunakan untuk dapat mengetahui apakah dari dua variable tersebut memiliki hubungan linear atau tidak secara signifikansinya. Jika linear maka analisis regresinya dapat dilakukan. pengujian ini juga dilakukan pada masing-masing variable yang menggunakan test for linearity dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05.

Variable tersebut dinyatakan linear jika signifikansinya kurang dari 0,05 sehingga uji regresi yang dilakukan bersifat linear dan demikian juga sebaliknya. Uji linearitas spss yaitu berfungsi sebagai untuk mengetahui bentuk hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat.

Dasar pengambilan keputusan :

1. Jika nilai *Sig deviation from linearity* lebih besar ($>$) dari 0,05 maka terdapat hubungan yang linear jika antara variabel bebas dengan variabel terikat.
2. Jika nilai *Sig deviaton from linearity* lebih kecil ($<$) dari 0,05 maka tidak terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat.

Tabel 4.4 Hasil Uji Linearitas Hubungan *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar

ANOVA Table							
			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
MOTIVASI BELAJAR * GAME ONLINE	Between Groups	(Combined)	1620.919	19	85.312	1.907	.104
		Linearity	485.143	1	485.143	10.846	.005
		Deviation from Linearity	1135.776	18	63.099	1.411	.253
	Within Groups		670.967	15	44.731		
	Total		2291.886	34			

Berdasarkan hasil uji dari linearitas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi deviation of linearity sebesar 0,253. Hal ini menunjukkan bahwa variable tersebut memiliki nilai yang signifikansi atau memiliki nilai signifikansi yang lebih besar ($>$) dari pada 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara *game online* dengan motivasi belajar peserta didik tersebut.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang ada pada penelitian ini dapat menggunakan analisis regresi linear sederhana. Hal ini juga digunakan agar penelitian tersebut dapat menggambarkan hubungan yang ada antara *game online* dan juga motivasi belajar peserta didik, untuk dapat mengetahui presentase pengaruh yang terjadi antara *game online* tersebut dengan motivasi belajar peserta didik, serta dapat

menggambarkan seberapa besarnya pengaruh yang akan terjadi antara *game online* dengan motivasi belajar peserta didik tersebut.

3. Analisis regresi linear

Tabel 4.5 hasil uji regresi linear sederhana

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	40.859	5.219		7.829	.000
	GAME ONLINE	.333	.112	.460	2.977	.005

tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai t hitung artinya sebesar 2,977 menggunakan nilai signifikansi 0,005 kurang dari 0,05. Maka model regresi bisa dipakai buat memprediksi variabel Game Online atau menggunakan kata lain ada impak variabel Game Online (X) terhadap variabel motivasi belajar (Y). serta nilai konstanta di tabel diatas adalah sebesar 40,859. Mengandung arti bahwa nilai koefisien variabel Motivasi Belajar ialah sebanyak 40,859. Sedangkan koefisien regresi X sebesar 0,333.

Tabel 4.6 model summary

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.460 ^a	.212	.188	7.39931

a. Predictors: (Constant), GAME ONLINE

Sesuai yang akan terjadi tabel model summary uji regresi linear sederhana diatas dapat diketahui bahwa besarnya nilai kolerasi atau hubungan (R) yaitu sebanyak 0,460. berasal hasil tersebut diperoleh koofisien determinasi atau R square sebanyak 0,212. Yang mengandung pengertian bahwa efek variabel bebas yaitu game online terhadap variabel terikat yaitu motivasi belajar siswa merupakan sebesar 21,2%. dengan begitu kita bisa mengetahui bahwa besarnya nilai efek variabel X yaitu *game online* terhadap variabel Y yaitu motivasi belajar sebanyak 21,2%.

a. **Uji t**

Uji statistik t pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel bebas secara individual dalam menerangkan variasi variabel terikat. Uji hipotesis ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik yang ada di SD Negeri 32 Rejang Lebong. Hasil uji t dengan menggunakan program aplikasi SPSS 16.0 sebagai berikut:

Dasar pengambilan keputusan

1. Jika nilai Sig nya lebih kecil ($<$) dari 0,05 atau t hitung lebih besar dari t tabel maka terdapat hubungan variabel X terhadap variabel Y.

2. Jika nilai Sig nya lebih besar ($>$) dari 0,05 atau t hitung lebih kecil dari t tabel maka tidak terdapat pengaruh antara variabel X dan variabel Y.

Tabel 4.7 hasil uji t

		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	T	Sig.
1	(Constant)	40.859	5.219		7.829	.000
	GAME ONLINE	.333	.112	.460	2.977	.005

a. Dependent Variable: MOTIVASI BELAJAR

Hasil pengujian signifikansi ialah nilai sig 0,005 lebih kecil ($<$) dari 0,05 maka terdapat hubungan yang signifikan antara variabel X yaitu *game online* terhadap variabel Y yaitu motivasi belajar peserta didik.

- b) T hitung 2,977 lebih besar ($>$) dari t tabel 2,03452 maka terdapat hubungan yang signifikan antara variabel X yaitu *game online* terhadap variabel Y yaitu motivasi belajar peserta didik.
- c) Maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima sedangkan H_o ditolak.

a. Uji f

Uji f digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh signifikansi masing-masing variabel independent terhadap variabel dependen secara simultan. Hasil uji f menggunakan program aplikasi SPSS 16.0 :

1. Jika nilai Sig lebih kecil (<) dari 0,05 atau F hitung lebih besar (>) dari F tabel maka terdapat hubungan antara variabel X secara silmutan terhadap variabel Y.
2. Jika nilai Sig lebih besar dari (>) 0,05 atau F hitung lebih kecil (<) dari F tabel maka tidak terdapat hubungan variabel X secara simultan terhadap variabel Y.

