

**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**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Khuzematus Sifa

NIM : 1717101066

Jenjang : S-1

Fakultas : Dakwah

Program Studi : Bimbingan Konseling Islam

Judul Skripsi : **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**

Dengan ini menyatakan bahwa sesungguhnya skripsi ini merupakan hasil penelitian atau karya sendiri. semua sumber yang digunakan dalam penulisan ini telah tercantum sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Institut Agama Islam Negeri Purwokerto. Apabila dikemudian hari pernyataan ini terbukti tidak benar maka peneliti bersedia menerima sanksi yang berlaku di Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.

Purwokerto, 12 Juli 2021

Penulis,



Khuzematus Sifa

NIM. 1717101066


PENGESAHAN

Judul Skripsi:

**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**


Yang disusun oleh saudara : **Khuzematus Sifa**, NIM. **1717101066**, program studi **Bimbingan Konseling Islam** Jurusan **Bimbingan Konseling Islam**, Fakultas dakwah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto , telah diujikan pada tanggal: **22 Juli 2021** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Sosial (S.Sos)** pada sidang Dewan Penguji Skripsi.

Ketua Sidang/Pembimbing



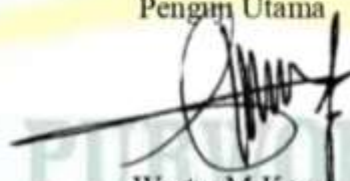
Dr. Alief Budiyo, M.Pd.
NIP. 19790217 200912 1 003

Sekretaris Sidang/ Penguji II



Dr. Nenie Kurnawati, M.A.Psi
NIP. 19790530 200701 2 019

Penguji Utama



Wanto, M.Kom
NIP. 19811119 200604 1 004

Mengesahkan,

Tanggal 4 Agustus 2021

Dekan,



Prof. Dr. H. Abdul Basit, M.Ag.
NIP. 19691219 199803 1 001

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Dakwah
IAIN Purwokerto
Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melaksanakan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan skripsi dari:

Nama : Khuzematus Sifa
NIM : 1717101066
Jenjang : S-1
Fakultas : Dakwah
Jurusan : Bimbingan Konseling Islam
Judul Skripsi : **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**

Saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Dekan Fakultas Dakwah Institut Agama Islam Negeri Purwokerto untuk diajukan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos.).

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Purwokerto, 12 Juli 2021

Dosen Pembimbing,



Dr. Alief Budiyo, M.Pd

NIP. 19790217 200912 1 003

**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

MOTTO

**Barangsiapa Menempuh Jalan Untuk Mendapatkan Ilmu.
Allah Akan Memudahkan Baginya Jalan Menuju Surga. (HR. Muslim)**



PERSEMBAHAN

Karya skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Kepada orang tuaku tercinta, “Bapak Chamim dan ibu Hj.Siti Qomariyah”.
Terimakasih atas doa dan nasehat-nasehat yang telah diberikan kepada saya.
Semoga Alloh membalas kebaikan Bapak dan Ibu dengan sebaik-baiknya.
Semoga karya ini bisa membuat ibu dan bapak bangga.
2. Segenap keluarga besar yang turut memberikan doa dan dukungannya.
3. Almamater tercinta Institut Agama Islam Negeri Puwokerto.
4. Keluarga BKI B 2017 selama kurang lebih 4 tahun ini berjuang bersama, susah senang bersama. Terimakasih atas segala dukungan dan saran-sarannya.
Semoga kita bisa menjaga tali persaudaraan kita.



IAIN PURWOKERTO

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kehadirat Alloh SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya kepada setiap pencipta-Nya, sehingga penulis dengan kemampuan dan segala kekurangan mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat serta salam penulis sanjungkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah mendidik manusia dari jaman jahiliyah menuju jaman Islamiyah. Perjalanan yang panjang yang dilalui penulis, akhirnya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **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**. Merupakan persayaratan guna memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Dakwah.

Berkenaan dengan selesainya skripsi ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang memberikan bimbingan, dukungan, motivasi dan doa dalam penyusunan skripsi ini, terutama kepada:

1. Dr. H. Moh. Roqib, M.Ag selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Puwokerto.
2. Prof. Dr. H. Abdul Basit, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Dakwah Institut Agama Islam Negeri Puwokerto.
3. Nur Azizah, S.Sos.I.,M.Si., selaku Pembimbing Akademik serta Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam Institut Agama Islam Negeri Puwokerto.
4. Alief Budiyono, S.Psi.,M.Pd, Selaku Sekretaris Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam serta Dosen Pembimbing Skripsi, terimakasih sudah membimbing, meluangkan waktu dan tenaganya untuk membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi saya ini.
5. Segenap jajaran Dosen dan Staf Fakultas Dakwah Institut Agama Islam Negeri Puwokerto.
6. Orang tua dan keluarga yang selalu mendoakan dan mendukung saya.

7. Segenap jajaran Guru MI Nurul Huda NU Pesanggrahan, terimakasih sudah mengizinkan dan meluangkan waktu untuk penelitian saya.
8. Segenap jajaran Guru MI Nurul Amin Wanatirta Paguyangan, Terimakasih sudah mendukung dan mengizinkan waktu untuk penelitian saya.
9. Seluruh Prodi Bimbingan dan Konseling Islam angkatan 2017 yang telah memberi doa, semangat dan dukungannya.
10. Sahabatku Indah Triningsih, Ilmi Nafi'a Ningrum, Fia Ma'rifah, Rita Diyah Puspitarani, Widi Kusnandar, Nadia Khusna Ma'ab, Terimakasih sudah memberikan segala doa, saran, motivasi dan perhatiannya.
11. Teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang mendoakan, mendukung dan memberi semangat.
12. Siswa siswi MI Nurul Huda Nu Pesanggrahan, terimakasih sudah membantu penelitian saya.
13. Seluruh pihak yang ikut membantu dan mendukung sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini belum maksimal dalam proses pembuatannya maka dari itu kritik dan saran sangat dibutuhkan guna untuk mengarahkan penulis kepada arah yang lebih baik lagi

Purwokerto, 12 Juli 2021

Penyusun,



Khuzematus Sifa

NIM. 1717101066

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 seluruh 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 mengampil sampel penelitian siswa kelas IV,V,VI. Dalam data penelitian ini menggunakan angket dan dokumntasi.²⁸ Perbedaan penelitian yang sebelumnya mengenai intensitas bermain game dengan prestasi belajar, sedangkan penelitan yang akan di teliti 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 II

LANDASAN TEORI

A. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata “motif” yang berarti upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi belajar adalah seluruh 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.²⁹ Motivasi merupakan dorongan energi yang datang dalam diri seseorang untuk mendapatkan keputusan dan keinginan guna meningkatkan prestasi dan untuk mencapai tujuan.³⁰

Menurut Pinder motivasi adalah suatu kumpulan kekuatan tenaga yang berasal baik dari dalam maupun dari luar individu yang memulai sikap dan menetapkan bentuk, arah, serta intensitasnya.³¹ 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 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.³²

²⁹ Elizabeth T, Octa S, Niputu S, 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

³⁰ 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.

³¹ Muhammad Ridho, Teori Motivasi Mccelelland Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran, *Jurnal Studi Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, Vol.8, No. 1, Mei 2020. Hal. 256

³² Hairul Razikin, 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.

Menurut (Winkel,2004) 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.³³ Menurut Slameto 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.³⁴

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 instrinsik adalah hal yang dilakukan berasal dari dalam diri seseorang sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan. Menurut Syaiful Bahri Djamarah berpendapat bahwa motivasi intrinsic 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.³⁵

Dalam proses pembelajaran individu yang termotivasi secara intrinsic data dilihat dari kegiatannya yang tekun dalam mengerjakan

³³ 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

³⁴ 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.

³⁵ Ifni Oktiani, Kreativitas Guru dan Memotivasi Belajar Peserta Didik, Program Pendidikan Agama Islam Universitas IAIN PURWOKERTO, *Jurnal Pendidikan*, Vol.5 No.2 November 2017

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.³⁶

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 diMasa 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.³⁷

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.

³⁶ Harbeg Masni, Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa, *Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Batanghari, Jurnal Dikdaya*, Vol.05 No.01 April 2015

³⁷ Hairul Razikin, 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.

b. Motivasi Ekstrinsik

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.³⁸

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.³⁹

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

³⁸ Widayat Prihartana, Teori-Teori Motivasi, *Jurnal Adabiya*, Vol.1, No. 83 Tahun 2015. Hal 5

³⁹ Ifni Oktiani, Kreativitas Guru dan Memotivasi Belajar Peserta Didik, Program Pendidikan Agama Islam Universitas IAIN PURWOKERTO, *Jurnal Pendidikan*, Vol.5 No.2 November 2017

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.⁴⁰

3. Factor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

a. Factor Internal

1.) Cita-Cita Dan Aspirasi

Salah satu factor 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.

⁴⁰ Hairul Razikin, 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.

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. Factor Eksternal

Faktor eksternal merupakan factor yang dipengaruhi dari luar diri siswa diantaranya: Kondisi Lingkungan Belajar, Lingkungan Social Sekolah, Lingkungan Social Masyarakat, Lingkungan Social Keluarga.⁴¹

4. Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Ada beberapa strategi yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa diantaranya:

- a. Menggunakan Media Belajar Yang Tepat, Media yang dapat menarik perhatian siswa akan membuat siswa termotivasi untuk belajar, seperti menggunakan power point.
- b. Menciptakan Suasana Belajar Yang Menyenangkan, siswa mungkin akan belajar lebih baik jika suasana belajar menyenangkan seperti menghindari hal-hal yang menimbulkan ketegangan.
- c. Berilah Komentar Positif Terhadap Hasil Kerja Siswa, siswa pada dasarnya butuh penghargaan seperti komentar yang positif dari guru misal “hasil tugasmu bagus” atau”kamu hebat”
- d. Memberikan Hadiah, hadiah juga dapat memberikan motivasi, tetapi hadiah ini dimasukkan untuk diberikan pada seseorang yang tercapai tujuan atau tercapainya suatu pekerjaan.
- e. Kompetisi/Saingan, persaingan baik secara individu atau kelompok dapat meningkatkan kegiatan belajar siswa.
- f. Hukuman, sebagai *reinforcement* yang negative tetapi jika diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi yang baik. Oleh karena itu guru harus memahami prinsip-prinsip pemberian hukuman.

