

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI DAN
PRESTASI BELAJAR SISWA SD KECAMATAN
PAMMANA KABUPATEN WAJO**

TESIS

**RAHYUNI
NIM 4618106001**



**Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Magister**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS BOSOWA
2021**

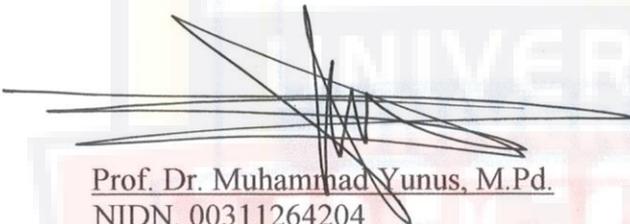
HALAMAN PENGESAHAN

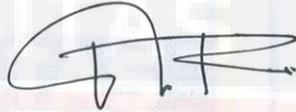
1. Judul : Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo
2. Nama Mahasiswa : Rahyuni
3. NIM : 4618106001
4. Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Menyetujui Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II

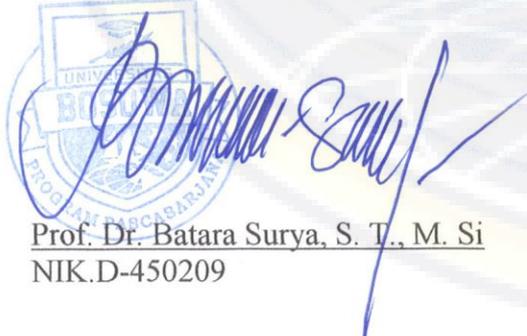

Prof. Dr. Muhammad Yunus, M.Pd.
NIDN. 00311264204

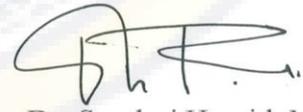

Dr. Sundari Hamid, M.Si.
NIDN. 0924037001

Mengetahui

Direktur
Program Pascasarjana

Ketua
Program Studi Magister
Pendidikan Dasar


Prof. Dr. Batara Surya, S. T., M. Si
NIK.D-450209


Dr. Sundari Hamid, M.Si
NIK.D-450297

HALAMAN PENERIMAAN

Pada hari tanggal : Kamis, 4 Maret 2021

Tesis atas nama : Rahyuni

NIM : 4618106001

Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo

PANITIA UJIAN TESIS

Ketua : Prof. Dr. Muhammad Yunus, M.Pd.

(Pembimbing I)

Sekretaris : Dr. Sundari Hamid, M.Si.

(Pembimbing II)

Anggota Penguji : Dr. Mas'ud Muhammadiyah, M.Si

(Penguji I)

Dr. Hj. A. Hamsiah, M.Pd.

(Penguji II)

Makassar, 4 Maret 2021

Direktur



Prof. Dr. Batara Surya, S. T., M. Si
NIDN. 0913017402

PRAKATA



Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Swt., yang tidak ada hentinya memberikan nikmatnya kepada kita semua baik itu nikmat iman, islam, dan nikmat kesehatan karena dengan rahmat dan izinnya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini yang berjudul “Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo”

Salam dan salawat semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad Saw., nabi yang menjadi suri taulidan bagi kita semua, nabi yang membawa risalah kebenaran dan pencerahan bagi umat manusia.

Tidak ada manusia yang terlahir dalam keadaan sempurna, begitupun penulis yang terlahir dengan penuh keterbatasan, sehingga penulis sangat membutuhkan bantuan dari berbagai pihak. Terwujudnya tesis ini tidak lepas dari bantuan dan uluran tangan yang penuh keikhlasan. Oleh karena itu, dalam segala rasa hormat, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Muhammad Saleh Pallu, M.Eng., selaku Rektor Universitas Bosowa yang telah memberikan fasilitas demi kelancaran perkuliahan.
2. Prof. Dr. Batara Surya, ST., M.Si., selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Bosowa yang memberi arahan kepada penulis.
3. Dr. Sundari Hamid, M.Si., selaku Ketua Program Studi dan juga selaku pembimbing II yang selalu memberi semangat, arahan, dan motivasi kepada penulis dalam menyusun tesis.

4. Prof. Dr. Muhammad Yunus, M.Pd., selaku pembimbing I yang telah membimbing, mengarahkan, mengajarkan, dan memotivasi penulis dalam menyusun tesis.
5. Rosdiana, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SDN 104 Abbanuangge yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
6. Pawerangi, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SDN 244 Pammana yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
7. Hasnah, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SDN 101 Tadangpalie yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
8. Rosmini, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SDN 99 Lampulung yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
9. Hj. Nurcahaya, selaku Kepala Desa Abbanuangge yang telah berbaik hati memberikan izin kepada penulis melanjutkan kuliah sambil kerja di kantor desa Abbanuangge.
10. Ibunda Tersayang Rahmini dan Ayahanda Alm. Manne yang telah melahirkan, mendidik, memberi cinta dan kasih sayang serta doa yang tiada hentinya kepada penulis sehingga bisa seperti sekarang.
11. Suami tercinta Hasdar, S.Sos., yang selalu mendoakan, pengertian, sabar, dan tidak mengenal lelah mengantar penulis ke Makassar sehingga dapat menyelesaikan tesis.
12. Kakak tercinta Eli Heriani dan Ramdani yang berdoa, berjuang, dan membiayai sehingga penulis dapat melanjutkan pendidikan sampai sekarang.

13. Teman-teman seperjuangan khususnya angkatan 2018 yang banyak membantu dan selalu memberi semangat kepada penulis dalam penyusunan tesis ini.
14. Teman-teman kerja di kantor desa Abbanuangnge yang selalu memberi dukungan dan pengertian kepada penulis yang melakukan kuliah sambil kerja.
15. Almamaterku Universitas Bosowa sebagai lambang telah mendapatkan banyak ilmu dan pengetahuan.

Semoga semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan tesis ini mendapatkan pahala dari Allah Swt.

Demikianlah saya ucapkan terima kasih atas segala bantuan yang diberikan, semoga tesis ini memberikan banyak manfaat bagi semua pembaca.

Makassar, 8 Maret 2021
Penulis,

Rahyuni

PERNYATAAN

Saya : Rahyuni
NIM : 4618106001
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Menyatakan bahwa tesis yang berjudul “Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo” merupakan hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam tesis ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila dikemudian hari terbukti tesis ini adalah hasil jiplakan dari karya tulis orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Makassar, 3 Maret 2021
Yang membuat pernyataan,



2000
REPUBLIK INDONESIA
TEL. 20
METERAL
TEMPEL
D 843AJX029058256

Rahyuni

ABSTRAK

Rahyuni. 2021. *Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo* (dibimbing oleh Prof. Dr. Muhammad Yunus, M.Pd., dan Dr. Sundari Hamid, M.Si.)

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan teknologi yang semakin canggih dan bisa berdampak pada siswa, salah satu teknologi yang sangat nyata saat ini adalah internet. Menggunakan internet tentunya segala informasi dapat diakses dengan mudah seperti instagram, email, film, berita, dan *game online*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. Jenis penelitian yang digunakan adalah *ex post facto*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo yang terdiri dari 39 sekolah. Penentuan sampel menggunakan metode *multistage random sampling* sehingga diperoleh SDN 101 Tadangpalie terdapat 6 siswa, SDN 104 Abbanuangnge 10 Siswa, SDN 99 Lampulung 15 siswa, dan SDN 244 Pammana 17 siswa sehingga jumlah sampel 48 siswa. Data yang diperoleh dengan menggunakan angket yang dianalisis secara statistik deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) *game online* memengaruhi motivasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo, (2) *game online* memengaruhi prestasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo (3) Selain pengaruh positif *game online* juga memiliki pengaruh negatif. Pengaruh positif *game online* yaitu melatih siswa berbahasa Inggris sedangkan pengaruh negatifnya yaitu membuat siswa malas belajar. Oleh karena itu *game online* memengaruhi motivasi dan prestasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo.

Kata Kunci: *Game online*, motivasi, dan prestasi belajar.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PRAKATA	iii
PERNYATAAN	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	7
A. <i>Game Online</i>	7
1. Pengertian <i>Game Online</i>	7
2. Alasan Siswa Bermain <i>Game Online</i>	8
3. Dampak Bermain <i>Game Online Bagi Siswa</i>	10
4. Jenis-jenis <i>Game Online</i>	11
5. Faktor Pendorong Siswa Bermain <i>Game Online</i>	14
6. Intensitas Penggunaan <i>Game Online</i>	16
B. Motivasi Belajar	17
1. Pengertian Motivasi	17
2. Ciri-ciri Motivasi Belajar	21
3. Unsur-unsur dalam Motivasi Belajar	21
4. Cara Menggerakkan Motivasi Siswa	23
C. Prestasi Belajar	25
1. Pengertian Prestasi Belajar	25
2. Faktor-faktor yang Memengaruhi Prestasi Belajar	22
3. Prestasi Belajar dan Intensitas Penggunaan <i>Game Online</i>	28
D. Kerangka Pikir	31
E. Hipotesis	32
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Jenis dan Desain Penelitian	33
1. Jenis Penelitian	33
2. Desain Penelitian	35

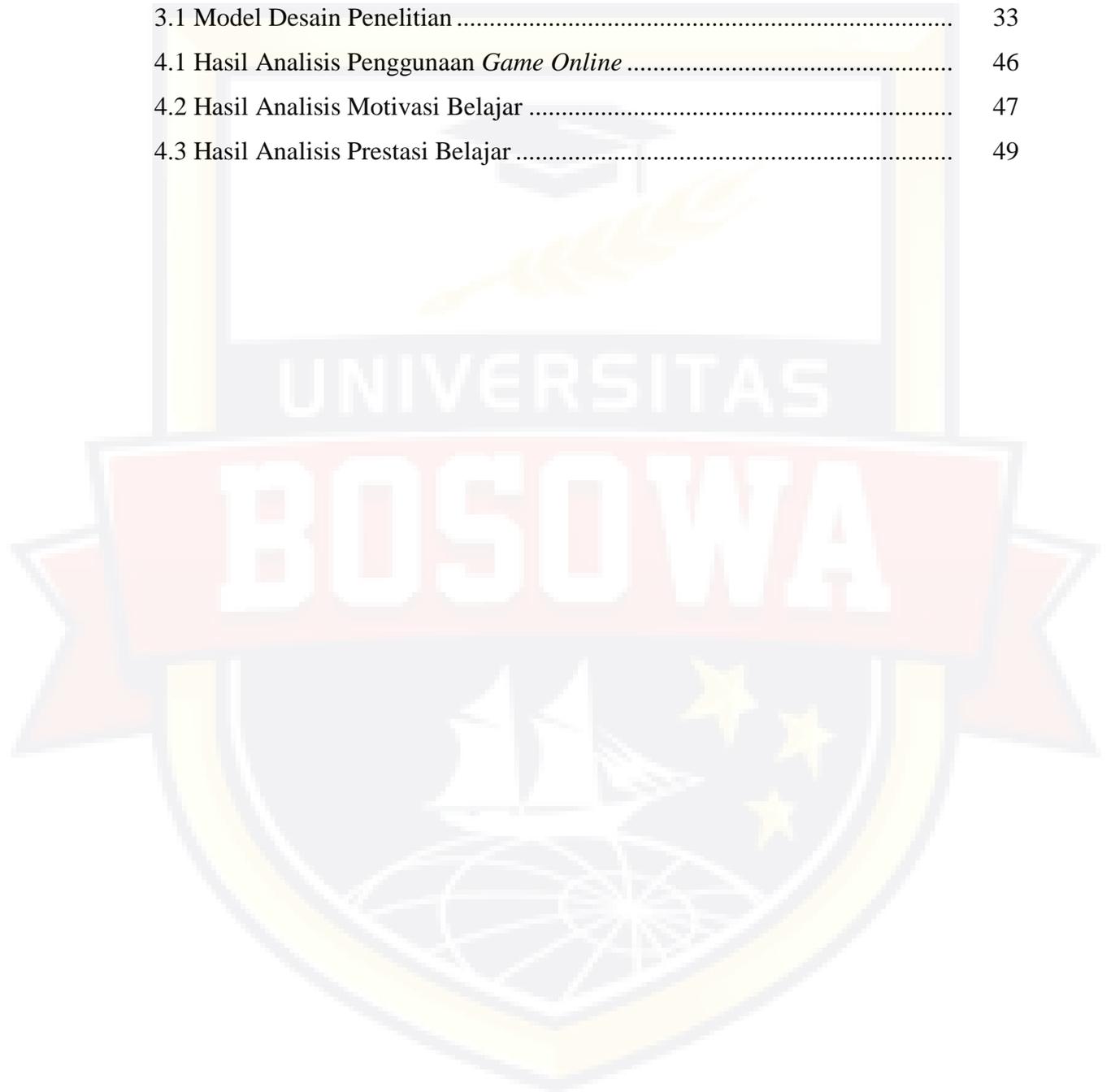
B. Tempat dan Waktu Penelitian	34
C. Variabel Penelitian	34
1. Variabel Bebas (<i>independen</i>)	34
2. Variabel Terikat (<i>dependen</i>)	34
D. Definisi Operasional Variabel	34
E. Populasi dan Sampel	35
1. Populasi	35
2. Sampel	37
F. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	38
1. Angket	38
2. Dokumentasi	42
G. Teknik Analisis Data	42
1. Analisis Data Statistik Deskriptif	42
2. Analisis Statistik Inferensial	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	45
A. Hasil Penelitian	45
1. Gambaran Kegemaran Bermain <i>Game Online</i>	45
2. Gambaran Motivasi Belajar Siswa	56
3. Gambaran Prestasi Belajar Siswa	58
4. Pengaruh Penggunaan <i>Game Online</i> terhadap Motivasi Belajar Siswa	50
5. Pengaruh Penggunaan <i>Game Online</i> terhadap Prestasi Belajar Siswa	50
6. Pengaruh Penggunaan <i>Game Online</i> terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa	51
7. Manfaat Penggunaan <i>Game Online</i> terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa	52
B. Pembahasan	52
1. Pengaruh <i>Game Online</i> terhadap Motivasi Belajar Siswa	52
2. Pengaruh <i>Game Online</i> terhadap Prestasi Belajar Siswa	53
3. Dampak <i>Game Online</i> terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	56
A. Kesimpulan	56
B. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN	61
RIWAYAT HIDUP	85

DAFTAR TABEL

	Halaman
3.1 Sampel Penelitian.....	38
3.2 Kategori Jawaban Angket	39
3.3 Kriteria Reliabilitas	40
3.4 Reliabilitas Angket <i>Game Online</i>	40
3.5 Reliabilitas Angket Motivasi Belajar	41
3.6 Kategori Angket Penggunaan <i>Game Online</i>	41
3.7 Kategori Angket Motivasi Belajar	41
3.8 Hasil Uji Normalitas	43
4.1 Data Deskriptif Angket <i>Game Online</i>	45
4.2 Data Deskriptif Angket Motivasi Belajar	47
4.3 Data Deskriptif Prestasi Belajar Siswa	49
4.4 Hasil Uji t Parsial Motivasi Belajar	50
4.5 Hasil Uji t Parsial Prestasi Belajar	50

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Kerangka Pikir	32
3.1 Model Desain Penelitian	33
4.1 Hasil Analisis Penggunaan <i>Game Online</i>	46
4.2 Hasil Analisis Motivasi Belajar	47
4.3 Hasil Analisis Prestasi Belajar	49



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Angket <i>Game Online</i>	60
Lampiran 2 Motivasi Belajar	62
Lampiran 3 Hasil Validasi Angket <i>Game Online</i>	64
Lampiran 4 Hasil Validasi Angket Motivasi Belajar.....	65
Lampiran 5 Rekapitulasi Nilai SDN 101 Tadangpalie	66
Lampiran 6 Rekapitulasi Nilai SDN 104 Abbanuangnge	67
Lampiran 7 Rekapitulasi Nilai SDN 99 Lampulung.....	68
Lampiran 8 Rekapitulasi Nilai SDN 244 Pammana	70
Lampiran 9 Dokumentasi Sekolah.....	72
Lampiran 10 Dokumentasi di Rumah Siswa.....	75
Lampiran 11 Lembar Kerja Siswa	81

BOSOWA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kondisi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih, senantiasa mempengaruhi perkembangan individu dalam semua aspek. Perkembangan dan perubahan menuntut terjadinya inovasi pendidikan yang menimbulkan perubahan yang baru dan kualitas yang berbeda dengan hal yang sebenarnya. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3 dijelaskan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang lebih manusiawi”.