Tabel 4.8 hasil uji f

ANOVA ^b						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	485.143	1	485.143	8.861	.005 ^a
	Residual	1806.743	33	54.750		
	Total	2291.886	34			

a. Predictors: (Constant), GAME ONLINE

b. Dependent Variable: MOTIVASI
BELAJAR

- a) F hitung 8,861 lebih besar (>) dari 4,14 maka dapat disimpulkan bahwa tabel tersebut terdapat hubungan yang signifikan antara variabel X yaitu *game online* secara

simultan terhadap variabel Y yaitu motivasi belajar peserta didik.

- b) Nilai sig 0,005 lebih kecil ($<$) dari 0,05 dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan terhadap variabel X yaitu *game online* secara simultan terhadap variabel Y yaitu motivasi belajar peserta didik.
- c) Maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima sedangkan H_o ditolak.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik di SD Negeri 32 Rejang Lebong. Dari hasil analisis data dan juga uji hipotesis, peneliti dapat mendiskusikan hasil-hasil penelitian yaitu :

Motivasi belajar merupakan sesuatu yang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar. Tanpa adanya motivasi belajar, seorang peserta didik tidak akan belajar dan pada akhirnya tidak akan mencapai suatu keberhasilan dalam belajar. Dari hasil angket kepada responden peserta didik kelas V SD Negeri 32 Rejang Lebong, diketahui bahwa peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang tinggi dan rendah diperoleh dari tabel angket motivasi belajar peserta didik di SD Negeri 32 Rejang Lebong angket yang terendah ialah 1 dan skor tertinggi ialah 4.

Game online merupakan sebuah aktivitas yang dilakukan untuk sebuah kesenangan yang telah memiliki sebuah aturan sehingga nantinya ada

pihak yang menang dan ada pihak yang kalah. Didalam hal ini peneliti menggunakan angket untuk melihat hubungan *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik di SD Negeri 32 Rejang Lebong, dapat diketahui berdasarkan tabel angket bahwa skor angket pada *game online* di kelas V SD Negeri 32 Rejang Lebong angket yang terendah diberi skor 1 dan angket yang tertinggi diberikan skor 4. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dilihat dari pedoman koefisien bahwa *game online* di SD Negeri 32 Rejang Lebong termasuk didalam kategori cukup berhubungan.

Berdasarkan dari perhitungan dari variable X dan juga Y menggunakan korelasi product moment dapat diketahui terdapat hubungan antara *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik di SD Negeri 32 Rejang Lebong yang ditunjukkan dari hasil uji regresi menggunakan bantuan dari sebuah program aplikasi *SPSS 16.0* dengan nilai regresi yang didapatkan sebesar 2,977 dan nilai signifikansinya 0,005 kurang dari 0,05. Hasil uji t yang diketahui antara *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik di SD Negeri 32 Rejang Lebong yang memiliki nilai signifikansi 0,005 lebih kecil dari 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa *game online* memiliki hubungan terhadap motivasi belajar peserta didik yang ada di SD Negeri 32 Rejang Lebong, hal ini dapat dibuktikan dari kriteria uji signifikansi menurut Syofian Siregar yang menyatakan bahwa jika nilai signifikansi uji t > 0.05 maka H_0 diterimada H_a ditolak. Artinya jika tidak ada pengaruh antara variable independen terhadap variable dependen. Sebaliknya, jika nilai

signifikansi uji $t < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Yang artinya terdapat pengaruh antara variable indenpenden terhadap variable denpenden.

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat dikatakan bahwa *game online* mempunyai hubungan terhadap motivasi belajar peserta didik di SD Negeri 32 Rejang Lebong. Hasibuan dalam (Sutrisno,2017) mengemukakan bahwa motivasi merupakan perangsang sebuah keinginan dan juga daya penggerak kemauan bekerja seseorang karena setiap motif mempunyai tertentu yang ingin dicapai. Motivasi belajar merupakan sesuatu yang ada didalam diri peserta didik yang harus diusahakan untuk ditanamkan suatu keinginan untuk melaksanakan pembelajaran tersebut dengan baik. Dalam hal tersebutlah peserta didik sangat memerlukan motivasi dalam belajar.

Motivasi belajar itu sendiri sangat wajib diberikan oleh seseorang dalam pelaksanaan pembelajaran, dengan berbagai macam teknik misalnya dengan memberikan sebuah hadiah, penghargaan, pujian dan masih banyak yang lainnya yang dapat dipergunakan untuk mendorong peserta didik tersebut agar ingin belajar.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian tersebut analisis data dan juga pembahasan yang telah dipaparkan oleh peneliti pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat hubungan variabel bebas yaitu *game online* terhadap variabel terikat yaitu motivasi belajar peserta didik yang ada di SD Negeri 32 Rejang Lebong dengan nilai t hitung sebesar 2,997 dengan nilai signifikansinya 0,005 lebih kecil (<) dari 0,05 yang berarti *game online* variabel (x) berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik variable (y). Adapun nilai dari analisis kolerasi atau hubungan (R) yaitu sebesar sebanyak 0,460. Serta selanjutnya besarnya nilai kofisien determinasi atau R square yaitu sebesar 0,212. yang mengandung pengertian bahwa besarnya hubungan variable bebas yaitu *game online* terhadap variable terikat yaitu motivasi belajar siswa artinya sebanyak 21,2%. dengan begitu bisa disimpulkan bahwa kita dapat mengetahui besarnya hubungan variable X terhadap variable Y sebesar 21,dua%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa rekomendasi, yaitu sebagai berikut ini :

1. Bagi siswa untuk meningkatkan motivasi belajar, yaitu dengan melakukan banyak hal positif dan juga konstruktif. Contohnya : banyak-banyak membacar buku, berdiskusi dengan teman mengenai pembelajaran dan