⁴¹ Adhetya Cahyani, Dkk, Motivasi Belajar Siswa SMA Pada Pembelajaran Daring Di Masa Pandemic Covid-19, *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol.3, No.01 2020.

- g. *Ego-involement*, dapat menimbulkan kesadaran pada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai kerja keras sehingga siswa akan mempertaruhkan harga dirinya. Penyelesaian tugas dengan baik merupakan symbol kebanggaan dan harga diri.⁴²

B. Intensitas *Game Online*

1. Pengertian Intensitas

Menurut Sax (dalam Azwar) mendefinisikan intensitas sebagai kedalaman atau kekuatan sikap terhadap sesuatu. Wulandari menjelaskan bahwa kata intensitas mengacu pada penggunaan waktu untuk melakukan aktivitas tertentu (durasi) dengan jumlah ulangan tertentu dalam jangka waktu tertentu (frekuensi). Menurut Salim dan Salim arti kata penggunaan adalah proses menggunakan sesuatu.⁴³

2. Pengertian *Game Online*

Game online berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan dan online yang terdiri dari kata on dan line 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 Andrew Rollings dan Ernest Adams *Game Online* adalah jenis permainan computer yang dimanfaatkan jaringan computer (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.

Menurut Freeman *game online* merupakan permainan yang dimainkan melalui jaringan internet. Menurut Young *game online*

⁴² Ifni Oktiani, Kreativitas Guru dan Memotivasi Belajar Peserta Didik, Program Pendidikan Agama Islam Universitas IAIN PURWOKERTO, *Jurnal Pendidikan*, Vol.5 No.2 November 2017

⁴³ Cicillia Sedy S.A. *Pengaruh Kepercayaan Diri Terhadap Intensitas Penggunaan Media Sosial Pada Remaja Awal*. Skripsi, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta. 2016

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.⁴⁴

Permainan online terdiri dari dua unsur utama, yakni server dan Client. Server merupakan penyedia layanan gaming 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.

45

3. 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 dimana 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 adalah *Ragnarok*, *Perfect World*, *Seal Online*, *Ran Online* Dll.⁴⁶

⁴⁴ Maulidar Dkk, Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa di SD Negeri 2 Banda Aceh, *Jurnal Tunas Bangsa*, Vol.6 No.2, Agustus 2019.

⁴⁵ Ayu Setianingsih, Game Online Dan Efek Problematika Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK Negeri 7 Bandar Lampung, *Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, 2018

⁴⁶ Hairul Razikin, 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.

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 merupakan game yang menggabungkan *Real Time Strategi* dan banyak pemain secara bersamaan diinternet. 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 *Counter Strike (CS)*.⁴⁷

4. 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

⁴⁷ Ardi Ramadhani, 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.1 2013

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 meningkatkan 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 dihadapi 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*.⁴⁸

d. 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.⁴⁹

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

⁴⁸ Hairul Razikin, 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.

⁴⁹ Tri Rizqi Ariantoro, Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar, *Jurnal JUTIM*, Vol.1, No.1, Desember 2016

a.) Segi Jasmani

Ketika anak-anak meminkan kegemaran memainkan permainan ini memiliki tubuh yang lemah akibat kurangnya aktifitas fisik, duduk terlalu lemah, terlambat makan, sering terpapar sinar dari computer atau handphone dll.

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.

b.) Segi Psikologis

Banyaknya permainan yang dimainkan mengajarkan untuk melakukan hal criminal serta kekerasan, seperti: perkelahian, 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 dll.

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.

c.) Segi Waktu

Sering kali seorng 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.

d.) 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.

e.) Segi Social

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 social tidak akan memiliki keinginan untuk membaaur dengan masyarakat, keluarga, teman dll.⁵⁰

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

a.) Menimbulkan Kecanduan

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

b.) Melakukan Hal-hal Negative

Kasus pemain *game online* yang sering ditemukan yakni berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian

⁵⁰ Ayu Setianingsih, 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*, 2018

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, software 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.

c.) **Terbengkalai Kegiatan di Dunia Nyata**

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

d.) **Perubahan Pola Makan dan Istirahat**

Perubahan pada pola makan dan istirahat sudah terjadi pada gamers karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi merasakan kesenangan ketika bermain game.⁵¹

Dapat disimpulkan bahwa *game online* mempunyai dampak positif dan negative, 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 negative bagi pemain khususnya yang masih mempunyai tanggung jawab untuk belajar.

C. *Pandemic Covid-19*

1. *Pengertian Pandemic Covid-19*

Virus corona merupakan sekelompok virus RNA strain tunggal positif, berkapsul dan bersegmen. Coronavirus tergolong terbesar dalam ordo *Nidovirales*. Semua virus dalam ordo *Nidovirales* adalah *non-segmented positive-sense RNA viruses*. Virus corona termasuk dalam

⁵¹ Ayu Setianingsih, *Game Online Dan Efek Problematika Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK Negeri 7 Bandar Lampung*, Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018

familia *Coronaviridae*, sub familia *Coronaviriane*, genus *Betacoronavirus*, subgenus *Sarbecovirus*.⁵²

Coronavirus bersifat sensitive terhadap panas dan secara efektif dapat diinaktifkan oleh desinfektan mengandung klorin, pelarut lipid dengan suhu 56 drajat selama 30 menit, eter, alkohol, asam peroksiasetat, detergen non-ionik, formalin, oxidizing agent dan kloroform. Klorheksidin tidak efektif dalam menonaktifkan virus.⁵³ Pengelompokan virus pada awalnya dipilih kedalam kelompok-kelompok berdasarkan serologi tetapi sekarang berdasarkan pengelompokan filogenetik. subgenus meliputi *Bat-SL-CoV*, *SARS-CoV* dan *2019-nCoV*.

Peneliti di Institut of Virology di Wuhan telah melakukan analisis metagenomics untuk mengidentifikasi virus corona baru sebagai etiologi potensial. Mereka menyebutnya sebagai *novel coronavirus 2019 (nCoV-2019)*. Sekarang penyakit itu populer dengan istilah *coronavirus disease-19 (COVID-19)*.

Bentuk virus *covid-19* berbentuk bulat dengan diameter sekitar 125 nm. Partikel virus corona mengandung empat protein structural utama, yakni protein S (*spike protein*), yang berbentuk seperti paku, protein M (*membrane protein*), protein E (*envelope protein*) dan protein N (*Nucleocapside protein*).⁵⁴

2. Dampak Covid-19

a. Pendidikan

Akibat *pandemi covid-19* pemerintah menerapkan kebijakan Work Form Home (WFH). Kebijakan ini agar masyarakat dapat menyelesaikan segala pekerjaan di rumah. Pendidikan di indonesia salah satu bentuk dampak dari akibat adanya *pandemi covid-19*. Dengan adanya pembatasan interaksi dan pemerintah juga mengeluarkan kebijakan yaitu dengan meliburkan sekolah dan

⁵² MLE Prawanto, Virus Corona (2019-nCovV) Penyebab COVID-19, *Jurnal Biomedica Dan Kesehatan*, Vol.3, No.1 Maret 2020

⁵³ Yuliana., Corona Virus Diseases (Covid-19) Sebuah Tinjauan Literature, *Wellness And Healthy Magazine*, Vol. 02, Nomor 1, 2020, Hlm 188-189

⁵⁴ MLE Prawanto, Virus Corona (2019-nCovV) Penyebab COVID-19, *Jurnal Biomedica Dan Kesehatan*, Vol.3, No.1 Maret 2020

mengganti proses kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan sistem daring/online.⁵⁵

Pembelajaran secara daring didefinisikan sebagai pengalaman pengetahuan pembelajaran menggunakan video, audio, gambar, komunikasi teks dll. Dengan dukungan tersebut merupakan transfer pengetahuan melalui forum website. Pembelajaran ini dilakukan selama masa *pandemi covid-19*. Pembelajaran online yang mendukung melalui berbagai ruang diskusi antara lain Whatsap, Google Classroom, Telegram, Zoom Meeting, Google Meet, Kelas Cerdas dll. Pembelajaran melalui Whatsap mencakup Group Whatsap yang dapat digunakan untuk mengirim teks, gambar, video, file dalam berbagai format kepada anggota. Google Classroom juga memudahkan siswa untuk mengirimkan beberapa tugas dengan besarnya gb pada file dan mengembangkan pembelajaran kreatif.

Diskusi secara *face to face* seperti bertemu melalui beberapa platform video teleconference yakni Zoom dan Google Meet. Dengan menggunakan platform ini siswa mudah berinteraksi secara virtual. Layanan tersebut dapat menunjang sebagai transfer pengetahuan hingga diskusi terkait pembelajaran. Menurut Firman dan Rahayu Pembelajaran online dapat melatih siswa secara mandiri dalam hal belajar karena belajar secara daring membutuhkan keterlibatan peserta didik yang lebih besar untuk meningkatkan perilaku belajar observasional. Perilaku tersebut dilakukan dengan membaca, mendiskusikan jurnal atau buku dan mendiskusikan video atau konten pembelajaran.⁵⁶

Dengan sistem daring terkadang guru dan siswa menghadapi berbagai masalah seperti pelajaran yang belum selesai disampaikan oleh guru kemudian guru mengganti dengan tugas lainnya. Penyampaian materi yang kurang maksimal mengakibatkan siswa sulit

⁵⁵ Matdio Siahaan, Dampak Pandemic Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan, *Jurnal Kajian Ilmiah*, Edisi Khusus No.1 Juli 2020. Hal.1

⁵⁶ Luh Devi Harliandri, Dkk, Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol.22, No.1, April 2020. Hal 67-68

memahami materi yang dipelajarinya, hal ini menjadi keluhan bagi siswa bahkan siswa kurang bersemangat saat mengikuti pelajaran. Permasalahan lain dari adanya sistem pembelajaran melalui daring/online yakni akses informasi yang terkendala oleh sinyal yang menyebabkan lambatnya penerimaan atau mengakses informasi yang diberikan oleh guru.⁵⁷

b. Ekonomi

Ekonomi merupakan factor terpenting dalam kehidupan manusia. Kebutuhan ekonomi sangat erat berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Untuk memenuhi kebutuhan manusia seperti makan, minum, pakaian, tempat tinggal dll memerlukan suatu ekonomi yang kuat. Factor ekonomi juga merupakan pendukung pembangunan Nasional karena pertumbuhan ekonomi sebuah Negara dapat meningkatkan sebuah pembangunan Nasional.