Di era modern tidak di pungkiri perkembangan teknologi semakin pesat. Salah satu produk teknologi yang sangat nyata saat ini adalah internet. Menggunakan internet tentunya segala sesuatu hal informasi dari seluruh belahan dunia dapat diakses dengan mudah. Sejak adanya internet merupakan suatu media yang sangat nyata untuk mendapatkan informasi terkini, tentunya banyak banyak hiburan yang ditawarkan dari internet seperti instagram, email, film, berita, dan *game online*.

Game online adalah *game* komputer yang dapat dimainkan oleh multipemain yang memanfaatkan jaringan internet sebagai medianya. Umumnya permainan yang dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan oleh penyedia jasa *online* dan disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online* atau yang lebih dikenal dengan warnet (warung internet), warnet tidak hanya kita jumpai di

perkotaan saja tetapi saat ini sudah banyak di jumpai di pedesaan juga yang dulunya tidak mengenal internet namun sekarang sudah banyak yang menggunakan warnet untuk bermain *game*. Saat ini bermain *game online* tidak hanya di warnet melainkan di rumah juga sudah bisa bermain terutama jika mempunyai komputer dan internet yang mendukung user untuk bermain *game online*.

Game online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet. *Game online* ini jika ditinjau dari banyak sedikitnya aktivitas yang dilakukan, maka ini termasuk jenis bermain pasif atau hiburan, sebab subjek mendapatkan kesenangan dari aktivitas yang dilakukan oleh orang lain yakni si pembuat permainan dan pemain hanya mengeluarkan sedikit energi saja untuk bermain, yakni tinggal memencet tombol yang ada. *Game online* yang beredar luas dipasaran bukan hanya berfungsi sebagai hiburan saja tetapi juga dapat berperan merangsang daya imajinasi sesuai dengan sifat *game online* yaitu menampilkan masalah kemudian memikirkan masalah tersebut dengan hasil menang atau kalah. Selain itu *game online* hanya sedikit memiliki manfaat justru lebih banyak menyimpan mudharat, yaitu banyak kerugian yang didapat dari pada manfaat yang diperoleh.

Game online sangat berkembang pesat dan semakin lama, permainannya semakin menyenangkan. Mulai dari tampilan, gaya bermain, grafis permainan, resolusi gambar dan lain sebagainya. Tak kalah juga variasinya tipe permainan seperti permainan perang, petualangan, perkelahian dan *game online* jenis lainnya yang membuat menariknya permainan. Semakin menarik suatu permainan maka semakin banyak orang yang memainkan *game online* tersebut yang

mendominasi memainkan *game online* adalah kalangan pelajar, mulai tingkat SD, SMP, SMA, dan perguruan tinggi. Hal ini dapat diketahui dari banyaknya warnet dan game center yang ada di kota besar maupun kota kecil yang main *game online* di dalamnya adalah pelajar. Siswa yang sering memainkan suatu *game online* akan menyebabkan anak menjadi ketagihan. Ketagihannya memainkan *game online* akan berdampak baginya, terutama dari segi akademik karena masih dalam usia sekolah.

Game online adalah permainan modern yang sudah menjadi *trend* untuk masa sekarang dan peminatnya pun dimulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Anak sekolah merupakan kelompok yang mudah terpengaruh oleh *game online* terutama siswa sekolah dasar, karena menurut Hurlock (1978: 182) sekolah dasar terutama usia 10-11 tahun seperti itu anak-anak lebih memahami dan masih suka bermain, bergerak dan menyukai permainan yang mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan sehingga membuat pemainnya akan bermain terus-menerus tanpa memperdulikan berapa lama waktu yang dipergunakan dan usia sekolah biasanya menyukai permainan kelompok atau tim yang mana permainan ini sangat terorganisasi dan mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan yang kuat. Menurut Revandhika (2012) dan Adams (2007), sejarah dan Perkembangan *Game Online* adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan secara *online via internet*, bisa menggunakan PC (*Personal Computer*), atau game biasa (PS-2, X-Box, dan sejenisnya).

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa yang dilakukan pada SD di Kecamatan Pammana ditemukan bahwa banyak siswa yang sering bermain *game online*. Setelah dilakukan tes prestasi belajar dan motivasi belajar terhadap siswa tersebut menunjukkan bahwa prestasi belajar dan motivasi belajar mereka masih tergolong rendah. Wibowo (2015) menyatakan bahwa penurunan motivasi belajar siswa yang mengalami ketergantungan pada aktivitas game dan akan mempengaruhi prestasi belajarnya.

Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Motivasi adalah keadaan berupa dorongan yang terdapat dalam diri seseorang baik berupa dorongan dari dalam maupun dari luar untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu dalam belajarnya.

Prestasi didefinisikan sebagai hasrat untuk mengerjakan sesuatu yang sulit dengan secepat dan sebaik mungkin (Purwanto, 2007), dengan demikian dapat dikatakan bahwa motivasi berprestasi merupakan penggerak siswa untuk mengerjakan tugas-tugas yang diberikan meskipun dirasa sulit untuk mencapai prestasi yang telah ditetapkan. Pekerjaan yang sulit akan membuat siswa meningkatkan usahanya agar mampu menyelesaikan tugas tersebut dengan hasil yang maksimal.

Manusia belajar dari tidak tahu menjadi tahu. Ketika ada perintah untuk membaca (belajar) maka secara otomatis manusia diperintah untuk berprestasi dalam belajar. Motivasi belajar yang tinggi maka manusia akan berhasil dalam hidupnya. Dimana kita ketahui bahwa motivasi memegang peranan yang sangat

penting dalam belajar, karena seseorang yang memiliki motivasi berprestasi tinggi akan berusaha keras dalam belajar, sehingga dapat mencapai hasil yang tinggi.

Peneliti melakukan penelitian dengan harapan dapat mengetahui apakah game online mempengaruhi motivasi belajar dan prestasi belajar siswa yang dianggap belum optimal.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat ditarik suatu rumusan masalah yang meliputi:

1. Apakah *game online* dapat memengaruhi motivasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo?
2. Apakah *game online* dapat memengaruhi prestasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo?
3. Bagaimana dampak *game online* terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo.
2. Untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo.
3. Untuk mengetahui dampak *game online* terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan informasi yang dapat menambah dan mengembangkan wawasan peneliti, terutama tentang hal-hal yang berhubungan pengaruh *game online* terhadap peserta didik atau yang berkaitan dengan hubungan sosial.
- b. Peneliti juga dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan perbandingan terhadap teori-teori serta upaya peningkatan kualitas keilmuan yang selama ini peneliti tekuni di bangku perkuliahan.

2. Manfaat Praktis

Memberikan pemahaman bagi masyarakat luas maupun tenaga pendidik akan pengaruhnya *game online* terhadap prestasi akademik/hasil belajar peserta didik di sekolah. Data dari hasil penelitian ini adalah sebagai sumber informasi bagi orang tua dan pemerhati pendidikan dalam mendampingi para remaja dalam melewati masa-masa krisis pada perkembangan mereka. Mengembangkan pertanyaan-pertanyaan baru mengenai dampak yang dapat ditimbulkan, sehingga dapat dijadikan dasar untuk penelitian selanjutnya mengenai kecanduan dalam bermain *game online*.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. *Game Online*

Game online adalah *game* yang dapat dimainkan oleh multipemain yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet), sebagai medianya.

1. Pengertian *Game Online*

Game online merupakan sebuah hal yang tidak asing lagi bagi kita, karena *game online* saat ini sedang menjadi *trending*. Seseorang dapat memainkan *game online* ini baik melalui komputer maupun *smartphone*. *Game online* merupakan sebuah trenhobi baru bagi kalangan muda dan dewasa pada jaman modern saat ini. Pemain *game online* bisa menghabiskan waktu lama untuk bermain *game online* dan uang yang banyak yang dikeluarkan. Hobi adalah kegiatan rutin atau kepentingan yang dilakukan untuk kesenangan, biasanya dilakukan selama seseorang luang waktu. Permainan *game* maupun *game online* banyak disukai oleh semua kalangan baik anak-anak, remaja maupun dewasa. *Game* itu sendiri tidak akan pernah habis dimakan waktu, selalu ada muncul teknologi untuk memperbarui tren *game* itu sendiri, baik jenis *game* maupun *update game* baru.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengertian *game online* ini dipisah menjadi dua kata yaitu “*game*” dan “*online*”. Dalam bahasa Indonesia, *game* dapat diartikan sebagai permainan, sedangkan *online* diartikan sebagai daring. Dalam KBBI arti dari permainan yaitu sesuatu yang digunakan untuk bermain, sedangkan arti kata daring adalah sesuatu yang terhubung dengan jaringan internet oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pengertian *game online* atau permainan

daring dalam KBBI yaitu sesuatu (dalam video *game*) yang digunakan untuk bermain yang harus menggunakan jaringan internet.

Game online atau sering disebut dengan *online games* adalah sebuah permainan (*games*) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet), permainan ini biasanya dimainkan secara bersamaan dengan pemain yang tidak terbatas banyaknya. Menurut Januar dan Turmudzi (2006:52) “*game online* ialah sebagai *game* komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet”. Sejalan dengan pendapat tersebut, Samuel (2005) mengemukakan bahwa *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual. Jadi *game online* adalah suatu permainan yang dimainkan di komputer atau *smartphone* dan dilakukan secara *online* melalui internet dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan dalam satu waktu”.

2. Alasan Siswa Bermain *Game Online*

Menurut Sofia dan Prianto (2015:3) ada tiga alasan menggunakan internet yaitu “memberikan kesenangan dan tantangan, menghilangkan stress, dan mengisi waktu luang”.

- a. Memberikan kesenangan dan tantangan. Banyak orang merasa tidak punya kekuatan di masyarakat tetapi ketika mereka bermain *game online*, mereka memiliki kekuatan untuk mengendalikan tentara, kota, atau orang lain. Kekuatan ini membawa kegembiraan bagi mereka dan memberikan kepuasan tersendiri.

- b. Menghilangkan stress. Bermain *game online* dapat mengendurkan ketegangan syaraf setelah melakukan aktivitas yang padat dan serius.
- c. Mengisi waktu luang. *Game online* sering digunakan untuk mengisi waktu luang setelah beraktifitas yang melelahkan. Hal ini dapat menyegarkan pikiran yang penat.

Sejalan dengan pendapat di atas, Alif (2010: 64) alasan siswa bermain *game online* adalah sebagai berikut:

- a. Membantu bersosialisasi. *Game online* dapat menumbuhkan interaksi sosial bagi siswa.
- b. Mengusir stress. Satu hal yang perlu mendapat perhatian adalah *game* ini merupakan hiburan yang murah, mudah, dan dapat dengan mudah untuk mendapatkan perhatian bagi siswa sebagai alternatif di saat ada kejenuhan.
- c. Memulihkan kondisi tubuh. *Game online* dapat dilakukan setiap orang dan tidak menuntut kondisi fisik seseorang harus dalam kondisi yang prima. Capek atau lelah pun *game* akan dengan mudah untuk melakukan *game* ini. Pemain *game* atau siapapun justru akan sangat merasakan kesegaran baru dari permainan yang ada sebab seseorang akan berfantasi dengan *game-game* yang ada.
- d. Meningkatkan konsentrasi. Pemain *game* sejati punya daya konsentrasi tinggi yang memungkinkan mereka mampu menuntaskan beberapa tugas. Pemain *game* atau pemain *game* biasanya akan sangat memperhatikan peran-peran dia dalam permainan sehingga seorang anak akan sangat memperhatikan gerakan-gerakan setiap permainan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa kebanyakan siswa bermain *game* hanya untuk kegiatan bersenang-senang sehingga terkadang melupakan pelajaran di sekolah.

3. Dampak Bermain *Game Online* Bagi Siswa

Banyak yang meyakini bahwa *game online* memberi dampak pada pemainnya, hal ini dikarenakan anak yang bermain *game online* akan ketagihan, sehingga mereka lupa waktu, baik itu belajar maupun istirahat. *Game online* juga diyakini memberikan pengaruh negatif kepada para pemainnya. Hal ini terutama karena sebagian besar *game* yang adiktif dan biasanya tentang kekerasan pertempuran dan berkelahi. Mayoritas orang tua dan percaya bahwa permainan merusak otak anak-anak dan mempromosikan kekerasan di antara mereka. Namun, banyak psikolog, pakar anak, dan para ilmuwan percaya bahwa permainan ini sebenarnya bermanfaat bagi pertumbuhan anak-anak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat dampak positif dan negatif bermain *game online*.

a. Dampak positif bermain *game online*

Menurut Rivan (2015) beberapa dampak positif bermain *game online* adalah sebagai berikut:

- 1) Membantu perkembangan koordinasi tangan, mata, motorik, dan kemampuan spasial.
- 2) Meningkatkan kemampuan membuat analisa, keputusan yang cepat, dan berpikir secara mendalam.

b. Dampak negatif *game online*

Menurut Rivan (2015) “dampak negatif dari *game online* ini timbul karena, umumnya 89% dari *game* mengandung beberapa konten kekerasan”.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Darma (2011) mengemukakan dampak negatif *game online* pada siswa atau anak-anak adalah sebagai berikut:

- 1) Anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game online* pada jam-jam di luar sekolah.
- 2) Konsentrasi belajar terganggu karena pikiran siswa cenderung mengarah pada permainan yang ada di dalam *game online*.
- 3) Tertidur di sekolah.
- 4) Sering melalaikan tugas dan tanggungjawab sebagai siswa.
- 5) Nilai di sekolah menurun.
- 6) Berbohong menyangkut berapa lama waktu yang sudah dihabiskan untuk bermain *game online*.
- 7) Lebih memilih bermain *game* dari pada bermain dengan teman.
- 8) Menjauhkan diri dari kelompok sosialnya (klub atau kegiatan ekstrakurikuler).
- 9) Merasa cemas dan mudah marah jika tidak bermain *game online*.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bermain *game online* bagi siswa cenderung lebih banyak memberikan dampak negatif dibandingkan dengan dampak positif. Dengan catatan hal negatif tersebut bisa terjadi apabila penggunaan *game online* melampaui batas kewajaran. Dan diluar kendali maupun pengawasan orang tua.