2. masih banyak yang lainnya. Dan juga untuk para peserta didik jangan terlalu sering memainkan permainan *game online* karena jika kita terlalu sering bermain *game online* akan berdampak buruk untuk diri kita sendiri, akan dapat mengganggu perkembangan motivasi yang ada didiri kita dan akan membuat menurunnya tingkat motivasi belajar peserta didik hal tersebut akan berdampak buruk pada nilai-nilai peserta didik.
3. Alangkah baiknya guru dan juga sekolah sering memberikan sesuatu atau kegiatan yang dapat meningkatkan tingkat perkembangan motivasi siswa disekolah dengan cara memberikan peserta didik tersebut kegiatan ekstrakurikuler yang bersifat positif, dan juga memberikan penghargaan untuk peserta didik yang mendapatkan nilai bagus. Hal tersebut akan berdampak baik kedepannya untuk peserta didik mereka akan bersemangat lagi belajar ketika diberikan penghargaan oleh gurunya pada saat mendapatkan nilai yang bagus itu juga akan berpengaruh pada peserta didik yang lainnya mereka akan berlomba-lomba mendapatkan nilai yang bagus supaya diberikan hadiah oleh gurunya. Gunakan media pembelajaran seoptimal mungkin, libatkan siswa, dan lainnya. Peserta didik selalu antusias dalam menjalani proses pembelajaran di sekolah dan siswa tersebut dapat memahami materi yang diajarkan dengan baik.
4. Bagi penulis selanjutnya agar dapat menggali faktor-faktor selain *game online* yang mempengaruhi motivasi belajar pada peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Angela, “Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir”, eJournal Ilmu Komunikasi, 2013, 1 (2).
- Syafrizal, Melwin. *Pengantar Jaringan Komputer*, (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2005).
- Perdana K, Syahrul. “Game Online sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif tentang Interaksi Sosial Gamers Clash of Clans pada Clan Indo Spirit)”, AntroUnairdotNet, Vol. IV, No. 2, Juli 2015.
- Chandra Zebah, Aji. *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, (Yogyakarta: Bouna boks, 2012).
- J.P, Chapin. *Kamus Lengkap Psikologi terjemahan Kartini Kartono*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009). Winther-Kardefelt, Conceptualizing Internet Use Disorders: Addiction or Coping Process? *Psyhiaty and Clinical Neurosciences*, (2017) 71 (7).
- Novialdy, Eryzal. “Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya”, Buletin Psikologi, 2019, Vol. 27 No, 2, hal. 150.
- Arif, Andri dan Widhiya, Andy. *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, (Magetan Jawa Timur: CV. AE Medika Grafika, 2018).
- Nisrinafatin, “Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa”, Jurnal Edukasi Informal. Taruh, Ferdinatus. Motivasi Kerja (Meniti Suara Hati Menolak Perilaku Korupsi), (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020).
- Emda, Amna. “Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran”, Lantanida Journal, Vol. 5, No. 2, 2017.
- Winkle, *Psikologi Pengajaran*, (Yogyakarta: Media Abadi, 2004).
- Slameto, *Belajar dari Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010). Suardi, Moh. Belajar dan Pembelajaran, (Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2018).
- Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2017).
- Harissudin, M Iqbal. *Secuil Esensi Berpikir Kreatif & Motivasi Belajar Siswa*, (Bandung: PT. Panca Terra Firma, 2019). 56
- Sanjaya, Wina. *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2008) Cetakan ke1.

- Julhadi, *Hasil Belajar Peserta Didik (Ditinjau dari Media Komputer dan Motivasi)*, (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020).
- Syardiansah, “*Hubungan Motivasi Belajar dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Pengantar Manajemen (Studi Kasus Mahasiswa Tingkat I EKM A Semester II)*”, *Jurnal Manajemen dan Keuangan*, Vol. 5, No. 1, Mei 2016.
- Masni, Harbeng. “*Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa*”, *Dikdaya*, Vol. 05, No. 01 April 2015.
- B Uno, Hamzah. *Teori Motivasi dan Pengukurannya (Analisis Bidang Pendidikan)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016).
- Ali, Zulfikar dkk. “*Pengaruh dari Dampak Game Online terhadap Motivasi Belajar pada Siswa Kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga Tahun Ajaran 2018/2019*”, *Genta Mulia*, Volume X No. 1, Juli 2019.
- Khakim Wardhana Putra, Nanda. “*Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMK PGRI 4 Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017*”, *Simki Pedagogia*, Vol. 1 No. 07 Tahun 2017. Akbar, Andi dan Said A, M. Ridwan. “*Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas X SMA Negeri 16 Makassar*”, *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi*.
- Raimundus Pati, Ignasius. “*Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa di SDN Kristen Citra Bangsa*”, *Jumpika – Jurnal Mahasiswa Pendidikan Informatika*.
- Fadjarajani, Siti dkk. *Metodologi Penelitian Pendekatan Multidisipliner*, (Gorontalo: Ideas Publishing, 2020).
- Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2016).
- Roflin, Eddy. dkk. *Populasi, Sampel, Variabel dalam Penelitian Kedokteran*, (Pekalongan: PT Nasya Expanding Management, 2021).
- Sudarmanto, Eko, dkk. *Desain Penelitian Bisnis Pendekatan Kuantitatif*, (Yayasan Kita Menulis, 2021).
- Nurdin, Ismail dan Hartati Sri. *Metodologi Penelitian Sosial*, (Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019).
- Nugroho, Eko. *Prinsip-Prinsip Menyusun Kuesioner*, (Malang: UB Press, 2018).
- Hartono, Jogyanto. *Metode Pengumpulan dan Teknik Analisis Data*, (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2018).
- Najib H, Wahdan. *Statistika Pendidikan*, (Surakarta: Muhammadiyah University Press, 2017). Hasanah, Hasyim. “*Teknik-Teknik Observasi*”, *Jurnal at-Taqoddum*, Volume 8 Nomor 1, Juli 2016. 57
- Fadhallah R.A., *Wawancara*, (Jakarta: UNJ Press, 2021), hal. 2.

