

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*
DENGAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MASA
PANDEMI COVID-19 DI MADRASAH IBTIDAIYAH NURUL
HUDA NAHDLATUL ULAMA PESANGGRAHAN KRETEK
KECAMATAN PAGUYANGAN KABUPATEN BREBES**



SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Dakwah Institut Agama Islam Negeri Purwokerto
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Gelar Guna Meperoleh
Gelar Sarjana Soial (S.Sos)**

**Oleh:
KHUZEMATUS SIFA
1717101066**

**JURUSAN BIMBINGAN KONSELING ISLAM
FAKULTAS DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGER
PURWOKERTO
2021**

**Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Motivasi Belajar Siswa
pada Masa *Pandemi Covid-19* di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Nahdlatul
Ulama Pesanggrahan Kretek Kecamatan Paguyangan Kabupaten Brebes**

**Khuzematus Sifa
NIM 1717101066**

**Email: Khuzemahzemah@gmail.com
Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Dakwah
Institut Agama Islam Negeri Purwokerto**

ABSTRAK

Bermain *games* adalah suatu bentuk hiburan yang bersifat menyenangkan dan memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Kepuasan pemain saat memainkan game ini akan membuat pemain semakin tertarik untuk memainkannya. Adanya *game online* pada siswa diharapkan dapat menyeimbangkan dan mengontrol diri dalam bermain *game online*, sehingga motivasi belajar siswa menjadi lebih baik. Motivasi merupakan dasar dorongan aktivitas belajar, Semakin besar motivasi seseorang untuk belajar maka semakin besar pula usaha yang dilakukannya untuk belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa pada masa *pandemi covid-19* di MI Nurul Huda NU Pesanggrahan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik korelasi menggunakan rumus *product moment* dari *person*. Pengambilan sampel menggunakan teknik random sampel (*simple random sampling*). Sampel pada penelitian ini 42 siswa MI Nurul Huda NU Pesanggrahan yang terdiri dari kelas 4 dan 5. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, angket, dan dokumentasi.

Data penelitian berdasarkan pada uji hipotesis menggunakan rumus korelasi *product moment* dari *person* yang ada pada program SPSS Versi 24 antara variabel X (intensitas bermain *game online*) dengan variabel Y (motivasi belajar siswa) diperoleh r hitung sebesar 0,141. Kemudian untuk melihat r tabel dengan nilai $N-2=r$, $42-2=40$ dengan taraf signifikan 5% sebesar 0,3044, r hitung $0,141 < r$ tabel 0,3044. Sehingga dapat dikatakan tidak hubungan yang positif yang sangat signifikan antara variabel X (Intensitas Bermain *Game Online*) dan variabel Y (Motivasi Belajar Siswa). Berdasarkan pengolahan data dengan rumus *korelasi product moment* diperoleh nilai signifikan sebesar 0,372 artinya nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan variabel intensitas bermain *game online* (X) dengan variabel motivasi belajar siswa (Y) pada masa *Pandemic Covid-19* di MI Nurul Huda NU Pesanggrahan Kretek.

Kata kunci : Bermain *Game Online*, Motivasi Belajar Siswa

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
ABSTRAK.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Devinisi Operasiona.....	5
C. Rumusan Masalah.....	8
D. Tujuan Penelitian.....	8
E. Manfaat Penelitian.....	8
F. Kajian Pustaka.....	9
G. Sistematika Penulisan.....	13
BAB II LANDASAN TEORI.....	15
A. Motivasi Belajar.....	15
1. Pengertian Motivasi Belajar.....	15
2. Macam-Macam Motivasi Belajar.....	16
3. Factor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar....	19
4. Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.....	20
B. Intensitas <i>Game Online</i>	21
1. Pengertian Intensitas.....	21
2. Pengertian <i>Game Online</i>	21
3. Jenis-Jenis <i>Game Online</i>	22

	4. Dampak Bermain <i>Game Online</i>	23
	C. Pandemic Covid-19.....	27
	1. Pengertian Pandemi Covid-19	27
	2. Dampak Covid-19.....	28
	D. Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid-19.....	31
	E. Hipotesis	32
BAB III	METODE PENELITIAN	34
	A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	34
	1. Pendekatan Penelitian.....	34
	2. Jenis Penelitian	34
	B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	34
	C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	35
	1. Populasi Penelitian.....	35
	2. Sampel Penelitian	35
	D. Variable Penelitian.....	37
	E. Metode Pengumpulan Data.....	38
	1. Kusioner (Angket)	38
	2. Observasi	39
	3. Dokumentasi	39
	F. Uji Instrumen Penelitian.....	39
	G. Teknik Analisis Data	41
	1. Uji Validitas.....	41
	2. Reliabilitas	42
	3. Analisis Item	43
	4. Uji Korelasi Product Moment.....	43
BAB IV	PEMBAHASAN	45
	A. Profil MI Nurul Huda NU Pesanggrahan	45
	B. Visi, Misi dan Tujuan MI Nurul Huda NU Pesanggrahan ..	45
	C. Analisis Data Hasil Penelitian	46
	1. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	46

	2. Analisis Paritem.....	49
	3. Uji Korelasi Product Moment.....	80
	4. Pembahasan Penelitian	83
BAB V	PENUTUP	85
	A. Kesimpulan	85
	B. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA		
DAFTAR LAMPIRAN		
RIWAYAT HIDUP		