4. Jenis-jenis *Game Online*

Pada zaman internet dan *smartphone* yang semakin canggih, bermain *game* bisa dilakukan di mana saja dan kapan saja. Ada banyak sekali *game* yang bisa dimainkan secara *multiplayer* dan asik untuk mabar (main bareng). Menurut

CNBC Indonesia, berikut jenis-jenis *game* adalah yang paling sering dimainkan di Indonesia:

a. *Mobile Legends: Bang Bang*

Mobile Legends: Bang Bang merupakan *game* android yang sangat populer di Indonesia. *Game* ini sangat disukai banyak kalangan karena bergenre MOBA (*multiplayer online battle arena*) yang dapat dimainkan secara *online* dengan koneksi terbatas dan spesifikasi yang tidak terlalu tinggi. *Game* ini juga sangat membutuhkan kerjasama tim yang baik. Dalam permainan akan dibagi menjadi 2 tim: 5 lawan 5. Di satu map terdapat 3 jalur untuk melawan tower musuh, 3 area hutan, 18 tower pertahanan, 2 boss. Pemain harus menghancurkan tower utama lawan agar bisa menang.

b. *PUBG Mobile*

Game kontroversial ini juga sangat digemari oleh *gamer*. Sebelumnya *game* ini sudah dirilis di PC pada Maret 2017 dan sangat-sangat populer. Perbedaannya, versi komputer *game* ini berbayar, tapi untuk versi *PUBG Mobile*, *game* ini gratis. Hingga pada Maret 2018, Tencent *games* selaku developer mobilnya merilis *PUBG* versi mobile dan langsung meraih kepopuleran yang lebih besar. Bahkan sempat melewati kepopuleran *Mobile Legends*. Permainan *PUBG* mempunyai satu tujuan yaitu bertahan hidup sebaik mungkin menjadi orang yang terakhir. Pemain akan terjun dari sebuah pesawat ke sebuah pulau berukuran besar dan diharuskan mengambil senjata serta peralatan untuk bertahan. Dalam satu pulau akan berisi 100 pemain secara acak. Untuk menang, pemain harus bertahan hingga akhir dan menjadi satu-satunya pemain yang

tersisa. Permainan ini juga bisa dimainkan bersama teman hingga empat orang, dan dilengkapi *voice chat* dalam *game* jadi kamu bisa sambil berkomunikasi.

c. *Garena Free Fire*

Game yang sangat mirip dengan *PUBG, Free Fire Battlegrounds* sama-sama harus bertahan hidup melawan musuh pulau hingga menjadi orang yang bisa hidup di akhir *game*. *Game* ini rilis pada Januari 2018 dan langsung melesat dan disukai banyak orang karena menggunakan grafis yang lebih minim jadi lebih banyak pengguna yang dapat memainkannya. Terbukti dengan dalam waktu 3 bulan *game* ini sudah di unduh lebih dari 50 juta lebih. Sama seperti *PUBG, Free Fire* bisa dimainkan bersama teman hingga empat orang, dan dilengkapi *voice chat* dalam *game* jadi kamu bisa sambil berkomunikasi.

d. *Garena AOV - Arena of Valor: Action MOBA*

Game yang mirip dengan *Mobile Legends, game MOBA* memang saat ini sedang disukai oleh banyak orang, dan pada akhirnya developer terkenal seperti karena ikut merilis *game* dengan genre *MOBA* dengan nama *Arena of Valor*. Carabermain *game* ini cukup mudah, mirip dengan *Mobile Legends*. Kelebihan dari *game* ini dengan memiliki grafis HD yang keren tapi ukuran *game* ini ringan alias kecil jadi tentu ini akan membuat ringan ketika dimainkan. Kamu bisa bermain 5vs5, 3vs3, 1vs1 dan ada mode spesial yaitu *Clan Wars* dan *Hook Wars*. Hero dalam permainan ini juga keren seperti *Batman, Wonder woman, Joker* sampai *Superman*.

e. *COC (Clash Of Clans)*

Walaupun bukan *game online* terbaik dari android yang baru dirilis, *COC* selalu menjadi *game* terbaik di genrenya, *game* ini berhasil menceritakan tentang strategi yang dilakukan untuk menyerang desa lawan agar bisa membangun desa pengguna. Tujuan paling utama dalam permainan ini bukanlah membangun desa atau *village* namun justru mengalahkan goblin. Agar bisa mengalahkannya pengguna harus membangun sebuah desa menjadi makmur lengkap dengan pasukan terkuat dan strategi yang tepat dalam penyerangan. Bahkan untuk memenangkannya para *gamer* bisa saling membantu.

Anak-anak bermain *game* untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu, dan berupaya untuk terus meningkatkan kemampuannya dalam bermain satu jenis *game* yang telah dipilihnya. Bahkan tidak sedikit yang setia pada satu jenis *game*, karena beberapa alasan, yaitu *game* memberikan permainan yang dapat dikembangkan oleh pemain, dan *game* memberikan keuntungan dalam bentuk uang dengan cara menjual point yang lebih dikenal dengan nama point bank.

5. Faktor Pendorong Siswa Bermain *Game Online*

a. Bosan

Salah satu pemicu yang menyebabkan anak bermain *game online* adalah rasa bosan yang dimiliki anak, dengan rasa bosan yang ia rasakan akan menjadi pendorong untuk menghabiskan waktunya dengan bermain *game*. Hal ini terjadi karena rutinitas yang menjemukan, tidak ada kesempatan bagi anak-anak untuk relaks dari padatnya jadwal sekolah, belajar, dan les. Belum lagi pengaruh suasana

di rumah yang jauh dari kenyamanan. Maka *game online* adalah bentuk pelampiasan anak untuk menghilangkan rasa bosan yang ia rasakan.

b. Seperti punya dunia sendiri

Seperti apapun jenis *game*, baik genre fantasi, horor, aksi, komedi atau petualangan semuanya sama saja, yaitu memberikan efek kesenangan bagi anak-anak. Anak-anak merasa bebas mau ngapain saja dalam dunia *game*. Mereka seakan-akan punya dunia sendiri yang tidak ada batasan jauh dari yang namanya belajar, orang tua maupun segala rutinitas lainnya. Sehingga karena rasa bebas inilah yang menyebabkan mereka sangat betah bermain *game*.

c. Mudah diakses

Walaupun dibebberapa *game* menyuguhkan permainan yang sulit dan lumayan ribet, tetapi hal ini tetap saja bagi mereka sebuah kesenangan tersendiri. Apalagi sekarang, telah bermunculan jutaan *game* yang mudah di akses. Baik dari *gadget* pribadi mereka hingga di tempat-tempat *game center* yang lepas dari pengawasan orangtua. Karena kemudahan inilah, mereka akan sangat cepat beradaptasinya dengan *game-game* ini sehingga menyebabkan kecanduan.

d. Fasilitas Maksimal

Ini juga menjadi penyebab yang sering menimpa anak-anak dan kecanduan bermain. Fasilitas maksimal seperti: *smartphone*, laptop, jaringan (paket data), konsol *game* dan yang lainnya adalah penyebabnya. Awalnya yang disediakan orangtua untuk menyenangkan hati anak bisa berujung terhadap malapetaka anak kecanduan *game*.

Itulah beberapa penyebab anak bisa kecanduan bermain *game*. Beberapa faktor tersebut bisa menjadi acuan untuk membimbing siswa agar terhindar dari kecanduan bermain yang punya dampak negatif ini. Maka dari itulah, fasilitas untuk menunjang anak sah-sah saja, namun harus ada kesepakatan antara orang tua dan anak. Buatlah kesepakatan tentang penggunaan fasilitas tersebut. Jadi anak akan tahu kapan harus berhenti menggunakan fasilitas tersebut.

6. Intensitas Penggunaan *Game Online*

Game online sendiri mempunyai dampak positif dan negatif bagi yang siswa memainkannya. *Game online* sendiri memiliki model, serta bentuk menarik yang berisi gambar-gambar animasi, tampilan, gaya bermain, permainan peran, petualangan, balapan, sepak bola, pertarungan, tembak-menembak dan masih banyak lagi yang mendorong siswa bahkan orang dewasa tertarik bermain *game online*. *Game-game* sedemikian rupa sehingga semakin lama permainannya semakin menyenangkan.

Saat bermain, anak-anak secara langsung dapat melatih keseimbangan sensorik motorik. Beragam permainan anak dapat mengembangkan dalam segi keterampilan, kecekatan, fokus dan keuletan untuk memenangkan permainan. Bila diasah dengan tepat, akan mendapatkan dampak yang positif bagi perkembangan anak. Sebuah studi pada tahun 2014 lalu yang disebut “*Electronic Gaming and Psychosocial Adjustment*” mengklaim telah menemukan waktu permainan ideal yang akan menguntungkan anak-anak, yakni satu jam per hari. Sebuah studi dari Universitas Oxford telah berhasil menemukan bahwa anak-anak yang bermain *game* konsol atau *PC*, bisa cenderung lebih sosial dan puas dengan

kehidupan mereka jika dibandingkan dengan mereka yang sama sekali tidak bermain video game. Tapi bukan berarti anda harus membiarkan anak anda atau anda sendiri bermain sampai larut malam. Karena, ada waktu ideal bermain game yang disarankan para ahli untuk anak-anak agar bisa mengambil manfaat tersebut. Kenyataannya, jika mereka melampaui batas waktu, penelitian tersebut mendapati bahwa efek positifnya justru akan lenyap. Artinya, tidak ada efek nyata, positif atau negatif, untuk anak-anak yang bermain sampai tiga jam lebih dari permainan video dibandingkan dengan anak-anak yang tidak bermain. Ada istilah dalam bahasa Inggris, *Less is good, and too much is a problem*. Istilah ini lebih mengacu pada panduan bagi anda yang sedang berjuang membuat jadwal tertentu bagi anda sendiri atau anak-anak anda dalam mengatur jam tertentu dalam bermain *game*.

B. Motivasi Belajar

Menurut Winkel (2004), motivasi adalah dorongan yang sudah menjadi menjadi aktif pada saat-saat tertentu. Artinya daya penggerak di dalam *diri* orang untuk melakukan aktivitas demi mencapai suatu tujuan tertentu.

1. Pengertian Motivasi

Motivasi menurut Donald dalam Hamalik (2011), *motivation is an energy change within the person characterized by affective aursal and anticipatory goal reaction*. Motivasi adalah perubahan energy dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dari pengertian yang di kemukakan Donald ini mengandung tiga elemen penting:

- a. Motivasi mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu. Perkembangan motivasi akan membawa beberapa perubahan energi dalam sistem *neurophysiological* yang ada pada organisme manusia, karena menyangkut perubahan energi manusia, penampakkannya akan menampakkan pada kegiatan fisik manusia.
- b. Motivasi ditandai dengan munculnya pemikiran dan aksi seseorang. Dalam hal ini motivasi akan relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah-laku manusia.
- c. Motivasi akandistimulus, karena adanya tujuan, jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respon dari suatu aksi, yakni tujuan. Motivasi memang muncul dari dalam diri manusia, tetapi kemunculannya karena terdorong oleh adanya unsur lain, dalam hal ini adalah tujuan. Tujuan ini selalu akan menyangkut soal kebutuhan.

Dalam kegiatan belajar-mengajar, apabila ada seseorang siswa yang tidak berbuat sesuatu yang seharusnya dikerjakan, maka perlu diselidiki sebab-sebabnya. Sebab-sebab itu biasanya bermacam-macam, mungkin ia tidak senang, mungkin sakit, lapar, ada masalah pribadi dan lain-lain. Hal ini berarti bahwa pada diri anak tidak terjadi perubahan energi, tidak terangsang afeksinya untuk melakukan sesuatu, karena tidak memiliki tujuan atau kebutuhan belajar. Keadaan semacam ini perlu dilakukan daya upaya yang dapat menemukan sebab musabahnya dan kemudian mendorong seorang siswa itu mau melakukan pekerjaan yang seharusnya dilakukan, yakni belajar. Dengan kata lain, siswa itu diberi rangsangan agar tumbuh motivasi pada dirinya.

Motivasi adalah kekuatan, baik dari dalam maupun luar yang mendorong seseorang yang mencapai tujuan tertentu yang ditetapkan sebelumnya. Perbuatan seseorang yang didasarkan atas motivasi tertentu mengandung tema sesuai dengan motivasi yang mendasarinya Suhanji (2009). Definisi motivasi menurut Uno (2012) adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah hal-hal yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Baik dorongan dari dalam diri maupun dorongan yang terjadi dari luar atau lingkungan. Dorongan dari dalam diri dapat berupa semangat dan energi yang berada dalam tubuh. Sedangkan dorongan dari luar seperti dorongan semangat orang tua, sahabat, ataupun situasi dalam lingkungan sekitar.

Sejalan dengan pendapat di atas terdapat dua macam motivasi menurut Djamarah (2002), yaitu:

- a. Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau fungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam setiap diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.
- b. Motivasi ekstrinsik adalah kebalikan dari motivasi intrinsik. Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar.

Jadi siswa yang memiliki motivasi belajar akan bergantung pada aktivitas tersebut yang memiliki isi yang menarik atau prose yang menyenangkan. Motivasi

belajar melibatkan tujuan-tujuan belajar dan strategi yang berkaitan dalam mencapai tujuan belajar tersebut. Terdapat lima faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa, yaitu harapan, instruksi langsung, umpan balik yang tepat, penguatan, dan hukuman (Brophy, 2004). Keller dalam Siregar dan Hartini (2010: 57) telah menyusun seperangkat prinsip-prinsip motivasi yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran yang disebut sebagai ARCS model *attention* (perhatian), *relevance* (relevansi), *confidence* (kepercayaan diri), dan *satisfaction* (kepuasan).

2. Ciri-ciri Motivasi Belajar

Motivasi setiap orang yang satu dengan yang lain tidak bisa sama. Biasanya hal ini tergantung dari apa yang diinginkan orang yang bersangkutan. Menurut Sardiman (2014) motivasi yang ada pada diri setiap orang memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Tekun dalam menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak berhenti sebelum selesai). Dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan suatu pekerjaan dan tidak berhenti sebelum selesai.
- b. Ulet menghadapi kesulitan. Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin atau tidak cepat puas dengan prestasi yang dicapai.
- c. Menunjukkan minat yang besar terhadap bermacam-macam masalah. Menunjukkan kesukaan pada suatu hal.
- d. Lebih suka bekerja mandiri. Tidak tergantung pada orang lain.

- e. Tidak cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin. Hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja kurang kreatif.
- f. Dapat mempertahankan pendapatnya. Memiliki pendirian yang tepat.
- g. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini, tidak mudah terpengaruh orang lain.

3. Unsur-unsur dalam Motivasi Belajar

Menurut Dimiyati (2006) dalam motivasi terdapat beberapa unsur-unsur yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu:

- a. Cita-cita atau aspirasi siswa

Motivasi dalam belajar tampak pada keinginan anak sejak kecil, seperti keinginan berjalan, belajar membaca, dapat menyanyi, dan lain sebagainya. Keberhasilan mencapai keinginan tersebut menumbuhkan kemauan bergiat bahkan menimbulkan cita-cita dibarengi oleh perkembangan akal, moral, bahasa, dan nilai-nilai kehidupan.

- b. Kemampuan siswa

Kegiatan belajar perlu dibarengi dengan kemampuan atau kecakapan untuk mencapainya. Kemampuan ini meliputi beberapa aspek yang terdapat dari dalam diri siswa, misalnya pengamatan, perhatian, dan daya pikir. Secara ringkas dapat dikatakan bahwa kemampuan belajar yang tinggi biasanya membuat siswa termotivasi dalam belajar, karena siswa yang seperti itulah yang lebih sering memperoleh sukses oleh karena kesuksesannya memperkuat motivasi.

c. Kondisi siswa

Kondisi siswa meliputi kondisi jasmani dan psikologis yang mempengaruhi motivasi belajar. Seorang siswa yang sedang sakit, lapar, atau marah akan mengganggu perhatian belajar. Sebaliknya seorang siswa yang sehat, kenyang dan gembira akan mudah memuatkan perhatian.

d. Kondisi lingkungan sosial

Lingkungan belajar siswa berupa keadaan alam, tempat tinggal, pergaulan sebaya, dan kehidupan masyarakat sangat mempengaruhi siswa. Sebagai anggota masyarakat, maka siswa dapat terpengaruh oleh lingkungan sekitar. Bencana alam, tempat tinggal yang kumuh, ancaman rekan yang nakal, perkelahian antar siswa, akan mengganggu keunggulan belajar. Sebaliknya sekolah yang nyaman, pergaulan siswa yang rukun akan memperkuat motivasi belajar.

e. Unsur-unsur yang dinamis dalam belajar dan pembelajaran

Unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran adalah unsur-unsur yang keberadaannya dalam proses belajar tidak stabil dan cenderung berubah-ubah. Siswa memiliki perasaan, perhatian, kemauan, ingatan dan pikiran yang mengalami perubahan berkat pengalaman hidup. Pengalaman dengan teman sebayanya berpengaruh terhadap motivasi dan perilaku belajar.

f. Upaya guru

Guru adalah pendidik yang berkembang, upaya guru membelajarkan siswa terjadi di sekolah dan di luar sekolah, upaya pembelajaran ini meliputi penyelenggaraan tertib belajar atau membina disiplin belajar dalam tiap kesempatan seperti pemanfaatan waktu dan pemeliharaan fasilitas sekolah,

membina belajar tertib di pergaulan dan membina belajar tertib di lingkungan sekolah.