- Dhita Prasanti, “*Penggunaan Media Komunikasi begi Remaja Perempuan dalam Pencarian Informasi Kesehatan*”, Jurnal Lontar, Vol. 6, No.1 Januari-Juni 2018.
- Budiaji, Weksi. “*Skala Pengukuran dan Jumlah Respon Skala Likert*”, Jurnal Ilmu Pertanian dan Perikanan, Vol. 2, No. 2 Desember 2013.
- Siregar,Syofian. *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*, (Jakarta: Kencana, 2017).
- Alimul H, Aziz. *Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas Reliabilitas*, (Surabaya Health Books Publishing, 2021).
- Riyanto, *Validasi dan Verifikasi Metode Uji*, (Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2019).
- M Djazari, Diana dan Mahendra. “*Pengaruh Sikap Menghindari Risiko Sharing dan Knowledge SelfEfficacy terhadap Informal Knowledge Sharing pada Mahasiswa FISE UNY*”, Jurnal Nominal, Vol. 2 No. 2 tahun 2013.
- Suyono, *Analisis Regresi untuk Penelitian*, (Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2018).
- Astria H, Kurnia M dan Erlina A. “*Implementasi Metode Regresi Linear Sederhana pada Penyajian Hasil Prediksi Pemakaman Air Bersih PDAM Way Rilau Kota Bandar Lampung dengan Sistem Informasi Gegografis*”, Jurnal Informatika Mulawarman, Vol. 11 No. 2, September 2016.
- Cahyaning A, Cindy. “*Analisis Korelasi untuk Mengetahui Keeratan Hubungan antara Keaktifan Mahasiwa dengan Hasil Belajar Akhir*”, Journal of Information and Computer Technology Education, Vol 1 No. 1, April 2017.
- Sofyan Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Semarang: Kencana Prenada Media), 2014.

L

A

M

P

I

R

A

N



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP

FAKULTAS TARBIYAH PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

PADA HARI INI Selasa JAM 11:00 TANGGAL 25 TAHUN 2021
TELAH DILAKSANAKAN SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA :

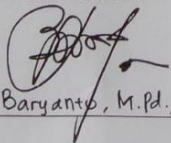
NAMA : Ingka Rahma Danti
NIM : 18591053
PRODI : PGMI
SEMESTER : VII (Tujuh)
JUDUL PROPOSAL : Pengaruh Game Online terhadap Perkembangan
Motivasi Belajar Peserta Didik di SDN
32 Pejanga Lebong

BERKENAAN DENGAN ITU, KAMI DARI CALON PEMBIMBING MENERANGKAN BAHWA :

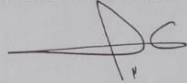
1. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN TANPA PERUBAHAN JUDUL
2. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN DENGAN PERUBAHAN JUDUL DAN BEBERAPA HAL YANG MENYANGKUT TENTANG :
 - a. Pengaruh game online terhadap motivasi belajar
peserta didik.
 - b.
 - c.
3. PROPOSAL INI TIDAK LAYAK DILANJUTKAN KECUALI BERKONSULTASI KEMBALI DENGAN PENASEHAT AKADEMIK DAN PRODI

DEMIKIAN BERITA ACARA INI KAMI BUAT, AGAR DAPAT DIGUNAKAN SEBAGAIMANA SEMESTINYA.

CALON PEMBIMBING I


(Dr. Baryanto, M.Pd., M.M)

CURUP, 25 Januari 2022
CALON PEMBIMBING II


(Dr. Abdul Sahib, M. Pd)

MODERATOR,


(Nurdiani)

Perihal : **Mohon Diterbitkan SK Pembimbing**

Kepada Yth

Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

Di-

Tempat

Salam hormat teriring do'a semoga segala aktivitas Bapak/Ibu selalu dalam bimbingan dan curahan Allah SWT. Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ingka Rahma Danti
NIM : 18591053
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul : Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik

Bersama ini saya mohon kiranya Bapak/ibu berkenan menerbitkan SK Penelitian.

Demikian Surat Permohonan ini saya buat, besar harapan agar Bapak/ibu dapat mengabulkannya. Atas kesediaan dan perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Curup, Februari 2022

Pemohon

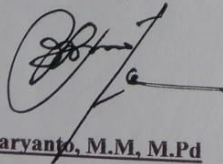


Ingka Rahma Danti

NIM.18591001

Mengetahui,

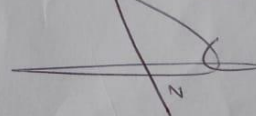
Pembimbing I



Dr. Baryanto, M.M, M.Pd

NIP. 196907231999031004

Pembimbing II



Dr. Abdul Sahib, M.Pd

NIP. 197205202003121001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
FAX. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH

Nomor : 10⁴¹/Tahun 2022

Tentang

MENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

- Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup ;
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup ;
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi ;
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor B.11/3/15447, tanggal 18 April 2018 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2018-2022 ;
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup ;
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0047 tanggal 21 Januari 2019 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Memperhatikan : 1. Surat Rekomendasi dari Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah nomor : B.180/FT/05/PP.00.9/02/2022
2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Selasa, 25 Januari 2022

MEMUTUSKAN :

Menetapkan

Pertama

1. Dr. Baryanto, M.Pd 196907231999031004
2. Dr. Abdul Sahib, M.Pd 197205202003121001

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : Ingka Rahma Danti
N P M : 18591053

JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik

- Kedua : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 8 kali pembimbing I dan 8 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
- Keempat : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Ketujuh : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,
Pada tanggal 09 Februari 2022

Dekan,

Irfaldi Nuzmal

Tembusan :

1. Rektor
2. Bendahara IAIN Curup,
3. Kabag Akademik dan Mahasiswa dan kerja sama,
4. Mahasiswa yang bersangkutan;



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

Nomor : 286/In.34/FT/PP.00.9/04/2022
Lampiran : Proposal dan Instrumen
Hal : Permohonan Izin Penelitian