DAFTAR TABEL

Table 1.	Skala Likert intensitas bermain <i>game online</i> dan motivasi belajar.....	38
Table 2.	Kisi-kisi Penelitian Variabel X.....	40
Tabel 3.	Kisi-kisi Penelitian Variabel Y.....	41
Table 4.	Table Interval Koefisien Korelasi.....	43
Table 5.	Uji Validitas (X).....	46
Table 6.	Uji Validitas (Y).....	47
Table 7.	Uji Reliabilitas Variabel (X).....	48
Table 8.	Uji Realibilitas Variabel (Y).....	48
Table 9.	Uji Korelasi <i>product moment</i> dari <i>person</i>	49
Tabel 2.1	Saya Bermain <i>Game Online</i> Lebih Dari 3 Jam Dalam Sehari....	49
Tabel 2.2	Saya Bermain <i>Game Online</i> Setiap Hari.....	50
Tabel 2.3	Saya membatasi waktu dalam bermain <i>game online</i>	51
Tabel 2.4	Saya merasa bermain <i>game online</i> merupakan waktu yang paling baik.....	51
Tabel 2.5	Saya bermain <i>game online</i> yang menantang (bertempur melawan musuh).....	52
Tabel 2.6	Saya suka bermain <i>game online</i> pertarungan.....	53
Tabel 2.7	Saya suka bermain <i>game online</i> yang mengasah otak.....	54
Tabel 2.8	Saya suka bermain <i>game online</i> yang pembunuhan.....	55
Tabel 2.9	Saya suka bermain <i>game online</i> yang mengelola sumber daya alam.....	56
Tabel 2.10	Saya suka bermain <i>game online</i> tentang petualangan.....	57
Tabel 2.11	Selama 1 minggu tidak bermain <i>game online</i> saya merasa gelisah.....	58
Tabel 2.12	Saya melupakan waktu makan, istirahat dan belajar ketika sudah bermain <i>game online</i>	59
Tabel 2.13	Ketika saya bermain <i>game online</i> , saya merasa terhibur.....	60

Tabel 2.14	Saya lebih memilih bermain <i>game online</i> dari pada beraktifitas bersama keluarga	61
Tabel 2.15	Saya rajin belajar hanya ketika akan ujian semester.....	62
Tabel 2.16	Saya tetap belajar ketika mendapat nilai bagus	63
Tabel 2.17	Saya percaya dengan kemampuan yang saya miliki ketika mengerjakan tugas	63
Tabel 2.18	Saya ragu dengan kemampuan yang saya miliki ketika mengerjakan tugas	64
Tabel 2.19	Mencari informasi materi sebelum pembelajaran dimulai	65
Tabel 2.20	Bercerita dengan teman ketika guru menyampaikan materi pembelajaran.....	66
Tabel 2.21	Saya berusaha menyelesaikan tugas yang sulit.....	67
Tabel 2.22	Saya ingin melanjutkan ke perguruan tinggi	68
Tabel 2.23	Saya berkeinginan untuk mendapatkan kehidupan yang lebih baik dimasa depan.....	69
Tabel 2.24	Takut melanjutkan keperguruan tinggi	70
Tabel 2.25	Saya takut dengan cita-cita yang tidak mungkin tercapai.....	71
Tabel 2.26	Saya tidak mempunyai cita-cita dan tujuan hidup	72
Tabel 2.27	Saya semangat belajar ketika guru memotivasi saya untuk giat belajar	73
Tabel 2.28	Saya meremehkan tugas ketika guru memberikan tugas	73
Tabel 2.29	Saya merasa bosan ketika mendapat tugas terus menerus.....	74
Tabel 2.30	Saya bosan dan mengantuk ketika guru menggunakan metode ceramah.....	75
Tabel 2.31	Saya semangat belajar ketika guru memberi semangat disetiap akhir pembelajaran.....	76
Tabel 2.32	Saya semangat belajar ketika pembelajaran secara mandiri	77
Tabel 2.33	Saya focus belajar ketika ruang kelas bersih dan wangi.....	78
Tabel 2.34	Saya focus belajar ketika teman mengajak saya mengobrol.....	79
Table 2.35	Uji Korelasi Product Moment.....	81

DAFTAR LAMPIRAN

Angket uji coba intensitas bermain *game online*

Angket uji coba motivasi belajar siswa

Angket penelitian intensitas bermain *game online*

Angket penelitian motivasi belajar siswa

Hasil angket penelitian intensitas bermain *game online*

Hasil angket penelitian motivasi belajar siswa

Riwayat hidup



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Adanya *Pandemi Covid-19* yang melanda di seluruh Negara termasuk Indonesia. *Covid-19* merupakan penyakit menular, dapat menyebar baik secara langsung maupun tidak langsung, dari satu orang lain ke orang lainnya. Virus ini menyerang pada sistem pernapasan seperti hidung, tenggorokan bahkan paru-paru. Pemerintah membuat kebijakan ketat untuk memutuskan rantai penyebaran *Covid-19*. Salah satunya dengan melakukan pembatasan interaksi dengan masyarakat dengan istilah *physical distancing*. Namun kebijakan tersebut menghambat laju pertumbuhan dalam berbagai bidang kehidupan, seperti bidang ekonomi, sosial dan pendidikan. Pemerintah memindahkan proses belajar mengajar di sekolah menjadi di rumah dengan menerapkan kebijakan *Work From Home* (WFH) atau pembelajaran dilakukan secara *online* atau dalam jaringan (daring).¹

Pembelajaran daring merupakan belajar melalui jaringan internet/web. Setiap pembelajaran menyediakan materi dalam bentuk rekaman video, power point, tugas-tugas mingguan yang harus dikerjakan dengan batas waktu yang telah ditentukan sebagai sistem penilaian.

Di era modern ini perkembangan teknologi sangat pesat. Salah satunya adalah produk teknologi yang sangat nyata adalah internet. Internet merupakan suatu media yang sangat nyata untuk mendapatkan informasi terkini. 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*.²

Bermain *Games* terus berkembang dengan seiring perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi internet di Indonesia sangat pesat. Salah

¹ Mustakim, Efektifitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemic Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika, *Jurnal Of Islamic Education*, Vol.2, No.1, Mei 2020.

