



**PENGARUH GAME ONLINE PLAYER UNKNOWNS
BATTLE (PUBG) TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR PESERTA DIDIK SDN 84
MANGARABOMBANG**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana pendidikan (S.Pd)

Oleh:

NURFADILLAH
NIM. 180104031

Pembimbing:

1. Dr. Jamaluddin, M.Pd.I.
2. Nurhasanah, S.Pd.I, M.Pd.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM (IAI)
MUHAMMADIYAH SINJAI
2021/2022**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawa ini:

Nama : Nurfadillah

Nim : 180104031

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
(PGMI)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari Skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bilamana kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Sinjai, 21 Juni 2022

Yang membuat pernyataan,

Nurfadillah

NIM. 180104031

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi berjudul, Pengaruh *Game Online Player Unknowns Battle Ground (PUBG)* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik SDN 84 Mangarabombang yang ditulis oleh Nurfadillah Nomor Induk Mahasiswa 180104031, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAI Muhammadiyah Sinjai, yang dimunaqasyahkan pada hari Selasa, tanggal 2 Agustus 2022 M bertepatan dengan 4 Muharram 1444 H, telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Dewan Penguji

Dr. Firdaus, M.Ag.	Ketua	(.....)
Dr. Ismail, M.Pd.	Sekretaris	(.....)
Dr. Umar, M.Pd.I.	Penguji I	(.....)
Irmayanti, S.Pd., M.Pd.	Penguji II	(.....)
Dr. Jamaluddin, M.Pd.I.	Pembimbing I	(.....)
Nurhasanah, S.Pd.I., M.Pd.	Pembimbing II	(.....)

Mengetahui,
Dekan FTIK IAIM Sinjai

Laksono, S.Pd.I., M.Pd.I.,
NBM1213495

ABSTRAK

Nurfadillah. *Pengaruh Game Online Player Unknowns Battle (PUBG) Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik SDN 84 Mangarabombang.* Skripsi. Sinjai: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAI Muhammadiyah Sinjai, 2022.

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan adakah pengaruh *game online Player Unknowns Battle (PUBG)* terhadap motivasi belajar peserta didik di SDN 84 Mangarabombang. Penelitian ini termasuk dalam penelitian Kuantitatif. Adapun variabel dalam penelitian ini adalah variabel *game online Player Unknowns Battle (PUBG)* (X) dan variabel motivasi kerja (Y).

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian *ex post facto* dengan pendekatan kuantitatif. Adapun teknik pengumpulan data yaitu dengan kuesioner/angket dan dokumentasi. Teknik analisis datanya menggunakan uji, uji normalitas, uji linearitas, uji homogenitas dan uji hipotesis (uji t).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Game online Player Unknowns Battle (PUBG)* mempunyai pengaruh signifikan terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik SDN 84 Mangarabombang. Pernyataan ini didukung dan dibuktikan dengan hasil uji hipotesis yaitu Uji T. pada uji t dilihat dari Nilai T_{hitung} sebesar 5.903 lebih besar dari t_{tabel} sebesar 1,987, atau nilai probabilitas signifikan $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya *Game online Player Unknowns Battle (PUBG)* mempunyai pengaruh signifikan terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik.

Kata kunci: *Game Online Player Unknowns Battle (PUBG), Motivasi Belajar, Peserta Didik.*

ABSTRACT

Nurfadillah. The Influence of Player Unknowns Battle (PUBG) Online Game on Learning Motivation of Students at SDN 84 Mangarabombang. Thesis. Sinjai: Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program (PGMI), Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, IAI Muhammadiyah Sinjai, 2022.

This study aims to prove whether there is an influence of the online game Player Unknowns Battle (PUBG) on the learning motivation of students at SDN 84 Mangarabombang.

This research is a quantitative research. The variables in this study are variable (X), namely the online game Player Unknowns Battle (PUBG) and variable (Y), namely work motivation. The type of research used in this research is ex post facto research with a quantitative approach. The data collection technique is by questionnaire and documentation. The data analysis technique uses test, normality test, linearity test, homogeneity test and hypothesis test (t test).

The results showed that the online game Player Unknowns Battle (PUBG) had a significant influence on the learning motivation of students at SDN 84 Mangarabombang. This statement is supported and proven by the results of hypothesis testing, namely the T test. On the results of the t test, the Tcount value of 5,903 is greater than the Ttable of 1.987, or a significant probability value of $0.000 < 0.05$, so H_0 is rejected and H_a is accepted. This means that the online game Player Unknowns Battle (PUBG) has a significant influence on Student Learning Motivation.

Keywords: Player Unknowns Battle (PUBG) Online Game, Learning Motivation, Students.

المستخلص

نور فاضلة. تأثير معركة اللاعب المجهول (PUBG) لعبة على الإنترنت على تحفيز التعلم للطلاب في مدرسة الابتدائية الحكومية ٨٤ منجرايومينج. بحث جامعي. سنحائي: قسم التعليم للمعلمين في المدرسة الابتدائية (PGMI)، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة الإسلامية المحمدية سنحائي، ٢٠٢٢.

تهدف هذه الدراسة إلى إثبات ما إذا كان هناك تأثير للعبة على الإنترنت اللاعب معركة المجهولين (PUBG) على تحفيز التعلم للطلاب في مدرسة الابتدائية الحكومية ٨٤ منجرايومينج. هذا البحث هو بحث كمي. المتغيرات في هذه الدراسة متغيرة (X)، وهي لعبة اللاعب معركة المجهولين (PUBG) والمتغيرة (Y)، وهي تحفيز العمل. نوع البحث المستخدم في هذا البحث هو بحث بأثر رجعي مع منهج كمي. تقنية جمع البيانات عن طريق الاستبيان والتوثيق. تستخدم تقنية تحليل البيانات الاختبار، والاختبار الطبيعي، والاختبار الخطي، واختبار التحانس، واختبار الفرضية (اختبار t) أظهرت النتائج أن لعبة اللاعب معركة المجهولين (PUBG) عبر الإنترنت كان لها تأثير كبير على تحفيز التعلم للطلاب في مدرسة الابتدائية الحكومية ٨٤ منجرايومينج. هذا البيان مدعوم ومثبت بنتائج اختبار الفرضيات، أي اختبار T . في نتائج اختبار t ، تكون قيمة T عدد البالغة ٥،٩٠٣ أكبر من T جدول البالغة ١،٩٨٧، أو قيمة احتمالية مهمة قدرها ٠،٠٠٠ > ٠،٠٠٥، لذلك تم رفض H_0 وقبول H_a . هذا يعني أن لعبة اللاعب معركة المجهولين (PUBG) عبر الإنترنت لها تأثير كبير على تحفيز تعلم الطلاب. الكلمات الأساسية: لعبة اللاعب معركة المجهولين (PUBG) على الإنترنت، تحفيز التعلم، الطلاب.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah puji syukur atas kehadiran Allah Swt. karena atas berkat rahmat dan hidayah-Nyalah sehingga penulis dapat menyelesaikan Proposal Skripsi ini, yang merupakan syarat untuk menyusun Proposal Skripsi pada Program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai. Salawat dan salam semoga tetap senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad Saw, keluarga dan para sahabatnya dengan harapan semoga kelak kita mendapatkan syafaatnya diakhirat nanti.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak, yang telah memberikan bantuan berupa arahan dan dorongan selama penulis studi. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta yang telah mendidik dan membesarkan serta terus memberikan dukungan kepada penulis;
2. Dr. Firdaus, M.Ag. selaku Rektor IAI Muhammadiyah Sinjai Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai;

3. Dr. Ismail, M.Pd. selalu Wakil Rektor I IAI Muhammadiyah Sinjai Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai;
4. Rahmatullah, Sos.i., M.A. selaku Wakil Rektor II IAI Muhammadiyah Sinjai Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai;
5. Dr. Muh. Anis, M.Hum. selaku Wakil Rektor III selaku unsur pimpinan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai;
6. Hasmiati, S.Pd.I., M.Pd. selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah;
7. Dr. Jamaluddin, M.Pd.. selaku pembimbing I dan Nurhasanah, S.Pd.I., M.Pd. selaku Pembimbing II;
8. Seluruh dosen yang telah membimbing dan mengajar selama studi di Intitut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai;
9. Seluruh pegawai dan jajaran IAI Muhammadiyah Sinjai yang telah membantu kelancaran Akademik;
10. Kepala dan staff perpustakaan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai;
11. Kepala Sekolah, guru-guru, dan para siswa SDN 84 Mangarabombang, yang telah membantu kelancaran selama penelitian;

12. Teman-teman mahasiswa IAI Muhammadiyah Sinjai dan berbagai pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah memberi dukungan moral sehingga penulis selesai studi.

Teriring doa semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah Swt., dan semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Sinjai, 21 Juni 2022

Nurfadillah
NIM: 180104031

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
HALAMAN PENGESAN	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A.Latar Belakang Masalah.....	1
B.Rumusan Masalah	8
C.Tujuan Penelitian.....	8
D.Manfaat Penelitian	8
 BAB II KAJIAN TEORI	 10
A.Game online	10
1. Pengertian Game online	10
2. Jenis-Jenis Game online.....	12

3. Dampak Bermain Game online.....	14
4. Indikator Game online	22
B.Motivasi Belajar	22
1. Pengertian Motivasi Belajar.....	22
2. Macam-Macam Motivasi Belajar	26
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	31
4. Indikator Motivasi Belajar Siswa	32
C.Hasil Penelitian yang Relevan.....	33
D.Hipotesis.....	36
BAB III METODE PENELITIAN	37
A.Jenis dan Pendekatan Penelitian	37
B.Definisi Variabel	39
C.Tempat dan Waktu Penelitian	41
D.Populasi dan Sampel	41
E.Teknik Pengumpulan Data	45
F.Instrumen Penelitian	46
G.Teknik Analisis Data.....	48
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	53
A.Gambaran Umum Lokasi Penelitian	53
B.Hasil dan Pembahasan (Hipotesis) Penelitian	68

BAB V PENUTUP	72
A.Kesimpulan	27
B.Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN-LAMPIRAN	81

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Daftar nam-nama Tenaga pendidik SD	
Negeri 84 Mangarabombang.....	56
Tabel 4. 2 Data peserta didik SD Negeri 84	
Mangarabombang.....	58
Tabel 4. 3 Daftar Lulusan peserta didik.....	59
Tabel 4. 4 Sarana Dan Prasarana SD Negeri	
84 Mangarabombang.....	59
Tabel 4. 5 Hasil Uji Validitas Varibael Game Online (X).....	62
Tabel 4. 6 Uji Validitas Variabel Motivasi Belajar (Y).....	63
Tabel 4. 7 Hasil Uji Reliabilitas.....	64
Tabel 4. 8 Uji Normalitas dengan Kolimogrov-Smirnow.....	65
Tabel 4. 9 Uji Regresi Linear Sederhana	66
Tabel 4. 10 Uji Hipotesis (Uji T)	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Struktur Organisasi SD Negeri 84

Mangarabombang61

Gambar 4. 2 Denah Lokasi SD Negeri 84 Mangarabombang.....62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrument	82
Lampiran 2 Lembar Kuesioner Penelitian	83
Lampiran 3 Hasil Kuesioner Penelitian	86
Lampiran 4 Uji Validitas dan Reliabilitas.....	93
Lampiran 5 Uji Normalitas	95
Lampiran 6 Uji Regresi Linear Sederhana.....	96
Lampiran 7 Uji Hipotesis (Uji T).....	97
Lampiran 8 Dokumentasi Penelitian.....	99

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era modern ini perkembangan teknologi sangat jangsi. Salah satunya adalah produk teknologi yang sangat nyata adalah *internet*. Dengan menggunakan *internet* tentunya segala sesuatu informasi dari seluruh belahan dunia dapat diakses dengan cepat dan mudah. Banyak sekali hiburan yang ditawarkan dari *internet* ini seperti *Facebook*, *Whatsap* dan *Game online* (Ali & Dwikurnaningsih, 2019).

Bermain *Games* terus berkembang dengan seiring perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi *internet* di Indonesia sangat pesat. Salah satu teknologi yang berkembang pesat yaitu *Game online*. Menurut hasil survei tahun 2017 oleh Asosiasi Penyelenggaraan Jasa *Internet* Indonesia, jumlah *internet* di Indonesia total populasi penduduk Indonesia 262 juta orang ialah 54,68% atau 143,25 juta jiwa. Sebanyak 87,13% mengakses sosial media, dan selebihnya yang bermain *game* sebanyak 54,13% (T Elizabeth & dkk, 2019).

Bermain *Game online* yang menggunakan *internet* digemari di semua kalangan, dari anak-anak sampai

dengan orang dewasa. Perilaku anak ketika memainkan *Game online* ini menyebabkan timbulnya keperihatinan orang tua siswa bahkan guru, karena kebiasaan bermain *game online* tersebut berpengaruh buruk pada prestasi akademis dan perilaku sosial. Lebih baiknya ketika siswa lebih mementingkan pelajaran sekolah dari pada bermain *game* agar siswa tersebut bisa memiliki sikap yang positif terhadap sekolahnya. Tetapi pada dasarnya siswa masih banyak yang lebih perduli dan lebih memilih untuk bermain *Game online* dari pada tugas sekolah atau sekolah, sehingga siswa memiliki motivasi belajar yang rendah (T Elizabeth & dkk,2019).