07 April 2022

Kepada Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan
Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP)

Assalamualaikum Wr, Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Ingka Rahma Danti
NIM : 18591053
Fakultas/Prodi : Tarbiyah / PGMI
Judul Skripsi : Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa di SD Negeri 32 Rejang
Lebong
Waktu Penelitian : 07 April s.d 07 Juli 2022
Tempat Penelitian : SD Negeri 32 Rejang Lebong

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.
Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

a.n Dekan

Wakil Dekan I,

Dr. Baryanto, MM.,M.Pd

NIP. 19690723 199903 1 004

Tembusan : disampaikan Yth ;

1. Rektor
2. Warek 1
3. Ka. Biro AUAK

Perihal : Mohon Diterbitkan SK Penelitian

Kepada Yth

Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

Di-

Tempat

Salam hormat teriring do'a semoga segala aktivitas Bapak/Ibu selalu dalam bimbingan dan curahan Allah SWT. Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ingka Rahma Danti

NIM : 18591053

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul : Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa di SD Negeri 32 Rejang Lebong

Bersama ini saya mohon kiranya Bapak/ibu berkenan menerbitkan SK Penelitian.

Demikian Surat Permohonan ini saya buat, besar harapan agar Bapak/ibu dapat mengabulkannya. Atas kesediaan dan perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Curup, Desember 2021

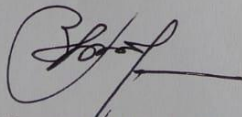
Pemohon



Ingka Rahma Danti
NIM. 18591053

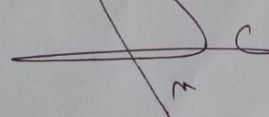
Mengetahui

Pembimbing I



Dr. Baryanto, MM., M.Pd.
NIP. 19690723 199903 1 004

Pembimbing II



Dr. Abdul Sahib, S. Pd. I., M. Pd
NIP. 19720520 200312 1 001



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
**DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**
Jalan S.Sukowati No.60 ■ Telp. (0732) 24622 Curup

SURAT IZIN

Nomor : 503/ 143 /IP/DPMP/TSP/IV/2022

**TENTANG PENELITIAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG**

- Dasar :
1. Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 180.86.1 Tahun 2020 Tentang Pelimpahan Kewenangan Penandatanganan Dan Pengelolaan Perizinan dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
 2. Surat dari Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup Nomor : 286/In.34/FT/PP.00.9/04/2022 tanggal 07 April 2022 Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :

Nama /TTL : Ingka Rahmadanti/ Curup, 31 Desember 1999
NIM : 18591053
Pekerjaan : Mahasiswa
Program Studi / Fakultas : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)/ Tarbiyah
Judul Proposal Penelitian : Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SD Negeri 32 Rejang Lebong
Lokasi Penelitian : SD Negeri 32 Rejang Lebong
Waktu Penelitian : 11 April 2022 s/d 07 Juli 2022
Penanggung Jawab : Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- a) Harus mentaati semua ketentuan Perundang-Undangan yang berlaku.
- b) Selesai melakukan penelitian agar melaporkan/menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
- c) Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon.
- d) Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut di atas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Curup
Pada Tanggal : 11 April 2022

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan
Terpadu Satu Pintu
Kabupaten Rejang Lebong



Ir. AFNISARDI, MM
Pemula Utama Muda
NIP. 19630405 199203 1 015

- Tembusan :
1. Kepala Badan Kesbangpol Kab. RL
 2. Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup
 3. Kepala SD Negeri 32 Rejang Lebong
 4. Yang Bersangkutan
 5. Arsip



**PEMERINTAH DAERAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 32 REJANG LEBONG**

Jl. D.I. Panjaitan Kel.Talang Benih Kec.Curup Kode Pos:39118 Email: sdn32rl@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/ 81 /DS/SDN32/RL/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **LILI HERAWATI, S.Pd**
NIP : 19660609 200103 2 001
Pangkat/Golongan : Pembina / IV.a
Jabatan : Kepala Sekolah SDN 32 Rejang Lebong

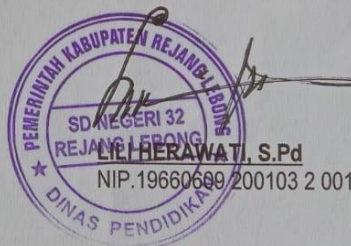
Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : **INGKA RAHMADANTI**
NIM : 18591053
Prodi : PGMI

Menerangkan bahwa benar SDN 32 Rejang Lebong telah memberikan izin kepada nama tersebut diatas untuk melakukan penelitian di SDN 32 Rejang Lebong.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 25 Mei 2022
Kepala SDN 32 Rejang Lebong



Kisi-kisi Angket Variabel X dan Y

No	Indikator	No Butir	Jumlah
<i>Game Online</i>	d. Waktu bermain <i>game online</i> .	1,2,3,4,5,6,7	7
	e. Kecanduan bermain <i>game online</i> .	8,9,10,11,12,13	6
	f. Dampak negativ bermain <i>game online</i> .	14,15,16,17	4
Motivasi	e. Semangat Ketika dalam pembelajaran.	1,2,3,4	4
	f. Kreatif dikelas.	6,7,8,9	4
	g. Usaha mencari tahu hal- hal yang baru.	10,11,12,13	4
	h. Tekun dalam mengerjakan tugas sekolah.	14,15,16,17	4

**LEMBAR ANGGKET PESERTA DIDIK
VARIABEL X (GAME ONLINE)**

Bacalah dengan cermat dan seksama setiap butir pertanyaan, kemudian jawablah sesuai keadaan anda yang sebenarnya, dengan cara memberikan tanda (√) pada kotak kolom yang di sediakan.