² Zulfikar A, Dkk. Pengaruh Dari Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga, *Jurnal Genta Mulia*. Vol. X No.1, Juli 2019

satu teknologi yang berkembang pesat yaitu *Game Online*. Menurut hasil survey 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 social media, dan selebihnya yang bermain game sebanyak 54,13%.³

Bermain *Game Online* yang menggunakan internet digemari disemua kalangan, dari anak-anak sampai dengan orang dewasa. Perilaku anak ketika memainkan *Game Online* ini menyebabkan timbulnya keperihatinan kepada orang tua siswa bahkan guru, karena kebiasaan bermain *game online* tersebut berpengaruh buruk pada prestasi akademis dan perilaku social mereka. 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.⁴

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.⁵

³ Elizabeth T, Dkk, Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa SMP Dikota Bandar Lampung Tahun 2019, *Jurnal Psikologi Universitas Muhammadiyah Lampung*, Vol. 1 No.2, Agustus 2019

⁴ Elizabeth T, Dkk, Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa SMP Dikota Bandar Lampung Tahun 2019, *Jurnal Psikologi Universitas Muhammadiyah Lampung*, Vol. 1 No.2, Agustus 2019

⁵ Drajat Edy Kurniawan, Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta, Universitas PGRI Yogyakarta, *Jurnal Konseling GUSJIGA*, Vol.3 No. 1 Januari-Juni 2017

Motivasi 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 dilakukannya untuk belajar. Motivasi merupakan pengaruh yang besar terhadap hasil belajar. Tinggi rendahnya motivasi selalu dijadikan indikator baik buruknya prestasi belajar seseorang.⁶ 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.⁷ 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.⁸

Dari McClelland dalam Doneley dan Gibson menerangkan bahwa salah satu tipe dasar kebutuhan manusia yang berkaitan dengan motivasi belajar adalah berprestasi. Jika manusia mempunyai prestasi yang tinggi maka dia mempunyai keinginan yang tinggi untuk sukses, menyukai tantangan, berani menghadapi kesulitan, berani mengambil resiko, sanggup mengemban tanggung jawab dalam tugas, menyukai keunikan, tangkas, senang bekerja keras, tidak takut menghadapi kegagalan apabila terjadi pada dirinya.

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

⁶ Nahdiatul H. Dkk. Hubungan Bermain *Games* Dengan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama SMP Dikecamatan Banjarmasin Barat. *Jurnal Pendidikan Geografi*. Vol. 4, No. 3, Mei 2017.

⁷ Nisrinafatini, Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa, *Jurnal Edukasi Nonformal*, 22/04/2020. Hal.116

⁸ Maryam Muhammad, Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran, *Jurnal Lantanida*.Vol. 4 No.2, 2016. Hal. 93

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.⁹

Menurut Emda 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 untuk 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.¹⁰

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.¹¹

Game secara tidak langsung memberikan dampak pada motivasi belajar siswa karena waktu dan tenaga yang dipergunakan hanya dihabiskan dengan bermain *game* daripada belajar, siswa menjadi malas belajar, menunda tugas yang diberikan guru bahkan bermain *game* ketika proses pembelajaran.¹² 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

⁹ Maryam Muhammad, Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran, *Jurnal Lantanida*. Vol. 4 No.2, 2016. Hal. 88-93

¹⁰ Adhetya Cahyani, Dkk, Motivasi Belajar Siswa SMA Pada Pembelajaran Daring Di Masa Pandemic Covid-19, *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 3 No.01 2020. Hal. 125

¹¹ Nisrinafatin, Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa, *Jurnal Edukasi Nonformal*, 22/04/2020. Hal. 115-116

¹² Nahdiatul H. Dkk. Hubungan Bermain Games Dengan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama SMP Dikecamatan Banjarmasin Barat. *Jurnal Pendidikan Geografi*. Vol. 4, No. 3, Mei 2017

game online. Para guru harus dapat menerapkan proses pembelajaran daring/*online* dengan cara penyampaian materi yang menarik siswa sehingga siswa dapat menumbuhkan perkembangan motivasi belajar pada peserta didik.¹³

Data mengenai siswa ketika peneliti melakukan observasi peneliti menemukan data bahwa siswa MI Nurul Huda melakukan aktivitas bermain game ketika waktu belajar. Pada masa *pandemi* siswa belajar daring/*online* dan bertatap muka hanya satu minggu 2 kali saja. Ketika siswa dituntut untuk belajar melalui daring/*online* siswa sering meluangkan waktunya untuk bermain *game online*. Hal ini mengganggu konsentrasi belajar siswa karena ketika seseorang sudah bermain *game* akan susah untuk berkonsentrasi pada saat belajar.

Alasan peneliti ingin mengetahui Hubungan Intensitas *Bermain Game Online* dengan Motivasi Belajar siswa pada masa *Pandemi Covid-19* di MI Nurul Huda NU Pesanggrahan Kretek Kecamatan Paguyangan Kabupaten Brebes. Karena siswa yang sering melakukan bermain *game online* akan berdampak pada motivasi belajar siswa apalagi pembelajaran di lakukan secara daring/*online* karena adanya *Pandemi Covid-19*. Maka dari itu penulis tertarik meneliti dengan judul “**Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Motivasi Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid-19 di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Nahdlatul Ulama Pesanggrahan Kretek Kecamatan Paguyangan Kabupaten Brebes**”.

B. Devinisi Operasional

Untuk menghindari kesalah pahaman maka perlu adanya definisi operasional yang menjadi pokok pembahasan dalam penelitian ini. Adapun definisi operasional sebagai berikut.