Perekonomian di Asia pasifik mengalami penurunan dikarenakan penyebaran *pandemi covid-19* yang semakin luas menyebar diberbagai Negara salah satunya Indonesia. *Covid-19* menjadi perhatian yang sangat besar bagi bangsa Indonesia. Banyak kerugian yang ditimbulkan dari *pandemi covid-19* ini yang berdampak pada perekonomian Indonesia. Setelah mengalami peningkatan kasus dengan kurun waktu yang sangat cepat, pemerintah membuat kebijakan dalam mengatasi pandemi dengan belakunya PSBB yang tercantum dalam peraturan pemerintah No 21 Tahun 2020. Dengan adanya PSBB semua kegiatan yang biasa dilakukan terpaksa dihentikan. Seluruh kegiatan perkantoran maupun industry untuk sementara waktu dihentikan beroperasi. Bukan hanya itu, sector pendidikan, layanan public, pusat perbelanjaan, tempat beribadah, rumah makan, pariwisata juga mengalami hal yang sama.⁵⁸

⁵⁷ Matdio Siahaan, Dampak Pandemic Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan, *Jurnal Kajian Ilmiah*, Edisi Khusus No.1 Juli 2020, Hal. 2-3

⁵⁸ Fakhrol Rozi, Dkk, Dampak Covid-19 Terhadap Ekonomi Indonesia, *Jurnal Of Economics And Business*, Vol.4. No.2, September 2020. Hal.386

Dampak pada sector ekonomi dimasa *pandemi covid-19* di Indonesia antara lain:

- 1.) Terjadinya PHK dan karyawan dirumahkan secara besar-besaran
- 2.) Terjadinya penurunan PMI *manufacturing Indonesia*
- 3.) Terjadinya penurunan import
- 4.) Terjadinya pembatalan penerbangan yang mengakibatkan penurunan pendapatan disektor tersebut

Perekonomian di Indonesia terganggu yang terjadi pada mekanisme pasar, bukan hanya berdampak pada fundamental ekonomi riil saja. Terganggunya mekanisme pasar dapat melenyapkan surplus ekonomi yang mempengaruhi permintaan dan penawaran. Aspek vital ekonomi antara lain *supply, demand dan supply-chain*. Apabila ketiga aspek terganggu maka akan menjadi krisis pada ekonomi akibat *pandemi covid-19*.⁵⁹

D. Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Motivasi Belajar Siswa pada Masa *Pandemi Covid-19*

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

Maka 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 secara psikis dapat menyebabkan seseorang memikirkan *games* secara terus-

⁵⁹ Fakhrol Rozi, Dkk, Dampak Covid-19 Terhadap Ekonomi Indonesia, *Jurnal Of Economics And Business*, Vol.4. No.2, September 2020. Hal.386

menerus yang berakibat mengganggu konsentrasi belajar dan suka menghindari pelajaran.⁶⁰

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.⁶¹ Menurut Winkel 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. Motivasi belajar adalah suatu proses dimana individu mempunyai dorongan penggerak untuk melakukan aktifitas demi mencapai tujuan dalam belajar.⁶²

Adanya *Pandemi Covid-19* yang mengakibatkan belajar mengajar dilaksanakan di rumah secara daring. Hal ini mengakibatkan siswa lebih banyak menghabiskan waktunya di rumah. Keterbatasan interaksi dengan teman siswa akan melampiaskan dengan bermain *game online* hal inilah yang mempengaruhi motivasi untuk belajar berkurang.

E. Hipotesis

Secara etimologis kata hipotesis terbagi menjadi dua kata, yakni *Hypo* dan *Thesis*. *Hypo* berarti kurang dan *Thesis* berarti pendapat. Jadi hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus diuji secara empiris antara dua variable. Hipotesis merupakan asumsi sementara atau anggapan yang bisa benar atau bisa salah mengenai sesuatu hal dan dibuat untuk menjelaskan suatu hal tersebut sehingga memerlukan uji lebih lanjut.⁶³ Hipotesis menunjukkan hubungan yang terjadi antara variable X dan Y dalam suatu penelitian.

⁶⁰ 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

⁶¹ 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

⁶² 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

⁶³ M. Ma'ruf Abdullah, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta: Aswaja Presido) 2015, Hal. 297

Ha dan Ho penelitian ini adalah:

- Ha : Ada 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.
- Ho : Tidak ada 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.

Dengan diajukan hipotesis, maka konsekuensinya adalah jika hipotesis ternyata terbukti nihil, berarti hipotesis kerja yaitu ditolak. Berarti tidak ada hubungan yang positif dan signifikan antara motivasi belajar pada siswa dengan intensitas *game online* di MI Nurul Huda NU Pesanggrahan Kretek. Begitu pula jika hipotesis nihil tidak terbukti, maka jawaban hipotesis kerja diterima, maka ada hubungan yang positif dan signifikan antara motivasi belajar pada siswa dengan intensitas *game online* di MI Nurul Huda NU Pesanggrahan Kretek.



IAIN PURWOKERTO

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Suatu proses dimana penelitian menggunakan sebuah data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin diketahui. Menurut S Margono bahwa pendekatan kuantitatif pendekatan yang lebih banyak menggunakan logika *hipotetiko verifikatif*. Pendekatan tersebut dimulai dengan berfikir deduktif untuk menurunkan hipotesis, kemudian melakukan pengujian di lapangan, menganalisis data dan menarik kesimpulan pada data.⁶⁴

Informasi yang diperoleh berasal dari responden yaitu Siswa MI Nurul Huda NU Pesanggrahan Kretek dengan menggunakan kuisioner atau angket. Adapun responden akan menjawab dengan pertanyaan-pertanyaan terbuka maupun tertutup

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian menggunakan metode deskriptif, metode deskriptif adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat. Penelitian deskriptif yaitu metode penelitian yang berusaha menggambarkan objek atau subjek yang diteliti sesuai dengan apa yang ada dilapangan.⁶⁵ dimana penelitian ini akan menguji antara dua variable yaitu intensitas bermain *game online* sebagai variable (X) dan motivasi belajar siswa pada masa *pandemi covid-19* sebagai variable terikat (Y).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MI Nurul Huda NU Pesanggrahan Kretek yang beralamat di Dukuh Pesanggrahan, Kelurahan Kretek, Kecamatan

⁶⁴ Samsu, *Metode Penelitian (Teori Dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research & Development)*, (Jambi: Pusaka Jambi) 2017. Hal 202

⁶⁵ *Ibid.*, Hal. 117

Paguyangan, Kabupaten Brebes. Sedangkan waktu penelitian tanggal 23 November 2020 sampai dengan tanggal 7 Juli 2021.

C. Poulasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah sekumpulan unit yang akan diteliti dengan ciri-ciri (karakteristik) nya, apabila populasi terlalu luas, maka peneliti harus mengambil sampel (bagian dari populasi) untuk diteliti. Populasi merupakan keseluruhan subyek penelitian.⁶⁶ Berdasarkan uraian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa populasi adalah sejumlah individu yang memiliki karakteristik yang sama yang menjadi objek penelitian. Peneliti mengambil populasi dari

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa siswi MI Nurul Huda Pesanggrahan yang berjumlah 210 siswa yang memiliki kriteria sesuai penelitian yaitu pernah bermain game online, prestasi belajar menurun dan kurangnya motivasi saat belajar.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah proses pengambilan atau memilih elemen/objek/unsur dari populasi yang mewakili semua populasi. Sedangkan Arikunto mendefinisikan bahwa sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Menurut Sugiyono, sampel adalah bagian atau jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila jumlah populasi banyak, dan peneliti tidak mengkaji semua yang ada pada populasi, misalnya keterbatasan waktu dan tenaga, dana dll, maka penulis dapat menggunakan sampel yang diambil dari beberapa populasi. Kemudian sampel yang dipelajari itu akan diperlakukan untuk populasi pada

⁶⁶ M. Ma'ruf Abdullah, 2015. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta: Aswaja Presido), 2015. Hal 226

penelitian. Untuk sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar mewakili.⁶⁷

Suharsini arikanto menjelaskan bahwa apabila subyeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitian merupakan penelitian populasi, tetapi jika jumlah subyeknya (lebih dari 100 orang) maka dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% lebih. Adapun dalam penelitian ini menggunakan 20% dari populasi yang berjumlah 210 siswa, maka siswa yang akan dijadikan subjek penelitian adalah 42 siswa yang dapat diperhitungkan dengan rumus dibawah ini:

$$n = \frac{x}{100} \times N$$

Keterangan:

X : Besaran presentase yang diambil

N : Jumlah populasi

n : Jumlah sampel yang didapat

Berdasarkan rumus yang telah dijelaskan oleh Suharsimi Arikunto maka dapat dijabarkan serta perolehan jumlah sampel dengan menetapkan prinsip rumus diatas, yaitu sebagai berikut:

$$n = \frac{20}{100} \times 210$$

$$n = 0,2 \times 210$$

$$n = 42$$

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu *probability sampling* dan *nonprobability sampling*. *Probability sampling* adalah suatu teknik sampling yang memberikan peluang atau kesempatan yang sama kepada setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. *Nonprobability sampling* teknik yang tidak memberikan kesempatan/peluang yang sama kepada unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi sampel.⁶⁸

⁶⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*, (Bandung:Alfabeta,2015), Hal.118

⁶⁸ Sandu Siyoto, M. Ali Rodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, Yogyakarta:Literasi Media Publishing, 2015, Hal. 65-66

Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel dengan menggunakan teknik random sampling (*simple random sampling*) yaitu pengambilan sampel dengan memberikan peluang yang sama dan kepada populasi dan dipilih untuk dijadikan sampel.⁶⁹

D. Variable Penelitian

Variable adalah karakteristik individu atau objek yang dapat mempunyai nilai skor, ukuran, yang berbeda untuk individu atau objek yang berbeda.⁷⁰ Menurut Arikunto, Variabel penelitian adalah objek penelitian yang menjadi perhatian suatu titik perhatian suatu penelitian. Secara umum variable penelitian adalah suatu besaran yang dapat diubah atau berubah sehingga dapat mempengaruhi hasil penelitian. Dengan menggunakan variable peneliti dengan mudah memperoleh dan memahami permasalahan.⁷¹

Dalam penelitian ini terdapat dua variable yaitu variable bebas dan variable terikat.