Nama :

No	Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Saya sering sekali bermain <i>game online</i> ?				
2.	Ketika saya mempunyai waktu luang selalu saya gunakan untuk bermain <i>game online</i> ?				
3.	Saya bermain <i>game online</i> sampai larut malam ?				
4.	Saya menggunakan waktu libur sekolah untuk bermain <i>game online</i> ?				
5.	Saya bermain <i>game online</i> tersebut lebih dari sekali dalam sehari ?				
6.	Saya selalu memikirkan <i>game online</i> jika sedang belajar disekolah ?				
7.	Saya banyak menghabiskan uang untuk bermain <i>game online</i> ?				
8.	Saya suka bermain dengan teman dibandingkan bermain <i>game online</i> ?				
9.	Saya lebih tertarik mengerjakan tugas sekolah dari pada bermain <i>game online</i> ?				
10.	Saya merasa malas belajar dirumah ?				
11.	saya lebih suka bercerita tentang <i>game online</i> dibandingkan pelajaran disekolah ?				
12.	Saya sering terlambat datang ke sekolah karena selalu kesiangan ?				
13.	<i>Game online</i> membuat motivasi				

	kalian dalam belajar menurun ?				
14.	<i>Game online</i> membuat motivasi kalian belajar menjadi meningkat ?				
15.	Saya merasakan nilai saya banyak yang menurun karena terlalu sering bermain <i>game online</i> ?				
16.	Saya sering melupakan tugas yang diberikan guru disekolah, karena terlalu sibuk bermain <i>game online</i> ?				
17.	Saya menjadi malas belajar karena <i>game online</i> ?				

LEMBAR ANGGKET PESERTA DIDIK

VARIABEL Y (MOTIVASI BELAJAR)

Bacalah dengan cermat dan seksama setiap butir pertanyaan, kemudian jawablah sesuai keadaan anda yang sebenarnya, dengan cara memberikan tanda (√) pada kotak kolom yang di sediakan.

Nama :

No.	Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Saya selalu bersemangat ketika belajar disekolah ?				
2.	Saya sangat senang mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru disekolah ?				
3.	Saya sering membantu teman yang kesulitan dalam mengerjakan tugas disekolah ?				
4.	Saya tekun dalam mengerjakan tugas disekolah ?				
5.	Saya berani menjelaskan materi pelajaran didepan kelas ?				
6.	Saya sering bertanya kepada guru mengenai pelajaran yang kurang saya pahami ?				
7.	Saya selalu memperhatikan guru ketika menjelaskan materi pelajaran ?				
8.	Saya selalu mencatat materi pelajaran yang dijelaskan guru didepan kelas ?				
9.	Saya sangat senang sekali membaca buku ?				
10.	Saya suka menggunakan internet untuk mencari materi pelajaran yang tidak saya pahami ?				
11.	Saya selalu belajar di malam hari mengenai materi yang akan dipelajari esok disekolah ?				
12.	Saya selalu mencari sumber-sumber materi pelajaran di buku ?				
13.	Saya selalu mengerjakan tugas				

	sekolah tepat waktu ?				
14.	Saya tidak pernah bolos sekolah ?				
15.	Saya bersungguh-sungguh dalam belajar ?				
16.	Saya tidak akan berhenti mengerjakan tugas sekolah, sebelum tugas sekolah saya selesai ?				
17.	prestasi yang saya dapatkan itu hasil dari kerja keras saya sendiri ?				

LEMBAR WAWANCARA

1. Bagaimana tingkat motivasi peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung ?
2. Apakah semua peserta didik selalu bersemangat ketika belajar dikelas ?
3. Adakah peserta didik yang enggan atau tidak mau belajar di kelas ?
4. Apakah peserta didik selalu aktif bertanya kepada guru tentang hal yang tidak diketahui ?
5. Apakah semua peserta didik selalu mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan tepat waktu ?
6. Hal apa saja yang menyebabkan peserta didik tidak bersemangat dalam belajar ?
7. Apakah peserta didik sering membicarakan tentang game online dikelas ?
8. Berapa banyak peserta didik yang turut aktif dalam pembelajaran dikelas?

Hasil skor angket variabel X

(game online)

No Responden	GAME ONLINE (X1)																	TOTAL
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	65
2	2	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	4	3	2	49
3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	43
4	2	2	3	2	2	1	2	2	4	1	2	1	3	1	4	3	3	38
5	3	2	2	2	2	1	2	4	4	2	2	2	1	1	3	1	2	36
6	1	2	1	2	2	1	1	3	4	2	1	1	4	1	3	1	1	31
7	4	4	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	3	4	2	1	1	39
8	3	3	3	2	3	2	1	2	3	3	3	1	3	2	2	1	3	40
9	1	2	1	2	1	1	4	4	1	1	1	4	1	1	1	1	1	28
10	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	1	2	41
11	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	65
12	2	3	2	2	2	2	3	1	2	3	4	3	4	3	3	4	1	44
13	3	3	2	3	2	2	1	2	2	3	3	1	3	2	2	2	2	38
14	2	1	1	1	2	1	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	32
15	2	3	2	2	4	1	1	4	2	3	3	2	3	2	4	2	2	42
16	2	1	1	2	2	1	3	4	3	2	1	1	1	1	2	3	1	31
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	65
18	4	4	2	3	2	2	2	4	4	2	1	1	2	4	3	2	2	44
19	3	2	1	2	1	2	2	3	4	2	2	2	2	3	2	2	1	36
20	1	4	2	3	2	1	1	4	3	1	1	2	3	2	4	1	2	37
21	3	4	1	3	3	1	2	3	4	1	4	3	4	4	2	4	4	50
22	2	2	1	3	3	2	2	3	4	2	2	2	2	1	2	1	2	36
23	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	68
24	3	2	1	3	2	1	1	4	4	2	1	1	4	1	4	4	4	42
25	2	3	2	2	3	2	1	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	38
26	3	3	2	3	2	1	1	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	38
27	2	2	2	3	2	2	2	4	4	2	2	2	4	2	4	2	2	43
28	4	4	3	4	3	2	2	4	2	2	2	2	2	3	3	3	3	48
29	2	2	2	3	3	1	2	2	4	2	1	2	1	2	3	4	3	39
30	3	2	2	2	4	2	4	3	4	3	2	2	3	2	3	2	3	46
31	4	4	4	4	4	4	3	2	3	2	3	3	3	4	2	2	3	54
32	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	65
33	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	59
34	4	3	3	4	3	2	4	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	50
35	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	65