1. Intensitas bermain *games*

Intensitas bermain *games* merupakan sikap atau keadaan tertentu yang dilakukan berdasarkan banyaknya waktu yang digunakan untuk

¹³ Elizabeth T, Dkk, Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa SMP Dikota Bandar Lampung Tahun 2019, *Jurnal Psikologi Universitas Muhammadiyah Lampung*, Vol. 1 No.2, Agustus 2019.

bermain *games*. Intensitas bermain *games* mencakup dua aspek yakni kuantitas dan aktivitas yang mengarah pada banyaknya waktu seorang individu bermain *games* dengan melihat jenis *games* secara bersama-sama. kuantitas adalah durasi dan waktu yang digunakan untuk bermain *games*. Sedangkan aktivitas adalah seberapa frekuensi bermain *games*. Semakin banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain *games* maka semakin lama seseorang bermain *games*. Frekuensi bermain *games* dikatakan tinggi apabila individu bermain dengan durasi lebih dari 5 jam, 3-5 jam tergolong sedang dan 1-2 jam tergolong rendah. Frekuensi bermain *games* dikatakan tinggi apabila individu bermain setiap hari. Intensitas bermain *games* yang tinggi menurut Soleman 2012 secara psikis dapat menyebabkan seseorang memikirkan *games* secara terus-menerus yang berakibat mengganggu konsentrasi belajar dan suka menghindari pelajaran.¹⁴

Bermain *games* adalah suatu bentuk hiburan yang bersifat menyenangkan dan memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah.¹⁵

Intensitas bermain *game* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah frekuensi bermain *game online* siswa di MI Nurul Huda, durasi bermain pada setiap harinya.

2. Motivasi Belajar

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.¹⁶ Menurut Winkel belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan dan

¹⁴ Nahdiatul H. Dkk. Hubungan Bermain Games Dengan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama SMP Dikecamatan Banjarmasin Barat. *Jurnal Pendidikan Geografi*. Vol. 4, No. 3, Mei 2017

¹⁵ Nahdiatul H. Dkk. Hubungan Bermain Games Dengan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama SMP Dikecamatan Banjarmasin Barat. *Jurnal Pendidikan Geografi*. Vol. 4, No. 3, Mei 2017

¹⁶ Elizabeth T, Dkk, Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa SMP Dikota Bandar Lampung Tahun 2019, *Jurnal Psikologi Universitas Muhammadiyah Lampung*, Vol. 1 No.2, Agustus 2019

menghasilkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan pada pemahaman, ketrampilan dan nilai sikap. Motivasi belajar adalah suatu proses dimana individu mempunyai dorongan penggerak untuk melakukan aktifitas demi mencapai tujuan dalam belajar.¹⁷

Motivasi belajar yang dimaksud dalam penelitian adalah minat belajar siswa, rasa ingin tahu dalam hal belajar, keinginan untuk belajar, keinginan untuk mencari tahu materi pelajaran yang tidak disampaikan oleh guru saat pembelajaran *Daring*.

3. *Pandemi Covid-19*

Terhitung sejak awal tahun 2020, dunia dikejutkan dengan adanya wabah virus *Covid-19* yang meninfeksi hampir semua Negara. WHO menyatakan sejak Januari 2020 dunia masuk dalam kondisi darurat terkait virus ini. Virus *Covid-19* ini menyerang pada sistem pernapasan, tenggorokan dan paru-paru. Wabah ini telah menyerang hampir disemua Negara di dunia, begitu pula yang terjadi di Indonesia. Sehingga pemerintah melaksanakan program *stay at home* dilaksanakan sebagai upaya pencegahan dan sebagai upaya menekan perluasan virus *Covid-19*. Langkah-langkah yang dilakukan pemerintah untuk menekan penyebaran Virus *Covid-19* salah satunya dengan mensosialisasikan gerakan *social distancing*. Konsep ini untuk dapat mengurangi bahkan memutuskan mata rantai *Covid-19*, seseorang harus menjaga jarak dengan manusia lainnya minimal 2 meter dan tidak melakukan kontak langsung dengan orang lain, menghindari kerumunan dan menghindari pertemuan massal.¹⁸

Virus *Covid-19* yang dimaksud peneliti adalah siswa yang mematuhi *protocol* kesehatan dan tetap melaksanakan program pemerintah *stay at home* saat kegiatan belajar mengajar secara *daring* sebagai pencegahan dan memutuskan mata rantai virus *Covid-19*.

¹⁷ Zulfikar A, Dkk. Pengaruh Dari Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga, *Jurnal Genta Mulia*. Vol. X No.1, Juli 2019

¹⁸ Andri Anugrah, Hambatan Solusi Dan Harapan: Pembelajaran *Daring* Selama Masa *Pandemic Covid-19* Oleh Guru Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, Vol.10, No.3, September 2020

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini maka penulis merumuskan permasalahan dalam hal ini adalah **“Apakah ada Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Motivasi Belajar Siswa pada Masa *Pandemi Covid-19* di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Nahdlatul Ulama Pesanggrahan Kretek Kecamatan Paguyangan Kabupaten Brebes?**

D. Tujuan Penelitian

Sebagaimana yang ditanyakan pada rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian untuk mengetahui hubungan intensitas bermain *games online* dengan motivasi belajar siswa pada masa *pandemi covid-19* di MI Nurul Huda NU Pesanggrahan Kretek Kecamatan Paguyangan Kabupaten Brebes.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi wawasan mengenai bimbingan dan konseling islam terkait dengan motivasi belajar siswa pada masa *Pandemic Covid-19*.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi siswa, memberi pengetahuan kepada siswa bahwa terlalu sering bermain *game online* dapat mempengaruhi motivasi belajar pada masa *Pandemic Covid-19*.
- b. Bagi guru, penelitian ini dapat mejadikan referensi yang menarik dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada masa *Pandemic Covid-19*.
- c. Bagi sekolah, sebagai bahan informasi untuk mengetahui hubungan antara kebiasaan bermain *game* dengan motivasi belajar siswa.
- d. Bagi mahasiswa, sebagai salah satu pandangan untuk dijadikan sebagai acuan dalam mengkaji lebih masalah-masalah yang ada di penelitian ini.