1. Variable Bebas (X)

Variable bebas merupakan variable yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahann pada variabel terikat.⁷² Variable bebas ada penelitian ini adalah Intensitas Bermain *Game Online* pada Siswa di MI Nurul Huda NU Pesanggrahan Kretek.

2. Variable Terikat (Y)

Variabel terikat merupakan variable yang yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variable terikat.⁷³ Variable terikat pada penelitian ini adalah Motivasi Belajar Siswa pada Masa *Pandemi Covid-19* di MI Nurul Huda NU Pesanggrahan Kretek.

⁶⁹ *Ibid.*, Hal. 65

⁷⁰ M. Ma'ruf Abdullah, 2015. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta: Aswaja Presido), 2015. Hal 174

⁷¹ Sandu Siyoto, M. Ali Rodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, Yogyakarta:Literasi Media Publishing, 2015, Hal.50

⁷² *Ibid.*, .52

⁷³ *Ibid.*, .52

E. Metode Pengumpulan Data

1. Kuesioner (Angket)

Angket adalah daftar pertanyaan-pertanyaan yang dikirimkan atau di tulis untuk responden, baik secara langsung atau tidak langsung. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien apabila peneliti mengetahui secara valid data-data atau informasi yang dibutuhkan bagaimana variable yang menyatakan informasi yang diperlukan tersebut diukur. Pernyataan yang diajukan harus jelas, nyata, dapat dipahami untuk mengurangi kesalahan interpretasi responden dalam kuesioner.⁷⁴

Kuesioner dalam penelitian ini menggunakan skala Likert, yang terdiri atas beberapa pernyataan dengan alternatif jawaban sebagai berikut:

Tabel 1.1
Skala Likert

No	Pilihan Jawaban	Jawaban Skor	
		Positif	Negatif
1	Selalu	4	1
2	Sering	3	2
3	Kadang-kadang	2	3
4	Tidak pernah	1	4

Skala likert dalam penelitian ini menggunakan beberapa pertanyaan dengan jawaban seperti berikut:

a. Untuk Item Positif

- 1.) Respon Selalu (SL) diberi skor 4
- 2.) Respon Sering (SR) diberi skor 3
- 3.) Respon Kadang-kadang (KD) diberi skor 2
- 4.) Respon Tidak Pernah (TP) diberi skor 1

b. Untuk Item Negative

- 1.) Respon Selalu (SL) diberi skor 1
- 2.) Respon Sering (SR) diberi skor 2
- 3.) Respon Kadang-kadang (KD) diberi skor 3

⁷⁴ Samsu, *Metode Penelitian (Teori Dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research Dan Development)*, Jambi:Pusaka Jambi, Tahun 2017, hal.96

4.) Respon Tidak Pernah (TP) diberi skor 4

Adapun dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa di MI Nurul Huda Nu Pesanggrahan Kretek.

2. Observasi

Observasi adalah pengamatan dan mencatat secara sistematis terhadap suatu gejala yang tampak pada penelitian. Menurut Asyari observasi merupakan suatu pengamatan yang khusus dan pencatatan yang sistematis yang ditunjukkan pada satu atau beberapa fase masalah didalam rangka penelitian, dengan maksud mendapatkan data yang diperlukan guna memecahkan masalah yang dihadapi. Pada observasi peneliti tidak ikut serta terlibat langsung didalam masalah yang diobservasi, jadi peneliti hanya berkedudukan sebagai pengamat.⁷⁵

Observasi dalam penelitian ini adalah mengamati siswa di MI Nurul Huda Nu Pesanggrahan Krete, dengan mengamati kepribadian siswa, tingkah laku siswa, dan wawancara dengan beberapa guru.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari data mengenai variable yang berupa catatan, transkrip, peraturan, biografi, sejarah kehidupan, agenda dll. Dokumentasi bermanfaat bagi penelitian karena telah tersedia dan relative mudah diperoleh, dokumentasi digunakan untuk memperoleh data berupa catatan, dokumen yang berhubungan dengan masalah penelitian.⁷⁶

Dalam penelitian ini, akan dilakukan pengumpulan data dengan dokumentasi untuk mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan keadaan siswa seperti data pribadi, data siswa dll. Data yang berkaitan bermain *game* dengan motivasi belajar.

F. Uji Instrumen Penelitian

Uji instrument penelitian dilakukan sebelum melakukan penelitian. Hal ini dilakukan agar instrument yang digunakan dalam mengatur variabel

⁷⁵ Samsu, *Metode Penelitian (Teori Dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research Dan Development)*, Jambi:Pusaka Jambi, Tahun 2017, Hal. 96

⁷⁶ *Ibid.*, Hal. 97

memiliki validitas dan reliabilitas sesuai dengan ketentuan. Instrument dikatakan valid jika apabila instrument tersebut telah melalui uji reliabilitas.

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan angket. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua angket, yaitu angket yang pertama untuk mengetahui Intensitas Bermain *Game Online* Siswa MI Nurul Huda NU Pesanggrahan pada Masa *Pandemi Covid-19*. Angket yang kedua untuk mengetahui Motivasi Belajar Siswa MI Nurul Huda NU Pesanggrahan pada Masa *Pandemi Covid-19*.

Siswa memilih jawaban yang sudah disediakan oleh peneliti, kemudian siswa memilih jawaban sesuai dengan pribadi siswa dan siswa harus mematuhi intruksi yang diberikan oleh peneliti.

Adapun indicator untuk setiap variabelnya sebagai berikut:

1. Variabel Independen (X) atau Variabel Bebas

Variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (dependen). Adapun variabel independen (bebas) dalam penelitian ini adalah “Intensitas Bermaian *Game Online*” berikut indicator intensitas bermain *game online* siswa:

Tabel 1.2 Indikator Penelitian Variabel X

No	Indicator	Nomor item		Jumlah
		Positif	Negative	
2.	Frekuensi/durasi bermain <i>game online</i>	3	1,2,4	4
2.	Jenis <i>game online</i>	7,9,10	5,6,8	6
3.	Dampak bermain <i>game online</i>	13	11,12,14	4
Jumlah		5	9	14

2. Variabel Dependen (Y) atau Variabel Terikat

Variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel independen (bebas). Adapun variabel dependen dalam penelitian ini adalah “Motivasi Belajar Siswa” berikut indicator motivasi belajar siswa:

Tabel 1.3 Indikator Penelitian Variabel Y

No	Dimensi	Indikator	Nomor item		Jumlah
			Positif	Negatif	
2.	Motivasi Internal	Keinginan untuk berhasil	2,3,5	1,4	5
		Adanya dorongan dalam belajar	7	6	2
		Harapan dan cita-cita	8,9	10,11,12	5
2.	Motivasi Eksternal	Adanya penghargaan dalam belajar	13	14,15	3
		Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	17,18	16	3
		Lingkungan belajar yang kondusif	19	20	2
Jumlah			10	10	20

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan tahap penting, dimana data dikumpulkan dengan menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yang diolah dan disajikan untuk menjawab permasalahan yang diteliti. Adapun untuk penelitian menggunakan metode analisis statistic menggunakan aplikasi SPSS (*statistic product and service solution*).⁷⁷ Untuk mengetahui ada tidaknya hubungan intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa di MI Nurul Huda NU Pesanggrahan Kretek dengan menggunakan analisis statistic SPSS.