Tingginya intensitas dalam bermain *game online* mengakibatkan berbagai macam dampak atau pengaruh baik terhadap fisik maupun psikis individu. Dampak terhadap fisik meliputi kelelahan pada anggota tubuh karena terlalu lama bermain *game* menyebabkan kurang baik terhadap kesehatan badan sehingga mudah sakit. Sedangkan dampak psikis bisa menimbulkan individu menjadi mudah marah, tidak dapat mengontrol emosi yang disebabkan karena kelelahan bermain *game* . Menurut Setiawan dampak bermain *game online* dapat menyebabkan kesehatan menurun, mempengaruhi prestasi

belajar, gangguan mental, menghambat proses pendewasaan diri, pemborosan, setra sulit bersosialisasi dengan orang lain (Drajat Edy Kurniawan, 2017). Motivasi belajar merupakan dasar dorongan aktivitas belajar. Seseorang akan melakukan aktivitas belajar karena adanya dorongan dasar penggerak untuk melakukan aktivitas belajar berupa motivasi. Semakin besar motivasi seseorang untuk belajar maka semakin besar pula usaha yang dilakukanya untuk belajar. Motivasi merupakan pengaruh yang besar terhadap hasil belajar. Tinggi rendahnya motivasi selalu dijadikan indikator baik buruknya prestasi belajar seseorang (Nahdiatul H & dkk, 2017).

Tumbuhnya motivasi belajar dalam diri siswa karena adanya keinginan untuk mengetahui sesuatu dan akan mengarahkan minat belajar siswa sehingga akan bersungguh-sungguh dalam belajar dan memperoleh prestasi belajar yang baik (Nisrinafatin, 2022). Menurut Winkel menjelaskan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar, dan memberikan arah pada kegiatan belajar demi mencapai suatu tujuan.

Dampak motivasi belajar pada siswa merupakan salah satu dampak yang sangat menentukan hasil belajar siswa. Menurut Sudijono menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan gambaran tentang bagaimana kemajuan siswa atau perkembangan sejak awal mula mengikuti program pendidikan sampai saat mereka mengakhiri program pendidikan yang di tempuh. Sedangkan menurut Purwanto bahwa hasil belajar merupakan pengukur tujuan pelajaran yang telah di ajarkan atau mengukur kemampuan siswa setelah mendapatkan pengalaman belajar suatu mata pelajaran tertentu. dalam hal ini yang menjadikan perilaku siswa untuk lebih giat belajar dengan penuh inisiatif, kreatif dan terarah. Motivasi belajar sangat penting bagi siswa dalam hal ini karena memberikan gairah atau semangat belajar sehingga siswa yang termotivasi kuat memiliki energi banyak untuk melakukan kegiatan belajar (Maryam, 2016).

Menurut Emda dalam Adhetya Cahyani bahwa proses pembelajaran akan mencapai keberhasilan apabila siswa memiliki motivasi yang baik. Oleh karena itu motivasi belajar sangat penting untuk setiap siswa, baik motivasi belajar intrinsic maupun ekstrinsik. Guru juga dituntut tidak memberikan pembelajaran yang baik,

menciptakan suasana yang kondusif untuk belajar dan secara kreatif dan inovatif menggunakan media pembelajaran yang menarik agar siswa dapat tertarik dan termotivasi untuk mempelajari materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selain itu motivasi belajar siswa juga berpengaruh pada keberhasilan pembelajaran (Cahyani et al., 2020).

Motivasi belajar merupakan hal yang sangat penting bagi pencapaian kinerja atau prestasi belajar siswa. asumsi yang diperoleh dalam motivasi belajar dapat dilihat pada prestasi belajar dan aspek kognitif dari siswa. kesadaran motivasi belajar pada siswa dapat dilihat dari gaya hidup masing-masing siswa. perkembangan teknologi seharusnya memotivasi siswa untuk belajar tetapi dengan adanya *game online* dapat menurunkan motivasi belajar para siswa (Nisrinafatin, 2022).

Game secara tidak langsung memberikan dampak pada motivasi belajar siswa karena waktu dan tenaga yang dipergunakan hanya dihabiskan dengan bermain *game* dari pada belajar, siswa menjadi malas belajar, menunda tugas yang diberikan guru bahkan bermain *game* ketika proses pembelajaran (Nahdiatul H & Dkk, 2017).

Motivasi belajar yang baik akan menghadirkan proses dan hasil belajar yang baik tanpa memikirkan hal lain seperti bermain *game online*, sebaliknya ketika siswa yang motivasi belajar rendah maka perhatiannya berpusat pada bermain.

SD Negeri 84 Mangarabombang adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang sekolah dasar Negeri (SDN) yang terletak di jalan Andi Akbar No. 50 Mangarabombang kelurahan Samataring Kec. Sinjai Timur, Kab. Sinjai. Provinsi Sulawesi Selatan, dengan kode pos 92671. SD Negeri 84 Mangarabombang ini sudah di sediakan jaringan internet WIFI untuk para guru dan seluruh peserta didik untuk mempermudah akses informasi dalam proses pembelajaran. Tetapi seringkali ada beberapa peserta didik yang menyalah gunakan jaringan wifi tersebut salah satunya digunakan untuk bermain game pada waktu jam di lingkungan sekolah. Peserta didik seringkali bermain game online yang sekarang baru banyak di mainkan oleh seluruh anak-anak dari pelosok kota maupun negara. Jenis permainan ini adalah game online PUBG.

Akibatnya anak-anak dari SD - SMK bahkan mahasiswa sekalipun sekarang lebih mengutamakan bermain game online daripada belajar. Hal ini bisa

mengakibatkan kecanduan bermain game online yang nantinya akan menjadi dampak negatif bagi diri kita sendiri. Dampak negatif yang mudah dilihat adalah berkurangnya motivasi dan minat untuk belajar. Jika hal ini terus terjadi maka peserta didik SD Negeri 84 Mangarabombang akan kehilangan motivasinya untuk belajar dan mendapatkan nilai ujian yang bagus.

Sekian gagasan tersebut, maka peneliti tertarik untuk memilih SDN 84 Mangarabombang untuk dijadikan tempat penelitian. Karena prestasi siswa yang bermain *game online* berbeda dengan yang tidak bermain *game online*. Prestasi siswa yang bermain *game online* mengalami penurunan. Hal ini disebabkan tinggi rendahnya tingkat motivasi siswa Dimana kita ketahui bahwa motivasi belajar tidak hanya dipengaruhi oleh faktor intern, tetapi adanya faktor ekstern yang dapat mempengaruhi motivasi belajar. Salah satunya adalah *game* , terutama *game online*, yang nyata dan sangat dekat dengan kita. Peneliti sering mengamati banyak siswa yang bermain *game online* berupa *game Player Unknowns Battle* atau disingkat PUBG di smartphone mereka saat pelajaran berlangsung. Sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi motivasi belajar mereka dan ini erring

terjadi pada peserta didik yang mereka lakukan pada saat di rumah maupun diluar lingkungan sekolah dan pernah peneliti melihat secara langsung waktu proses penelitian. Berdasarkan pemikiran tersebut, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Tingkat Kecanduan *Game online Player Unknowns Battle (Pugb)* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik SDN 84 Mangarabombang”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis kemukakan, maka fokus masalah dalam penelitian ini :

1. Apakah pengaruh *Game Online Player Unknowns Battle (PUGB)* terhadap motivasi belajar peserta didik di SDN 84 Mangarabombang ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini :

1. Untuk membuktikan adakah pengaruh *game online Player Unknowns Battle (Pugb)* terhadap motivasi belajar peserta didik di SDN 84 Mangarabombang.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Penelitian
 - a. Secara Teoritis

Dari hasil penelitian dapat digunakan sebagai bahan masukan bagi para guru madrasah ibtidaiyah untuk mencegah tingkat kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik SDN 84 Mangarabombang.

b. Secara Praktis

Sebagai bahan rujukan bagi praktisi psikologi dan sebagai bahan pertimbangan bagi pihak kampus dalam mengambil kebijakan terkait dengan mahasiswa.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Game online

1. Pengertian *Game online*

Game online berasal dari Bahasa Inggris yang berarti permainan dan *online* yang terdiri dari kata *online* yang artinya hidup dan saluran, sehingga *online* diartikan sebagai saluran yang mempunyai sambungan. Jadi *game online* merupakan suatu permainan yang dapat dilakukan melalui sambungan yang menggunakan sinyal atau jaringan *internet*.

Menurut Freeman *game online* merupakan permainan yang dimainkan melalui jaringan *internet*. Menurut Young *game online* merupakan situs yang menyediakan jenis-jenis permainan yang dapat melibatkan beberapa pengguna *internet* dengan tempat yang berbeda untuk saling terhubung di waktu yang sama dengan melalui jaringan *internet*. *Game online* tidak lagi hanya dimainkan melalui PC atau Komputer tetapi data dimainkan melalui Smartphone yang terhubung dengan koneksi *internet* (Maulidar & Dkk, 2019).

Menurut Azies dalam Ali, game online akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangannya. Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas games, akan mempengaruhi motivasi belajar sehingga mengurangi waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya. Jika ini berlangsung terus- menerus dalam waktu lama, maka anak akan menarik diri dari pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, bahkan bisa membentuk kepribadian sosial, anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya (Ali & Dwikurnaningsih, 2019). Game online adalah game yang berbasis elektronik dan visual. Game online dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik. Game online game yang menyediakan server-server tertentu agar bisa dimainkan (Rini, 2011).

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams *Game online* adalah jenis permainan computer yang dimanfaatkan jaringan komputer (LAN atau *internet*) sebagai medianya, *game online* lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibanding sebagai sebuah *game* atau jenis permainan. *Game* merupakan aktivitas

yang dilakukan untuk menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah.

Permainan *online* terdiri dari dua unsur utama, yakni *server* dan *Client*. *Server* merupakan penyedia layanan *game* yang merupakan basis agar *client-client* yang terhubung dapat memainkan permainan dan melakukan komunikasi dengan baik. *Server* pada dasarnya hanya melakukan administrasi permainan dan menghubungkan *client-client*. Sedangkan *client* merupakan permainan dan memakai kemampuan *server* (Setianingsih, 2018).

Kecenderungan Mengajarkan Tugas Dari pada Bermain *game online* kurang terlihat pada peserta didik yang mempunyai permainan *game online* (Mariati, 2021).

2. Jenis-Jenis *Game online*

Game online bisa memiliki jenis yang banyak, menurut Fiutami *game* bisa dikategorikan menjadi 3 jenis *game* yaitu:

a. *MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Games)*

Jenis *game* ini salah satu jenis *game* di mana seorang pemain dapat menghubungkan atau bisa berinteraksi dengan pemain yang lain. Pemain akan

dihadapkan dengan berbagai tantangan dan kesempatan untuk meningkatkan tokoh yang dimainkannya. Pada permainan ini sifatnya menantang (bertempur melawan musuh) dan tidak ada akhirnya karena levelnya selalu meningkat.

Permainan ini memiliki gambar *game* yang kooperatif yang membuat pemain merasa ingin bermain terus menerus atau kecanduan. Contoh pada permainan MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Games*) adalah Ragnarok, Perfect World, Seal Online, Ran Online Dll (Razikin, 2018).

b. *MMORTS (Massively Multiplayer Online Real Time Strategy)*

Jenis *game* yang didalamnya terdapat suatu kegiatan yang berupa mendirikan gedung, pengembangan teknologi, konstruksi bangunan serta pengelolaan sumber daya alam. Permainan ini merupakan permainan yang didalamnya terdapat kegiatan yang menguntungkan bagi karakter virtual. MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*) merupakan *game* yang menggabungkan real time strategi dan banyak

pemain secara bersamaan di *internet*. Contoh permainan ini adalah *Command An Conqueror*, *War Carft*, *Simcity Dll*.

c. MMOFPS (Massively Multiplayer Online Firsh Person Shooter)

Games ini merupakan salah satu jenis *internet* yang menekankan pada penggunaan senjata. Permainan ini memiliki banyak tantangan dibanding dengan permainan yang lain, karena permainan ini menonjolkan kekerasan sehingga permainan ini sering disebut sebagai permainan pertarungan. Biasanya dalam permainan ini hanya ada pertarungan dan pembunuhan. Para pemain bermain secara sendiri-sendiri atau bisa membentuk sebuah kelompok atau tim dalam melawan musuh. Pada jenis *game* MMOFPS hanya sedikit yang baru dibuat, karena pada jenis ini sangat banyak jumlah pemain saat bermain bersamaan di *internet* sehingga terdapat masalah teknis pada *internet*. Contoh permainan MMOFPS yang terkenal adalah CS (*Counter Strike*) (Ramadhani, 2019).

3. Dampak Bermain *Game online*

Game online memiliki pengaruh atau dampak yang saling bertolak belakang tergantung pada pemakaiannya.

a. Dampak Positif *Game online*

Pada *game online* memiliki tingkat kesulitan disetiap levelnya yang berbeda. Biasanya pada permainan *game online* ini dilengkapi dengan senjata, amunisi, karakter, dan peta permainan yang berbeda. Untuk meningkatkan level atau mengalahkan musuh diperlukan strategi bagi pemain. Permainan *game online* akan melatih pemainnya untuk dapat memenangkan permainan dengan cepat dengan menghasilkan banyak poin. Berikut beberapa dampak positif bagi *game online* antara lain:

1) Meningkatkan Kemampuan Konsentrasi Pemain

Game online akan meningkat konsentrasi pemain karena mereka harus menyelesaikan beberapa tantangan dan mencari celah yang mungkin bisa dilewati jalannya permainan. Semakin sulit permainan maka semakin tinggi konsentrasi pemain.