4. Cara Menggerakkan Motivasi Siswa

Hamalik (2011) menyatakan bahwa guru dapat menggunakan berbagai cara untuk menggerakkan atau membangkitkan motivasi belajar siswanya, ialah dengan cara sebagai berikut:

a. Pujian

Pemberian pujian kepada siswa atas hal-hal yang telah dilakukan dengan berhasil, besar manfaatnya sebagai pendorong belajar. Pujian menimbulkan rasa puas dan senang.

b. Hadiah

Cara ini dapat juga dilakukan oleh guru dalam batas-batas tertentu, misalnya pemberian hadiah pada akhir tahun kepada siswa yang mendapat atau menunjukkan hasil belajar yang baik, memberikan hadiah bagi para pemenang sayembara atau pertandingan olahraga.

c. Kerja kelompok

Kerja kelompok dimana melakukan kerjasama dalam belajar, setiap anggota kelompok turut, kadang-kadang perasaan untuk mempertahankan nama baik kelompok menjadi pendorong yang kuat.

d. Persaingan

Persaingan mampu memicu semangat belajar siswa. Setelah siswa bersemangat dalam belajar tentu akan muncul hasrat untuk belajar dalam dirinya.

e. Tujuan dan *level of aspiration*

Pendorong yang besar pengaruhnya dalam belajar anak didik adalah aspirasi. Aspirasi diartikan sebagai harapan atau keinginan untuk mencapai prestasi yang lebih baik dari prestasi yang telah diperoleh sebelumnya.

f. Sarkasme

Sarkasme adalah dengan jalan mengajak para siswa yang mendapat hasil belajar yang kurang. Dalam batas-batas sarkasme dapat mendorong kegiatan belajar demi nama baiknya, tetapi dipihak lain dapat menimbulkan sebaliknya, karena siswa merasa dirinya dihina, sehingga timbulnya konflik antara siswa dengan guru.

g. Penilaian

Cara ini dapat membangkitkan motivasi belajar oleh karena dalam kegiatan ini mendapat pengalaman langsung yang bermakna bagiannya. Selain dari itu, karena objek yang akan dikunjungi adalah objek yang menarik minatnya.

h. Film pendidikan

Setiap siswa merasa senang menonton film. Gambaran dan isi cerita lebih menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar. Para siswa mendapat pengalaman yang baru yang merupakan suatu unit cerita yang bermakna.

i. Belajar melalui radio

Mendengarkan radio lebih menghasilkan daripada mendengarkan ceramah guru. Radio adalah alat yang penting untuk mendorong motivasi belajar siswa. Akan tetapi, radio tidak dapat menggantikan posisi guru dalam mengajar. Masih banyak cara yang dapat digunakan oleh guru untuk membangkitkan dan memelihara motivasi

belajar siswa. Namun yang lebih penting ialah motivasi yang timbul dari dalam diri siswa sendiri seperti dorongan kebutuhan, kesadaran akan tujuan dan juga pribadi guru sendiri merupakan contoh yang dapat merangsang motivasi mereka.

C. Prestasi Belajar

Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok.

1. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah sebuah kalimat yang terdiri dari dua kata, yakni “prestasi” dan “belajar”. Antara kata “prestasi” dan “belajar” mempunyai arti yang berbeda. Oleh karena itu, sebelum pengertian “prestasi belajar” dibicarakan ada baiknya pembaca ini diarahkan pada masalah pertama untuk mendapatkan pemahaman lebih jauh mengenai makna kata “prestasi” dan “belajar”. Hal ini juga untuk memudahkan memahami lebih mendalam tentang pengertian “prestasi belajar” itu sendiri Syaiful (2018:19).

Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai seseorang dalam penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang dikembangkan dalam pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan tes angka nilai yang diberikan oleh guru Asmara (2009: 11). Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Hetika (2008: 23) “prestasi belajar adalah pencapaian atau kecakapan yang dinampakkan dalam keahlian atau kumpulan pengetahuan”. Kemudian Harjati (2008:43) menyatakan bahwa prestasi merupakan hasil usaha yang dilakukan dan menghasilkan perubahan yang dinyatakan dalam bentuk simbol untuk menunjukkan kemampuan pencapaian dalam hasil kerja dalam waktu tertentu”.

Pengetahuan, pengalaman dan keterampilan yang diperoleh akan membentuk kepribadian siswa, memperluas kepribadian siswa, memperluas wawasan kehidupan serta meningkatkan kemampuan siswa. Bertolak dari hal tersebut maka siswa yang aktif melaksanakan kegiatan dalam pembelajaran akan memperoleh banyak pengalaman. Demikian siswa yang aktif dalam pembelajaran akan banyak pengalaman dan prestasi belajarnya meningkat. Sebaliknya siswa yang tidak aktif akan minim/sedikit pengalaman sehingga dapat dikatakan prestasi belajarnya tidak meningkat atau tidak berhasil. Dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah sesuatu yang dapat dicapai yang dinampakkan dalam pengetahuan, sikap, dan keahlian.

2. Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar secara umum menurut Slameto (2010) pada garis besarnya meliputi faktor intern dan faktor ekstern yaitu:

a. Faktor intern

Dalam faktor ini dibahas 2 faktor yaitu:

1) Faktor jasmaniah mencakup:

- a) Faktor kesehatan
- b) Cacat tubuh

2) Faktor psikologis mencakup:

- a) Intelegensi
- b) Perhatian
- c) Minat

- d) Bakat
- e) Motivasi
- f) Kematangan
- g) Kesiapan
- h) Faktor kelelahan

b. Faktor ekstern

Faktor ini dibagi menjadi 3 faktor, yaitu:

1) Faktor keluarga mencakup:

- a) cara orang tua mendidik
- b) relasi antar anggota keluarga
- c) suasana rumah
- d) keadaan ekonomi keluarga
- e) pengertian orang tua
- f) latar belakang kebudayaan

2) Faktor sekolah meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.

3) Faktor masyarakat meliputi kegiatan dalam masyarakat, media, teman bermain, bentuk kehidupan bermasyarakat.

Jadi, berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar digolongkan menjadi dua yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern merupakan faktor yang berkaitan dengan segala

yang berhubungan dengan diri siswa itu sendiri berupa motivasi, minat, bakat, kepandaian, kesehatan, sikap, perasaan dan faktor pribadi lainnya. Sedangkan faktor ekstern merupakan faktor yang berhubungan dengan pengaruh yang datang dari luar diri individu berupa sarana dan prasarana, lingkungan, masyarakat, guru, metode pembelajaran, kondisi social, ekonomi, dan lain sebagainya.

3. Prestasi Belajar dan Intensitas Penggunaan *Game Online*

Prestasi belajar tidak dapat dipisahkan dari perbuatan belajar karena belajar merupakan suatu proses, sedangkan prestasi belajar adalah hasil dari proses pembelajaran tersebut. Bagi seorang siswa, baik di kelas Sekolah Dasar (SD), belajar merupakan suatu kewajiban. Berhasil atau tidaknya seorang siswa dalam pendidikan tergantung pada proses belajar yang dialami oleh siswa tersebut. Akan tetapi prestasi belajar dipengaruhi oleh salah satunya adalah motivasi dan fokus dalam pembelajaran. Kurang lebih bermain *game online* akan membawa lebih banyak dampak positif selama dilakukan dalam tahap wajar (tahu batas kapan harus berhenti) untuk menghindari segala dampak negatifnya pun anda harus bermain game dengan taraf yang normal-normal saja.

Motivasi belajar pada peserta didik sekarang ini semakin kompleks. Asumsi yang ada pada motivasi belajar dapat dilihat dengan prestasi dan perspektif kognitif dari peserta didik, baik pelajar sekolah dasar atau mahasiswa perguruan tinggi. Status yang ada tidak banyak menimbulkan perbedaan akan motivasi belajar, hal ini menjadi sebuah kecenderungan bahwa kesadaran akan motivasi belajar tidak hanya dilihat dari aspek umur dan status tetapi juga dilihat dari gaya hidup masing-masing individu.

Paradigma dalam sebuah perkembangan teknologi adalah untuk membantu dan menstimulus motivasi belajar baik aspek kognitif maupun psikomotor para peserta didik di era modernisasi sekarang. dan adanya *game online* kadang membuat orang tua atau masyarakat beranggapan negatif terhadap *game online*. Tapi anda sebenarnya tidak perlu terlalu khawatir. Pasalnya, dengan pengaturan waktu bermain serta pengawasan yang tepat, ada sejumlah keuntungan yang justru akan didapat anak anda dari bermain video game.

Berikut adalah 10 manfaat yang dapat diperoleh dari aktivitas bermain video *game* menurut Rivan (2015):

a. Aktivitas fisik

Ada banyak *video game* di pasaran yang dalam pengoperasiannya memerlukan beberapa jenis aktivitas fisik. Apakah itu menari atau bermain gitar. Di sinilah dibutuhkan kecerdikan orang tua untuk memiliki jenis *game* untuk anak-anak mereka, yang dapat memaksa mereka (anak-anak) untuk bergerak ketimbang harus duduk di sofa sepanjang hari.

b. Kebugaran dan gizi

Banyak *game* yang menggabungkan unsur kebugaran, gizi dan hidup sehat sebagai tujuan utama permainan. Bahkan tidak sedikit *game* yang menyajikan tujuan utama permainan mereka pada kebugaran fisik, yang bertujuan mendorong para pemain untuk menurunkan berat badan untuk mempertahankan gaya hidup sehat.

c. Koordinasi mata dan tangan

Bermain video *game* sebenarnya dapat meningkatkan ketangkasan anak Anda, yang sangat berguna untuk melakukan aktivitas sehari-hari. Sebenarnya banyak jenis olahraga yang dapat dilakukan untuk meningkatkan koordinasi

antara tangan dan mata, tetapi hal itu kurang menarik keinginan anak-anak untuk mencobanya.

d. Keterampilan sosial

Kurangnya keterampilan sosial dan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain secara teratur dapat merusak perkembangan anak dan bahkan menyebabkan depresi. Anak-anak yang pemalu dan kurang percaya diri ketika bersosialisasi dengan teman mereka mungkin akan lebih mudah membuka diri saat bermain video *game*. Dengan bermain *game online*, anak-anak dapat berinteraksi dengan banyak orang bahkan orang yang tidak mereka kenal.

e. Peningkatan kemampuan belajar

Kompleksitas *game* memberikan anak Anda kesempatan untuk meningkatkan keterampilan kognitif seperti memecahkan masalah dan membuat keputusan. Video *game* telah berkembang ke titik di mana penggunaannya harus mengambil kendali dan berpikir sendiri. Bahkan banyak permainan yang mendorong anak untuk menjadi sabar dan kreatif dalam memecahkan sebuah teka-teki sebelum mereka dapat maju ke tahap berikutnya.

f. Sportivitas dan adil

Sportivitas dan adil (*fair play*) adalah nilai-nilai yang umum dikembangkan dalam olahraga dan organisasi. *Game* secara tidak langsung menawarkan anak anda nilai-nilai ini, terutama saat bersaing satu sama lain.

g. Mengurangi stress.

Stres tidak hanya dialami oleh orang tua tetapi juga anak-anak. Beberapa orang tua terkadang menaruh harapan dan tuntutan yang sebenarnya anak-anak mereka tidak suka, misalnya terkait hobi dan belajar. Bermain *game* dapat

menjadi jalan keluar bagi anak anda lepas dari tekanan untuk mengurangi tingkat stres.

h. Kerja tim

Kerjasama dan kebutuhan untuk membangun *team work* kuat pengaruhnya saat anak bermain video *game*. Beberapa game online misalnya, yang membutuhkan sebuah kerjasama tim untuk mencapai kemenangan.

i. Mengatasi rasa sakit

Bermain video *game* bisa menjadi sarana untuk mengatasi rasa sakit fisik atau emosional, misalnya, pada orang yang sedang menderita suatu penyakit di mana hanya dapat melakukan aktivitas di kamar tidur.

j. Membuat orang senang Salah satu efek terbesar dari bermain game adalah membuat orang bahagia. Namun, sangat penting untuk membatasi waktu bermain game, karena ada kemungkinan bahwa alat ini membuat anda menjadi kecanduan. Biarkan anak-anak anda untuk bermain game sesering mungkin, tapi jangan lupa mengingatkan mereka untuk berhenti dan pastikan pula anak untuk tetap melakukan aktivitas di lingkungan sosial.

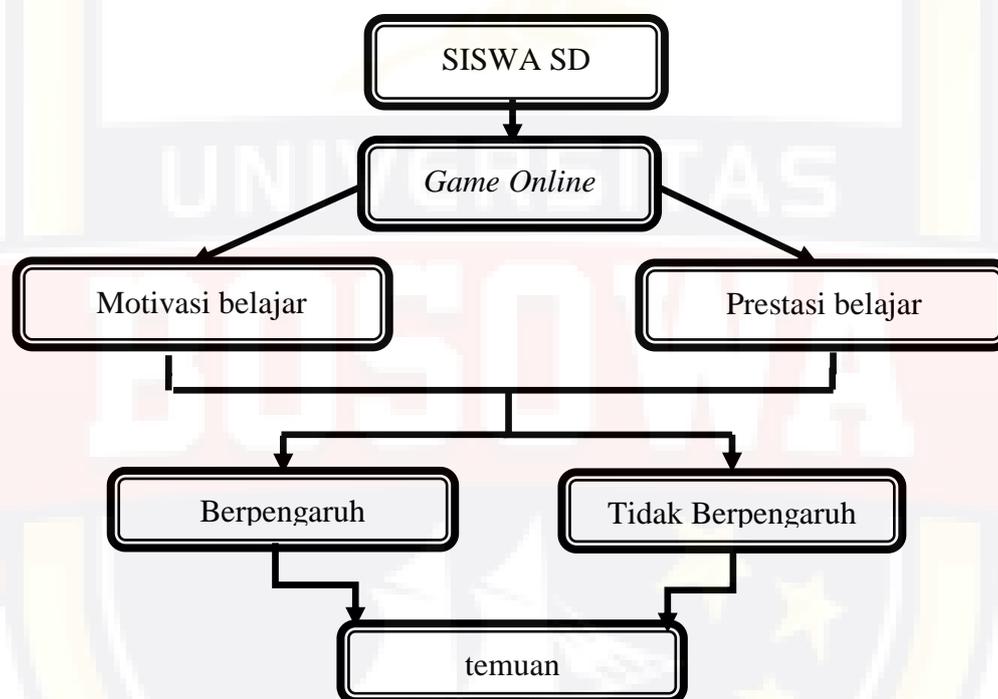
D. Kerangka Pikir

Berdasarkan kajian teori yang telah dirumuskan di atas, kerangka pikir merupakan garis-garis besar yang sangat mendukung agar dalam pengumpulan data, menganalisis dan penarikan kesimpulan dapat lebih jelas dan terarah.

Siswa SD yang masih berusia 10-11 tahun masih suka bermain, bergerak dan menyukai permainan yang mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan sehingga membuatnya bermain terus-menerus tanpa memperdulikan berapa lama waktu yang dipergunakan. Dengan munculnya *game online* menyediakan berbagai

tipe permainan yang menyenangkan seperti permainan perang, perkelahian, petualangan, dan berbagai jenis permainan *game online* lainnya menyebabkan siswa SD yang memainkan *game online* yang mudah diakses hanya lewat *smartphone* ini menjadi ketagihan dan lupa waktu sehingga motivasi belajarnya rendah dan akan berdampak pada prestasi belajarnya.

Secara sederhana, alur penelitian ini digambarkan seperti berikut:



Gambar. 2.1. Kerangka Pikir

Bagan kerangka pikir pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa dan prestasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo.

E. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh *game online* terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

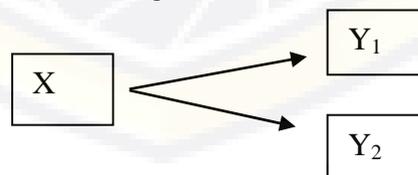
1. Jenis Penelitian

Penelitian *ex post facto* merupakan salah satu dari berbagai jenis penelitian, baik penelitian bidang ilmu pengetahuan alam maupun ilmu pengetahuan sosial. Nasoetion (1992: 48) menyatakan bahwa penelitian suatu upaya pengkajian yang cermat, teratur, dan tekun mengenai suatu masalah. Istilah *ex post facto* menunjukkan bahwa perubahan variabel bebas itu telah terjadi, peneliti dihadapkan kepada masalah bagaimana menetapkan sebab dari akibat yang sedang diamati. Data dikumpulkan setelah peristiwa terjadi, variabel terikat ditentukan terlebih dahulu kemudian menuntut ke belakang untuk menemukan sebab.