Dalam penelitian ini menggunakan analisis data yaitu dengan menggunakan analisis kuantitatif dengan teknik statistic. Untuk menganalisis data yang telah terkumpul, maka peneliti melakukan beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Validitas berawal dari kata *validity* yang memiliki arti keabsahan. Dalam penelitian keabsahan sering dikaitkan dengan instrumen atau alat ukur. Uji validitas adalah syarat yang terpenting dalam suatu evaluasi. Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keabsahan suatu instrumen. Suatu instrument yang valid

⁷⁷ Samsu, *Metode Penelitian (Teori Dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research Dan Development)*, Jambi:Pusaka Jambi, Tahun 2017

mempunyai validitas yang tinggi, sebaliknya jika instrument yang kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah.⁷⁸

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rumus *korelasi product moment* dari person yang dibantu dengan program SPSS versi 24. Adapun rumus korelasi *product moment* sebagai berikut:

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

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien relasi antara variable X dan Variabel Y

$\sum XY$ = Jumlah perkalian antara variable X dan variable Y

$\sum X^2$ = Jumlah dari kuadrat X

$\sum Y^2$ = Jumlah dari kuadrat Y

$(\sum Y)^2$ = Jumlah nilai Y kemudian dikuadratkan

$(\sum X)^2$ = jumlah nilai X kemudian dikuadratkan

2. Reliabilitas

Reliabilitas berasal dari kata *reliability* atau *reliabel* berarti dapat dipercaya. Reliabilitas juga dapat diartikan dengan konsistensi atau ketepatan, kestabilan dan keandalan. Sebuah instrument memiliki tingkat atau nilai reliabilitas tinggi jika hasil tes dari instrument tersebut memiliki hasil yang konsisten atau memiliki ketepatan terhadap sesuatu yang hendak diukur.⁷⁹

Reliabilitas mengarah pada kekuatan dan ketepatan dari suatu alat ukur dalam suatu prosedur pengukuran. Pengujian reliabilitas instrument ini dengan menggunakan rumus *Alpha cronbach* dikarenakan instrument penelitian ini berbentuk angket dan rumus *Alpha Cronbach* Sebagai berikut:

⁷⁸ Anisah Hamidah, Pengaruh Keteladanan Guru Dan Karakter Siswa Terhadap Kedisiplinan Shalat Di Mts Miftahul Ulum Kradinan, Dolopo, Madiun, *Skripsi, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, IAIN Ponorogo*, 2018, Hal 49

⁷⁹ Muhammad Ehwanudin, 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*, 2020, Hal. 40

$$r = \frac{k}{k-1} \left(\frac{\sum \sigma b^2}{\sum \sigma t^2} \right)$$

Keterangan:

r = Reliabilitas

k = banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma b^2$ = jumlah varian skor tiap-tiap item

$\sum \sigma t^2$ = jumlah varian total

3. Analisis Item

Analisis item (*item analysis*) merupakan sebuah item tunggal (individu item) Tujuannya adalah untuk mengelompokan responden berdasarkan skor item tunggal tersebut.⁸⁰

Analisis dalam penelitian ini dilakukan berdasarkan item kuesioner dan indicator data secara umum berdasarkan penelitian intensitas bermain *game online* dan motivasi belajar siswa.

4. Uji Korelasi Product Moment

Uji korelasi *product moment* dilakukan dalam penelitian untuk mencari koefisien korelasi dengan data variabel X dengan variabel Y dimana datanya adalah interval dan rasio atau bisa dikatakan untuk statistic parametik.⁸¹

Korelasi *product moment* merupakan teknik pengukuran tingkat hubungan antara dua variabel yang datanya berbasis interval.⁸² Interpretasi koefisien relasi sebagai berikut:

Tabel 1.4 Interval Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 - 0,199	Sangat rendah
0,02 – 0,399	Rendah
0,40 – 0, 0599	Sedang

⁸⁰ Bilson Simamora, *Analisis Multivariant Pemasaran*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2005, Hlm.20

⁸¹ Muhamad Ali Gunawan, *Statistic Penelitian Bidang Pendidikan Psikologi Dan Social*, (Yogyakarta: Parama Publishing, 2015) Hlm. 165

⁸² Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*, Bandung:Alfabet, 2015, Hlm. 184

0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat

Dengan menggunakan uji korelasi yang digunakan yaitu untuk mengetahui kriteria hubungan antara dua variabel berbasis interval. Dalam penelitian ini yang menjadi pembahasan adalah untuk menentukan hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa pada masa *pandemi covid-19* di MI Nurul Huda NU Pesanggrahan Kretek.



BAB IV

PEMBAHASAN

A. Profil MI Nurul Huda NU Pesanggrahan

Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nurul Huda NU Pesanggrahan yang terletak di Dukuh Pesanggrahan Kelurahan Kretek Kecamatan Paguyangan Kabupaten Brebes Provinsi Jawa Tengah ± 5 km ke arah timur jurusan pabrik teh Kaligua Pandansari (PPN XVI Kaligua) dari pertigaan pada jalur jalan raya Tegal-Purwokerto. Daerah ini berada di ± 500 m di atas permukaan laut karena daerah yang relative dingin dan sejuk. MI Nurul Huda NU Pesanggrahan ini didirikan oleh yayasan yang bernama Pendidikan Nurul Huda Nahdatul Ulama Pesanggrahan Kretek Kecamatan Paguyangan Kabupaten Brebes pada tahun 1981/1982. Yayasan Pendidikan Nurul Huda Nahdatul Ulama mendirikan Pendidikan dari Raudhatul Athfal (RA), Madrasah Ibtidaiyah (MI), Madrasah Tsanawiyah (MTs), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dan Pondok Pesantren Putra dan Putri. MI Nurul Huda merupakan Pendidikan yang pertama didirikan oleh yayasan Nurul Huda Nahdatul Ulama. MI Nurul Huda NU Pesanggrahan ini salah satu sekolah Madrasah Ibtidaiyah Swasta yang ada di paguyangan.

B. Visi, Misi dan Tujuan MI Nurul Huda NU Pesanggrahan

1. Visi
Beriman, Taqwa, Cerdas, Terampil dan Berakhlak Mulia
2. Misi
 - a. Rajin dan giat melaksanakan ibadah serta beramal saleh
 - b. Unggul dalam prestasi, kreatif, disiplin dan bertanggung jawab
 - c. memiliki akhlaqul karimah dalam kehidupan sehari-hari
3. Tujuan
 - a. Menyelenggarakan pendidikan islami yang berhaluan aqidah ahlussunah waljama'ah
 - b. Mewujudkan peserta didik yang memiliki keimanan, ketakwaan, kecerdasan, ketrampilan dan akhlak terpuji

- c. Mengetahui pendidikan, pembelajaran, sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan zaman
- d. Mengembangkan potensi akademik, minat dan bakat peserta didik melalui layanan bimbingan konseling dan kegiatan ekstrakurikuler
- e. Menyelenggarakan tata kelola madrasah yang efektif, efisien, transparan dan akuntabel.

C. Analisis Data Hasil Penelitian

Pada pelaksanaan penelitian dilakukan dengan cara mengisi angket atau kuesioner intensitas bermain *game online* sebanyak 14 butir item pertanyaan dan angket atau kuesioner motivasi belajar siswa sebanyak 20 butir item pertanyaan sehingga totalnya 34 butir pertanyaan yang harus diisi oleh responden.

1. Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas pengujian validitas tiap butir terhadap kuesioner dengan menggunakan program SPSS versi 24 dan dideskripsikan secara rinci untuk masing-masing variabel dengan menggunakan teknik korelasi *product moment* antara skor tiap butir kuesioner dengan skor total. Data yang dideskripsikan dalam penelitian ini yaitu data mengenai intensitas bermain *game online* dan motivasi belajar siswa. berikut akan dijelaskan secara rinci mengenai deskripsi data hasil penelitian untuk masing-masing variabel.

a. Data Angket Intensitas Bermain *Game Online*

Dalam pelaksanaan penelitian untuk variabel bebas (X) yaitu intensitas bermain *game online*. Peneliti membuat instrument pertanyaan angket sebanyak 14 butir. Setelah diuji coba angket kepada 42 sampel menghasilkan data yang valid. Berikut data hasil analisis untuk variabel bebas (X) intensitas bermain *game online*.

Tabel 1.5 Uji Validitas (X)

Nomor item (X)	Korelasi skor item dengan skor total atau (r hitung)	Nilai r tabel $\alpha = 5\%$ atau 0,05	Keterangan
1	0,459	0,3044	Valid
2	0,629	0,3044	Valid

3	0,535	0,3044	Valid
4	0,326	0,3044	Valid
5	0,431	0,3044	Valid
6	0,319	0,3044	Valid
7	0,561	0,3044	Valid
8	0,447	0,3044	Valid
9	0,420	0,3044	Valid
10	0,367	0,3044	Valid
11	0,395	0,3044	Valid
12	0,493	0,3044	Valid
13	0,389	0,3044	Valid
14	0,659	0,3044	Valid

Setelah melakukan uji validitas oleh peneliti yaitu dengan melihat table r sebagai batasan jika r hitung > r table berarti data tersebut valid, sedangkan jika r hitung < r table maka tidak valid. Rumus $df = (N-2)$. Pada penelitian ini jumlah sampel $42-2 = 40$, dengan demikian kita bisa melihat table r dengan signifikan 0,05 urutan ke 40 yaitu 0,3044. Pada table diatas menunjukkan bahwa 14 item butir pertanyaan dinyatakan valid semua, sehingga instrument ini dapat digunakan sebagai bahan penelitian.

Tabel 1.6 Uji Reliabilitas Variabel (X)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,708	14

Kuesioner dikatakan reliable jika nilai Cronbach Alpha > 0,6. Berdasarkan penelitian ini nilai Cronbach Alpha sebesar 0,708. Artinya instrument angket intensitas bermain *game online* reliable atau dapat dipercaya untuk mengumpulkan data yang akan diteliti. Sehingga dapat disimpulkan bahwa instrume ini dapat digunakan.

b. Data Angket Motivasi Belajar Siswa

Dalam pelaksanaan penelitian untuk variabel terikat (Y) yaitu Motivasi belajar siswa. Peneliti membuat instrument pertanyaan angket sebanyak 20 butir. Setelah diji coba angket kepada 42 sampel

menghasilkan data yang valid. Berikut data hasil analisis untuk variabel terikat (Y) motivasi belajar siswa.

Tabel 1.7 Uji Validitas (Y)

Nomor item (Y)	Korelasi skor item dengan skor total atau (r hitung)	Nilai r table $\alpha = 5\%$ atau 0,05	Keterangan
1	0,332	0,3044	Valid
2	0,453	0,3044	Valid
3	0,372	0,3044	Valid
4	0,430	0,3044	Valid
5	0,356	0,3044	Valid
6	0,512	0,3044	Valid
7	0,376	0,3044	Valid
8	0,394	0,3044	Valid
9	0,551	0,3044	Valid
10	0,358	0,3044	Valid
11	0,526	0,3044	Valid
12	0,334	0,3044	Valid
13	0,433	0,3044	Valid
14	0,304	0,3044	Valid
15	0,441	0,3044	Valid
16	0,307	0,3044	Valid
17	0,343	0,3044	Valid
18	0,314	0,3044	Valid
19	0,365	0,3044	Valid
20	0,322	0,3044	Valid

Pada table uji validitas variabel terikat (Y) yaitu Motivasi belajar siswa MI Nurul Huda diatas menunjukkan bahwa 20 item butir pertanyaan dinyatakan valid semua, sehingga instrument ini dapat digunakan sebagai bahan penelitian.