F. Kajian Pustaka

Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan pada hubungan intensitas bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa pada masa pandemi covid-19 di MI Nurul Huda NU Pesanggrahan Kretek. Pada penelitian ini, sudah ada yang melakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya antara lain:

Pertama, Elizabeth Theresia, Dkk. 2019. Program Studi Psikologi, Fakultas Kedokteran, Universitas Malahayati, *Jurnal Psikologi Universitas Muhammadiyah Lampung*, vol. 1 No. 2 Agustus 2019 yang berjudul Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa SMP Di Kota Bandar Lampung Tahun 2019. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan kecanduan bermain *game online* dengan motivasi belajar pada siswa di SMP di Kota Bandar Lampung karena terdapat hubungan yang tidak bermakna dengan korelasi yang sangat kuat antara kecanduan *game online* dengan bermain *game online* dengan motivasi belajar pada siswa SMP di Kota Bandar Lampung tahun 2019.¹⁹ Perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan pada penelitian ini peneliti meneliti hubungan intensitas siswa bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa, peneliti meneliti hubungan intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa pada masa *pandemi covid-19* bukan hubungan kecanduan bermain *game online* dengan motivasi belajar.

Kedua. Nahdiatul Husna, Dkk. 2017. Program Studi Pendidikan Geografi FKIP Unlan, Banjarmasin, *Jurnal Pendidikan Geografi*, Vol. 4 No. 3 Mei 2017 Yang Berjudul Hubungan Bermain *Game* Dengan Motivasi Belajar Siswa Disekolah Menengah Pertama (SMP) Dikecamatan Banjarmasin Barat. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi intensitas bermain *game* dengan motivasi belajar dan hubungan antara intensitas bermain *game* dengan motivasi belajar siswa siswi SMP di kecamatan Banjarmasin Barat. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *proposional random*

¹⁹ Elizabeth T, Dkk , Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa SMP Dikota Bandar Lampung Tahun 2019, *Jurnal Psikologi Universitas Muhammadiyah Lampung*, Vol. 1 No.2, Agustus 2019

sampling.²⁰ Perbedaan penelitian ini ada pada teknik pengumpulan data dimana peneliti Nahdiatul Dkk menggunakan sampel penelitian *Propositional Random Sampling*. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan penelitian *Sampling Non Probability* dan *Probability sampling*.

Ketiga, Hairul Razikin, 2018, Program Paskasarjana Ilmu Pendidikan Islam, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Tesis Yang Berjudul *Hubungan Kebiasaan Bermain Game Dengan Motivasi Belajar Peserta Didik Di SMP IT Ar Raihan Bandar Lampung Tahun 2018*. Berdasarkan pada penelitian ini kebiasaan bermain *game*, Tinggi rendahnya motivasi belajar dapat diketahui dari beberapa besar dorongan dan kemampuan untuk selalu belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai.²¹Perbedaan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah intensitas bermain *game online* pada siswa, dan penelitian yang akan dilakukan bukan kebiasaan bermain *game* pada siswa.

Keempat, M.Asadul Usdud, Dkk, 2017, Stikes Borneo Cendekia Medika Pangkalan Bun, Jurnal Borneo Cendekia, Vol.1 No.2 Desember 2017, Yang Berjudul *Frekuensi Game Online Dengan Minat Belajar Siswa SMP Kelas VIII*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui frekuensi bermain *game online* dengan minat belajar siswa salah satu penyebab turunnya minat belajar pada siswa adalah bermain *game online* yang dapat menyita banyak waktu.²²Perbedaan penelitian M. Asadul Dkk ini mengenai frekuensi *game online* dengan minat belajar siswa sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti mengenai hubungan intensitas antara bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa pada masa *pandemi Covid-19*.

Kelima, Muhamad Taufik Nugroho, 2020, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Skripsi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Yang Berjudul *Analisis Game Online Pada Motivasi Belajar Siswa Kelas Atas Di*

²⁰ Nahdiatul H. Dkk. Hubungan Bermain Games Dengan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama SMP Dikecamatan Banjarmasin Barat. *Jurnal Pendidikan Geografi*. Vol. 4, No. 3, Mei 2017

²¹ Hairul Raziki, Hubungan Kebiasaan Bermain Game Dengan Motivasi Belajar Peserta Didik Di SMP IT Ar Raihan Bandar Lampung, *Tesis Program Paskasarjana Ilmu Pendidikan Islam*, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung ,2018.

²² M.Asadul Usdud, Dkk , Frekuensi Game Online Dengan Minat Belajar Siswa SMP Kelas VIII, *Jurnal Borneo Cendekia* ,Stikes Borneo Cendekia Medika Pangkalan Bun, Vol.1 No.2 Desember 2017.

SD IT Nurul Hidayah Surakarta. Penelitian ini menganalisis *game online* pada motivasi belajar siswa. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan factor dari *game online* pada motivasi belajar siswa, mendeskripsikan dampak yang diterima dari bermain *game online* dll. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif. Teknis analisis data menggunakan model analisis interaktif.²³ Perbedaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah intensitas bermain *game online*, bukan analisis bermain *game online*. Pada penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode korelasi.

Keenam, Al Nizar, Siti Hajaroh. 2019. Jurnal PGMI , Universitas Islam Negeri Semarang, Vol. 11 No.2 Desember. Yang Berjudul *Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa*. Bermain *game gadget* merupakan aktivitas yang dapat menita waktu dan mempengaruhi minat belajar siswa sehingga mengurangi waktu belajar. Anak-anak biasanya mendapatkan *gadget* dari orang tua bertujuan untuk media komunikasi tetapi anak memanfaatkan gadget untuk bermain *game* yang menyenangkan dari pada untuk berkomunikasi. Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game gadget* terhadap minat belajar siswa.²⁴ Perbedaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah hubungan intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar, penelitian yang akan dilakukan bukan tentang pengaruh penggunaan *game gadget* terhadap minat belajar melainkan hubungan intnsitas bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa pada masa *pandemi covid-19*.