Penelitian *ex post facto* bertujuan untuk melacak kembali, apa yang menjadi faktor penyebab terjadinya pengaruh *game online* terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo.

2. Desain penelitian

Desain penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Model Desain Penelitian

Ket: X : Penggunaan *Game Online*
Y1 : Motivasi belajar
Y2 : Prestasi Belajar

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo dan waktu penelitian pada semester ganjil tahun ajaran atau mengikuti jadwal sekolah 2020/2021.

C. Variabel Penelitian

Variabel adalah objek penelitian, atau yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Adapun yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel Bebas (independen)

Dalam penelitian ini yang merupakan variabel bebas adalah *game online*.

2. Variabel terikat (dependen)

Dalam penelitian ini yang merupakan variabel terikatnya adalah motivasi dan prestasi belajar siswa.

D. Definisi Operasional Variabel

Untuk menguji hipotesis dan mengukur variabel yang digunakan dalam penelitian ini, sekaligus menghindari kesalahpahaman atau perbedaan pandangan dalam mendefinisikan variabel yang dianalisis, maka diberikan definisi operasional sebagai berikut:

1. *Game online* dimaksudkan sebagai sebuah permainan (*games*) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet), permainan ini biasanya di mainkan secara bersamaan dengan pemain yang tidak terbatas banyaknya, yang dapat dilihat dengan berdasarkan pada *Game Online* yang dimainkan (FF, PUBG, COC, *MOBILE LEGEND*)

2. Motivasi Belajar adalah dorongan pada peserta didik untuk mengadakan perubahan tingkah laku dengan indikator motivasi yaitu:

- a. *attention* (perhatian),
- b. *relevance* (relevan),
- c. *confidence* (kepercayaan diri),
- d. *satisfaction* (kepuasan)

3. Prestasi belajar adalah hasil dari suatu proses belajar mengajar yang memberikan informasi tentang sejauh mana siswa menguasai materi pelajaran, bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan tingkah laku yang dapat dilihat dari nilai rapornya. Dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75.

E. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi pada penelitian ini adalah siswa SD yang ada di Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo yang terdiri dari 39 sekolah. Dari 39 sekolah akan dipilih beberapa sekolah yang menjadi sampel dalam penelitian ini. Daftar nama sekolah yang ada di Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo sebagai berikut.

Tabel 3.1
Daftar Nama Sekolah di Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo

No	Nama Sekolah	Keadaan Siswa						JML	Ket
		Kelas I	Kelas II	Kelas III	Kelas IV	Kelas V	Kelas VI		
1	SDN 89 CINA	7	10	9	7	12	5	50	
2	SDN 90 PAMMANA	12	16	14	8	16	16	82	
3	SDN 91 PAMMNA	10	12	13	10	13	4	62	
4	SDN 92 PALLAWARUKKA	15	13	18	16	28	15	105	
5	SDN 93 PALLAWARUKKA	10	11	6	6	9	8	50	
6	SDN 94 WATAMPANUA	5	6	8	7	9	11	46	
7	SDN 95 PATILA	14	13	18	25	17	17	104	
8	SDN 96 SIMPURSIA	15	15	19	20	14	18	101	
9	SDN 98 LEMPA	12	11	9	12	13	8	65	
10	SDN 99 LAMPULUNG	16	17	14	15	19	16	98	
11	SDN 100 SIMPURSIA	10	16	10	7	7	6	56	
12	SDN 101 TADANG PALIE	16	16	19	6	11	6	83	
13	SDN 102 LAGOSI	6	9	3	5	9	8	40	
14	SDN 103 TADANG PALIE	14	12	15	16	15	11	83	
15	SDN 104 ABBANUANGE	10	13	12	10	9	9	64	
16	SDN 105 TOBATANG	5	6	4	4	5	10	34	
17	SDN 106 WECUDAI	3	5	6	6	2	3	25	
18	SDN 205 PAMMANA	12	16	16	13	14	12	83	
19	SDN 223 KAMPIRI	9	16	9	7	10	11	62	
20	SDN 224 PATILA	10	11	9	11	10	5	56	
21	SDN 244 PAMMANA	15	15	15	17	12	19	99	
22	SDN 245 TADANG PALIE	5	8	14	5	7	3	42	
23	SDN 246 LAPAUKKE	10	6	8	8	10	8	50	
24	SDN 293 PAMMANA	20	22	20	13	19	16	110	
25	SDN 294 LEMPA	36	38	35	29	41	35	214	
26	SDN 295 LAMPULUNG	13	13	13	18	12	12	81	
27	SDN 296 LAPAUKKE	10	7	6	11	6	10	50	
28	SDN 297 KAMPIRI	15	17	16	11	12	15	86	
29	SDN 327 SIMPURSIA	10	20	17	12	10	11	80	
30	SDN 339 LAGOSI	14	14	16	14	16	17	91	
No	Nama Sekolah	Keadaan Siswa						JML	Ket
		Kelas I	Kelas II	Kelas III	Kelas IV	Kelas V	Kelas VI		
31	SDN 361 LAMPULUNG	5	18	14	16	11	19	83	

32	SDN 362 WECUDAI	7	8	13	14	15	15	72
33	SDN 381 LAGOSI	10	16	5	13	12	7	63
34	SDN 382 PALLAWARUKKA	5	16	4	4	11	10	50
35	SDN 401 TADANG PALIE	10	7	3	6	7	5	38
36	SDM 931 KAMPIRI	15	16	15	13	9	10	78
37	SDA 2 KAMPIRI	15	23	17	23	21	22	121
38	SDA 3 BULU PATILA	7	6	5	8	8	8	42
39	SDA 8 SABBANG	8	9	13	11	10	4	55
	JUMLAH	440	523	480	474	492	445	2854

Sampel

Teknik sampling yang digunakan adalah *Multistage sampling*. Pemilihan sampel dilakukan secara acak dari 39 sekolah dalam satu kecamatan dengan memilih satu sekolah setiap gugus dari empat gugus yang ada, dan kelas yang dipilih adalah siswa kelas V dengan pertimbangan, siswa kelas V cukup mudah dalam menjawab soal dengan tepat yang diberikan dalam bentuk angket. Jadi dapat disimpulkan bahwa teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah yang digunakan adalah *Multistage Random Sampling* yang dilakukan melalui pengundian. Teknik *Multistage Random Sampling* digunakan karena anggota populasi bersifat homogen (sejenis) dari segi tingkat umur dan kelas serta berasal dari lingkungan kecamatan yang sama. Hasil pengambilan sampel tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2
Sampel Penelitian

No.	Nama Sekolah	Sampel Kelas V
1	SDN 101 Tadangpalie	6
2	SDN 104 Abbanuangge	10
3	SDN 99 Lampulung	15

4	SDN 244 Pammana	17
Jumlah		48

F. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Dalam setiap kegiatan penelitian selalu ada kegiatan pengumpulan data. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi:

1. Angket

Angket adalah pertanyaan terstruktur yang diisi sendiri oleh responden atau diisi oleh pewawancara yang membacakan pertanyaan fakta dan pendapat sampel penelitian yang dalam hal ini siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian yaitu angket terkait *game online* siswa yang jawaban angketnya didasarkan pada persepsi umum siswa yaitu

a) Instrumen angket *game online*

Data yang dihasilkan dari penyebaran angket berskala pengukuran interval mengingat angket yang disebarkan menggunakan skala *Likert* dengan pembobotan kisaran 1 sampai 5 dengan alternatif jawaban yaitu (5) sangat setuju, (4) setuju, (3) ragu-ragu, (2) tidak setuju dan (1) sangat tidak setuju.

b) Instrument angket motivasi belajar

Data yang dihasilkan dari penyebaran angket berskala pengukuran interval mengingat angket yang disebarkan menggunakan skala *Likert* dengan pembobotan kisaran 1 sampai 5 dengan alternatif jawaban yaitu (5) sangat setuju, (4) setuju, (3) ragu-ragu, (2) tidak setuju dan (1) sangat tidak setuju. Untuk mengolah data,

pembobotan setiap alternatif jawaban angket menggunakan skala likert dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2
Kategori jawaban angket.

Kategori Pernyataan	Alternatif Jawaban				
	SS	S	RG	TS	STS
Positif	5	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4	5

Sebelum digunakan dalam penelitian, maka angket terlebih dahulu divalidasi oleh validator kemudian diuji cobakan pada sekolah lain yang tidak termasuk dalam anggota sampel. Setelah itu, dihitung jumlah butir angket yang valid menggunakan rumus *korelasi product moment*, sedangkan reliabilitasnya dihitung menggunakan rumus *Alpha Cronbach*.

Sebelum angket penggunaan *game online* dan motivasi belajar disebarkan kepada sampel penelitian, angket tersebut divalidator terlebih dahulu oleh validator ahli kemudian diuji validitas dan reliabilitasnya dengan menyebarkan angket tersebut kepada responden di luar sampel yaitu di SD 101 Tadangpalie. Dalam uji coba ini, responden uji coba diambil dari siswa kelas V sebanyak 11 orang. Dibawah ini adalah hasil uji coba validitas dan reliabilitas angket dengan bantuan SPSS 16:

Uji validitas instrumen angket game dan angket motivasi yang dilakukan menunjukkan bahwa pernyataan angket game yang berjumlah 25 item dan pernyataan angket motivasi yang berjumlah 20 item yang diuji cobakan terbukti semuanya valid karena lebih besar daripada r_{tabel} yaitu 0,553.

Nilai α atau r yang diperoleh pada perhitungan dengan menggunakan rumus koefisien Alpha atau *Alpha Cronbach* di atas memiliki kriteria reliabilitas instrumen seperti disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3.3
Kriteria Reliabilitas

Koefisien Realibilitas	Penafsiran
$0,80 < r$	Derajat realibilitas tinggi
$0,40 \leq r \leq 0,80$	Derajat realibilitas sedang
$r < 0,40$	Derajat realibilitas rendah

Dari perhitungan reliabilitas instrumen menggunakan rumus *alpha Cronbach* diperoleh nilai reliabilitas angket *game online* sebesar 0,947 sedangkan angket motivasi sebesar 0,910 termasuk dalam kategori derajat realibilitas tinggi. Cara perhitungan reliabilitas instrumen menggunakan rumus *Alpha Cronbach* diperoleh menggunakan SPSS 16 yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.4
Reliabilitas Angket *Game Online*

Cronbach's Alpha	N of Items
.947	25

Jika jumlah item pernyataan angket penggunaan *game* adalah 25 pernyataan dan rentangan skala yang digunakan 1 sampai 5, maka skor terendah peserta didik adalah 25 ($25 \times 1 = 25$) dan skor tertinggi adalah 125 ($25 \times 5 = 125$).

Tabel 3.5
Reliabilitas Angket Motivasi Belajar

Cronbach's Alpha	N of Items
.910	20

Jika jumlah item pernyataan angket penggunaan *game* adalah 20 pernyataan dan rentangan skala yang digunakan 1 sampai 5, maka skor terendah peserta didik adalah 20 ($20 \times 1 = 20$) dan skor tertinggi adalah 100 ($20 \times 5 = 100$). Jika dibagi lima kategori maka akan diperoleh interval ketegori intensitas penggunaan game sebagai berikut:

Tabel 3.6

Kategori Angket Penggunaan *Game Online*

Interval	Kategori
106-125	Sangat tinggi
86-105	Tinggi
66-85	Sedang
46-65	Rendah
25-45	Sangat rendah

Jika jumlah item pernyataan angket motivasi belajar adalah 20 pernyataan dan rentangan skala yang digunakan 1 sampai 5, maka skor terendah peserta didik adalah 20 ($20 \times 1 = 20$) dan skor tertinggi adalah 100 ($20 \times 5 = 100$). Jika dibagi lima kategori maka akan diperoleh interval ketegori motivasi belajar sebagai berikut:

Tabel 3.7

Kategori Angket Motivasi Belajar

Interval	Kategori
85-100	Sangat tinggi
69-84	Tinggi
53-68	Sedang
37-52	Rendah
20-36	Sangat rendah

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sebuah pencarian, penyelidikan, pengumpulan, pengawetan, penguasaan, pemakaian dan penyediaan dokumen. Dokumentasi ini

digunakan untuk mendapatkan keterangan dan penerangan pengetahuan dan bukti yang dalam penelitian ini dimaksudkan sebagai data akademik prestasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo.

G. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh merupakan data kuantitatif yang dianalisis melalui perhitungan statistik yang bersifat deskriptif dan inferensial.

1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Analisis data statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan variabel penelitian yang diteliti berdasarkan data-data numerik berupa nilai rata-rata, modus atau median yang diperoleh dari hasil pengisian angket dan data prestasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo.

2. Analisis Statistik Inferensial

Teknik analisis inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian yang telah dirumuskan. Sebelum uji hipotesis, dilakukan uji prasyarat sebagai berikut:

a. Uji prasyarat analisis

1) Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran data normal atau tidak. Pengujian normalitas dapat dilakukan melalui SPSS dengan menggunakan analisis *Kolmogoro-Smirnov*, pada taraf signifikansi 95% atau alpha (α) 5 %, dimana jika P-Value $\geq 0,05$, maka data berdistribusi normal dan apabila $\leq 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal. Hasil dari normal atau tidaknyadata, dapat dilihat dari nilai signifikansinya. Secara detail berikut

dijelaskan hasil uji normalitas dari data angket *game*, motivasi dan prestasi belajar siswa.

Tabel 3.8
Hasil Uji Normalitas

	Unstandardized Residual
N	48
Mean	.0000000
Stand. Deviation	11.42873644
Absolute	.161
Positif	.102
Negatif	-.161
Kolmogorov-Smirnov Z	1.115
Asymp. Sig. (2-tailed)	.166

a. *Test Distribution is Normal*

Dari output uji normalitas diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) yang diperoleh adalah 0,166. Nilai $0,166 > 0,005$. Jadi disimpulkan bahwa semua data telah berdistribusi normal dan dapat dilanjutkan untuk uji hipotesis.

b. Uji hipotesis (uji T Parsial)

Untuk mengetahui adanya pengaruh *Game Online* terhadap motivasi dan prestasi belajar maka digunakan analisis uji t Parsial *SPSS 16 for Windows*. Uji t Parsial merupakan salah satu uji hipotesis penelitian dalam analisis *regresi linear* sederhana maupun analisis regresi berganda. Uji t bertujuan untuk mengetahui apakah variable bebas (X) secara parsial (individu) berpengaruh terhadap variable terikat (Y). Dengan ketentuan bahwa bila $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak (tidak ada pengaruh X terhadap Y), sedangkan apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak (ada pengaruh X terhadap Y).

Adapun hipotesis statistik dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Hipotesis penelitian I: Tidak Ada pengaruh positif *Game Online* terhadap motivasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo.

Hipotesis statistik:

H₀: Tidak ada pengaruh positif *game online* terhadap motivasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kab.Wajo.

H₁: Ada pengaruh positif *Game Online* terhadap motivasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo

- 2) Hipotesis penelitian II: Tidak Ada pengaruh positif *Game Online* terhadap prestasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo.

Hipotesis statistik:

H₀: Tidak ada pengaruh positif *Game Online* terhadap prestasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo.