2) Menghilangkan Stres

Ketika seseorang mempunyai masalah dan menyebabkan stress maka sebagian orang akan melampiaskan dengan bermain *game online*, masalah yang hadapi maka akan sedikit terlupakan karena fokus pada permainan dengan yang dimainkan ketika siswa mengalami stress karena tugas sekolah yang menumpuk, biasanya siswa akan melampiaskan dengan bermain *game online* (Razikin, 2018).

b. Dampak Negative *Game online*

Game online dapat menimbulkan adiksi atau kecanduan yang kuat. Seberapa besar *game* yang beredar menimbulkan efek kecanduan bagi pemainnya. Semakin kecanduan seseorang pada suatu *game* maka semakin diuntungkan bagi pembuat *game* (Ariantoro, 2016).

Menurut KPAI, *game online* memiliki dampak negatif pada anak seperti kekerasan pada anak, berikut dampak negatif *game online* yang dimainkan tidak sesuai dengan porsinya:

1) Segi Jasmani

Ketika anak-anak memainkan kegemaran permainan ini memiliki tubuh yang lemah akibat kurangnya aktifitas fisik, duduk terlalu lemah, terlambat makan, sering terpapar sinar dari komputer atau handphone. Pada hal ini penyakit yang sering dijumpai pada mereka yang sering memainkan permainan ini diantaranya: serangan jantung, stroke, mata minus, obesitas, ambeien, penyakit saraf dan penyakit disekitar tulang punggung.

2) Segi Psikologis

Banyaknya permainan yang dimainkan mengajarkan untuk melakukan hal kriminal serta kekerasan, seperti: perkuliahian, pembunuhan dll. Secara tidak langsung memengaruhi pemain untuk melakukan hal yang criminal pada kehidupan nyata ini layaknya sama seperti yang ada didalam permainan tersebut.

Beberapa kasus kekerasan yang melibatkan anak-anak dan remaja sebagai pelakunya adalah bukti bahwa *game online* dapat merusak perkembangan mental. Ciri-ciri

seseorang mengalami gangguan mental akibat *game online* yakni: mudah marah, emosional, mudah mengucapkan kata-kata kasar atau kotor, mencuri.

Game online juga dapat memengaruhi proses pendewasaan diri seseorang, karena didalam permainan *online* ada yang mengajak seseorang untuk hanyut serta larut dalam alur maka seseorang tidak mungkin tumbuh menjadi dewasa. Seseorang yang telah terpengaruh dengan permainan *game online* biasanya akan ditandai sikap: pemalu, minder, kurang percaya diri, manja dll.

3) Segi Waktu

Sering kali seorang bermain *game* waktu luang yang seharusnya digunakan untuk mempelajari pelajaran justru lebih sering digunakan untuk bermain *game online* dan menyelesaikan level demi level dalam permainan tersebut. Konsentrasi mereka terganggu sehingga kemampuan daya serap saat disekolah tidak maksimal.

4) Segi Keuangan

Bermain *game online* juga mengakibatkan pemborosan. Karena *game online* juga harus memakai jaringan *internet* yang mengharuskan pemain selalu membeli *voucher quota internet* bahkan pergi ke warnet, hal ini agar pemain tetap bisa memainkan salah satu jenis permainan yang dibutuhkan biaya. Permainan ini mengajarkan anak-anak hidup boros dan melakukan kebohongan kepada orang tua serta melakukan berbagai macam cara seperti mencuri uang orang tua agar mereka tetap bisa memainkan permainan tersebut.

5) Segi Sosial

Game online juga mengalami kesulitan untuk bersosialisasi. Karena seseorang yang sudah terbiasa hidup didunia maya akan sulit untuk bersosialisasi didunia nyata. Seseorang yang memiliki sikap anti sosial tidak akan memiliki keinginan untuk membaur dengan masyarakat, keluarga, teman dll (Setianingsih, 2018).

Ada juga dampak negative *game online* bagi pelajar antara lain sebagai berikut:

1) Menimbulkan Kecanduan

Sebagian besar *game* yang beredar saat ini membuat kecanduan para pemain. Karena semakin seseorang kecanduan pada suatu *game* maka pembuatan *game* semakin diuntungkan karena meningkatnya pembelian gold/told/karakter dan jenis semakin meningkat. Tetapi keuntungan produsen menjadikan dampak buruk bagi kesehatan psikologis pemain *game*.

2) Melakukan Hal-hal Negatif

Kasus pemain *game online* yang sering ditemukan yakni berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang tanpa sepengetahuan orang tua bahkan mengambil barang-barang yang berharga. Biasanya pada kasus mencuri ID biasanya berlanjut pada pencurian akun lain seperti facebook, email dengan menggunakan *keylogger*, *shofware craking* dll. Pada bentuk pencurian biasanya pemain mencuri password,

uang orang tua, bahkan mencuri uang untuk membayar SPP bahkan mencuri waktu seperti, bolos sekolah demi bermain *game*.

3) Terbengkalai Kegiatan di Dunia Nyata

Terlalu asik dengan bermain *game* menyebabkan terbengkalainya kegiatan yang seharusnya di kerjakan. Waktu beribadah, tugas sekolah menjadi terbengkalai karena bermain *game* yang terlalu asik dan merasa tertantang disetiap levelnya.

4) Perubahan Pola Makan dan Istirahat

Perubahan pada pola makan dan istirahat sudah terjadi pada *gamers* karena menurunnya control diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi merasakan kesenangan ketika bermain *game* (Setianingsih, 2018).

Dapat disimpulkan bahwa *game online* mempunyai dampak positif dan negatif, ketika melakukan sesuatu hal secara berlebihan akan menimbulkan efek yang tidak baik bahkan

merugikan diri sendiri. Jadi gunakanlah *game online* secara tidak berlebihan agar tidak berdampak negatif bagi pemain khususnya yang masih mempunyai tanggungjawab untuk belajar.

4. Indikator Game online
 - a. Menghabiskan waktu untuk bermain *game online*
 - b. Mendapatkan kesenangan saat bermain *game online*
 - c. Merasa terikat dengan *game online*
 - d. Merasakan kebutuhan untuk bermain *game online*
 - e. Menghindari masalah dengan bermain *game online*

(Wong & Hodgins, 2018).

B. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Teori Motivasi Abraham Maslow (Teori Kebutuhan), Abraham Maslow (1943;1970) mengemukakan bahwa pada dasarnya semua manusia memiliki kebutuhan pokok. Ia menunjukkannya dalam 5 tingkatan yang berbentuk piramid, orang memulai dorongan dari tingkatan terbawah. Lima tingkat kebutuhan itu dikenal dengan sebutan Hirarki Kebutuhan Maslow, dimulai dari kebutuhan biologis

dasar sampai motif psikologis yang lebih kompleks; yang hanya akan penting setelah kebutuhan dasar terpenuhi.

Kebutuhan pada suatu peringkat paling tidak harus terpenuhi sebagian sebelum kebutuhan pada peringkat berikutnya menjadi penentu tindakan yang penting:

- a. Kebutuhan fisiologis (rasa lapar, rasa haus, dan sebagainya)
- b. Kebutuhan rasa aman (merasa aman dan terlindung, jauh dari bahaya)
- c. Kebutuhan akan rasa cinta dan rasa memiliki (berafiliasi dengan orang lain, diterima, memiliki)
- d. Kebutuhan akan penghargaan (berprestasi, berkompetensi, dan mendapatkan dukungan serta pengakuan)
- e. Kebutuhan aktualisasi diri (kebutuhan kognitif: mengetahui, memahami, dan menjelajahi; kebutuhan estetik: keserasian, keteraturan, dan keindahan; kebutuhan aktualisasi diri: mendapatkan kepuasan diri dan menyadari potensinya) (Nisrinafatin, 2022).

Motivasi berasal dari kata “motif” yang berarti upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi belajar adalah seluruhnya daya penggerak didalam diri siswa yang memunculkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dicapai itu dapat tercapai.(Elizabeth et al., 2019) Motivasi merupakan dorongan energi yang datang dalam diri seseorang untuk mendapatkan keputusan dan keinginan guna meningkatkan prestasi dan untuk mencapai tujuan (Nahdiatul H & Dkk, 2017).

Menurut Pinder dalam Muhammad Ridho, motivasi adalah suatu kumpulan kekuatan tenaga yang berasal baik dari dalam maupun dari luar individu yang memulai sikap dan menetapkan bentuk, arah, serta intensitasnya (Ridha, 2020). Jadi dapat disimpulkan bahwa motivasi tersebut dapat diketahui dengan muncul motivasi karena adanya kebutuhan yang kemudian menggerakkan seseorang untuk mendapat kebutuhan tersebut. Belajar merupakan suatu perubahan bentuk tingkah laku yang terjadi pada diri seseorang.

Menurut Abin Syamsuddin Makmun dalam Haerul Razikin, belajar adalah suatu proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu. Slameto, berpendapat bahwa belajar merupakan proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungan (Razikin, 2018).

Menurut Winkel dalam Zulfikar, belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan dan menghasilkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan pada pemahaman, ketrampilan dan nilai sikap (Ali & Dwikurnaningsih, 2019). Menurut Slameto dalam Nahdiatul H. Dkk, belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan pada tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungan (Nahdiatul H & Dkk, 2017).

Dari beberapa definisi diatas bahwa dapat disimpulkan, belajar adalah suatu proses perubahan

tingkah laku yang relative menetap sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungan dari segi kognitif bahkan psikomotorik. Sedangkan motivasi dapat dikatakan sebagai daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, sehingga tujuannya yang dikehendaki dapat tercapai.

2. Macam-Macam Motivasi Belajar

Teori Motivasi Hezberg yang dikemukakan oleh Hamzah B. Uno. Beliau mengatakan bahwa motivasi belajar dibedakan menjadi dua faktor, yakni motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik.

a. Motivasi Instinsik

Motivasi intrinsik adalah hal dan keadaan yang berasal dari dalam siswa sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar, misalnya perasaan butuh siswa terhadap materi yang dipelajari untuk masa depannya (Jamaluddin, 2015). Menurut Syaiful Bahri Djamarah berpendapat bahwa motivasi intrinsik merupakan keinginan bertindak yang berasal dari factor pendorong dari dalam diri individu yang

tidak perlu dirangsang dari luar, karena itu dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu (Oktiani, 2017).

Dalam proses pembelajaran individu yang termotivasi secara intrinsik data dilihat dari kegiatannya yang tekun dalam mengerjakan tugas, karena seseorang yang termotivasi secara intrinsik akan merasakan butuh dan ingin mencapai tujuan belajar yang sebenarnya. Seseorang yang termotivasi secara intrinsik akan menunjukkan keterlibatannya dan aktifitas yang tinggi dalam belajar (Masni, 2015).

Ada tiga komponen motivasi intrinsik yakni sebagai berikut:

1) Adanya Hasrat dan Keinginan untuk Berhasil

Keinginan untuk berhasil dalam belajar bisa disebut motif berprestasi, yaitu motif untuk berhasil dalam melakukan tugas dan pekerjaan atau motif untuk memperoleh kesempurnaan sehingga seseorang tidak mudah putus asa dalam mencapai keberhasilan yang diinginkan.

2) Adanya Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar

Dorongan dan kebutuhan dalam belajar seperti ingin memperoleh kehidupan yang lebih baik maka seseorang akan mementingkan belajar dibanding dengan hal lain, karena dengan belajar seseorang akan memperoleh kehidupan yang lebih baik dimasa depan. Adanya dorongan rasa ingin tahu akan berusaha mencari materi atau informasi tentang materi yang akan dibahas, mencoba menyelesaikan tugas yang sulit.

3) Adanya Harapan untuk Meraih Cita-Cita di Masa Depan.

Seseorang akan terpengaruh oleh perasaan mereka ketika mereka berharap keinginan memperoleh kehidupan yang lebih baik dan melanjutkan cita-cita merupakan tujuan hidupnya, hal ini menjadi pendorong baginya (Razikin, 2018).

Jadi motivasi intrinsik merupakan jenis motivasi yang datang dari dalam diri seseorang itu sendiri tanpa adanya paksaan dan tekanan dari luar tanpa pengaruh dari dosen, guru, orang

tua maupun lingkungan. Tetapi atas dorongan dan keinginan dari individu itu sendiri.

b. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah hal dan keadaan yang datang dari luar individu siswa yang juga mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar, misalnya pujian/hadiah, tata tertib sekolah, suri tauladan orang tua dan guru (Jamaluddin, 2015).

Motivasi ekstrinsik merupakan motif-motif atau dorongan yang berfungsinya karena adanya perangsang dari luar. Contohnya seseorang belajar karena besok akan melaksanakan ujian dengan harapan akan mendapat nilai baik, sehingga individu tersebut akan mendapat hadiah dan dipuji oleh keluarga, lingkungan, teman dan sahabat (Prihartana, 2015). Misalnya seseorang akan melakukan ujian dengan harapan nilai yang bagus agar mendapat pujian. Jadi bukan karena belajar ingin mengetahui sesuatu tetapi belajar agar mendapat nilai yang bagus agar mendapat pujian. Oleh karena itu, motivasi ekstrinsik merupakan dorongan motivasi karena adanya perangsang dari

luar tidak mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar (Oktiani, 2017).

Motivasi ekstrinsik dalam hal belajar mengajar sangat penting, karena kemungkinan besar keadaan siswa itu dinamis, berubah-ubah, dan juga kemungkinan komponen-komponen lain dalam proses belajar mengajar ada yang kurang menarik bagi siswa, sehingga diperlukan motivasi ekstrinsik. Ada 3 komponen motivasi ekstrinsik sebagai berikut:

- 1) Adanya Penghargaan dalam Belajar
Penghargaan dalam belajar merupakan cara paling mudah dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa. Penghargaan dalam belajar seperti: penghargaan kemampuan yang dimiliki oleh siswa yang diberikan oleh guru kepada siswa yang sifatnya membangun motivasi belajarnya (pujian, hadiah dll).
- 2) Adanya Kegiatan Belajar yang menarik siswa akan tertarik dengan pembelajaran yang menarik seperti simulasi dan permainan. Simulasi dan permainan salah satu proses yang menarik dalam belajar bagi siswa. Suasana yang

menarik dengan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi menyebabkan proses pembelajaran menjadi bermakna. Sesuatu yang bermakna akan selalu diingat, sehingga motivasi belajar siswa akan semakin meningkat.