Ketujuh, Drajat Edy Kurniawan, 2017, Jurnal Konseling Gusjigang, Vol.3 No.1 Januari-Juni, Yang Berjudul *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas Pgri Yogyakarta*. Tujuan penelitian ini untuk menguji pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap perilaku prokratinasi akademik pada mahasiswa BK. Pokratinasi merupakan menunda

²³ Muhamad Taufik Nugroho, Analisis Game Online Pada Motivasi Belajar Siswa Kelas Atas Di SD IT Nurul Hidayah Surakarta, *Skripsi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2020

²⁴ Al nizar, siti hajaroh, Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa, *Jurnal PGMI*. Vol. 11 No.2 Desember, 2019

pekerjaan sampai batas akhir pengumpulan tugas atau pekerjaan yang dilakukan oleh seseorang/individu.²⁵ Perbedaan penelitian sebelumnya mengenai intensitas bermain *game online* terhadap perilaku prokratinasi akademik pada mahasiswa BK, sedangkan penelitian yang akan diteliti mengenai hubungan intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa pada masa *pandemi covid-19*, penelitian sebelumnya populasi dan sampel penelitian pada mahasiswa BK (Remaja), sedangkan penelitian yang akan diteliti menggunakan populasi dan sampel penelitian pada siswa Madrasah Ibtidaiyah.

Kedelapan, Ni Putu Arika Mulyasanti Pande, Adijati Marheni, 2015, Jurnal Psikologi Udayana, Vol. 2 No. 2, Universitas Udayana, Yang Berjudul *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta*. Penelitian ini mengenai kecanduann *game online* pada dengan prestasi belajar siswa. Kecanduan *game online* adalah adanya keterikatan dengan *game*. Tujuan penelitian ini mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi belajar siswa.²⁶Perbedaan penelitian sebelumnya mengenai hubungan kecanduan bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa. Sedangkan penelitian yang akan diteliti mengenai hubungan intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa pada masa pandemi covid-19.

Kesembilan, Iin Ira Kartika Dkk, 2015, Jurnal Kesehatan Bakti Husada, Vol.1, Stikes Charisma Karawang, Yang Berjudul *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Dan V Di SD Teluk Ambulu 1 Karawang Tahun 2015*. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis hubungan intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode analitik *cross sectional*. Penelitian ini memiliki dua variable yang berbeda yakni variable kategorik

²⁵ Drajat Edy Kurniawan, Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokratinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta, 2017, *Jurnal Konseling Gusjigang*, Vol.3 No.1 Januari-Juni 2017.

²⁶ Ni Putu Arika Mulyasanti Pande, Adijati Marheni, Hubungan Ecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta, *Universitas Udayana, Jurnal Psikologi Udayana*, Vol.2 No. 2 2015.

dan numeric.²⁷ Perbedaan penelitian yang akan diteliti mengenai hubungan intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa, pada penelitian ini peneliti menggunakan metode korelasi dan memiliki dua variable yakni variable bebas dan terikat. Sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan metode cross sectional dan memiliki dua variable yakni kategorik dan numeric.

Kesepuluh, Maulidar Dkk. 2019. Jurnal Tunas Bangsa. Vol 6, No.2 Agustus. Universitas Serambi Mekkah. *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Di SD Negeri 2 Banda Aceh*. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan hubungan antara intensitas siswa bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa di SD Negeri 2 Banda Aceh. Pada penelitian ini peneliti mengambil sampel penelitian siswa kelas IV,V,VI. Dalam data penelitian ini menggunakan angket dan dokumentasi.²⁸ Perbedaan penelitian yang sebelumnya mengenai intensitas bermain game dengan prestasi belajar, sedangkan penelitian yang akan diteliti mengenai intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar. Pada penelitian ini peneliti mengambil sampel secara acak, data penelitian yang akan diteliti peneliti menggunakan angket, dokumentasi dan observasi.

G. Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan, Terdiri dari: Latar Belakang Masalah, Definisi Operasional, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Kajian Pustaka, Sistematika Pembahasan.

BAB II . Kajian Teori, terdiri dari: Teori Intensitas, *game online*, Motivasi, Pandemi Covid-9 dan Hipotesis

BAB III. Metode Penelitian, terdiri dari: Pendekatan dan jenis penelitian, Waktu dan Tempat Penelitian, Populasi dan Sampel, Variabel Penelitian, Metode Pengumpulan data, Metode Analisis data.

²⁷ In Ira Kartika Dkk, Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Dan V Di SD Teluk Ambulu 1 Karawang Tahun 2015, *Stikes Kharisma Karawang*, *Jurnal Kesehatan Bakti Husada*, Vol.1 2015.

²⁸ Maulidar Dkk. Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Di SD Negeri 2 Banda Aceh, *Universitas Serambi Mekkah*, *Jurnal Tunas Bangsa*. Vol 6, No.2 Agustus 2019.

BAB IV. Penyajian Data dan Analisis Data, Terdiri Dari: Penyajian Data, Analisis data, Pembahasan.

BAB V. Penutup, Terdiri Dari: Kesimpulan Sasaran dan Penutup



BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan data dari hasil penelitian tentang Hubungan intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa pada masa *pandemi covid-19* di MI Nurul Huda NU Pesanggrahan, maka diperoleh kesimpulan penelitian ini tidak ada hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar. dapat dikatakan ada hubungan namun begitu rendah. Hal ini dapat dilatar belakangi oleh adanya variabel-variabel lain yang mempengaruhi intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa. berdasarkan uji hipotesis dengan menggunakan rumus *korelasi product moment* dan dibantu dengan pengolahannya menggunakan aplikasi *SPSS* antara Variabel X (Intensitas Bermain *Game Online*) dan Variabel Y (Motivasi Belajar Siswa) diperoleh hasil r hitung sebesar 0,141. Kemudian untuk melihat r tabel dengan nilai $N-2=r$, $42-2=40$ dengan taraf signifikan 5% sebesar 0,3044, r hitung $0,141 < r$ tabel 0,3044.