H₁: Ada pengaruh positif *Game Online* terhadap prestasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

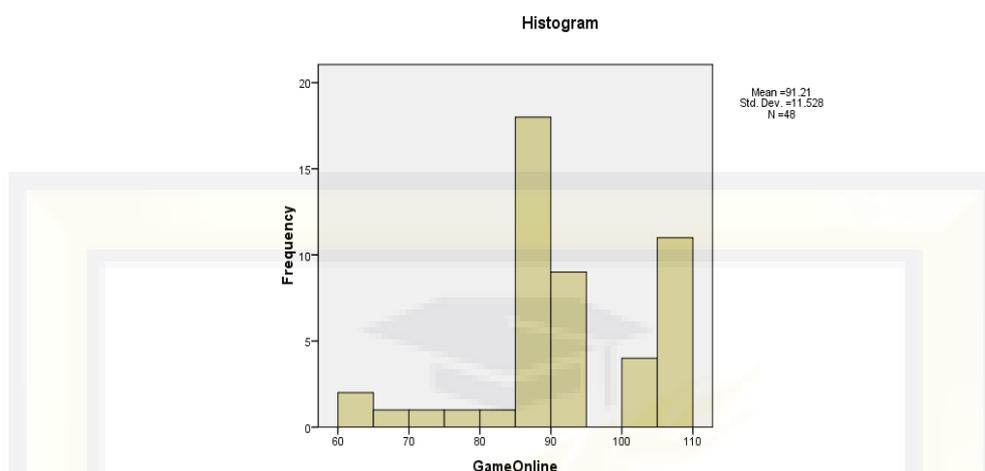
1. Gambaran Kegemaran Bermain *Game Online*

Game Online adalah *game* komputer yang dapat dimainkan oleh multipemain yang memanfaatkan jaringan komputer (*LAN* atau Internet), sebagai medianya. Saat ini bermain *game online* tidak hanya di warnet melainkan di rumah juga biasa yang diakses menggunakan *smartphone* yang terhubung dengan internet yang mendukung user untuk bermain *game online*. Serta terdapat banyak jenis permainan *game online*, dari mulai yang menggunakan grafik yang sederhana hingga membentuk dunia virtual yang sangat bagus serta yang dapat dimainkan banyak orang dalam satu permainan yang membuat penggunaan atau user hingga lupa waktu. Berikut adalah gambaran kegemaran penggunaan *game online* yang diperoleh dari angket yang disebar kepada siswa:

Tabel 4.1

Data deskriptif angket *game online*

N	Valid	48
	Missing	0
Mean		91.21
Median		89.50
Mode		86 ^a
Std. Deviation		11.528
Variance		132.892
Minimum		60
Maximum		107
Sum		4378



Gambar 4.1 Hasil Analisis Penggunaan *Game Online*

Hasil analisis statistik deskriptif pada kegemaran penggunaan *game online* siswa kelas V adalah sebagai berikut, nilai rata-rata (*mean*) yang diperoleh adalah 91,21 yang termasuk dalam kategori tinggi dengan nilai maksimum adalah 107 yang masuk dalam kategori sangat tinggi, sedangkan nilai minimumnya adalah 60 yang termasuk kategori rendah. *Median* dari data tersebut adalah 89,50, sedangkan nilai standar deviasinya sebesar 11,528 dengan nilai varians sebesar 132,892. Jadi dapat disimpulkan bahwa berdasarkan nilai rata-rata yaitu 91,21 dan dari histogram menunjukkan bahwa intensitas kegemaran siswa kelas V dalam menggunakan *Game Online* berada pada kategori tinggi.

2. Gambaran Motivasi Belajar Siswa

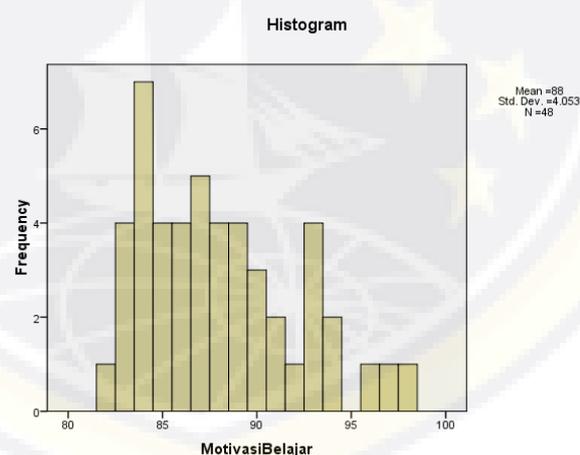
Motivasi belajar dapat dilihat dengan sebuah prestasi dan perspektif kognitif dari siswa. Baik pelajar sekolah dasar hingga perguruan tinggi banyak menimbulkan perbedaan akan motivasi belajar. Hal ini menjadi sebuah kecenderungan bahwa kesadaran akan sebuah motivasi belajar tidak hanya dilihat dari umur dan status pendidikan tetapi juga di lihat dari gaya hidup masing-

masing individu pasti berbeda satu dengan yang lainnya. Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas *game*, akan mempengaruhi motivasi belajar sehingga mengurangi waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya. Berikut adalah gambaran motivasi belajar siswa yang diperoleh dari instrument angket:

Tabel 4.2

Data deskriptif angket motivasi belajar Statistik Motivasi Belajar

N	Valid	48
	Missing	0
Mean		88.00
Median		87.00
Mode		84
Std. Deviation		4.053
Variance		16.426
Minimum		82
Maximum		98
Sum		4224



Gambar 4.2 Hasil Analisis Motivasi Belajar

Hasil analisis statistik deskriptif pada motivasi belajar siswa kelas V adalah sebagai berikut, nilai rata-rata (*mean*) yang diperoleh adalah 88 yang termasuk dalam kategori sangat tinggi dengan nilai maksimum adalah 98 yang

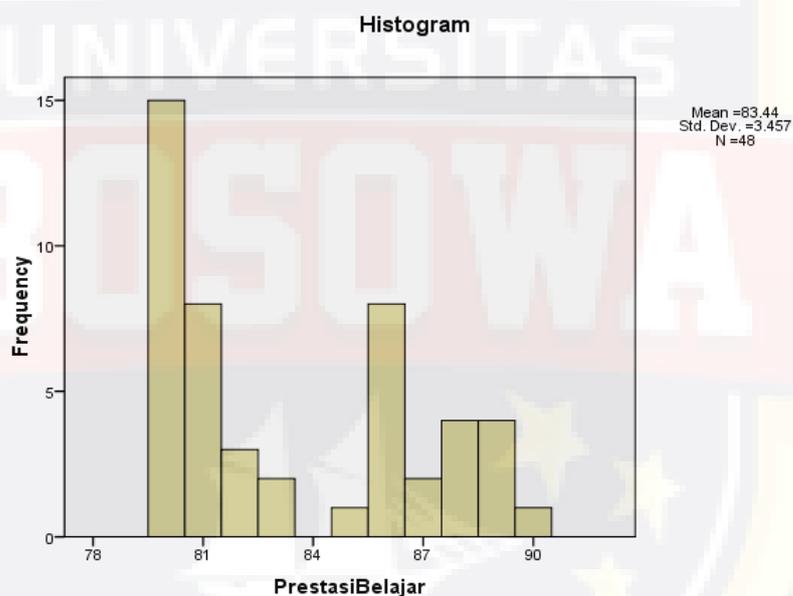
masuk dalam kategori sangat tinggi, sedangkan nilai minimumnya adalah 82 yang termasuk kategori tinggi. Median dari data tersebut adalah 87, sedangkan nilai standar deviasinya sebesar 4,053 dengan nilai varians sebesar 16,426. Berdasarkan histogram tersebut dapat dilihat bahwa batang histogram tertinggi berada antara angka 80-85 dengan nilai *modus* 84 yang berada pada kategori tinggi. Jadi dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa dalam belajar lebih banyak masuk dalam kategori tinggi.

3. Gambaran Prestasi Belajar Siswa

Prestasi belajar yang dicapai individu merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik dalam diri (faktor *internal*) maupun dari luar diri (faktor *eksternal*) individu. Prestasi belajar merupakan sebuah prestasi yang dihasilkan individu dalam menempuh pendidikan. Prestasi belajar tiap individu berbeda-beda, hal ini dimungkinkan beberapa faktor dari dalam maupun luar individu. Tingkat keberhasilan siswa dalam belajar dapat diketahui melalui prestasi belajarnya berdasarkan hasil evaluasi atau ujian. Dalam rangka perbaikan dan peningkatan mutu hasil belajar tersebut perlu adanya pengkajian tentang faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yang kecanduan *Game Online*, dikhawatirkan dapat mempengaruhi proses belajarnya seperti tidak membuat pr serta tugas yang berkenaan dengan sekolah. Berikut adalah gambaran motivasi belajar siswa yang diperoleh dari instrument angket:

Tabel 4.3
Data deskriptif prestasi belajar siswa

N	Valid	48
	Missing	0
Mean		83.44
Median		82.00
Mode		80
Std. Deviation		3.457
Variance		11.953
Minimum		80
Maximum		90
Sum		4005



Gambar 4.3 Hasil Analisis Prestasi Belajar

Hasil analisis statistik deskriptif pada prestasi belajar siswa kelas V adalah sebagai berikut, nilai rata-rata (*mean*) yang diperoleh adalah 83,44 dengan nilai maksimum adalah 90, sedangkan nilai minimumnya adalah 80. *Median* dari data tersebut adalah 82 dengan modus 80 juga, sedangkan nilai standar deviasinya sebesar 3,457 dengan nilai varians sebesar 11,953. Jadi dapat disimpulkan bahwa

nilai hasil belajar siswa berada pada kategori sangat baik dan mencapai ketuntasan diatas nilai KKM (75).

4. Pengaruh Penggunaan *Game Online* terhadap Motivasi Siswa

Tabel 4.4
Hasil uji t parsial untuk motivasi belajar

Model	Koefisien myang di mengerti		Standar Koefisien	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	91.768	4.732		19.394	.000
<i>Game Online</i>	-.041	.051	-.117	-.802	.426

Berdasarkan tabel tersebut dapat dijelaskan bahwa, uji t pertama dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh positif *Game Online* (X) terhadap motivasi belajar (Y1). Berdasarkan tabel *output* tersebut diketahui bahwa nilai signifikansi motivasi belajar adalah sebesar 0,426. Karena nilai Sig. $0,426 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_1 ditolak dan H_0 diterima. Artinya tidak ada pengaruh positif *Game Online* terhadap motivasi belajar siswa.

5. Pengaruh Penggunaan *Game Online* terhadap Prestasi Belajar Siswa

Tabel 4.5
Hasil uji t parsial untuk prestasi belajar

Model	Understandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	81.501	4.054		20.102	.000
<i>Game Online</i>	.021	.044	.071	.481	.633

Berdasarkan tabel tersebut, uji t kedua dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh positif *Game Online* (X) terhadap prestasi belajar siswa (Y2). Berdasarkan tabel output tersebut diketahui bahwa nilai signifikansi motivasi belajar adalah sebesar 0,633. Karena nilai Sig. $0,633 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_1 ditolak dan H_0 diterima. Artinya tidak ada pengaruh positif *Game Online* terhadap prestasi belajar siswa.

6. Pengaruh penggunaan *Game Online* terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa

Berdasarkan uji t yang dilakukan setiap variabel devenden, masing-masing pada motivasi dan hasil belajar, maka diperoleh hipotesis:

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_0 : Tidak ada pengaruh positif *game online* terhadap motivasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo.

H_1 : Ada pengaruh positif *Game Online* terhadap motivasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo.

Kesimpulan akhir dari penelitian ini adalah tidak ada pengaruh positif penggunaan *Game Online* terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa kelas V SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo.

7. Manfaat penggunaan *Game Online* terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa

Dunia anak adalah dunia bermain, tak heran jika mereka sangat menyukai permainan *game*. Meski demikian anak tetap harus memiliki batasan waktu untuk bermain. Berikut manfaat penggunaan *game online*:

- a. Penggunaan Bahasa Inggris
- b. Melatih Logika
- c. Melatih kemampuan sosial
- d. Pengenalan teknologi
- e. Kemampuan membaca
- f. Melatih Kerjasama

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian pada proses pengumpulan data di SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo peneliti membagikan angket kepada siswa kelas V. Namun saat ini siswa tidak diizinkan ke sekolah maka peneliti membagikan angket ke rumah siswa, hal ini dikarenakan adanya pandemi covid-19. Siswa di rumah bermain *game online* melalui *smartphone* yang mereka miliki.

1. Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa

Kebanyakan siswa yang bermain *game online* memiliki permasalahan dalam motivasi belajarnya, misalnya malas dalam belajar, kurang siap dalam mengikuti pelajaran, kurang fokus ketika guru menjelaskan. Anak terpengaruh oleh *game online* yang dimainkan karena hampir semua anak menyukai permainan ini dan sering memainkannya. Adanya hal-hal menarik dan baru yang

di dapatkan dalam bermain *games* menimbulkan siswa sering terlena oleh apa yang menjadi tanggung jawabnya sebagai pelajar. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa *game online* dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo.

2. Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa

Selain motivasi belajar, yang perlu diperhatikan adalah prestasi belajar siswa. Prestasi belajar merupakan sebuah prestasi yang dihasilkan individu dalam menempuh pendidikan. Prestasi belajar tiap individu berbeda-beda, hal ini dimungkinkan beberapa faktor dari dalam maupun luar individu. Tingkat keberhasilan siswa dalam belajar dapat diketahui melalui prestasi belajarnya berdasarkan hasil evaluasi atau ujian.

Siswa yang sering memainkan suatu *Game Online* akan menyebabkan mereka menjadi ketagihan. Ketagihannya memainkan *Game Online* akan berdampak baginya, terutama dari segi akademik karena masih dalam usia sekolah. Hal ini didukung dengan banyaknya *game center* dilingkungan sekitar yang menawarkan dengan harga terjangkau oleh anak-anak dan remaja. Anak yang gemar bermain *game* adalah anak yang sangat menyukai tantangan. Anak-anak ini cenderung tidak menyukai rangsangan yang daya tariknya lemah, monoton, tidak menantang, dan lamban. Kadangkala anak juga jadi malas belajar atau sering membolos sekolah hanya untuk bermain *game*, sehingga tidak ada pengaruh positif *game* bagi siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo.

3. Dampak Negatif *Game Online* terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti telah ditemukan beberapa dampak negatif *game online* sebagai berikut:

a. Muncul Kata-kata yang tidak terpuji.

Biasanya ketika siswa mengalami kesulitan atau kalah dalam permainan, mereka akan mudah mengeluarkan kata-kata atau istilah-istilah yang kurang berkenan untuk didengar. Istilah kerennya itu, kok malah sering bawa-bawa nama binatang.

b. Boros.

Segala sesuatu yang bersifat *online* pasti tidak luput dari yang namanya kuota internet. Otomatis jika *game* tersebut dimainkan lewat *smartphone* tentu saja membutuhkan kuota internet. Kuota internet dibeli saat habis, tentu saja siswa merasa dituntut mengeluarkan uang setiap kali kehabisan kuota. Oleh karena itu bermain *game online* sangat membuang waktu dan uang anda.

c. Mudah Menyalahkan orang lain

Ketika sedang asyik-asyiknya bermain *game* ternyata dihadapkan pada kondisi dimana ada beberapa teman atau timnya yang ceroboh sehingga menyebabkan mereka kalah, mereka akan mudah kesal dan marah. Hal tersebut akan mendorong siswa yang merasa dirugikan untuk menyalahkan orang yang menyebabkan *clannya* kalah bermain. Sehingga hal tersebut tidak baik untuk dilakukan terutama oleh pelajar.

d. Otak tak berkembang

Ternyata ada penelitian yang menyebutkan bahwa otak tak akan terstimulasi jika terus-terusan bermain *game* komputer. Hal tersebut dihasilkan berdasarkan

penelitian yang dilakukan Ryuta yang dibandingkan kinerja otak anak-anak yang sering bermain *game*.

e. Perilaku Autisme

Autisme adalah gangguan perkembangan neurologis berat yang mempengaruhi cara seseorang berkomunikasi

- f. Dapat menurunkan kesehatan, siswa yang ketergantungan bermain *game* dan salah posisi saat duduk dikhawatirkan mengidap nyeri sendi dan gangguan kesehatan lainnya.
- g. Menimbulkan sifat tidak terpuji, siswa menjadi malas, sering berbohong, tidak masuk sekolah karna mengantuk, dan nilainya menurun.
- h. Dapat membuat pemainnya lupa waktu dan tanggung jawab, lupa mandi, lupa makan dan jatuh sakit.
- i. Dapat membuat pemainnya tidak produktif karena waktunya habis dipergunakan untuk bermain *game online*.
- j. Dapat meningkatkan sikap agresivitas pemainnya, karena pengaruh aksi-aksi kekerasan yang terbiasa disaksikannya maka siswa akan berkelahi di sekolah.
- k. Siswa yang kecanduan bermain *game online* menjadi boros. Siswa meminta uang jajan lebih karena ingin membeli kuota internet.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh dapat disimpulkan bahwa:

1. *Game Online* dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo.
2. *Game online* dapat memengaruhi prestasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo.
3. Pengaruh Positif *game online* yaitu menghilangkan kejenuhan, melatih siswa untuk berbahasa Inggris, dan melatih siswa untuk membaca. Sedangkan pengaruh negatif *game online* yaitu membuat siswa semakin malas untuk belajar, malas mengerjakan tugas dan juga berdampak buruk yaitu akan mengurangi rasa sosialisasi terhadap sesama.