- 3) Lingkungan belajar yang kondusif, lingkungan juga dapat mempengaruhi kegiatan belajar. Misalnya lingkungan yang bersih dan baik akan membuat siswa saat belajar merasa nyaman. Lingkungan belajar yang kondusif salah satu factor pendorong belajar siswa, dengan demikian siswa mampu mengatasi kesulitan atau masalah dalam belajar (Razikin, 2018).

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

a. Faktor Internal

1) Cita-Cita Dan Aspirasi

Salah satu faktor pendukung saat belajar adalah dengan memiliki cita-cita. Sedangkan aspirasi adalah sebuah harapan atau keinginan yang dimiliki oleh seseorang dan selalu menjadi tujuan dari perjuangan yang telah dimulai.

2) Kemampuan Siswa

Motivasi belajar yang dipengaruhi oleh setiap kemampuan yang dimiliki oleh setiap peserta didik. Kemampuan yang dimaksud adalah potensi yang dimiliki siswa baik itu dari segi intelektual ataupun psikomotorik.

3) Kondisi Siswa

Kondisi fisiologis mempengaruhi motivasi siswa, seperti kesehatan dan panca indra. Ketika siswa memiliki kesehatan dan panca indra yang baik maka siswa memiliki peluang untuk mencapai keberhasilan dan proses pendidikannya.

4) Keadaan Psikologis Siswa

Keadaan psikologis siswa dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa seperti bakat, intelegensi, sikap, persepsi, minat dan unsur-unsur dinamis dalam pembelajaran.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang dipengaruhi dari luar diri siswa diantaranya: Kondisi Lingkungan Belajar, Lingkungan Sosial Sekolah, Lingkungan Sosial Masyarakat, Lingkungan Sosial Keluarga (Cahyani et al., 2020).

4. Indikator Motivasi Belajar Siswa

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator yang mendukung (Uno, 2006).

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- d. Adanya penghargaan dalam belajar
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.

C. Hasil Penelitian yang Relevan

1. Theresia Lumban Gaol, 2012, dalam skripsi yang berjudul “Hubungan Kecanduan *Game online* Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Di Fakultas Teknik Universitas Indonesia”. Pendekatan penelitian ini menggunakan Kuantitatif yaitu dengan deskriptif korelatif yang menggunakan Teknik purposive sampling. Penelitian ini dilakukan di Fakultas Teknik Universitas Indonesia dengan jumlah sampel 106 responden. Responden diminta mengisi kuisioner untuk melihat keterlibatan dalam bermain *game online* dan

prestasi akademik mereka. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan uji korelasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas pemain adalah laki – laki, alasan bermain adalah menghilangkan stres dan jenis *game online* yang dominan dimainkan adalah strategi.

Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah tujuan yang dicari theresia lumban gaol adalah mencari tahu hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi akademik mahasiswa, dan metode pengambilan sampel menggunakan Teknik purposive sampling. Sedangkan penelitian saya bertujuan meneliti bagaimana pengaruh *game online Player Unknowns Battle* (PUBG) terhadap motivasi belajar peserta didik SDN 84 mangarabombang. Yakni apakah dengan bermain *game online* motivasi belajar pada anak akan terganggu dan metode pengambilan sampel menggunakan *Proportionate Stratified Random Sampling*.

2. Siti Rochmah, 2011, dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Komunikasi Interpersonal Dan Loneliness Terhadap Adiksi *Game online*”. Pendekatan penelitian dalam skripsi ini menggunakan pendekatan kuantitatif

dengan analisis regresi berganda. Alat ukur adiksi *game online* yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner model skala Likert yang didasari pada aspek Griffiths, Terry, dan Szabo, (2003), sedangkan alat ukur komunikasi interpersonal yang digunakan adalah ICI, kemudian untuk alat ukur Loneliness yang digunakan adalah *UCLA Loneliness Scale version*

Hasil penelitian berdasarkan uji hipotesis R square pada penelitian ini adalah sebesar 0.124 atau 12,4% dan variasi independent variabel hanya satu yang memiliki pengaruh secara signifikan terhadap adiksi *game online* yaitu variabel komunikasi interpersonal terkait emotion (0,006), dan loneliness terkait personality (0,033).

Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah tujuan yang dicari siti rochmah adalah mencari tahu seberapa besar pengaruh komunikasi interpersonal dan loneliness terhadap adiksi *game online*, dan metode pengambilan sampel menggunakan non-probability sampling. Sedangkan penelitian saya bertujuan menearitahu bagaimana pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik SDN 84 mangarabombang. Yakni apakah dengan bermain *game online* motivasi belajar pada anak akan

terganggu dan metode pengambilan sampel menggunakan *Proportionate Stratified Random Sampling*.

D. Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban yang masih bersifat sementara dan teoritis yang terkait dengan permasalahan yang ada. Hipotesis dalam penelitian menggunakan hipotesis asosiatif, yaitu jawaban sementara terhadap rumusan masalah asosiatif, yang menanyakan hubungan antara dua variabel atau lebih. (Sugiono, 2016)

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah :

Ha: Terdapat pengaruh *game online Player Unknowns Battle* (PUBG) terhadap motivasi belajar peserta didik SDN 84 mangarabombang.

Ho: Tidak terdapat pengaruh *game online Player Unknowns Battle* (PUBG) terhadap motivasi peserta didik SDN 84 mangarabombang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian *ex post facto*. Penelitian *ex post facto* adalah penelitian yang meneliti hubungan sebab akibat didasarkan atas kajian teoritis, bahwa suatu variabel tertentu mengakibatkan variabel tertentu. Penelitian dengan rancangan *ex post facto* sering disebut dengan *after the fact*, artinya penelitian yang dilakukan setelah suatu kejadian itu terjadi. Disebut juga sebagai *restropective study* karena penelitian ini merupakan penelitian penelusuran kembali terhadap suatu peristiwa atau suatu kejadian dan kemudian menurut kebelakang untuk mengetahui faktor-faktor yang dapat menimbulkan kejadian tersebut (Iwan Hermawan, 2019). Metode ini dipergunakan karena penelitian ini berusaha untuk menemukan ada tidaknya pengaruh antara pengaruh game online terhadap motivasi belajar peserta didik SD 84 Mangarabombang. Variabel dalam penelitian ini adalah pengaruh game

online variabel bebas (X) motivasi belajar sebagai variabel terikat (Y).

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiono Pendekatan kuantitatif dinamakan pendekatan tradisional, karena pendekatan ini sudah cukup lama digunakan sehingga sudah mentradisi sebagai metode untuk penelitian. Pendekatan ini disebut sebagai pendekatan *positivistic* karena berlandaskan pada filsafat *positivisme*. Pendekatan ini sebagai metode ilmiah atau *scientific* karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit atau empiris, objektif, terukur, rasional, dan sistematis. Pendekatan ini juga disebut pendekatan *discovery*, karena dengan pendekatan ini dapat ditemukan dan dikembangkan berbagai iptek baru. Penelitian ini disebut dengan pendekatan kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik (Sugiono, 2016).

B. Definisi Variabel

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Pada penelitian ini penulis membedakan dua variabel yaitu variabel bebas sebagai variabel yang mempengaruhi (X) dan variabel terikat yang dipengaruhi (Y) yaitu

1. *Game Online*

Variabel ini mempunyai pengaruh atau menjadi penyebab terjadinya perubahan pada variabel lain. Sehingga bisa dikatakan bahwa perubahan yang terjadi pada variabel ini diasumsikan akan mengakibatkan terjadinya perubahan variabel lain. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *game online* (diberi simbol X).

Game online adalah jenis permainan video atau permainan komputer dengan menggunakan jaringan komputer, umumnya *internet*, sebagai medianya. Permainan *online* terdiri dari dua unsur utama, yaitu server dan client. Server adalah penyediaan layanan gameing yang merupakan basis agar client-client yang terhubung dapat memainkan permainan dan melakukan

komunikasi dengan baik. Dan di zaman modern ini tidak hanya komputer (PC) tetapi handphone juga dapat digunakan sebagai sarana bermain *game online*. Jenis game online yang sering dimainkan oleh peserta didik adalah *mobile legend*.

2. Motivasi Belajar

Variabel terkait atau *dependent* adalah variabel yang keberadaannya menjadi suatu akibat dikarenakan adanya variabel bebas. Disebut variabel terkait karena kondisi atau variasinya terkait dan dipengaruhi oleh variasi variabel lain. Selain itu ada juga sebutan lain yaitu variabel tergantung, karena variasinya tergantung pada variasi variabel lain. Kemudian ada juga yang menyebut variabel *output*, kriteria, respon, dan indogen. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah motivasi belajar (diberi simbol Y).

Motivasi belajar adalah suatu usaha yang ada dalam diri individu yang berupa sikap, tindakan dan dorongan untuk bertindak dalam mengarahkan serta menggerakkan individu pada suatu tingkah laku sehingga tujuan yang dikehendaki tercapai. Memberikan motivasi kepada siswa berarti menggerakkan siswa untuk melakukan sesuatu.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN 84 Mangarabombang yang bertempat di JL. Pendidikan. No 50 Mangarabombang, Kelurahan Samataring Kecamatan Sinjai Timur Kabupaten Sinjai, Pengambilan tempat penelitian di SDN 84 Mangarabombang karena ada beberapa alasan, diantaranya: jarak antara tempat penelitian dengan rumah peneliti dekat, dengan jarak kurang lebih 500 meter. Selain itu, menurut peneliti sekolah itu layak untuk diteliti.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dimulai dari penelitian awal sebagai pengamatan sementara yang dilakukan pada tanggal februari 2022, penelitian dilaksanakan pada bulan maret-april 2022 hingga peneliti mengumpulkan data-data dari sekolah dan penyusunan proposal skripsi pada 02 januari 2022.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: Obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan

karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian di tarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek atau subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu (Sugiono, 2016).

Populasi dalam penelitian ini adalah semua kelas di SDN 84 Mangarabombang. Data populasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 1 Populasi Penelitian

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1	Kelas I	25
2	Kelas II	24
3	Kelas III	22
4	Kelas VI	25
5	Kelas V	24
Total		120

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti

dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili) (Sugiono, 2016).

Menurut *Isaac* dan *Michael* dalam Sugiyono mengatakan rumus untuk menghitung ukuran sampel dari populasi diketahui jumlahnya untuk tingkat kesalahan 1%, 5% dan 10% adalah sebagai berikut: (Sugiono, 2016)

$$S = \frac{\lambda^2 \cdot N \cdot P \cdot Q}{d^2 (N - 1) + \lambda^2 \cdot P \cdot Q}$$

Dimana :

λ^2 dengan dk = 1, taraf kesalahan bias 10%

P = Q 0,5. D = 0,05. S = jumlah sampel.

Berdasarkan table penentuan jumlah sampel dari populasi yang dikembangkan dari *Isaac* dan *Michael* dengan tingkat kesalahan 10% dengan jumlah sebesar 120 siswa maka diperoleh sampel untuk kelas SDN 84 Mangarabombang berjumlah 89 siswa. Maka digunakan

teknik sampling yaitu *proportionate stratified random sampling*.

Maka sampel yang diambil dari masing-masing kelas dengan proporsi yang sama dengan menggunakan rumus oleh Sugiyono sebagai berikut. (Sumarni, 2017)

$$n_i = \frac{N_i \cdot n}{N}$$

Keterangan :

n_i = Jumlah menurut stratum

n = Jumlah sampel seluruhnya

N_i = Jumlah populasi menurut stratum

N = Jumlah populasi seluruhnya.

Tabel 3. 2 Sampel Penelitian

No.	Kelas	Populasi	Sampel
1	I	25	$\frac{25}{120} \times 89 = 18$
2	II	24	$\frac{24}{120} \times 89 = 17$
3	III	22	$\frac{22}{116} \times 89 = 17$
4	IV	25	$\frac{25}{120} \times 89 = 19$
5	V	24	$\frac{24}{116} \times 89 = 18$
Jumlah			89 Siswa

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa teknik untuk mendapatkan data yang tepat dan akurat, yaitu :

1. Kuesioner (Angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan di ukur dan tahu apa yang bisa di harapkan dari responden. Selain itu kuesioner ini juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas. Kuesioner dapat berupa pertanyaan/pernyataan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos, atau *internet* (Sugiono, 2016).
2. Dokumen merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis maupun gambar. Dokumen berasal dari barang-barang tertulis yang pada dasarnya merupakan segala bentuk sumber informasi yang berhubungan dengan penelitian baik dokumen resmi maupun tidak resmi (Rukajat, 2018). Dokumen

digunakan untuk mengetahui profil sekolah, dan foto pada saat pembagian angket.