Sehingga dapat dikatakan tidak ada hubungan yang positif yang sangat signifikan antara variabel X (Intensitas Bermain *Game Online*) dan variabel Y (Motivasi Belajar Siswa). Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka variabel X berkorelasi signifikan dengan variabel Y, sedangkan jika nilai signifikan $> 0,05$ maka variabel X tidak berkorelasi signifikan dengan variabel Y. Berdasarkan pengolahan data dengan rumus *korelasi product moment* diperoleh nilai signifikan sebesar 0,372 artinya nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. maka dapat disimpulkan bahwa variabel intensitas bermain *game online* (X) tidak berhubungan dengan variabel motivasi belajar siswa (Y) pada masa *pandemi covid-19* di MI Nurul Huda NU Pesanggrahan Kretek.

Hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa tergolong rendah. jadi masih terdapat pengaruh dari variabel lain yang dapat mempengaruhi intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa. Prestasi belajar siswa yang menurun dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurang memahami materi yang di berikan guru melalui daring, orang tua yang kurang menguasai materi disaat pembelajaran

dari rumah, siswa yang kurang termotivasi saat belajar karena pembelajaran yang kurang asik atau menarik saat pembelajaran dari. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa MI Nurul Huda NU Pesanggrahan bisa mengontrol diri dalam bermain *game online* pada masa *pandemi Covid-19*, sehingga motivasi belajar siswa cukup baik.

B. Saran

1. Bagi peneliti lain, diharapkan lebih mengembangkan penelitian dengan metode yang lain seperti kualitatif atau kuantitatif dengan menambahkan variabel lain dan sampel yang lebih banyak agar mendapat hasil yang baik sehingga dapat memperbaiki dan melengkapi penelitian ini.
2. Bagi siswa, hendaknya lebih memperhatikan pelajaran sehingga mendapat nilai ujian yang baik dengan belajar secara maksimal, memperhatikan guru ketika sedang menyampaikan materi pembelajaran baik secara *offline* maupun *online*.
3. Bagi guru dan sekolah, hendaknya memperhatikan siswa dengan memotivasi siswa disetiap akhir pelajaran agar siswa siswi termotivasi untuk belajar baik secara *online* maupun *offline*.

IAIN PURWOKERTO

DAFTAR PUSTAKA

- A. Zulfikar Dkk. 2019. Pengaruh Dari Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga. *Jurnal Genta Mulia*. Vol. X No.1, Juli
- Abdullah. M. Ma'ruf. 2015. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta: Aswaja Presido)
- Anugrah. Andri. 2020. Hambatan Solusi Dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemic Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, Vol.10, No.3, September.
- Cahyani. Adhetya, Dkk. 2020. Motivasi Belajar Siswa SMA Pada Pembelajaran Daring Di Masa Pandemic Covid-19, *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol.3, No.02.
- Ehwanudin. Muhammad. 2020. Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Perilaku Keagamaan Peserta Didik di SMP Muhammadiyah Plus Salatiga Tahun Pelajaran. 2019/2020. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan. IAIN Salatiga
- Febrina. Conni La. 2014. Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Siswa. *Jurnal Ilmiah*. Vol.9, No.1, Juni.
- Gunawan. Muhamad. Ali. 2015. *Statistic Penelitian Bidang Pendidikan Psikologi Dan Social*. Yogyakarta: Parama Publishing
- H. Nahdiatul. 2017. Dkk. Hubungan Bermain Games Dengan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama SMP Dikecamatan Banjarmasin Barat. *Jurnal Pendidikan Geografi*. Vol. 4, No. 3, Mei
- Hamidah. Anisah. 2018. Pengaruh Keteladanan Guru Dan Karakter Siswa Terhadap Kedisiplinan Shalat Di Mts Miftahul Ulum Kradinan. Dolopo. Madiun. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan. IAIN Ponorogo.
- Harlian. Luh Devi. Dkk. 2020. Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol.22, No.1, April.
- Kartika, Iin Ira Dkk, 2015, Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Dan V Di SD Teluk Ambulu 1 Karawang Tahun 2015, Stikes Kharisma Karawang , *Jurnal Kesehatan Bakti Husada*, Vol.2.
- Kurniawan, Drajat Edy, 2017, Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan

Konseling Universitas PGRI Yogyakarta, Universitas PGRI Yogyakarta,
Jurnal Konseling GUSJIGAG, Vol.3 No. 1 Januari-Juni.

M. Sardiman A. 2007. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta:PT. Rajagafindo Persada

Maulidar Dkk. 2019. Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa di SD Negeri 2 Banda Aceh, *Universitas Serambi Mekkah* ,
Jurnal Tunas Bangsa. Vol 6, No.2 Agustus.

Masni, Harbeg. 2015. Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa,
Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Batanghari,
Jurnal Dikdaya, Vol.05 No.01 April.

Muhammad, Maryam. 2016. Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran. *Jurnal Lantanida*.Vol. 4 No.2

Mustakim. 2020. Efektifitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemic Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Of Islamic Education*, Vol.2. No.1. Mei.

Nisrinafatn, 2020. Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa.
Jurnal Edukasi Nonformal, 22/04

Nizar, Al dan Hajaroh, Siti. 2019. Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal PGMI*. Vol. 11 No.2 Desember

Nugroho, Muhamad Taufik, 2020, Analisis Game Online Pada Motivasi Belajar Siswa Kelas Atas Di SD IT Nurul Hidayah Surakarta *Skripsi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Oktiani, Ifni. 2017. Kreativitas Guru dan Memotivasi Belajar Peserta Didik,
Program Pendidikan Agama Islam Universitas IAIN PURWOKERTO,
Jurnal Pendidikan, Vol.5 No.2 November.