B. Saran

Adapun saran dari penelitian ini yaitu:

1. Diharapkan kepada orang tua agar lebih memperhatikan anaknya ketika anak menghabiskan waktu belajarnya untuk bermain *game online* yang kurang bermanfaat untuk prestasi akademiknya.
2. Diharapkan kepada segenap guru agar lebih mengawasi siswanya yang bermain *game online* ketika pada waktu jam sekolah terutama pada waktu jam pelajaran berlangsung.
3. Diharapkan kepada kepala sekolah agar sudi kiranya mengambil suatu kebijakan terhadap siswa yang bermain *game online* pada waktu jam sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Alif. 2010. *Respons Masyarakat Terhadap Iklan Televisi Teh Botol Sosro*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.
- Arif. 2019. *Dasar-Dasar Statistika*. Makassar: PT Andira Publisher.
- Asmara. 2009. *Prestasi Belajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Azies, RN. 2011. *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Self Esteem Remaja Gamers di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang*. <http://lib.uin-malang.ac.id/thesis> Diakses pada tanggal 17 Maret 2020.
- Brophy, J. 2004. *Motivating Students to Learning*. Lawrence Erlbaum: Associates New Jersey.
- Darma, K. 2011. *Pendidikan Karakter Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2014. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Dimiyati. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Djamarah. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Hamalik. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Harjati. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Hetika. 2008. *Pembelajaran Menurut Aliran Kognitif*. Edisi 11 April 2008. <http://teoripembelajaran.blogspot.com/2008/04/pembelajaran-menurut-aliran-kognitif.html>. (Online, 30 Juli 2020).
- Hurlock B, Elizabeth. 1978. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Januar, M. & Turmudzi, E. F. 2006. *Game Mania*. Jakarta: Gema Insani.
- Nasution. 1992. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Tarsito.
- Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Revandhika. 2012. *Sejarah dan Perkembangan Game Online*. Tersedia: <http://revendhika95.wordpress.com> (Online, 24 April 2020).

- Rivan. *Dampak Positif dan Negatif Bermain Game online*. (Online).2015Tersedia:<https://www.gudangilmukomputer.com/2015/01/dampak-positif-dan-negative-bermain-game.html>. Html
- Samuel. 2005. *Panduan Praktis Membuat Game 3D*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sardiman. A. M. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Siregar, E & Hartini, N. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sofia. 2015. *Panduan Mahir Akses Internet*. Depok: Kriya Pustaka.
- Syaiful. 2018. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2003. Jakarta: Tim SIMKeu Kemendikbud.
- Uno. 2012. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wibowo. 2015. *Hubungan Permainan Game Online Dengan Penurunan Motivasi Belajar Pada Siswa Di SDN 1 Sumber Gede*. Lampung Timur: http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2017/28842947cd65ea26bf68db682fd910b2. (Online, 22 April 2020)
- Yonelco, Lekatompessy. 2010. *Hubungan Antara Intensitas Game Online dengan Motivasi Belajar Siswa SMU Negeri 1 Salatiga*. Skripsi. Tidak diterbitkan. Salatiga: Fakultas Psikologi Universitas Kristen Satya Wacana.

Lampiran 1

ANGKET PENGGUNAAN GAME ONLINE**Identitas Responden**

Nama :

Kelas :

Nama Sekolah :

Angket ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kegemaran bermain *game online* dan hubungannya terhadap motivasi belajar siswa.

Petunjuk

Bacalah pernyataan dengan teliti sebelum menjawab, berilah tanda (v) pada kolom yang dianggap sesuai berdasarkan keterangan berikut:

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
1	Saya selalu bermain <i>game online Mobile Legends</i>					
2	Saya selalu bermain <i>game online PUBG Mobile</i>					
3	Saya selalu bermain <i>game online Garena Free Fire</i>					
4	Saya selalu bermain <i>game online Garena AOV - Arena of Valor: Action MOBA</i>					
5	Saya selalu bermain <i>game online COC</i> di rumah					
6	Saya selalu mengajak teman bolos pada jam pelajaran hanya untuk bermain <i>game</i>					
7	Saya selalu bermain <i>game online</i> menggunakan data seluler/ kuota pada <i>smartphone</i>					
8	Orangtua saya setuju ketika saya sering minta uang untuk membeli data seluler/ kuota					
9	Saya selalu menyisipkan uang saku hanya untuk bermain <i>game</i>					
10	Saya sering sakit kepala karena terlalu lama bermain <i>game</i>					
11	Saya sering merasakan sakit mata/ mata kering karena terlalu lama bermain <i>game</i>					

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
12	Saya sering lambat/ malas makan karena keasyikan bermain <i>game</i>					
13	Saya sering merasakan pegal pada leher bagian belakang karena terlalu lama bermain <i>game</i>					
14	Saya selalu susah tidur akibat terlalu lama bermain <i>game</i>					
15	Saya sering tidak semangat dalam segala hal akibat keseringan bermain <i>game online</i>					
16	Apakah anda terlatih dengan bermain <i>game online</i>					
17	<i>Game online</i> yang saya mainkan memberikan semangat yang bagus setiap harinya					
18	Saya memainkan <i>game online</i> untuk mengembangkan hobi dan minat					
19	Saya lebih senang berdiskusi/ <i>sharing</i> tentang <i>game online</i> dibanding mendiskusikan pelajaran					
20	<i>Game online</i> sudah menjadi kebutuhan setiap harinya karena saya kecanduan memainkannya					

Pembobotan kisaran 1 sampai 5 dengan alternatif jawaban yaitu:

5 = sangat setuju

4 = setuju

3 = ragu-ragu

2 = tidak setuju

1 = sangat tidak setuju

Lampiran 2

ANGKET MOTIVASI BELAJAR**Identitas Responden**

Nama Sekolah :

Nama Responden :

Kelas :

Petunjuk

Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti sebelum menjawab, beri tanda centang (v) pada jawaban yang sesuai berdasarkan keterangan berikut.

ANGKET PERILAKU BELAJAR

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
1	Saya akan belajar ketika ada tugas					
2	Saya tidak pernah belajar meskipun ada tugas					
3	Saya akan belajar ketika ada ulangan harian/semester					
4	Saya tidak belajar meskipun ada ulangan harian/semester					
5	Saya lebih sering bermain <i>game online</i> dibanding belajar					
6	Saya bermain <i>game online</i> sebelum/ setelah belajar					
7	Saya membagi waktu antara belajar dan bermain <i>game online</i>					
8	Saya pernah ketahuan oleh guru <i>bermain game online</i> saat jam pelajaran berlangsung					
9	Saya sering terlambat ke sekolah karena begadang main <i>game online</i>					
10	Saya menghabiskan waktu luang untuk belajar					
11	<i>Game online</i> membuat saya malas belajar, apalagi sudah keasyikan memainkannya					
12	Saya suka belajar sambil bermain <i>game online</i>					
13	Karakter saya dapat berubah karena pengaruh <i>game online</i>					
14	Saya sering terbawa suasana yang ada pada <i>game online</i> yang dimainkan ke dalam dunia nyata					
15	Saya sering belajar kelompok					

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
16	Saya tidak pernah belajar kelompok karena keasyikan bermain <i>game online</i>					
17	Ketika pulang dari sekolah, apakah saya selalu bersosialisasi dengan masyarakat di sekitar rumah					
18	Saya lebih suka main <i>game</i> di kamar daripada keluar bersosialisasi dengan masyarakat					
19	Kurangnya motivasi belajar setelah keseringan bermain <i>game online</i>					
20	Prestasi belajar siswa menurun akibat permainan <i>game online</i>					

Pembobotan kisaran 1 sampai 5 dengan alternatif jawaban yaitu:

5 = sangat setuju

4 = setuju

3 = ragu-ragu

2 = tidak setuju

1 = sangat tidak setuju

Lampiran 3



PEMERINTAH KABUPATEN WAJO
DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN WAJO
KOORDINATOR WILAYAH BIDANG PENDIDIKAN KEC. PAMMANA
 Alamat: Jl. Poros Maroanging-Sengkang KM 13 Maroanging

No	Nama Sekolah	Keadaan Siswa						JML	Ket
		Kelas I	Kelas II	Kelas III	Kelas IV	Kelas V	Kelas VI		
1	SDN 89 CINA	7	10	9	7	12	5	50	
2	SDN 90 PAMMANA	12	16	14	8	16	16	82	
3	SDN 91 PAMMNA	10	12	13	10	13	4	62	
4	SDN 92 PALLAWARUKKA	15	13	18	16	28	15	105	
5	SDN 93 PALLAWARUKKA	10	11	6	6	9	8	50	
6	SDN 94 WATAMPANUA	5	6	8	7	9	11	46	
7	SDN 95 PATILA	14	13	18	25	17	17	104	
8	SDN 96 SIMPURSIA	15	15	19	20	14	18	101	
9	SDN 98 LEMPA	12	11	9	12	13	8	65	
10	SDN 99 LAMPULUNG	16	17	14	15	19	16	98	
11	SDN 100 SIMPURSIA	10	16	10	7	7	6	56	
12	SDN 101 TADANG PALIE	16	16	19	6	11	6	83	
13	SDN 102 LAGOSI	6	9	3	5	9	8	40	
14	SDN 103 TADANG PALIE	14	12	15	16	15	11	83	
15	SDN 104 ABBANUANGE	10	13	12	10	9	9	64	
16	SDN 105 TOBATANG	5	6	4	4	5	10	34	
17	SDN 106 WECUDAI	3	5	6	6	2	3	25	
18	SDN 205 PAMMANA	12	16	16	13	14	12	83	
19	SDN 223 KAMPIRI	9	16	9	7	10	11	62	
20	SDN 224 PATILA	10	11	9	11	10	5	56	
21	SDN 244 PAMMANA	15	15	15	17	12	19	99	
22	SDN 245 TADANG PALIE	5	8	14	5	7	3	42	
23	SDN 246 LAPAUKKE	10	6	8	8	10	8	50	
24	SDN 293 PAMMANA	20	22	20	13	19	16	110	
25	SDN 294 LEMPA	36	38	35	29	41	35	214	
26	SDN 295 LAMPULUNG	13	13	13	18	12	12	81	
27	SDN 296 LAPAUKKE	10	7	6	11	6	10	50	
28	SDN 297 KAMPIRI	15	17	16	11	12	15	86	
29	SDN 327 SIMPURSIA	10	20	17	12	10	11	80	
30	SDN 339 LAGOSI	14	14	16	14	16	17	91	

No	Nama Sekolah	Keadaan Siswa						JML	Ket
		Kelas I	Kelas II	Kelas III	Kelas IV	Kelas V	Kelas VI		
31	SDN 361 LAMPULUNG	5	18	14	16	11	19	83	
32	SDN 362 WECUDAI	7	8	13	14	15	15	72	
33	SDN 381 LAGOSI	10	16	5	13	12	7	63	
34	SDN 382 PALLAWARUKKA	5	16	4	4	11	10	50	
35	SDN 401 TADANG PALIE	10	7	3	6	7	5	38	
36	SDM 931 KAMPIRI	15	16	15	13	9	10	78	
37	SDA 2 KAMPIRI	15	23	17	23	21	22	121	
38	SDA 3 BULU PATILA	7	6	5	8	8	8	42	
39	SDA 8 SABBANG	8	9	13	11	10	4	55	
	JUMLAH	440	523	480	474	492	445	2854	



Hasil Validasi Angket *Game Online*

No Item Angket	Nilai rHitung	Keterangan
1	0,643	Valid
2	0,811	Valid
3	0,607	Valid
4	0,572	Valid
5	0,812	Valid
6	0,736	Valid
7	0,637	Valid
8	0,766	Valid
9	0,707	Valid
10	0,861	Valid
11	0,944	Valid
12	0,567	Valid
13	0,818	Valid
14	0,667	Valid
15	0,689	Valid
16	0,662	Valid
17	0,656	Valid
18	0,616	Valid
19	0,741	Valid
20	0,752	Valid
21	0,689	Valid
22	0,557	Valid
23	0,686	Valid
24	0,638	Valid
25	0,601	Valid

Lampiran 4

Hasil Validasi Angket Motivasi Belajar Siswa

No Item Angket	Nilai rHitung	Keterangan
1	0,708	Valid
2	0,668	Valid
3	0,675	Valid
4	0,677	Valid
5	0,709	Valid
6	0,608	Valid
7	0,651	Valid
8	0,608	Valid
9	0,603	Valid
10	0,597	Valid
11	0,811	Valid
12	0,572	Valid
13	0,605	Valid
14	0,621	Valid
15	0,746	Valid
16	0,734	Valid
17	0,651	Valid
18	0,791	Valid
19	0,974	Valid
20	0,693	Valid

Lampiran 5

**REKAPITULASI NILAI PENGETAHUAN
TAHUN AJARAN 2020/2021
SDN 101 Tadangpalie**

No	NAMA SISWA	PENGETAHUAN												Jumlah	Rata2	Rank
		Pend. Agama	PPKn	B. INDO	MTK	IPA	IPS	SBdP	PJOK	Muatan Lokal						
										Bahasa Daerah	0	0	0			
1	Andi Adrian	86	85	82	92	91	95	94	92	92	92	92	92	1,085	90	2
2	Muhammad Ismail	95	85	82	92	91	95	94	90	90	90	90	90	1,084	90	3
3	Muhammad Rahmat Fajar	90	85	82	92	91	95	94	90	90	90	90	90	1,079	90	4
4	Nur Aisyah Salsabila	89	85	82	92	91	95	94	90	90	90	90	90	1,078	90	5
5	Riski	85	85	82	92	91	95	94	90	90	90	90	90	1,074	90	6
6	Satria Ramadhani	95	85	82	92	91	95	94	92	92	92	92	92	1,094	91	1

Lampiran 6

**REKAPITULASI NILAI PENGETAHUAN
TAHUN AJARAN 2020/2021
SDN 104 Abbanuangnge**

No	NAMA SISWA	PENGETAHUAN												Jumlah	Rata2	Rank
		Pend. Agama	PPKn	B. INDO	MTK	IPA	IPS	SBdP	PJOK	Muatan Lokal						
										Bahasa Daerah	0	0	0			
1	Ambo Assa	85	85	81	92	91	95	94	93	93	93	93	93	1,088	91	3
2	Indo Intang	85	85	82	92	91	95	94	89	89	89	89	89	1,069	89	7
3	Muhammad Fadil	86	85	82	92	91	95	94	90	90	90	90	90	1,075	90	5
4	Muhammad Fajar	85	85	82	92	91	95	94	89	89	89	89	89	1,069	89	7
5	Muhammad Khumair	85	85	82	92	91	95	94	92	92	92	92	92	1,084	90	4
6	Putri Marieni	86	88	82	92	91	95	94	92	92	92	92	92	1,088	91	2
7	Rosa Asmiralda	85	85	82	92	91	95	94	88	88	88	88	88	1,064	89	8
8	Sintia Sari	85	85	82	92	91	95	94	90	90	90	90	90	1,074	90	6
9	Siti Aisyah Almunawarah	92	85	82	92	91	95	94	92	92	92	92	92	1,091	91	1
10	Sofia Naqwa Husnia	75	85	82	92	91	95	94	91	91	91	91	91	1,069	89	7