F. Instrumen Penelitian

Setelah data terkumpul langkah selanjutnya adalah peneliti melakukan yang namanya pengukuran yang dilakukan dengan menggunakan instrumen atau alat ukur. Karena penelitian ini berusaha untuk mengetahui sikap peserta didik terhadap stimulus yang di berikan, maka peneliti menggunakan *Skala Likert* sebagai instrumen penelitian untuk di uji coba. Seperti yang di ungkapkan dalam buku metode penelitian Sugiyono, *Skala Likert* adalah alat untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena. Dan jawaban setiap item instrumen yang menggunakan *Skala Likert* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif (Sugiono, 2016). Sebagaimana yang peneliti ambil yaitu:

SS (Sangat Setuju : dengan skor 5),

S (Setuju : dengan skor 4),

N (Netral : dengan skor 3),

TS (Tidak Setuju : dengan skor 2)

STS (Sangat Tidak Setuju : dengan skor
1)

Kisi-Kisi Instrumen *Game Online* dan Motivasi Belajar

Variabel	Subjek	Positif	Negatif	Item Pertanyaan
Game Online (X)	Menghabiskan waktu untuk bermain <i>game online</i>		-	1,2
	Mendapatkan kesenangan saat bermain <i>game online</i>		-	3,4
	Merasa terikat dengan <i>game online</i>		-	5,6
	Merasakan kebutuhan untuk bermain <i>game online</i>		-	7,8,
	Menghindari masalah dengan bermain <i>game online</i>		-	9,10
Motivasi Belajar (Y)	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	+		11,12,
	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	+		13,14
	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	+		15,16
	Adanya penghargaan dalam belajar	+		17,18
	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	+		19,20

G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi, angket, pengaruh tingkat kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik di SDN 84 Mangarabombang dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan senantiasa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting, dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Menganalisis data adalah usaha konkrit untuk membuat data berbicara, sebab besar jumlahnya data, tinggi nilai data yang terkumpul sebagai hasil pelaksanaan pengumpulan data, apabila tidak disusun dalam suatu sistematisa yang niscaya data itu merupakan bahan yang bisu bahasa.

Adapun langkah-langkah analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Uji Validitas dan Reliabilitas

a. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya setidaknya instrumen yang digunakan lembar kuesioner. Suatu kuesioner

dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Valid menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang di kumpulkan oleh peneliti. Jika nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ dan bernilai positif maka pernyataan tersebut dikatakan valid (Ghozali, 2016).

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari suatu variabel atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu (Ghozali, 2016)

2. Uji Normalitas

Uji Normalitas adalah sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal ataukah tidak. Berdasarkan pengalaman empiris beberapa pakar statistik, data yang banyaknya lebih dari 30

angka ($n > 30$), maka sudah dapat diasumsikan berdistribusi normal. Biasa dikatakan sebagai sampel besar. Namun untuk memberikan kepastian, data yang dimiliki berdistribusi normal atau tidak, sebaiknya digunakan uji normalitas (M.Djazari & Et.al.,2013).

Uji normalitas dilakukan pada kedua variabel yaitu pengaruh kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik . Uji normalitas dilakukan dengan teknik analisis Kolmogorov-smirnov. Variabel dinyatakan berdistribusi normal jika nilai $p > 0,05$ (p lebih besar 0,05). Perhitungan uji normalitas dilakukan dengan program bantuan aplikasi software SPSS V.26.

3. Regresi Sederhana

Menurut Sugiyono regresi sederhana didasarkan pada hubungan fungsional ataupun kausal satu variabel independen dengan satu variabel dependen”. Persamaan Umum regresi linier sederhana adalah:

$$Y = a + Bx$$

Keterangan:

Y = Subjek dalam Variabel dependen yang diprediksikan

A = Harga Y bila $X = 0$ (harga kontan)

B = Angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variabel dependen yang didasarkan pada variabel independen. Bila $b (+)$ maka naik, dan bila $(-)$ maka terjadi penurunan.

X = Subjek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu

4. Uji Hipotesis (Uji Parsial (t))

Uji t digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh masing-masing variabel *independent* secara parsial terhadap variabel *dependent* yang diuji pada tingkat signifikan 0,05. Uji t bertujuan untuk mengetahui apakah variabel-variabel bebas yang digunakan dalam model persamaan regresi berpengaruh secara parsial terhadap variabel terikatnya. Kriteria keputusannya adalah sebagai berikut:

- a. Apabila angka probabilitas signifikan $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, berarti terdapat pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel terikat.

- b. Apabila angka probabilitas signifikan $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, berarti tidak terdapat pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel terikat.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Profil

Sekolah SD Negeri 84 Mangarabombang

SD Negeri 84 Mangarabombang adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang sekolah dasar Negeri (SDN) yang terletak di jalan Andi Akbar No. 50 Mangarabombang kelurahan Samataring Kec. Sinjai Timur, Kab. Sinjai. Provinsi Sulawesi Selatan, dengan kode pos 92671. Dalam menjalankan kegiatannya, SD Negeri 84 Mangarabombang berada di bawah naungan kementerian pendidikan dan kebudayaan yang berakreditasi A, berdasarkan sertifikat 110/SK/BANP-SM/XII/2018.

Identitas Sekolah

- a) Nama Sekolah : SD Negeri 84 Mangarabombang
- b) Nomor Pokok Sekolah Nasional :40304574
- c) Jenjang Pendidikan :SD
- d) Status Sekolah :Negeri
- e) Tahun Akreditasi 2018
- f) Kelompok sekolah : Inti
- g) Akreditasi : A

- h) Alamat Sekolah : Jl.. Andi Akbar B. 50
- i) Dusun : Mangarabombang
- j) Desa/Kelurahan : Samataring
- k) Kecamatan : Sinjai Timur
- l) Kabupaten : Sinjai
- m)Provinsi : Sulawesi Selatan
- n) Kode Pos : 92671
- o) Lokasi Geografis : Lintang -5.136453300000 /
Bujur 120.26213830000
- p) Tanggal SK Pendirian : 1974
- q) Email : sd84mangarabombang_sinjai@yahoo.com

Adapun nama-nama kepala sekolah yang telah menjabat di SD Negeri 84 Mangarabombang didirikannya sampai dengan sekarang.

- a) Busyera,BA tahun 1974-1979
- b) Muhammad Soid tahun 1979-1985
- c) Sirajuddin Noor tahun 1985-1993
- d) Hj, ST. Rohani tahun 1993-2005
- e) H. Abdul Rahman, S.Sos tahun 2005-2011
- f) H. Kamaruddin, S.Pd, M.Pd tahun 2013-2020
- g) Abdul Syukur T, S.Pd, M.Pd tahun 2020-
Sekarang

2. Visi, Misi, Tujuan Dan Motto Sekolah SD Negeri 84 Mangarabombang.

a) Visi Sekolah

Terwujudnya Generasi Yang Unggul Dalam IPTEK Dan IMTAK, Cinta Lingkungan Dan Berkarakter

b) Misi Sekolah

- 1) Meningkatkan keterampilan minat dan bakat siswa
- 2) Menciptakan pembelajaran yang PAKEM
- 3) Menumbuh kembangkan partisipasi guru dan siswa dalam rangka melestarikan lingkungan

c) Tujuan Sekolah

- 1) Mampu mengaktualisasikan budaya hidup tertib, disiplin, jujur dan santun dalam tutur kata sopan dalam perilaku terhadap sesama
- 2) Menguasai dasar dasar IPTEK untuk melanjutkan sekolah yang lebih tinggi, mampu berkompetensi dan meningkatkan prestasi lulusan diterima di SLTP Negeri/unggulan

- 3) Terwujudnya sikap perilaku rajin ,taat dan tertib menjalankan ibadah sesuai dengan tuntutan agama yang dianut dalam praktik kehidupan sehari-hari sehingga terbangun insan yang beriman dan bertakwa serta berakhlak mulia

3. Daftar nam-nama Tenaga pendidik SD Negeri 84 Mangarabombang

Tenaga pendidik adalah masyarakat yang diangkat sebagai seorang pendidik dan mengabdikan dirinya sebagai pengajar yang memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik, yang memiliki kualifikasi yang memenuhi standar dalam dunia pendidikan

Tabel 4. 1 Daftar nam-nama Tenaga pendidik SD Negeri 84 Mangarabombang

No	Jabatan	Nama	Pendidikan	Sertifikasi
1.	Kepala sekolah	Abdul Syukur T, S.Pd., M.Pd	S2	Sudah
2.	Guru kelas 1A	Hafsah Razak, S.Pd	S1	Belum
3.	Guru Kelas 1B	Selfiani, S.Pd	S1	Belum
4.	Guru Kelas 2A	Darmawati Noor, S.Pd	S1	Sudah
5.	Guru Kelas	Adrianzi Sakti,	SI	Sudah

	2B	S.Pd.Gr		
6.	Guru Kelas 3A	Sulaiha, S.Pd.SD	SI	Sudah
7	Guru Kelas 3B	Suharti J, S.Pd	SI	Belum
8	Guru kelas 4A	Hj. Nurchaya HT, S.Pd.SD	SI	Sudah
9	Guru Kelas 4B	Sri Ratnawati, S.Pd	SI	Belum
10	Guru Kelas 5A	Andi Kaya Hidayanti, S.Pd	SI	Sudah
11	Guru Kelas 5B	Nurjihad Mirwan, S.Pd, Gr	SI	Belum
12	Guru Kelas 6A	Zakiah, S.Pd	SI	Sudah
13	Guru Kela 6B	Fahartimawaty T, S.Pd	SI	Belum
14	Guru PAI	Arwan S.Pd.I	SI	Belum
15	Guru PAI	Syamsiah, S.Pd.SD	SI	Belum
16	Guru BTQ	Andi Milyar Wahyu	SMA	Belum
17	Guru BTQ	Ahmad Erwin, S.Pd	SI	Belum
18	Guru Penjas	Irwan, S.Pd	SI	Sudah
19	Guru Penjas	A.Nur Ansari Amaliah, S.Pd		Belum
20	Bendahara	Sulaiha, S.Pd.SD	SI	Sudah
21	Guru BHS.Daerah	Abdul Hamid, S.Pd.SD	SI	Belum
22	Guru BHS.Daerah	Selfiani, S.Pd	SI	Belum
23	Penjaga Perpustakaan	Hasanah Mansyur, S.IP	SI	Belum
24	Operator Sekolah	Abdul HamidS.Pd	SI	Belum
25	Administrasi	St. Rafida Rawi, S.Pd	SI	Belum

26	Penjaga Sekolah	Arianto	SMA	Belum
----	-----------------	---------	-----	-------

4. Data Peserta didik SD Negeri 84 Mangarabombang

Peserta didik ialah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran melalui jalur pendidikan baik pendidikan informal, pendidikan formal dan pendidikan nonformal, pada jenjang pendidikan dan jenis pendidikan tertentu. Adapun data peserta didik yang ada di SD Negeri 84 Mangarabombang sejak dari tahun 2018-2022 sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Data peserta didik SD Negeri 84 Mangarabombang

Kelas	Akhir Tahun Pelajaran											
	2018/2019			2019/2020			2020/2021			2021/2022		
	L	P	Jml	L	P	Jml	L	P	Jml	L	P	Jml
I	21	15	36	25	18	43	22	21	43	14	12	26
II	20	21	41	22	13	35	23	18	41	22	22	43
III	20	18	38	19	20	39	21	16	37	23	13	26
IV	21	18	39	22	18	40	19	21	40	19	16	25
V	16	23	39	20	16	36	22	17	39	21	20	41
VI	28	14	42	16	23	39	20	16	36	20	18	38
JML	126	109	235	124	108	232	127	108	235	119	101	220

5. Jumlah Lulusan peserta didik SD Negeri 84 Mangarabombang

Lulusan atau tamatan adalah peserta didik yang telah melakukan proses pendidikan di satuan pendidikan yang dinyatakan telah berhasil dalam melaksanakan ujian tertentu dari satuan pendidikan dan melanjutkan ke jenjang berikutnya.

Tabel 4. 3 Daftar Lulusan peserta didik

Tahun Pelajaran	Tamatan		Rat-rata	Melanjutkan	
	Jml	Target	Hasil	Jml	Target
2018/2019	42	42	70,01	42	42
2019/2020	38	39	85,00	38	38
2020/2021	38	39	88,00	38	39
2021/2022	38	38		38	38

6. Sarana Dan Prasarana SD Negeri 84 Mangarabombang

Sarana dan prasarana merupakan hal yang dapat menunjang keberlangsungan proses pendidikan disatuan pendidikan. Di dalam dunia pendidikan sarana dan prasarana adalah salah satu yang menunjangnya kualitas pendidikan di satuan lembaga pendidikan.