Pande, Ni Putu Arika Mulyasanti dan Marheni, Adijati. 2015. Hubungan Eanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta. Universitas Udayana. *Jurnal Psikologi Udayana*. Vol.2 No. 2.

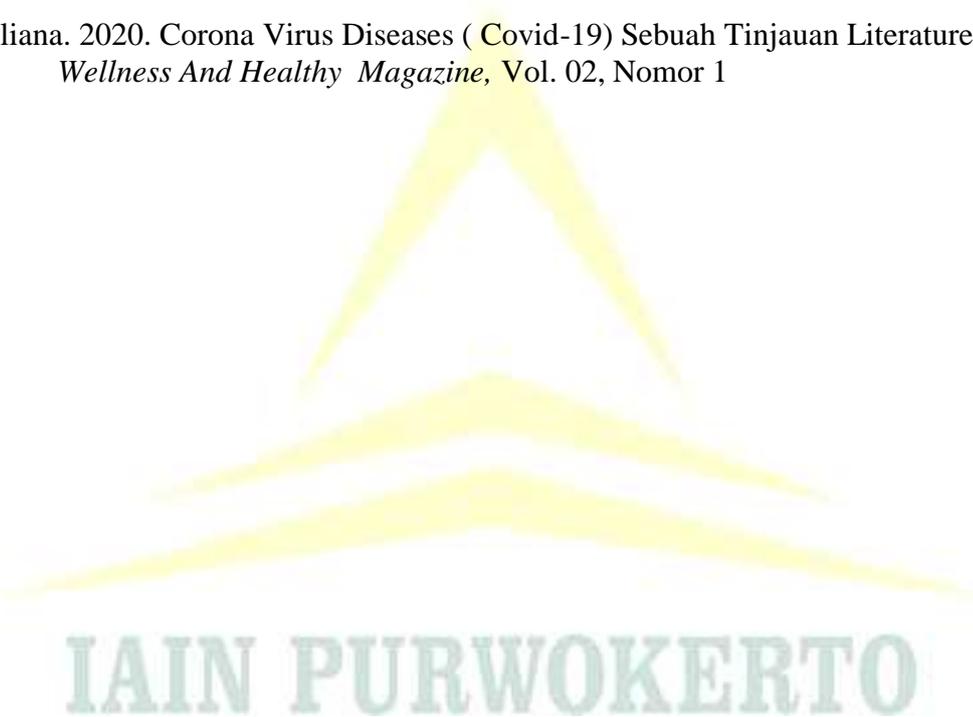
Prawanto, MLE. 2020. Virus Corona (2019-nCovV) Penyebab COVID-19.
Jurnal Biomedica Dan Kesehatan, Vol.3. No.1 Maret.

Prihartana. Widayat. 2015. Teori-Teori Motivasi, *Jurnal Adabiya*, Vol.1, No. 83

Purwoto. 2008. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi Dan Pendidikan*, Yogyakarta:Celeban Timur.

- Rafiq, Mohd. 2012. Dependency Theory Melvin L. DeFluer Dan Sandra Ball Rokeach. *Jurnal Hikmah*. Vol. VI No.01 Januari
- Ramadhani, Ardi. 2013. Hubungan Motif Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (Studi Kasus Di Warnet Zerowings, Kendela Dan Mutant Di Samarinda), *Ejournal Ilmu Komunikasi*, Vol.1 No.2.
- Raziki, Hairul. 2018. Hubungan Kebiasaan Bermain Game Dengan Motivasi Belajar Peserta Didik Di SMP IT Ar Raihan Bandar Lampung. *Tesis Program Paskasarjana Ilmu Pendidikan Islam*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Ridho. Muhammad. 2020. *Teori Motivasi Mccelelland Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran*. Jurnal Studi Keislaman Dan Ilmu Pendidikan. Vol.8. No. 1. Mei.
- Rozi, Fakhrol, Dkk, 2020. Dampak Covid-19 Terhadap Ekonomi Indonesia, *Jurnal Of Economics And Business*, Vol.4. No.2, September.
- S.A, Cicilia Sandy. 2016. Pengaruh Kepercayaan Diri Terhadap Intensitas Penggunaan Media Social Pada Remaja Awal. *Skripsi*, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Samsu. 2017. *Metode Penelitian (Teori Dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research Dan Development)*, Jambi: Pusaka Jambi
- Setianingsih, Ayu. 2018. Game Online Dan Efek Problematika Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK Negeri 7 Bandar Lampung, *Skripsi, Unifersitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*.
- Siahaan, Matdio. 2020. Dampak Pandemic Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan, *Jurnal Kajian Ilmiah*, Edisi Khusus No.1 Juli.
- Simamora. Bilson. 2005. *Analisis Multivariant Pemasaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Siyoto, Sandu dan Rodik, M. Ali. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*, Yogyakarta:Literasi Media Publishing
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*. Bandung:Alfabet
- Supriyatin, Siti. 2015. Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Universitas Muhamadiyah Metro, Vol.3 No.1
- Supardi. 1993. Populasi Dan Sampel Penelitian, *Jurnal UNISIA*, Vol.XXI No.17.

- Suryabrata, Sumardi. 2012. *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Rajawali Press
- T, Elizabeth Dkk. 2019. Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa SMP Dikota Bandar Lampung Tahun 2019. *Jurnal Psikologi Universitas Muhammadiyah Lampung*. Vol. 1 No.2, Agustus
- Uno, Hamzah B. 2012. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Dibidang Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara
- Usdud, M Assadul Dkk, 2017. Frekuensi Game Online Dengan Minat Belajar Siswa SMP Kelas VIII, *Jurnal Borneo Cendekia ,Stikes Borneo Cendekia Medika Pangkalan Bun*, Vol.1 No.2 Desember.
- Yuliana. 2020. Corona Virus Diseases (Covid-19) Sebuah Tinjauan Literature, *Wellness And Healthy Magazine*, Vol. 02, Nomor 1



IAIN PURWOKERTO