Tabel 1.8 Uji Realibilitas Variabel Y

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,768	20

Kuesioner dikatakan reliable jika nilai Cronbach Alpha $> 0,6$. Berdasarkan pada penelitian ini nilai Cronbach Alpha sebesar 0,768. Artinya instrument angket motivasi belajar siswa MI Nurul Huda

reliable atau dapat dipercaya untuk mengumpulkan data yang akan diteliti. Sehingga dapat disimpulkan bahwa instrume ini dapat digunakan.

2. Analisis Peritem

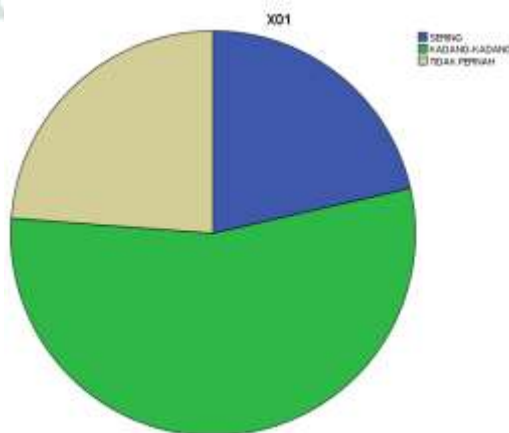
Untuk memperoleh data Intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa pada masa *pandemi covid-19* di MI Nurul Huda NU Pesanggrahan Kretek, penulis melakukan penyebaran angket kepada responden yaitu siswa MI Nurul Huda NU Pesanggrahan Kretek berjumlah 42 siswa. Untuk item pertanyaan Intensitas bermain *game online* variabel (X) berjumlah 14 item dan untuk item pertanyaan Motivasi belajar siswa variabel (Y) berjumlah 20. Adapun hasil penelitian selengkapnya sebagai berikut:

a. Variabel Intensitas Bermain *Game Online*

Tabel 2.1 Saya Bermain *Game Online* Lebih Dari 3 Jam Dalam Sehari

X01

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	9	22.4	22.4	22.4
	3	23	54.8	54.8	76.2
	4	10	23.8	23.8	100.0
	Total	42	100.0	100.0	

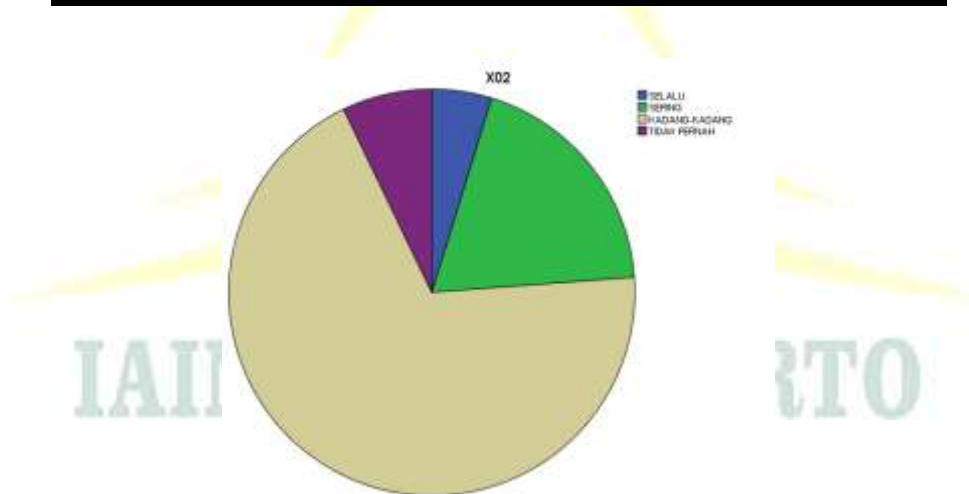


Berdasarkan data diatas tidak ada responden yang menjawab pertanyaan selalu, sehingga dapat dikatakan bahwa intensitas responden dalam bermain *game online* rendah. Jadi dapat dideskripsikan bahwa intensitas bermain *game online* siswa di MI Nurul Huda NU Pesanggrahan. Secara umum dapat dikatakan memiliki kesadaran yang baik dalam hal bermain *game online*.

Tabel 2.2 Saya Bermain Game Online Setiap Hari

ITEM 2

		Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	2	4.8	4.8	4.8
	2	8	19.0	19.0	23.8
	3	29	69.0	69.0	92.9
	4	3	7.1	7.1	100.0
	Total	42	100.0	100.0	

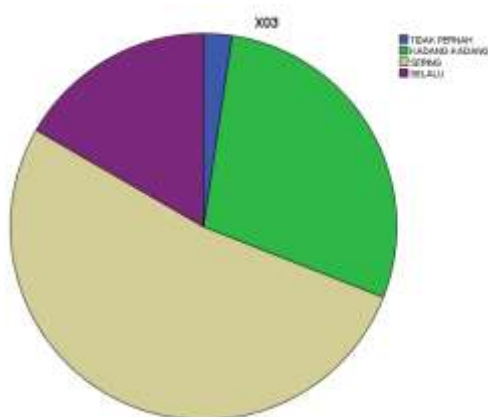


Berdasarkan data diatas ada 2 responden yang menjawab pertanyaan selalu, sehingga dapat dikatakan bahwa intensitas bermain *game online* sedang. Jadi dapat dideskripsikan bahwa intensitas bermain *game online* siswa di MI Nurul Huda NU Pesanggrahan. Secara umum responden dapat dikatakan memiliki intensitas yang cukup baik dalam hal bermain *game online*.

Tabel 2.3 Saya membatasi waktu dalam bermain *game online*

ITEM 3

		Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	1	2.4	2.4	2.4
	2	12	28.6	28.6	32.0
	3	22	52.4	52.4	83.3
	4	7	16.7	16.7	100.0
	Total	42	100.0	100.0	

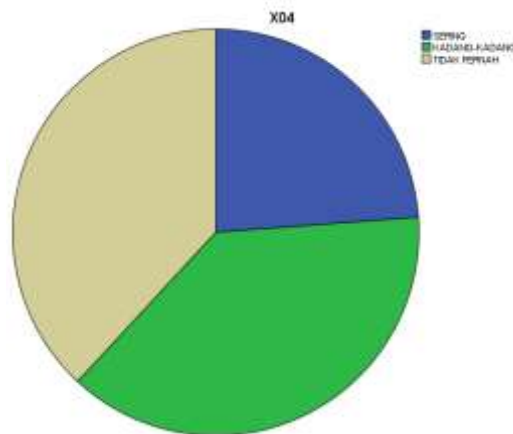


Berdasarkan data diatas ada 1 responden yang menjawab pertanyaan tidak pernah, sehingga dapat dikatakan bahwa responden membatasi waktu bermain *game online* baik. Jadi dapat dideskripsikan bahwa intensitas bermain *game online* siswa di MI Nurul Huda NU Pesanggrahan. Secara umum responden dapat dikatakan memiliki intensitas yang baik dalam hal membatasi waktu bermain *game online*.

Tabel 2.4
Saya merasa bermain *game online* merupakan waktu yang paling baik

ITEM 4

		Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	10	23.8	23.8	23.8
	3	16	38.1	38.1	62.9
	4	16	38.1	38.1	100.0
	Total	42	100.0	100.0	

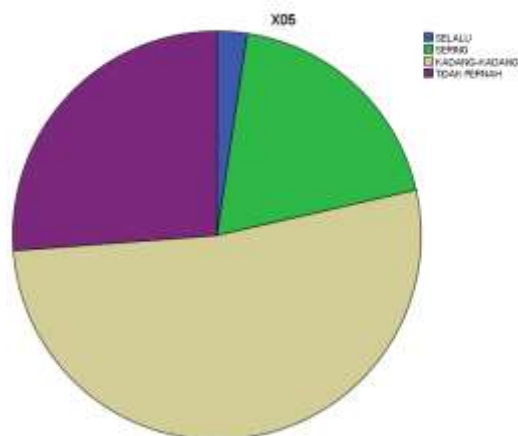


Berdasarkan data diatas tidak ada responden yang menjawab pertanyaan selalu, sehingga dapat dikatakan bahwa responden memiliki intensitas bermain *game online* yang rendah. Jadi dapat dideskripsikan bahwa intensitas bermain *game online* siswa di MI Nurul Huda NU Pesanggrahan. Secara umum responden dapat dikatakan memiliki intensitas yang baik.

Tabel 2.5
Saya bermain *game online* yang menantang
(bertempur melawan musuh)

ITEM 5

	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1	1	2.4	2.4	2.4
2	8	19.0	19.0	22.4
3	22	52.4	52.4	73.8
4	11	26.2	26.2	100.0
Total	42	100.0	100.0	

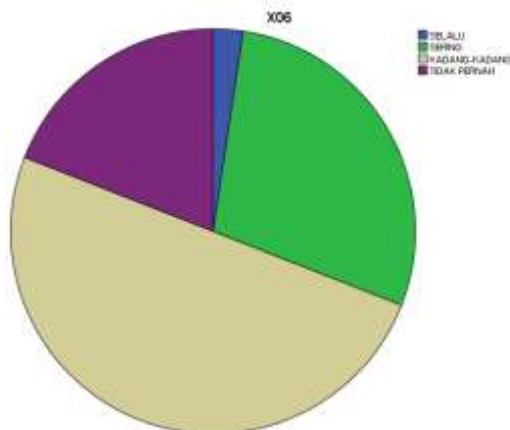


Berdasarkan data yang diperoleh diatas dapat dideskripsikan intensitas bermain *game online* siswa di MI Nurul Huda NU Pesanggrahan. Secara umum dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa menjawab kadang-kadang dengan demikian dapat dikatakan bahwa responden memiliki intensitas bermain *game online* yang menantang (bertempur melawan musuh) secara baik. Namun begitu terdapat 1 responden yang menjawab selalu.