**Tabel 4. 4 Sarana Dan Prasarana SD Negeri 84
Mangarabombang**

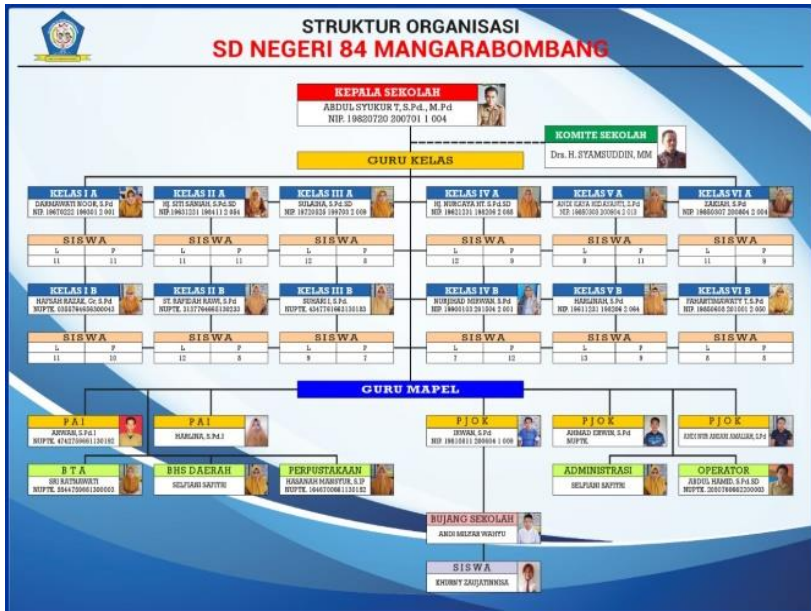
No	Nama	Jumlah	Keadaan
1	Ruang Kelas	12	Baik
2	Ruang Guru	1	Baik
3	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
4	Ruang Perpustakaan	1	Baik
5	WC/Kamar Mandi	8	Baik

6	Gudang	3	Baik
7	Dapur	1	Baik
8	Ruang Komputer	1	Baik
9	Mushollah	1	Baik
10	Meja Siswa	296	Baik
11	Kursi Siswa	538	Baik
12	Meja guru	31	Baik
13	Kursi Guru	31	Baik
14	Papan Tulis	12	Baik
15	Lemari Kelas	12	Baik
16	Lemari Kantor	2	Baik
17	Rak Buku	12	Baik
18	Lapnagan	1	Baik
19	Parkiran	2	Baik
20	Kazebo	4	Baik
21	Laboratorium IPA	1	Baik
22	Gedung UKS	1	Baik
23	Wife	3	Baik
24	Laptop	17	Baik
25	LCD	4	Baik
26	Green House	1	Baik
27	Salon	2	Baik
28	Ceklok	2	Baik
29	Bel Sekolah	2	Baik
30	Alat Seni	5 Macam	Baik
31	Alat Olahraga	10 Macam	Baik
32	Kulkas	1	Baik
33	Kantin	1	Baik

7. Struktur Organisasi SD Negeri 84 Mangarabombang

Struktur organisasi adalah susunan skema atau bagan yang menggambarkan hubungan kerja yang membagi dan mengkoordinasikan tugas orang dan kelompok agar menjadi suatu kesatuan dari berbagai

segmen dan fungsi lembaga pendidikan dengan tujuan untuk mencapai tujuan dari proses pembelajaran.



Gambar 4. 1 Struktur Organisasi SD Negeri 84 Mangarabombang

8. Denah Lokasi SD Negeri 84 Mangarabombang

Dena adalah sebuah gambaran yang sederhana menunjukkan tentang suatu lokasi secara spesifik yang memudahkan bagi pembaca.

B. Hasil dan Pembahasan (Hipotesis) Penelitian

a. Uji Validitas

Tabel 4. 5 Hasil Uji Validitas Varibael *Game Online* (X)

No Soal	Nilai Validitas	$R_{\text{tabel}} 5\%$ (df = n - 2)	Keterangan
1.	0.360	0.2084	Valid
2.	0.634	0.2084	Valid
3.	0.634	0.2084	Valid

4.	0.645	0.2084	Valid
5.	0.388	0.2084	Valid
6.	0.736	0.2084	Valid
7.	0.464	0.2084	Valid
8.	0.686	0.2084	Valid
9.	0.337	0.2084	Valid
10.	0.713	0.2084	Valid

Sumber : Hasil Olahan SPSS V.26

Data dapat dikatakan alid jika $R_{hitung} > R_{tabel}$. Pada tabel 4.5 di atas, jumlah responden sebanyak 89 siswa maka sesuai dengan signifikan 5 % ($df = n - 2$) dapat dikatakan valid apabila hasil lebih dari 0.2084. kesimpulan dalam penelitian ini berdasarkan hasil uji validitas di atas menunjukkan bahwa $R_{hitung} > R_{tabel}$, jadi butir instrument pengaruh *Game Online* (X) dinyatakan valid.

Tabel 4. 6 Uji Validitas Variabel Motivasi Belajar (Y)

No Soal	Nilai Validitas	$R_{tabel} 5\%$ ($df = n - 2$)	Keterangan
1.	0.361	0.2084	Valid
2.	0.490	0.2084	Valid
3.	0.601	0.2084	Valid
4.	0.635	0.2084	Valid
5.	0.504	0.2084	Valid
6.	0.749	0.2084	Valid
7.	0.737	0.2084	Valid
8.	0.514	0.2084	Valid
9.	0.644	0.2084	Valid
10.	0.539	0.2084	Valid

Sumber: Hasil Olahan SPSS V.26

Data dapat dikatakan valid jika $R_{hitung} > R_{tabel}$. Pada tabel 4.6 di atas, jumlah responden sebanyak 89 siswa maka sesuai dengan signifikan 5 % ($df = n - 2$) dapat dikatakan valid apabila hasil lebih dari 0.2084. kesimpulan dalam penelitian ini berdasarkan hasil uji validitas di atas menunjukkan bahwa $R_{hitung} > R_{tabel}$, jadi butir instrument Motivasi Belajar (Y) dinyatakan valid.

b. Uji Reliabilitas

Alat ukur dinyatakan punya reliabilitas yang tinggi jika alat ukur tersebut mantap dapat diandalkan dan dapat diramalkan, dan untuk mengetahui reliabilitas angket digunakan metode *Cronbach Alpha*. Kriteria pengujiannya adalah apabila nilai *Cronbach Alpha* $> 0,60$ maka dapat dikatakan kuisisioner tersebut *reliable* (Sugiono, 2016). Pengujian reliabilitas terhadap kuesioner dilakukan dengan bantuan program *SPSS versi 26 for windows*.

Tabel 4. 7 Hasil Uji Reliabilitas

No	Varibel	<i>Cronbach Alpha</i>	Batasan	Keterangan
1.	<i>Game Online (X)</i>	0.854	0.60	Reliabel

2.	Motivasi Belajar (Y)	0.862	0.60	Reliabel
----	----------------------	-------	------	----------

Sumber : Hasil Olahan SPSS V.26

Berdasarkan tabel 4.7 di atas, hasil uji reliabilitas variabel *Game Online* (X) dengan nilai *Cronbach Alpha* 0.854 dan hasil uji variabel Motivasi Belajar dengan nilai *Cronbach Alpha* 0.862, maka berdasar dari kriteria pengujiannya apabila nilai *Cronbach Alpha* $> 0,60$ maka dapat dikatakan hasil tersebut *reliabel*.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan teknik analisis *Kolmogorov-smornof*. Kriteria pengujian dari uji normalitas ini jika *Asymp. Sig. (2-tailed)* $> 0,05$ maka data berdistribusi normal. Sedangkan *Asymp. Sig. (2-tailed)* $< 0,05$ maka data tidak normal (Sofyan,2014).

Perhitungan uji normalitas dilakukan dengan program bantuan aplikasi software SPSS V.26.

Tabel 4. 8 Uji Normalitas dengan Kolimogrov-Smirnow

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		89
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.87482163
Most Extreme Differences	Absolute	.092
	Positive	.060

	Negative	-.092
Test Statistic		.092
Asymp. Sig. (2-tailed)		.062^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Sumber : Olah Data SPSS V.26, 2022

Berdasarkan output Tabel 4.8 di atas menunjukkan bahwa nilai signifikan uji normalitas adalah 0.062, sehingga nilai signifikan lebih besar dari 0.05 atau ($0,062 > 0,05$) jadi data tersebut dapat dikatakan berdistribusi normal.

3. Uji Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi linier sederhana bertujuan untuk mencari pengaruh variabel independen *Game Online* (X) terhadap variabel dependen Motivasi Belajar (Y). Hasil perhitungan regresi linier sederhana dengan program spss dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 9 Uji Regresi Linear Sederhana

Coefficients ^a			
Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	T	Sig.
B	Beta		
15.200		5.903	.000
.651	.741	10.302	.000

Sumber: Hasil Olahan SPSS V.26.

Diketahui nilai *Constant* (a) sebesar 15.200 sedang nilai variabel *game online* (b/koefisien regresi) sebesar 0.651, sehingga persamaan regresinya dapat ditulis:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 15.200 + 0.651X$$

Dari tabel 4.9 di atas dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} adalah sebesar 5.903 dengan nilai signifikansi $0.000 < 0.05$. Maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi bahwa variabel *Game Online* atau dengan kata lain terdapat pengaruh variabel *Game Online* (X) terhadap Variabel Motivasi belajar (Y). Dan nilai konstanta pada tabel diatas adalah sebesar 15.200. Mengandung arti bahwa nilai koefisien variabel Motivasi Belajar adalah sebesar 15.200. Sedangkan koefisien regresi X sebesar 0.651 yang mengandung nilai positif.

4. Uji Hipotesis (Uji T)

Nilai dengan $df = n-k$ yaitu $89-2 = 87$, sehingga nilai pada taraf signifikan 0.05 pada t_{tabel} adalah 1.987. Hasil Uji Parsial (Uji t) dapat dilihat pada tabel 4.8. Berdasarkan tabel 4.8 hasil uji signifikan secara parsial dapat diambil kesimpulan, yaitu:

Tabel 4. 10 Uji Hipotesis (Uji T)

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig.
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	15.200	2.575		5.903 .000
	GAME	.651	.063	.741	10.30 .000
	ONLINE				2

a. Dependent Variable: MOTIVASI BELAJAR

Sumber : Hasil Olahan SPSS V.26, 2022.

Dari tabel di atas dapat dilihat nilai dari uji t masing-masing variabel independen adalah sebagai berikut:

Nilai t_{hitung} sebesar 5.903 lebih besar dari t_{tabel} sebesar 1,987 atau nilai probabilitas signifikan $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya Game Online (X) berpengaruh Positif dan Signifikan terhadap Motivasi Belajar (Y).

C. Pembahasan Hasil Hipotesis

Berdasarkan hasil dan pengujian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa *Game online Player Unknowns Battle* (PUBG) mempunyai pengaruh signifikan terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik SDN 84 Mangarabombang. Pernyataan ini didukung dan dibuktikan dengan hasil uji hipotesis. pada uji t dilihat dari Nilai T_{hitung}

sebesar 5.903 lebih besar dari t_{tabel} 1,987, atau nilai probabilitas signifikan $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya *Game online Player Unknowns Battle* (PUBG) mempunyai pengaruh signifikan terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik.

Salah satu produk teknologi yang sangat nyata saat ini adalah *internet*. Banyak sekali hiburan yang ditawarkan dari *Internet* seperti *instagram*, *email*, film, berita, dan *Game Online*. Dahulu di desa tidak mengenal *internet* serata *Game Online* sekarang jadi banyak yang menggunakan *smartphone* untuk bermain *game*.

Berdasarkan penelitian yang telah diperoleh bahwa intensitas bermain *game* peserta didik termasuk dalam kategori tinggi. Game yang dimainkan yaitu PUBG. Peserta didik saat di rumah bermain *Game Online* melalui *smartphone* yang mereka miliki. Kebanyakan peserta didik 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

peserta didik sering terlena oleh apa yang menjadi tanggung jawabnya sebagai pelajar.

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.

Menurut Azies (2011) *Game Online* akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangannya. Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas games, akan mempengaruhi motivasi belajar sehingga mengurangi waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya. Permasalahan dalam motivasi belajar pada era digital ini sangat miris ada yang memanfaatkan dengan baik ada pula yang menggunakan tidak baik, termasuk kecanduan dalam

bermain *Game Online* yang berkembang sangat pesat di masyarakat terutama di Indonesia.

Disimpulkan bahwa *Game Online* dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. Jika memainkannya secara berlebihan maka dapat berdampak buruk yaitu akan mengurangi rasa sosialisasi terhadap sesama. *Game online* dapat mempengaruhi prestasi belajar peserta didik. Bagi peserta didik yang bermain *game online* secara berlebihan akan susah konsentrasi dalam pelajaran di sekolah. Hal ini disebabkan karena pikirannya selalu ingin bermain *game* dan penasaran dengan *game* tersebut. Tidak ada pengaruh positif dalam bermain *game online* melainkan hanya berdampak buruk atau memiliki dampak negatif terhadap peserta didik yang kecanduan bermain *game online*. Dampak negatif dari *game online* mengakibatkan peserta didik lebih aktif memikirkan bagaimana cara untuk maju ke tahap berikutnya atau bagaimana caranya untuk mengalahkan lawan bermainnya tanpa peduli tentang pelajaran di sekolahnya. Diharapkan kepada orang tua agar lebih memperhatikan anaknya ketika anak menghabiskan waktu belajarnya untuk bermain *game online* yang kurang bermanfaat untuk prestasi akademiknya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pengujian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa *Game online Player Unknowns Battle* (PUBG) mempunyai pengaruh signifikan terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik SDN 84 Mangarabombang. Pernyataan ini didukung dan dibuktikan dengan hasil uji hipotesis pada uji t dilihat dari Nilai T_{hitung} sebesar 5.903 lebih besar dari t_{tabel} 1,987, atau nilai probabilitas signifikan $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya *Game online Player Unknowns Battle* (PUBG) berpengaruh terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik.

B. Saran

Setelah peneliti menyelesaikan penelitian, membahas dan mengambil kesimpulan hasil penelitian, maka peneliti mengajukan saran yaitu sebagai berikut:

1. Kepada pihak sekolah untuk mengaktifkan kegiatan *ekstrakurikuler* dalam rangka mengalihkan peserta didik melakukan aktivitas *game online*.