Hasil Uji Validitas Variabel (X) *Game Online*

Item	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,742	0,334	Valid
2	0,684	0,334	Valid
3	0,856	0,334	Valid
4	0,747	0,334	Valid
5	0,806	0,334	Valid
6	0,884	0,334	Valid
7	0,662	0,334	Valid
8	0,330	0,334	Tidak Valid
9	0,281	0,334	Tidak Valid
10	0,744	0,334	Valid
11	0,753	0,334	Valid
12	0,736	0,334	Valid
13	0,660	0,334	Valid
14	0,742	0,334	Valid
15	0,516	0,334	Valid
16	0,545	0,334	Valid
17	0,684	0,334	Valid

Hasil Uji Validitas Motivasi Belajar

Item	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,544	0,334	Valid
2	0,789	0,334	Valid
3	0,738	0,334	Valid
4	0,688	0,334	Valid
5	0,727	0,334	Valid
6	0,656	0,334	Valid
7	0,653	0,334	Valid
8	0,704	0,334	Valid
9	0,762	0,334	Valid
10	0,498	0,334	Valid
11	0,743	0,334	Valid
12	0,570	0,334	Valid
13	0,638	0,334	Valid
14	0,484	0,334	Valid
15	0,643	0,334	Valid
16	0,705	0,334	Valid
17	0,587	0,334	Valid

Uji Reliabilitas Pengaruh *Game Online*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.925	17

Hasil Uji Reliabilitas Motivasi Belajar

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.913	17

Hasil Uji Normalitas Pengaruh *Game Online* terhadap Moivasi Belajar

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		35
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	7.28968360
Most Extreme Differences	Absolute	.144
	Positive	.085
	Negative	-.144
Kolmogorov-Smirnov Z		.852
Asymp. Sig. (2-tailed)		.462
a. Test distribution is Normal.		

Hasil Uji Linearitas Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi

Belajar

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
MOTIVASI BELAJAR * GAME ONLINE	Between Groups	(Combined)	1620.919	19	85.312	1.907	.104
		Linearity	485.143	1	485.143	10.846	.005
		Deviation from Linearity	1135.776	18	63.099	1.411	.253
	Within Groups		670.967	15	44.731		
	Total		2291.886	34			

**Hasil Uji Regresi Linear Sederhana Pengaruh Game Online
Terhadap Motivasi Belajar**

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	40.859	5.219		7.829	.000
	GAME ONLINE	.333	.112	.460	2.977	.005

a. Dependent Variable: MOTIVASI
BELAJAR

**Model Summary Uji Regresi Linear Sederhana Pengaruh Game Online
Terhadap Motivasi Belajar**

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.460 ^a	.212	.188	7.39931

a. Predictors: (Constant), GAME ONLINE

Hasil uji t tabel

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t
	B	Std. Error	Beta	
1 (Constant)	40.859	5.219		7.829
GAME ONLINE	.333	.112	.460	2.977

a. Dependent Variable: MOTIVASI BELAJAR

Hasil uji f tabel

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	485.143	1	485.143	8.861	.005 ^a
	Residual	1806.743	33	54.750		
	Total	2291.886	34			

a. Predictors: (Constant), GAME

ONLINE

b. Dependent Variable: MOTIVASI

BELAJAR

Hasil wawancara

1. Bagaimanakah tingkat motivasi peserta didik ketika proses pembelajaran?

Jawab: Alhamdulillah sangat termotivasi dan semangat dalam belajar, karena mungkin mereka sudah lama melakukan pembelajaran di rumah secara daring online dan ketika sekarang pembelajaran sudah offline kembali mereka sangat antusias dan mempunyai semangat yang tinggi untuk melaksanakan pembelajaran di Sekolah.

2. Apakah semua peserta didik selalu bersemangat ketika belajar?

Jawab: Iya sebagian besar bersemangat tergantung dengan kondisi pribadi mereka dan kondisi pengajar atau gurunya. Jika pengajarnya semangat maka mereka juga akan semangat belajar. Namun ada juga beberapa anak yang tidak bersemangat belajar disebabkan karena ada masalah di rumah seperti dimarahi oleh orang tuanya sehingga ketika pembelajaran mereka tidak semangat dan pasif. Bahkan ada pula salah satu peserta didik yang ketika guru sedang menjelaskan tiba-tiba ia menangis ketika ditanya oleh guru penyebab ia menangis adalah karena sebelum sekolah dimarahi oleh orang tuanya.

3. Apakah peserta didik selalu aktif bertanya kepada guru tentang hal yang tidak diketahui?

Jawab : Ya sebagian besar peserta didik banyak bertanya jika ada materi yang tidak dipahami atau jika ada soal yang tidak dimengerti. Namun ada pula beberapa peserta didik yang pasif biasanya peserta didik yang enggan bertanya adalah peserta didik yang cenderung memang memiliki sifat pendiam dan tidak banyak berbicara jadi dia mengerjakan semampunya saja.

4. Apakah semua peserta didik selalu mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan tepat waktu?

Jawab : Mayoritas peserta didik mengerjakan soal dan mengumpulkannya tepat waktu. Namun ketika pembelajaran online tidak sedikit pula peserta didik yang mengumpulkan tugas lebih dari batas waktu yang diberikan hal tersebut disebabkan oleh banyak faktor diantaranya karena Handphone yang

digunakan adalah Handphone milik orang tuanya sehingga ketika pagi hari dibawa oleh orangtuanya untuk bekerja, kemudian ada juga yang kuotanya habis sehingga tidak ada internet dan lain sebagainya. Dan ketika sudah offline ada pula yang mengumpulkannya tidak tepat waktu. Bahkan ada salah satu peserta didik ketika ada tugas hafalan dia jarang menyetorkan hafalannya kemudian saya hubungi orang tuanya setelah itu baru peserta didik tersebut menyetorkan hafalannya. Itu terjadi karena kurangnya perhatian orang tua terhadap perkembangan anaknya.