Tabel 2.6
Saya suka bermain *game online* pertarungan

ITEM 6

		Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	1	2.4	2.4	2.4
	2	12	28.6	28.6	32.0
	3	21	50.0	50.0	82.0
	4	8	19.0	19.0	100.0
	Total	42	100.0	100.0	

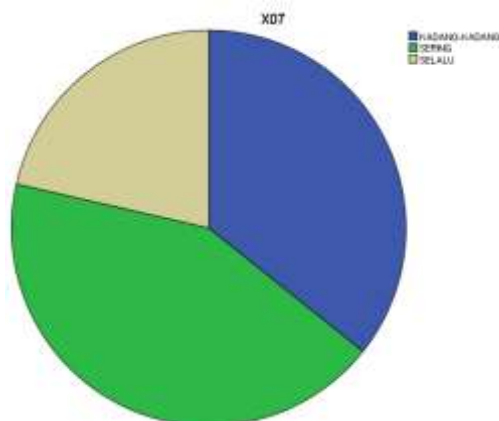


Berdasarkan data yang diperoleh diatas mengenai intensitas bermain *game online* siswa di MI Nurul Huda NU Pesanggrahan. Secara umum dapat dikatakan bahwa sebagian besar responden menjawab kadang-kadang, dengan demikian dapat dikatakan bahwa responden memiliki intensitas bermain *game online* pertarungan dengan baik. Namun begitu ada terdapat satu responden yang menjawab selalu. Kemudian 12 responden yang menjawab sering. Serta 8 responden yang menjawab tidak pernah.

Tabel 2.7
Saya suka bermain *game online* yang mengasah otak

ITEM 7

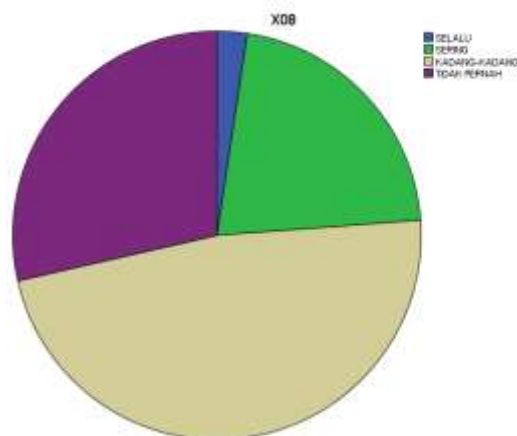
		Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	15	35.7	35.7	35.7
	3	18	42.9	42.9	78.6
	4	9	22.4	22.4	100.0
	Total	42	100.0	100.0	



Berdasarkan hasil yang diperoleh dari data diatas mengenai intensitas bermain *game online* siswa di MI Nurul Huda NU Pesanggrahan. Secara umum dapat dikatakan bahwa sebagian besar responden menjawab sering. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa responden memiliki intensitas yang baik dalam bermain *game online* seperti halnya *game online* yang dapat mengasah otak. Hal ini diperkuat juga karena tidak ada responden yang menjawab tidak pernah. Namun terdapat sekitar 15 responden yang menjawab kadang-kadang. Dengan begitu dapat dikatakan siswa tersebut kadang-kadang bermain *game online* dengan model mengasah otak.

Tabel 2.8
Saya suka bermain *game online* yang pembunuhan
ITEM 8

	Frekuensi	Persentase	Persentase Valid	Persentase Kumulatif
Valid 1	1	2.4	2.4	2.4
2	9	22.4	22.4	23.8
3	20	47.6	47.6	72.4
4	12	28.6	28.6	100.0
Total	42	100.0	100.0	



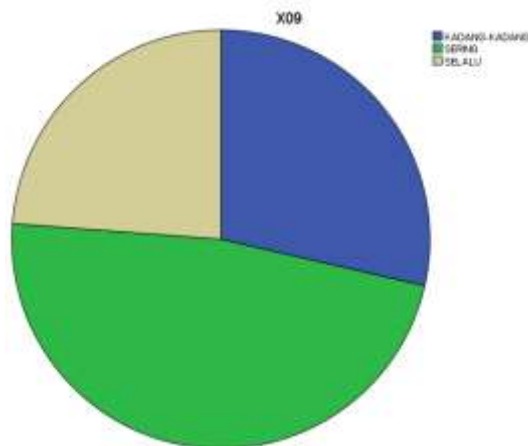
Berdasarkan hasil yang diperoleh oleh data diatas dapat dideskripsikan intensitas bermain game online siswa di MI Nurul Huda NU Pesanggrahan. Dilihat dari tabel diatas sebgaiian besar responden menjawab kadang-kadang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa responden mengenai intensitas bermain *game online* model pembunuhan baik. Adapun ada sekitar 9 responden yang menjawab sering. Dapat dikatakan jawaban dari siswa tersebut sering bermain *game online* dengan model pembuhan,peperangan, perkelahian. Namun terdapat 1 responden yang menjawab selalu. dengan begitu dapat dikatakan siswa selalu suka bermain *game online* dengan model pembunuhan.

Tabel 2.9

Saya suka bermain *game online* yang mengelola sumber daya alam

ITEM 9

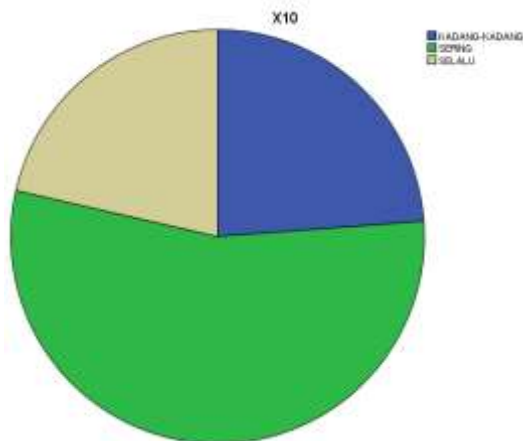
		Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	12	28.6	28.6	28.6
	3	20	47.6	47.6	76.2
	4	10	23.8	23.8	100.0
	Total	42	100.0	100.0	



Berdasarkan hasil data-data diatas dapat dideskripsikan terkait dengan intensitas bermain *game online* siswa di MI Nurul Huda NU Pesanggrahan. Secara umum sebagian responden menjawab sering. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa intensitas responden bermain *game online* dengan model seperti mengelola sumber daya alam baik. Namun demikian ada 10 responden yang menjawab selalu. sehingga hal tersebut siswa selalu bermain *game online* dengan model mengelola sumber daya alam. Adapun sekitar 12 responden yang menjawab kadang-kadang. Berarti dapat dikatakan siswa kadang-kadang bermain *game online* dengan model mengelola sumber daya alam.

Tabel 2.10
Saya suka bermain *game online* tentang petualangan
ITEM 10

	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 2	10	23.8	23.8	23.8
3	23	54.8	54.8	78.6
4	9	22.4	22.4	100.0
Total	42	100.0	100.0	

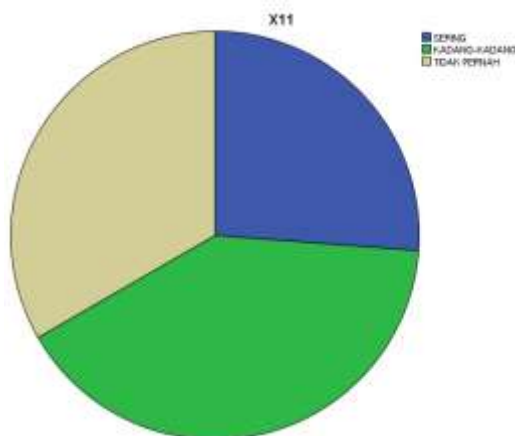


Berdasarkan data-data yang diperoleh diatas dapat dideskripsikan terkait dengan intensitas bermain *game online* siswa di MI Nurul Huda NU Pesanggrahan. Secara umum dapat dilihat dari tabel diatas bahwa sebagian besar responden menjawab sering. Sehingga intensitas responden dalam bermain *game online* dengan model petuang/adventure baik. Hal ini karena *game online* tersebut membuat adrenaline berpacu tinggi serta strategi yang digunakan harus tepat. Namun ada 10 responden yang menjawab kadang-kadang. Sehingga dapat dikatakan siswa tersebut kadang-kadang suka bermain *game online* tentang petualangan.

Tabel 2.11
Selama 1 minggu tidak bermain *game online* saya merasa gelisah

ITEM 11

	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 2	11	26.2	26.2	26.2
3	17	40.5	40.5	66.7
4	14	33.3	33.3	100.0
Total	42	100.0	100.0	



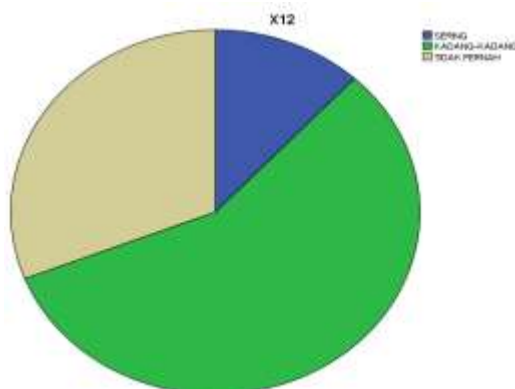
Berdasarkan data-data yang diperoleh di atas dapat dideskripsikan mengenai intensitas bermain *game online* siswa di MI Nurul Huda NU Pesanggrahan. Secara umum dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden menjawab kadang-kadang. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa intensitas responden ketika 1 minggu tidak bermain *game online* merasa gelisah baik. Ini terbukti bahwa sebagian besar responden menjawab kadang-kadang.