2. Kepada peserta didik SDN 84 Mangarambombang, untuk lebih selektif dalam mengakses *website* yang tersedia di *internet* dan arif dalam menyikapi kemajuan teknologi.
3. Kepada para orang tua untuk turut serta mengontrol kegiatan anak baik dalam lingkungan bermain di luar sekolah dan lingkungan keluarga.
4. Kepada masyarakat yang mempunyai sarana *game online* untuk digunakan pada anak sekolah hendaknya efektif, berkualitas, mencantumkan dan menegakkan aturan khusus bagi peserta didik yang masih berseragam sekolah atau membawa tas sekolah untuk dilarang masuk ke area *game online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Z., & Dwikurnaningsih, Y. (2019). Pengaruh Dari Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar pada Siswa Kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga. *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(1), 122–133.
- Ariantoro, T. R. (2016). Dampak Game Online terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *Jurnal JUTIM*, 1(1).
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 123–140. <https://doi.org/10.37542/iq.v3i01.57>
- Drajat Edy Kurniawan. (2017). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa bimbingan dan konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Konseling GUSJIGA*, 3(1).
- Elizabeth, T., Octa, S., & Niputu, S. (2019). Hubungan kecanduan bermain game online dengan motivasi belajar pada siswa SMP di kota Bandar Lampung. *Jurnal Psikologi Universitas Muhammadiyah Lampung*, 1(2).
- Ghozali. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariat dengan Program SPSS*. Universitas Diponegoro.
- Iwan Hermawan, S. A. M. P. I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method)*. Hidayatul Quran. <https://books.google.co.id/books?id=Vja4DwAAQBAJ>

- Jamaluddin, J. (2015). Kreativitas Guru Agama Islam Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar. *Jurnal Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam & Pendidikan*, 7(1), 82–92. <https://doi.org/https://doi.org/10.47435/al-qalam.v7i1.183>
- Mariati, M. (2021). Dampak Kebiasaan Bermain Game Online Dengan Perilaku Disiplin Peserta Didik Di SDN 1 Balangnipa.
- M.Djazari, & Et.al. (2013). Pengaruh Sikap Menghindari Risiko Sharing Dan Knowledge Self-Efficacy Terhadap Informal Knowledge Sharing Pada Mahasiswa Fise Uny 2, 2013, h. *Jurnal Nominal*, 2(2), 193.
- Maryam, M. (2016). Pengaruh Motivasi dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(2), 88–93. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lantanida/article/download/1881/1402%0Ahttps://media.neliti.com/media/publications/287678-pengaruh-motivasi-dalam-pembelajaran-dc0dd462.pdf>
- Masni, H. (2015). Srategi Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Dikdaya*, 5(1).
- Maulidar, & Dkk. (2019). Hubungan intensitas bermain gameonline dengan prestasi belajar siswa di SD Negeri 2 Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(2).
- Nahdiatul H, & Dkk. (2017). Hubungan bermain games dengan motivasi belajar siswa sekolah menengah pertama SMP di kecamatan Banjarmasin Barat. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 4(3).
- Nisrinafatini. (2022). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 116.

- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dan Memotivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan*, 5(2).
- Prihartana, W. (2015). Teori-Teori Motivasi. *Jurnal Adibaya*, 1(83), 5.
- Ramadhani, A. (2019). Hubungan Motif Bermain Game Online dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (Studi Kasus di Warnet Zerowings, Kandela dan Mutant di Samarinda). *EJounal Ilmu Komunikasi*, 1(1), 136–158.
- Razikin, H. (2018). *Hubungan kebiasaan bermain game dengan motivasi belajar peserta didik di SMP IT Ar Raihan Bandar Lampung*.
- Ridha, M. (2020). Teori Motivasi Mcclelland dan Implikasinya dalam Pembelajaran PAI. *Palapa*, 8(1), 1–16. <https://doi.org/10.36088/palapa.v8i1.673>
- Rini, A. (2011). *Menanggulangi kecanduan game on-line pada anak*. Pustaka Mina.
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan Penelitian Kuantitatif: Quantitative Research Approach*. Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=1pWEDwAAQBAJ>
- Setianingsih, A. (2018). *Game online dan efek problematika terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMK Negeri 7 Bandar Lampung*.
- Sofyan, S. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Kencana Prenada Media.
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan*

R&D. Alfabeta.

Sumarni. (2017). *Pengaruh Keterampilan Guru dalam Proses Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi di SMK YPLP PSRI Makassar*. UNM.

Uno, H. B. (2006). *Model Pembelajaran*. Bumi Aksara.

Wong, U., & Hodgins, D. C. (2018). *(Development of the game addiction inventory for adults (GAIA).Addiction Research & Theory, 22(3),.*

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrument

Kisi-Kisi Intrumen *Game Online* dan Motivasi Belajar

Variabel	Subjek	Positif	Negatif	Item Pertanyaan
Game Online (X)	Menghabiskan waktu untuk bermain <i>game online</i>		-	1,2
	Mendapatkan kesenangan saat bermain <i>game online</i>		-	3,4
	Merasa terikat dengan <i>game online</i>		-	5,6
	Merasakan kebutuhan untuk bermain <i>game online</i>		-	7,8,
	Menghindari masalah dengan bermain <i>game online</i>		-	9,10
Motivasi pelajar (Y)	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	+		11,12,
	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	+		13,14
	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	+		15,16
	Adanya penghargaan dalam belajar	+		17,18
	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	+		19,20

Lampiran 2 Lembar Kuesioner Penelitian

LEMBAR KUESIONER PENELITIAN

PENGARUH *GAME ONLINE PLAYER UNKNOWN'S BATTLE*
(PUBG) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA
DIDIK
SDN 84 MANGARABOMBANG

A. Identitas Responden

Nama :

Kelas :

No Absen :

B. Petunjuk Pengisian

Tanggapilah semua pernyataan yang ada di bagian ini dan pilihlah salah satu yang sesuai dengan keadaan yang terjadi sebenarnya, dan berikan tanda check (✓) untuk dipilih oleh saudara/saudari dalam salah satu kotak jawaban yang tersedia.

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

N : Netral

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Pendapat				
		SS	S	N	TS	STS
Variabel Pengaruh <i>Game Online Player Unknowns Battle</i> (PUBG)						
1.	Saya hanya mengabdikan waktu luang hanya untuk bermain <i>Game Online Player Unknowns Battle</i> (PUBG).					
2.	Saya rela berlama-lama didepan komputer/HP untuk bermain <i>Game Online Player Unknowns Battle</i> (PUBG).					
3.	Saya suka <i>Game Online Player Unknowns Battle</i> (PUBG)					
4.	Saya merasa bangga jika saya dapat naik level selanjutnya dalam permainan <i>Game Online Player Unknowns Battle</i> (PUBG)					
5.	Saya merasa ada yang kurang, jika dalam sehari tidak bermin <i>Game Online Player Unknowns Battle</i> (PUBG) dalam sehari.					
6.	Saya merasa kecewa jika kalah dalam permainan <i>Game Online Player Unknowns Battle</i> (PUBG).					
7.	Saya bergabung dalam komunitas <i>Game Online Player Unknowns Battle</i> (PUBG) yang saya gemari.					
8.	Saya memakai uang saku untuk bermain <i>Game Online Player Unknowns Battle</i> (PUBG).					
9.	Saya selalu sesuatu yang baru mengenai <i>Game Online Player Unknowns Battle</i>					

	(PUBG).					
10.	Saya lebih suka berteman dengan teman yang juga menyukai <i>Game Online Player Unknowns Battle</i> (PUBG).					
Motivasi Belajar Peserta Didik SDN 84 Mangarabombang						
11.	Saya selalu memerhatikan guru saat menerangkan					
12.	Saya selalu belajar di rumah walaupun tidak ada tugas pekerjaan rumah (PR)					
13.	Saya selalu mengulangi pelajaran yang telah diajarkan oleh guru.					
14.	Saya mengikuti bimbingan untuk meningkatkan prestasi saya.					
15.	Menyelesaikan pembelajaran ini dengan prestasi yang baik sangat penting bagi saya					
16.	Saya ikut kegiatan ekstrakurikuler untuk meningkatkan potensi dalam diri saya.					
17.	Saya tidak pernah mencontek ketika ujian.					
18.	Saya selalu menyimak dengan baik ketika pelajaran sedang berlangsung					
19.	Saya lebih senang mengerjakan soal yang mudah daripada yang sulit					
20.	Saya berusaha untuk mempertahankan pendapat saya saat diskusi					

Terima Kasih

Lampiran 3 Hasil Kuesioner Penelitian

No	VARIABEL X (<i>Game Online Player Unknowns Battle (PUBG)</i>)										JUMLAH
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	
1	3	3	5	3	5	3	5	3	5	4	39
2	5	2	2	1	5	2	5	2	5	1	30
3	5	3	4	1	3	4	5	3	3	3	34
4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	47
5	5	4	3	5	4	4	5	5	5	5	45
6	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	44
7	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	46
8	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	47
9	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	47
10	4	5	5	4	5	3	4	5	5	3	43
11	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	44
12	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	45
13	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	47
14	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	48
15	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	46
16	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	45
17	4	5	4	5	5	5	5	5	4	2	44
18	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	45
19	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	45
20	4	5	4	5	3	5	3	5	3	4	41
21	5	4	5	5	4	5	5	3	4	3	43
22	3	2	5	5	5	5	3	5	3	5	41
23	4	5	5	5	5	5	3	5	3	5	45
24	3	4	2	4	4	3	3	2	2	3	30
25	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	44
26	4	4	5	4	4	3	4	4	5	1	38

27	3	4	5	5	5	3	5	5	4	1	40
28	4	4	4	4	4	5	5	5	3	1	39
29	3	4	3	3	3	4	3	5	4	1	33
30	4	4	3	3	3	3	3	5	3	1	32
31	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	34
32	3	3	3	4	4	2	5	2	5	2	33
33	3	3	4	5	5	3	5	5	4	1	38
34	4	3	4	3	3	3	4	4	3	1	32
35	5	4	4	4	3	3	3	3	3	2	34
36	5	5	5	5	4	5	5	5	3	5	47
37	3	3	5	4	4	3	4	4	3	1	34
38	3	3	3	3	5	3	4	3	4	1	32
39	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
40	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
41	3	4	3	5	3	3	3	3	4	1	32
42	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	28
43	4	2	3	3	5	1	4	1	5	1	29
44	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
45	3	4	4	5	3	4	3	3	4	1	34
46	4	3	3	2	5	2	4	3	4	1	31
47	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	26
48	4	4	3	3	3	3	3	3	4	2	32
49	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	37
50	3	4	4	3	4	4	5	4	4	4	39
51	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	28
52	3	4	4	3	3	3	3	2	3	1	29
53	5	2	5	1	5	1	5	1	5	1	31
54	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	44
55	5	1	1	1	5	1	5	1	5	1	26

56	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	43
57	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	46
58	5	4	5	3	5	4	5	5	4	2	42
59	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	47
60	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	43
61	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	47
62	4	5	4	3	4	4	4	4	4	4	40
63	3	5	4	5	5	5	4	5	4	5	45
64	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
65	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	48
66	4	5	5	4	5	5	4	3	5	5	45
67	4	4	3	4	4	4	4	4	5	5	41
68	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	45
69	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	40
70	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	47
71	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	45
72	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	44
73	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	46
74	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	43
75	3	5	3	4	4	5	5	4	5	3	41
76	3	4	5	5	4	4	4	4	4	4	41
77	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	46
78	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	46
79	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	46
80	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	46
81	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	42
82	3	4	5	4	4	5	5	5	5	5	45
83	5	3	2	1	5	2	5	3	5	1	32
84	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	48

85	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	44
86	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	49
87	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	45
88	3	3	4	4	5	4	5	5	5	5	43
89	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	44
Total	365	352	369	357	377	348	380	357	371	306	3582

No	Motivasi Belajar Peserta Didik SDN 84 Mangarabombang										JUMLAH
	P1 1	P1 2	P13	P1 4	P1 5	P1 6	P17	P18	P1 9	P2 0	
1	5	4	5	4	3	5	5	4	3	5	43
2	5	5	2	5	3	5	5	3	3	2	38
3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	48
4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	46
5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	46
6	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	44
7	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	44
8	3	5	5	5	5	5	5	4	5	5	47
9	5	3	5	4	4	5	5	4	4	5	44
10	3	4	5	4	5	5	4	5	4	5	44
11	3	5	4	5	5	4	5	4	5	5	45
12	3	4	5	4	5	5	5	5	5	5	46
13	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	46
14	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	46
15	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	48
16	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	46
17	4	4	4	3	4	5	5	4	4	4	41
18	4	5	4	4	4	5	5	4	5	3	43
19	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	45

20	3	4	2	2	3	3	2	5	3	3	30
21	5	5	4	4	5	4	5	3	5	3	43
22	4	4	3	3	5	4	5	5	5	5	43
23	5	5	3	3	4	3	4	5	5	1	38
24	4	4	4	3	2	2	3	5	2	3	32
25	5	5	5	5	3	5	5	5	5	3	46
26	5	5	5	5	2	5	5	5	5	3	45
27	5	5	3	4	3	4	4	4	3	3	38
28	5	4	5	3	4	4	4	4	3	3	39
29	4	4	4	4	4	5	5	4	4	3	41
30	4	4	5	4	4	4	4	3	3	5	40
31	3	4	4	3	5	3	4	3	3	3	35
32	3	5	3	2	5	4	1	3	2	1	29
33	4	5	5	5	5	3	3	3	3	2	38
34	5	5	4	4	3	3	3	3	3	3	36
35	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	38
36	5	4	3	5	4	3	4	5	2	5	40
37	4	5	4	3	3	3	3	3	5	3	36
38	5	5	4	4	3	3	3	3	3	3	36
39	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	38
40	3	4	5	4	4	3	4	4	4	4	39
41	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
42	3	4	4	4	2	3	4	2	3	3	32
43	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	31
44	4	3	3	3	1	2	2	3	3	3	27
45	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
46	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
47	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	26
48	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	29