Lampiran 7

**REKAPITULASI NILAI PENGETAHUAN
TAHUN AJARAN 2020/2021
SDN 99 Lampulung**

No	NAMA SISWA	PENGETAHUAN												Jumlah	Rata2	Rank
		Pend. Agama	PPKn	B. INDO	MTK	IPA	IPS	SBdP	PJOK	Muatan Lokal						
										Bahasa Daerah	0	0	0			
1	Ahmad Faiz Nabil	85	92	84	83	84	82	83	91	82	83	80	88	80	91	1
2	Andika Pratama	82	92	89	79	89	80	88	89	81	82	79	88	79	91	3
3	Arletha Christina L. Samma	85	85	78	83	81	82	82	85	83	83	75	87	79	87	12
4	Glendy	83	87	78	78	78	80	79	85	80	78	73	87	79	87	14
5	Harman	82	87	78	79	78	82	83	85	83	78	78	87	79	91	7
6	Muh. Alif	83	92	88	83	87	82	85	89	84	83	80	88	80	87	9
7	Muh. Ardafa Syaputra	83	90	84	80	83	80	87	85	84	83	81	88	79	91	5
8	Muh. Chairil	85	93	80	78	79	82	87	89	81	78	81	88	80	90	8
9	Muhammad Farhan Fuad	75	81	77	78	79	80	82	85	82	78	79	87	79	87	13

10	Nasrul	82	92	85	80	84	82	85	89	83	83	81	88	79	91	4
11	Prawita Rompon	80	78	77	83	76	80	85	85	74	78	78	87	79	87	15
12	Rahmawati Aliah	82	82	82	79	82	82	87	85	83	78	79	88	80	91	2
13	Riffat Arya Budiman	85	85	83	83	83	82	85	89	83	83	82	88	78	87	11
14	Udin	85	90	82	83	80	80	86	89	83	83	81	88	80	87	10
15	Yosua Anton	85	85	78	78	79	80	85	85	82	78	75	87	79	91	6



Lampiran 8

**REKAPITULASI NILAI PENGETAHUAN
TAHUN AJARAN 2021/2021
SDN 244 Pammana**

No	NAMA SISWA	PENGETAHUAN												Jumlah	Rata2	Rank
		Pend. Agama	PPKn	B. INDO	MTK	IPA	IPS	SBdP	PJOK	Muatan Lokal						
										Bahasa Daerah	0	0	0			
1	Ahmad Gemilang	85	92	84	83	80	82	83	85	82	83	80	88	80	91	2
2	Andini Maharani	82	92	89	79	82	80	88	89	81	82	79	88	79	91	6
3	Fuad	85	85	78	83	81	82	82	85	83	83	75	87	79	87	17
4	Hulmiyah	83	87	89	87	82	80	91	85	80	90	89	87	88	87	16
5	Imel Putri Cahayanti	82	87	82	79	84	82	87	85	83	78	80	87	79	91	4
6	Jamila Jasmis	83	92	88	83	87	82	85	89	84	83	80	88	80	87	13
7	Khalika Adeline Clara	83	90	89	80	83	80	87	85	84	83	81	88	86	91	1
8	Muti	85	93	80	78	79	82	87	81	81	78	81	88	80	90	9
9	Muh. Ilyas	75	81	77	78	79	80	82	85	82	78	79	87	79	87	15

10	Natasyah	80	80	85	80	84	82	85	89	83	83	81	88	79	91	5
11	Reski Mutmainnah	80	78	77	83	76	80	85	85	74	78	78	87	79	87	14
12	Rianto	82	82	82	79	82	82	87	85	83	78	79	88	80	91	3
13	Rismayana	85	85	83	90	87	82	90	89	83	83	82	88	88	87	12
14	Rukayyah At Thairah	85	85	82	92	91	95	94	89	89	89	89	89	89	89	11
15	Sonia Batara	86	85	82	92	91	95	94	90	90	90	90	90	89	90	8
16	Teguh Pandu Wardana	85	85	82	92	91	95	94	89	89	89	89	89	89	89	10
17	Yuliana	85	85	82	92	91	95	94	92	92	92	92	92	90	90	7

Lampiran 9

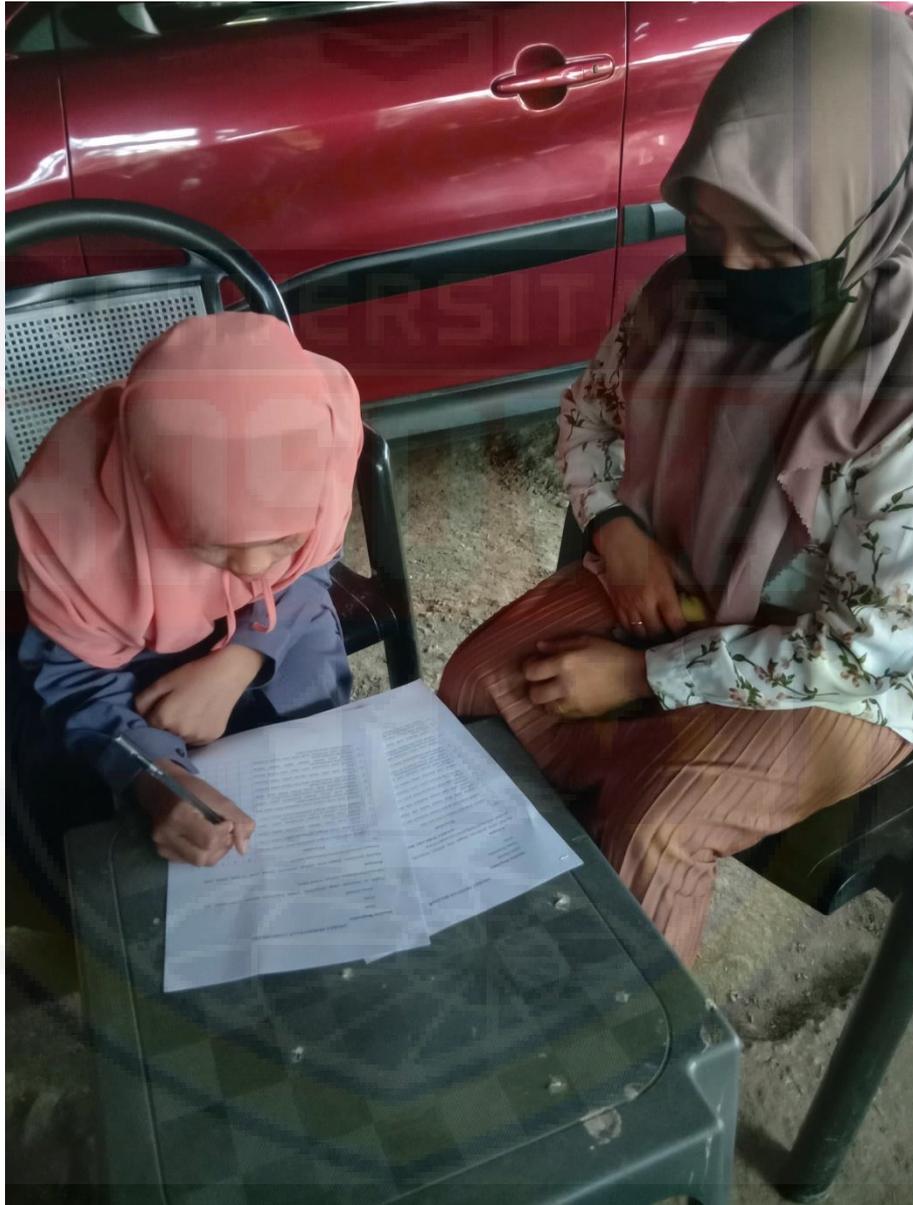
DOKUMENTASI SEKOLAH







Lampiran 10

DOKUMENTASI DI RUMAH SISWA











Lampiran 11

Lembar Kerja Siswa

ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Identitas Responden

Nama Sekolah : ~~Sovia Pratya Husnia~~ 102) Abbanvanyage
 Nama Responden : Sovia Nagwa Husnia
 Kelas : V

Petunjuk

Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti sebelum menjawab, beri tanda centang (v) pada jawaban yang sesuai berdasarkan keterangan berikut.

ANGKET PERILAKU BELAJAR

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1	Apakah anda akan belajar ketika ada tugas	✓				-
2	Apakah anda tidak pernah belajar meskipun ada tugas					✓
3	Apakah anda akan belajar ketika ada ulangan harian/ semester	✓				
4	Apakah anda tidak belajar meskipun ada ulangan harian/ semester					✓
5	Apakah anda lebih sering bermain <i>game online</i> dibanding belajar					✓
6	Apakah anda bermain <i>game online</i> sebelum/ setelah belajar					✓
7	Apakah anda membagi waktu antara belajar dan bermain <i>game online</i>		✓			
8	Apakah anda pernah ketahuan oleh guru bermain <i>game online</i> saat jam pelajaran berlangsung					✓
9	Apakah anda sering terlambat ke sekolah karena begadang main <i>game online</i>					✓
10	Apakah anda menghabiskan waktu luang untuk belajar		✓			
11	Apakah <i>game online</i> membuat anda malas belajar, apalagi sudah keasyikan memainkannya					✓
12	Apakah anda suka belajar sambil bermain <i>game online</i>					✓
13	Apakah karakter anda dapat berubah karena pengaruh <i>game online</i>					✓
14	Apakah anda sering terbawa suasana yang ada pada <i>game online</i> yang dimainkan ke dalam dunia nyata					✓
15	Apakah anda sering belajar kelompok	✓				

16	Apakah anda tidak pernah belajar kelompok karena keasyikan bermain <i>game online</i>					✓
17	Ketika pulang dari sekolah, apakah anda selalu bersosialisasi dengan masyarakat di sekitar rumah					✓
18	Apakah anda lebih suka main <i>game</i> di kamar daripada keluar bersosialisasi dengan masyarakat					✓
19	Kurangnya motivasi belajar setelah keseringan bermain <i>game online</i>					✓
20	Prestasi belajar siswa menurun akibat permainan <i>game online</i>		✓			

Pembobotan kisaran 1 sampai 5 dengan alternatif jawaban yaitu:

5 = sangat setuju

4 = setuju

3 = ragu-ragu

2 = tidak setuju

1 = sangat tidak setuju

ANGKET PENGGUNAAN GAME ONLINE

Identitas Responden

Nama : ~~104~~ SOVIA Naqwa husnia

Kelas : V

Nama Sekolah : SDN 104 Abhanuangge

Angket ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kegemaran bermain *game online* dan hubungannya terhadap motivasi belajar siswa.

Petunjuk

Bacalah pernyataan dengan teliti sebelum menjawab, berilah tanda (v) pada kolom yang dianggap sesuai berdasarkan keterangan berikut:

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1	Apakah anda setuju dengan permainan <i>game online Mobile Legends</i>		✓			
2	Apakah anda setuju dengan permainan <i>game online PUBG Mobile</i>	✗			✓	
3	Apakah anda setuju dengan permainan <i>game online Garena Free Fire</i>				✓	
4	Apakah anda setuju dengan permainan <i>game online Garena AOV - Arena of Valor: Action MOBA</i>				✓	
5	Apakah anda setuju dengan permainan <i>game online COC</i>				✓	
6	Apakah anda setuju ketika teman mengajak bolos pada jam pelajaran hanya untuk bermain <i>game</i>					✓
7	Apakah anda setuju dengan permainan <i>game online</i> menggunakan data seluler/ kuota pada <i>smartphone</i>					✓
8	Apakah orangtua anda setuju ketika minta uang untuk membeli data seluler/ kuota			✓		
9	Apakah anda menyisipkan uang saku hanya untuk bermain <i>game</i>					✓
10	Apakah anda sakit kepala karena terlalu lama bermain <i>game</i>	✓				
11	Apakah anda merasakan sakit mata/ mata kering karena terlalu lama bermain <i>game</i>				✓	
12	Apakah anda lambat makan/ malas makan karena keasyikan bermain <i>game</i>					✓
13	Apakah anda merasakan pegal pada leher bagian belakang karena terlalu lama bermain <i>game</i>		✓			

14	Apakah anda susah tidur akibat terlalu lama bermain <i>game</i>		✓			
15	Apakah anda semakin berkurang dalam segala hal akibat keseringan bermain <i>game</i>	✓				
16	Apakah anda terlatih dengan bermain <i>game</i>				✓	
17	Apakah <i>game online</i> yang anda mainkan memberikan semangat yang bagus setiap harinya					✓
18	Apakah anda memainkan <i>game online</i> untuk mengembangkan hobi dan minat				✓	
19	Apakah anda lebih senang berdiskusi/ <i>sharing</i> tentang <i>game online</i> dibanding mendiskusikan pelajaran				✓	
20	Apakah <i>game online</i> sudah menjadi kebutuhan setiap harinya karena anda kecanduan memainkannya		✓			

Pembobotan kisaran 1 sampai 5 dengan alternatif jawaban yaitu:

5 = sangat setuju

4 = setuju

3 = ragu-ragu

2 = tidak setuju

1 = sangat tidak setuju



**GUGUS MUTU
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS BOSOWA**

Alamat:
Ruangan Gugus Mutu
Program Pascasarjana Universitas Bosowa
Lantai 9 Gedung 2
Jalan Urip Sumihardjo Km. 4 Makassar
Phone: +62852-5522-1150
Email: harifuddin.halim@universitasbosowa.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI KESAMAAN (SIMILARITY CHECK)

Nomor: 050/GPM/PPs-Unibos/II/2021

Gugus Mutu Program Pascasarjana Universitas Bosowa dengan ini menyatakan:

Nama : RAHYUNI
NIM : 4618106001
Program Studi : PENDIDIKAN DASAR
Jenis Dokumen : TESIS
Persyaratan : SEMINAR HASIL

Judul:

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR DAN PRESTASI BELAJAR SISWA SD
KECAMATAN PAMMANA KABUPATEN WAJO**

Telah dilakukan validasi berupa Uji Kesamaan (*Similarity Check*) dengan menggunakan aplikasi Turnitin. Dokumen yang telah diperiksa dinyatakan telah memenuhi syarat:

LULUS UJI KESAMAAN (SIMILARITY CHECK)

Persentase 22%

Hasil pemeriksaan uji kesamaan terlampir.

Demikian kami sampaikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 24 FEBRUARI 2021
Kepala Gugus Mutu,



Dr. Harifuddin Halim, S.Pd., M.Si.
Dr. Harifuddin Halim, S.Pd., M.Si.
NIDN. 0929127302



**GUGUS MUTU
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS BOSOWA**

SURAT KETERANGAN UJI KESAMAAN (SIMILARITY CHECK)

Nomor: 152/GMP/PPs-Unibos/III/2021

Gugus Mutu Program Pascasarjana Universitas Bosowa dengan ini menyatakan:

Nama : RAHYUNI
NIM :
Jenis Dokumen : ARTIKEL JURNAL

Judul:

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR DAN PRESTASI BELAJAR SISWA SD
KECAMATAN PAMMANA KABUPATEN WAJO.**

Telah dilakukan validasi berupa Uji Kesamaan (*Similarity Check*) dengan menggunakan aplikasi Turnitin. Dokumen yang telah diperiksa dinyatakan telah memenuhi syarat:

LULUS UJI KESAMAAN (SIMILARITY CHECK)

Persentase 20 %.

Hasil pemeriksaan uji kesamaan terlampir.

Demikian kami sampaikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.



Makassar, 3 Maret 2021
Kepala Gugus Mutu,

**Dr. Harifuddin Halim, S.Pd., M.Si.
NIDN. 0929127302**

Alamat:
Ruangan Gugus Mutu
Program Pascasarjana Universitas Bosowa
Lantai 9 Gedung 2
Jalan Urip Sumihardjo Km. 4 Makassar
Phone: +62852-5522-1150
Email: harifuddin.halim@universitasbosowa.ac.id

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



RAHYUNI, lahir di Geddongnge, 18 Oktober 1994 tepatnya di Desa Lagosi, Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. Putri bungsu dari tiga bersaudara, pasangan dari Manne dan Rahmini. Peneliti pertama kali menempuh jenjang pendidikan Sekolah Dasar di SDN 104 Abbanuange dan selesai pada tahun 2007, melanjutkan Pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMPN 1 Sengkang Kabupaten Wajo selesai tahun 2010, kemudian melanjutkan Pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMAN 1 Sengkang Kabupaten Wajo selesai tahun 2013. Pada tanggal 9 September tahun 2013 peneliti melanjutkan Pendidikan Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) di Universitas Bosowa. Selanjutnya pada tahun 2018 penulis melanjutkan pendidikan S-2 Program Studi Pendidikan Dasar di Universitas Bosowa.