5. Hal apa yang menyebabkan peserta didik tidak bersemangat ketika belajar?

Jawab: Banyak hal yang biasanya membuat peserta didik tidak bersemangat dalam belajar diantaranya adalah kondisi mental peserta didik. Jika ia sedang ada masalah dari rumah maka ketika di kelas dia tidak semangat belajar. Kemudian faktor pengajar, jika pengajarnya kurang bisa mengondisikan kelas banyak peserta didik yang malah ngobrol atau bercanda ketika guru sedang menjelaskan materi. Bahkan pernah pula ada peserta didik yang bercanda lalu menangis karena temannya ketika guru sedang menjelaskan.

6. Apakah peserta didik sering membicarakan tentang game online ketika di kelas?

Jawab : Kalau untuk membicarakan game online ketika pembelajaran sedang berlangsung jarang. Tapi ketika istirahat mereka sering membahas mengenai game-game online yang sering mereka mainkan bersama.

7. Berapa banyak peserta yang turut aktif dalam pembelajaran di kelas?

Jawab : Peserta didik yang aktif dalam pembelajaran di kelas sekitar 40%. Ada peserta didik yang sangat antusias sekali jika diberi pertanyaan atau diberi tugas oleh guru. Misalnya 77 guru meminta peserta didik untuk membacakan hasil tugasnya di depan kelas ada beberapa yang sangat bersedia dan berani. Namun ada pula beberapa peserta didik yang jika tidak ditunjuk maka ia tidak ada keberanian untuk maju ke depan kelas.

DOKUMENTASI



Gambar diatas merupakan suasana depan SD Negeri 32 Rejang Lebong



Gambar diatas penyerahan SK penelitian kepada kepala sekolah SD Negeri 32 Rejang Lebong, dan izin meneliti kepada wali kelas



Ruangan Kepala Sekolah SD Negeri 32 Rejang Lebong



Ruangan Guru SD Negeri 32 Rejang Lebong



Ruangan TU SD Negeri 32 Rejang Lebong



Lapangan SD Negeri 32 Rejang Lebong



Tempat parkir SD Negeri 32 Rejang Lebong

Gambar di bawah ini merupakan proses pelaksanaan penyebaran angket di SD Negeri 32 Rejang Lebong Kelas V





KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA
NIMI
FAKULTAS/ PRODI
PEMBIMBING I
PEMBIMBING II
JUDUL SKRIPSI

Ingka Rahma Panti
1891053
Tarbiyah / Pendidikan Guru Wadlatsah
Ibtidaiyah (Rgmi)
Dr. Barqantu, M.M, M. Pd
Dr. Abdul Sahib, M. Pd
PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK
di SD Negeri 32 Pelang Lebong.

* Kartu konsultasi ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan pembimbing 1 atau pembimbing 2;

* Dianjurkan kepada mahasiswa yang menulis skripsi untuk berkonsultasi sebanyak mungkin dengan pembimbing 1 minimal 2 (dua) kali, dan konsultasi pembimbing 2 minimal 5 (lima) kali dibuktikan dengan kolom yang di sediakan;

* Agar ada waktu cukup untuk perbaikan skripsi sebelum diujikan diharapkan agar konsultasi terakhir dengan pembimbing dilakukan paling lambat sebelum ujian skripsi.



KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA
NIMI
FAKULTAS/ PRODI
PEMBIMBING I
PEMBIMBING II
JUDUL SKRIPSI

Ingka Rahma Panti
1891053
Tarbiyah / Pendidikan Guru Wadlatsah
Ibtidaiyah (Rgmi)
Dr. Barqantu
Dr. Abdul Sahib, M. Pd
PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK
di SD Negeri 32 Pelang Lebong.

Kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diajukan untuk ujian skripsi IAIN Curup.

Pembimbing I,

Dr. Barqantu, M. M, M. Pd
NIP. 196907231999031004

Pembimbing II,

Dr. Abdul Sahib, M. Pd
NIP. 197205202003121001

BIODATA PENULIS



Ingka Rahma Danti (22 tahun), biasa di panggil Inka sejak kecil. Lahir di Curup Kabupaten Rejang Lebong, pada hari jumat tanggal 31 Desember 1999. Ia merupakan anak pertama dari 3 bersaudara. Ia merupakan salah satu mahasiswi di Universitas Agama Islam Negeri Curup (IAIN). Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Ia menyelesaikan sekolah dasar di SD Negeri 44 Rejang Lebong yang beralamatkan di Jln. Di Panjaitan Talang Benih Curup. Sekolah menengah pertama (SMP) di SMP Negeri 05 Rejang Lebong yang beralamatkan di Jln. Basuki Rahmat No.06 Dwi Tunggal Curup dan sekolah menengah atas (SMA) di SMA 02 Curup

Timur yang beralamatkan di Jln. A. Yani No.443 Kesambe Baru, Kecamatan Curup Timur, Kabupaten Rejang Lebong Provinsi Bengkulu. Dan pada tahun 2018 penulis terdaftar menjadi salah satu mahasiswi di salah satu perguruan tinggi universitas Agama Islam Negeri Curup, fakultas tarbiyah jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Dengan ketekunan dan juga motivasi yang tinggi untuk terus belajar dan banyak berusaha. Penulis telah berhasil menyelesaikan pengerjaan tugas akhir skripsi ini. Semoga dengan penulisan tugas akhir skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia Pendidikan. Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas ketersediaanya skripsi yang berjudul “Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SDN Negeri 32 Rejang Lebong.