49	5	4	3	3	3	4	4	3	3	3	35
50	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	32
51	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	37
52	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	36
53	5	4	4	4	3	4	5	3	5	3	40
54	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	41
55	5	5	5	5	1	5	4	5	5	2	42
56	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	42
57	4	3	4	4	4	5	5	4	4	5	42
58	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	45
59	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	47
60	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	43
61	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	44
62	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	43
63	3	5	4	5	4	5	5	4	4	5	44
64	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	48
65	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	46
66	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	49
67	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	48
68	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	47
69	4	5	4	4	4	5	4	5	5	5	45
70	5	5	4	5	3	5	5	4	5	5	46
71	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
72	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	44
73	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	48
74	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	44
75	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	45
76	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	44
77	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	45

78	3	4	3	4	5	5	5	4	4	4	41
79	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	46
80	4	4	4	4	5	5	4	5	4	5	44
81	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	46
82	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	45
83	4	5	5	5	4	5	5	3	3	1	40
84	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	44
85	5	5	3	3	5	5	5	4	5	5	45
86	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	45
87	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	47
88	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	47
89	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	46
Total	369	389	366	366	363	378	382	359	359	352	3683

Lampiran 4 Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

a. Uji Validitas Game Online

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X_1	36.15	38.967	.360	.855
X_2	36.29	35.846	.634	.835
X_3	36.10	35.342	.634	.834
X_4	36.24	33.796	.645	.832
X_5	36.01	39.057	.388	.853
X_6	36.34	33.453	.736	.824
X_7	35.98	37.999	.464	.848
X_8	36.24	33.614	.686	.828
X_9	36.08	39.414	.337	.856
X_10	36.81	28.770	.713	.830

b. Uji Validitas Motivasi Belajar

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y_1	37.24	29.751	.361	.865
Y_2	37.01	29.261	.490	.856
Y_3	37.27	27.404	.601	.847
Y_4	37.27	27.449	.635	.845
Y_5	37.30	27.146	.504	.856
Y_6	37.13	25.936	.749	.834
Y_7	37.09	25.833	.737	.835
Y_8	37.35	28.570	.514	.854
Y_9	37.35	26.661	.644	.843
Y_10	37.43	26.088	.539	.855

2. Uji Reliabilitas

a. Uji Reliabilitas Game Online

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.854	10

b. Uji Reliabilitas Motivasi Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.862	10

Lampiran 5 Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		89
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.87482163
Most Extreme Differences	Absolute	.092
	Positive	.060
	Negative	-.092
Test Statistic		.092
Asymp. Sig. (2-tailed)		.062 ^c
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	15.200	2.575		5.903	.000
	GAME	.651	.063	.741	10.302	.000
	ONLINE					

a. Dependent Variable: MOTIVASI BELAJAR

Lampiran 8 T_{tabel}

Titik Persentase Distribusi t (df = 81 – 120)

Pr df	0.25 0.50	0.10 0.20	0.05 0.10	0.025 0.050	0.01 0.02	0.005 0.010	0.001 0.002
81	0.67753	1.29209	1.66388	1.98969	2.37327	2.63790	3.19392
82	0.67749	1.29196	1.66365	1.98932	2.37269	2.63712	3.19262
83	0.67746	1.29183	1.66342	1.98896	2.37212	2.63637	3.19135
84	0.67742	1.29171	1.66320	1.98861	2.37156	2.63563	3.19011
85	0.67739	1.29159	1.66298	1.98827	2.37102	2.63491	3.18890
86	0.67735	1.29147	1.66277	1.98793	2.37049	2.63421	3.18772
87	0.67732	1.29136	1.66256	1.98761	2.36998	2.63353	3.18657
88	0.67729	1.29125	1.66235	1.98729	2.36947	2.63286	3.18544
89	0.67726	1.29114	1.66216	1.98698	2.36898	2.63220	3.18434
90	0.67723	1.29103	1.66196	1.98667	2.36850	2.63157	3.18327
91	0.67720	1.29092	1.66177	1.98638	2.36803	2.63094	3.18222
92	0.67717	1.29082	1.66159	1.98609	2.36757	2.63033	3.18119
93	0.67714	1.29072	1.66140	1.98580	2.36712	2.62973	3.18019
94	0.67711	1.29062	1.66123	1.98552	2.36667	2.62915	3.17921
95	0.67708	1.29053	1.66105	1.98525	2.36624	2.62858	3.17825
96	0.67705	1.29043	1.66088	1.98498	2.36582	2.62802	3.17731
97	0.67703	1.29034	1.66071	1.98472	2.36541	2.62747	3.17639
98	0.67700	1.29025	1.66055	1.98447	2.36500	2.62693	3.17549
99	0.67698	1.29016	1.66039	1.98422	2.36461	2.62641	3.17460
100	0.67695	1.29007	1.66023	1.98397	2.36422	2.62589	3.17374
101	0.67693	1.28999	1.66008	1.98373	2.36384	2.62539	3.17289
102	0.67690	1.28991	1.65993	1.98350	2.36346	2.62489	3.17206
103	0.67688	1.28982	1.65978	1.98326	2.36310	2.62441	3.17125
104	0.67686	1.28974	1.65964	1.98304	2.36274	2.62393	3.17045
105	0.67683	1.28967	1.65950	1.98282	2.36239	2.62347	3.16967
106	0.67681	1.28959	1.65936	1.98260	2.36204	2.62301	3.16890
107	0.67679	1.28951	1.65922	1.98238	2.36170	2.62256	3.16815
108	0.67677	1.28944	1.65909	1.98217	2.36137	2.62212	3.16741
109	0.67675	1.28937	1.65895	1.98197	2.36105	2.62169	3.16669
110	0.67673	1.28930	1.65882	1.98177	2.36073	2.62126	3.16598
111	0.67671	1.28922	1.65870	1.98157	2.36041	2.62085	3.16528
112	0.67669	1.28916	1.65857	1.98137	2.36010	2.62044	3.16460
113	0.67667	1.28909	1.65845	1.98118	2.35980	2.62004	3.16392
114	0.67665	1.28902	1.65833	1.98099	2.35950	2.61964	3.16326
115	0.67663	1.28896	1.65821	1.98081	2.35921	2.61926	3.16262
116	0.67661	1.28889	1.65810	1.98063	2.35892	2.61888	3.16198
117	0.67659	1.28883	1.65798	1.98045	2.35864	2.61850	3.16135
118	0.67657	1.28877	1.65787	1.98027	2.35837	2.61814	3.16074
119	0.67656	1.28871	1.65776	1.98010	2.35809	2.61778	3.16013
120	0.67654	1.28865	1.65765	1.97993	2.35782	2.61742	3.15954

Catatan: Probabilitas yang lebih kecil yang ditunjukkan pada judul tiap kolom adalah luas daerah dalam satu ujung, sedangkan probabilitas yang lebih besar adalah luas daerah dalam kedua ujung.

Lampiran 9 Dokumentasi Penelitian







INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Kampus : Jl. Sultan Hassanudin No. 20 Kab. Sinjai, Tlp/Fax 085299899166, Kode Pos 92612

Email : fikrimy@gmail.com

Website : www.iainmuhammadiah.ac.id

TERAKREDITASI INSTITUSI BAN-PT SK NOMOR : 1088/SK-BAN-PT/Akred/PT/XII/2020

SURAT KEPUTUSAN
NOMOR: 993.D/III.3.AU/F/KEP/2021

TENTANG
DOSEN PEMBIMBING PENULISAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN T.A 2021/2022

DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI

- Menimbang** :
1. Bahwa untuk penulisan Skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai Tahun Akademik 2021/2022, maka dipandang perlu ditetapkan Dosen Pembimbing penulisan Skripsi dalam Surat Keputusan.
 2. Bahwa nama-nama yang tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk melaksanakan tugas yang di amanahkan kepadanya.
- Mengingat** :
- a. Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Muhammadiyah.
 - b. Undang-undang No.20 tahun 2003 tentang Sisdiknas.
 - c. Undang-Undang R.I No. 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.
 - d. Keputusan Menteri Agama R.I No. 6722 Tahun 2015, tentang perubahan nama STAI Muhammadiyah Sinjai menjadi Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
 - e. Surat Keputusan Rektor IAIM Nomor : 216/1.3.AU/D/KEP/2016 tentang Pendirian Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
 - f. Pedoman PP. Muhammadiyah No. 02/PED/1.0/B/2012 tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah.
 - g. Statuta Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
- Memperhatikan** :
- Kalender Akademik Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai Tahun Akademik 2021/2022.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** :
- Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai tentang Dosen Pembimbing penulisan skripsi mahasiswa.
- Pertama** :
- Mengangkat dan menetapkan saudara :

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Jamaluddin, M.Pd.I	Nurhasanah, S.Pd.I., M.Pd.

untuk penulisan skripsi mahasiswa:

Nama : **NURFADILLAH**
 NIM : 180104031
 Prodi : Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Judul Skripsi : Pengaruh Tingkat Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik SDN 84 Mangarabombang.

- Kedua** :
- Hal-hal yang menyangkut pendapatan/nafkah karena tugas dan tanggung jawabnya diberikan sesuai peraturan yang berlaku di Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.



INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Kampus : Jl. Sultan Hasamuddin No. 20 Kab. Sinjai, Tlp/Fax 085299899166, Kode Pos 92612

Email : fikriain@gmail.com

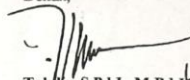
Website : www.iainsinjai.ac.id

TERAKREDITASI INSTITUSI BAN-PT SK NOMOR : 1008/SK/BAN-PT/Akred/PT/XII/2020

- Ketiga : Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagai amanat dengan penuh rasa tanggung jawab.
- Keempat : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Sinjai
 Pada Tanggal : 08 November 2021 M
 : 03 Rabiul Akhir 1442 H

Dekan,


Takdir, S.Pd.L. M.Pd.I
 NBM. 1213495

Tembusan :

1. BPH IAIM Sinjai di Sinjai
2. Rektor IAIM Sinjai di Sinjai.
3. Ketua Prodi PAI, PGMI, PBA, TBI & TM IAIM Sinjai di Sinjai.



**INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

KAMPUS : JL. SULTAN HASANUDDIN NO. 20 KAB. SINJAI, TLP. 085297899166, KODE POS 92612

Email: ibkialm@gmail.com

Website: <http://www.iainsinjai.ac.id>

TERAKREDITASI INSTITUSI BAN-PT SK NOMOR : 1085/SK/BAN-PT/Akred/PT/XII/2020



Nomor : 328.D1 /Jl.3.AU/F/2022
Lamp : Satu Rangkap
Hal : Pemohonan Izin Penelitian

Sinjai, 10 Dzulqaidah 1443 H
10 Juni 2022 M

Kepada Yang Terhormat
Kepala SD Negeri 84 Mangarabombang
Di -

Sinjai

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dalam rangka penulisan skripsi mahasiswa program Strata Satu (S-1), dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini :

Nama : Nurfadillah
NIM : 180104031
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester : VIII (Delapan)

Akan melaksanakan penelitian dengan judul:

"Pengaruh Game Online Player Unknowns Battle (PUB) Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik SDN 84 Mangarabombang"

Sehubungan dengan hal tersebut di atas dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin melaksanakan penelitian di SD Negeri 84 Mangarabombang.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.



Dekan,

Takkir, S.Pd.I., M.Pd.I
NIM: 1213495

Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Rektor IAIM Sinjai
2. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Sinjai



**PEMERINTAH KABUPATEN SINJAI
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI NO. 84 MANGARABOMBANG
KECAMATAN SINJAI TIMUR**

Alamat : Jl. Andi Akbar No. B 50 MangarabombangKec.SinjaiTimurKodePos 92671

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: 421.2/115/SD.84/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Abdul Syukur T, S.Pd., M.Pd.
NIP : 19820720 200701 1 004
Jabatan : Kepala SDN No. 84 Mangarabombang
Unit kerja : SDN No. 84 Mangarabombang

Menerangkan bahwa:

Nama : Nurfadillah
NIM : 180104031
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat : Jl. Mapiollah

Menyatakan bahwa benar yang namanya di atas telah melakukan penelitian di SDN No. 84 mangarabombang, dalam rangka penyusunan Skripsi.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sinjai, 22 Juli 2022

Kepala SDN No. 84 Mangarabombang


Abdul Syukur T, S.Pd., M.Pd.
NIP: 19820720 200701 1 004

BIODATA PENELITIAN

Nama : Nurfadillah

NIM : 180104031

Tempat/Tgl.Lahir : Sinjai, 14 Agustus 1999

Alamat : Sinjai Timur

Pengalaman Organisasi : -

Riwayat Pendidikan

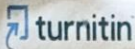
- | | |
|-------------|-----------------------------|
| 1. SD/MI | : SD Negeri 162 Dumme |
| 2. SLTP/MTS | : SMP Negeri 3 Sinjai Timur |
| 3. SMU/MA | : SMK Negeri 3 Sinjai |

Handphone : 082399416521

Email : dillazweet@gmail.com

NamaOrangTua

- | | |
|---------|------------|
| 1. Ayah | : TAMUDDIN |
| 2. Ibu | : MATAHARI |

 **Similarity Report ID:** oid:30061:29769822

PAPER NAME 180104031		AUTHOR NURFADILLAH	
WORD COUNT 13988 Words		CHARACTER COUNT 74130 Characters	
PAGE COUNT 70 Pages		FILE SIZE 1.1MB	
SUBMISSION DATE Jan 13, 2023 3:02 PM GMT+8		REPORT DATE Jan 13, 2023 3:04 PM GMT+8	

● **19% Overall Similarity**
The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 17% Internet database
- 7% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 13% Submitted Works database


PERPUSTAKAAN HAMA
Nama Instruktur: IBRAHIM RETAWATI, M.I.Kom