Tabel 2.12

Saya melupakan waktu makan, istirahat dan belajar ketika sudah bermain *game online*

X12

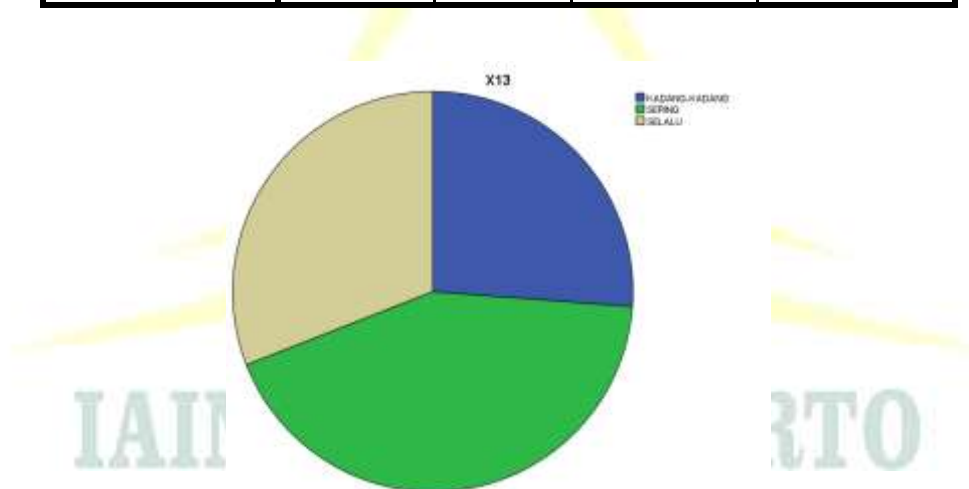
	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 2	5	12.9	12.9	12.9
3	24	57.1	57.1	69.0
4	13	32.0	32.0	100.0
Total	42	100.0	100.0	



Berdasarkan hasil yang dapat diperoleh dari tabel diatas dapat dideskripsikan intensitas bermain *game online* siswa di MI Nurul Huda NU Pesanggrahan. secara umum dapat dilihat, sebagian besar responden menjawab kadang-kadang. Dengan demikian bahwa intensitas responden dalam bermain *game online* baik karena responden merasa ketika bermain *game* mereka menyadari sekiranya harus makan, istirahat dan belajar.

Tabel 2.13
Ketika saya bermain *game online*, saya merasa terhibur
ITEM 13

	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 2	11	26.2	26.2	26.2
3	18	42.9	42.9	69.0
4	13	32.0	32.0	100.0
Total	42	100.0	100.0	

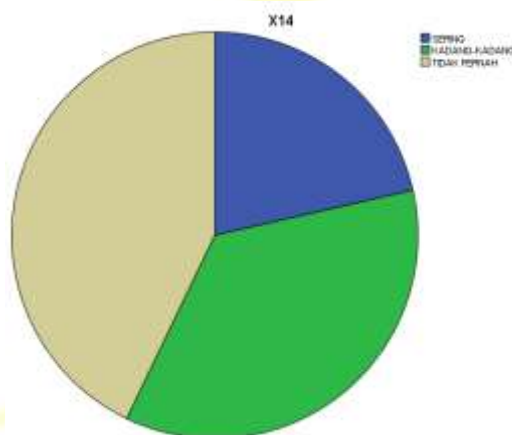


Berdasarkan hasil yang diperoleh dari data-data diatas dapat dideskripsikan intensitas bermain *game online* siswa di MI Nurul Huda NU Pesanggrahan. Secara umum dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden menjawab Sering. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa intensitas responden dalam bermain game onlien baik. Karena responden ketika bermain *game online* merasa terhibur. Hal ini juga diperkuat dengan tidak adanya responden yang menjawab tidak pernah. Dengan demikian ada sekitar 11 responden yang menjawab

kadang-kadang. Dalam hal tersebut berarti kadang-kadang siswa merasa terhibur ketika bermain *game online*.

Tabel 2.14
Saya lebih memilih bermain *game online* dari pada beraktifitas bersama keluarga
ITEM 14

	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 2	9	22.4	22.4	22.4
3	15	35.7	35.7	57.1
4	18	42.9	42.9	100.0
Total	42	100.0	100.0	



Berdasarkan hasil diatas dapat dideskripsikan intensitas bermain *game online* siswa di MI Nurul Huda NU Pesanggrahan. Secara umum dapat disimpulkan, sebagian besar responden menjawab Tidak pernah. Sehingga dapat disimpulkan mengenai intensitas responden dalam memilih *game online* atau beraktifitas dengan keluarga. Dengan begitu responden menunjukkan lebih memilih beraktifitas dengan keluarga. Intensitas responden dalam *game online* baik. Namun ada terdapat 9 responden yang menjawab sering. Sehingga responden tersebut sering memilih *game online* dari pada beraktifitas bersama keluarga.

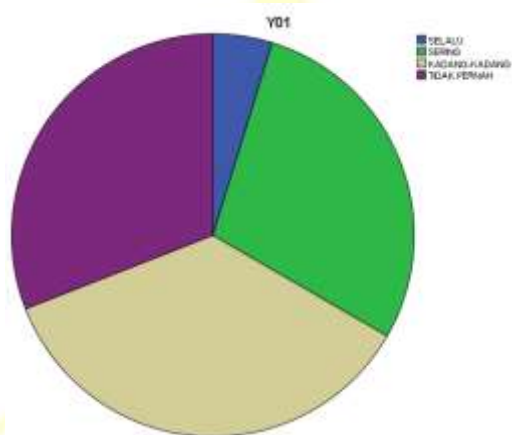
b. Variabel Motivasi belajar siswa

Tabel 2.15

Saya rajin belajar hanya ketika akan ujian semester

ITEM 1

		Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	2	4.8	4.8	4.8
	2	12	28.6	28.6	33.3
	3	15	35.7	35.7	69.0
	4	13	32.0	32.0	100.0
	Total	42	100.0	100.0	

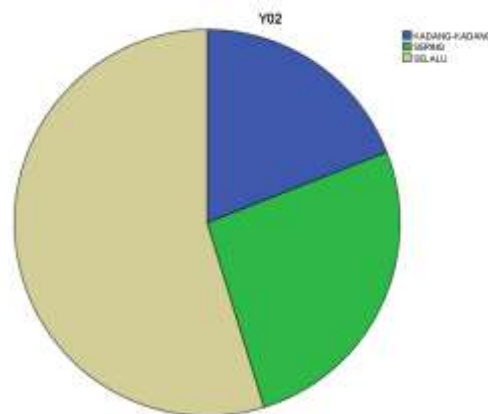


Berdasarkan Hasil yang diperoleh dari data tersebut mengenai motivasi belajar siswa di MI Nurul Huda NU Pesanggrahan. Secara umum dapat dikatakan bahwa sebagian besar responden menjawab kadang-kadang. Dengan demikian bahwa dapat dikatakan motivasi belajar siswa baik. Dengan dibuktikannya sebagian besar siswa menjawab kadang-kadang tentang rajin belajar ketika akan ujian semester. Namun ada 2 responden yang menjawab selalu.

Tabel 2.16
Saya tetap belajar ketika mendapat nilai bagus

ITEM 2

		Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	8	19.0	19.0	19.0
	3	11	26.2	26.2	45.2
	4	23	54.8	54.8	100.0
Total		42	100.0	100.0	

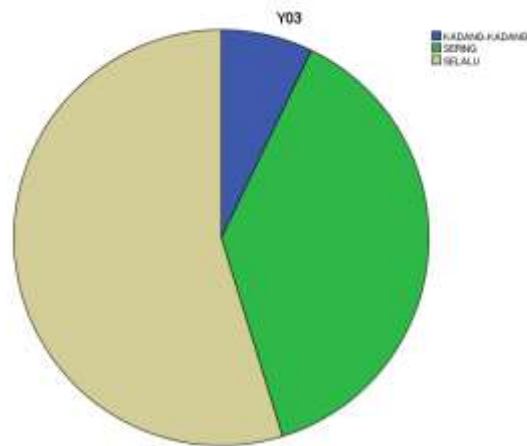


Berdasarkan hasil yang diperoleh dari data-data diatas dapat dideskripsikan motivasi siswa di MI Nurul Huda NU Pesanggrahan. Secara umum dapat dilihat bahwa sebagian besar responden menjawab selalu. Dengan demikian motivasi belajar siswa di MI Nurul Huda NU Pesanggrahan sangat baik. Hal ini dapat dijelaskan bahwa responden tersebut meskipun mendapat nilai bagus namun dia tetap belajar.

Tabel 2.17
**Saya percaya dengan kemampuan yang saya
 miliki ketika mengerjakan tugas**

ITEM 3

		Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	3	7.1	7.1	7.1
	3	16	38.1	38.1	45.2
	4	23	54.8	54.8	100.0
Total		42	100.0	100.0	

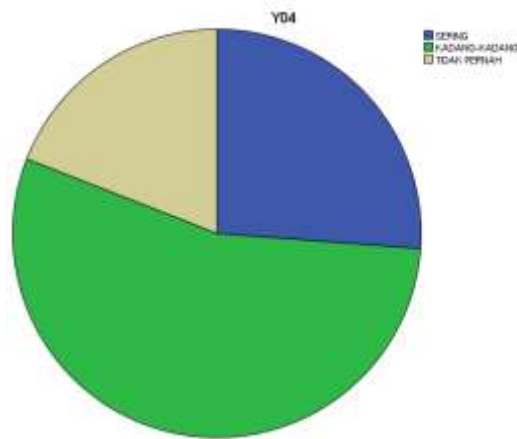


Berdasarkan data-data yang diperoleh diatas dapat dideskripsikan terkait dengan motivasi belajar siswa di MI Nurul Huda NU Pesanggrahan. Secara umum dapat dikatakan bahwa sebagian besar responden menjawab selalu. Dapat disimpulkan motivasi belajar siswa tentang merasa percaya diri pada kemampuan ketika sedang mengerjakan tugas sangat baik.

Tabel 2.18
Saya ragu dengan kemampuan yang saya
iliki ketika mengerjakan tugas

ITEM 4

		Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	11	26.2	26.2	26.2
	3	23	54.8	54.8	82.0
	4	8	19.0	19.0	100.0
	Total	42	100.0	100.0	

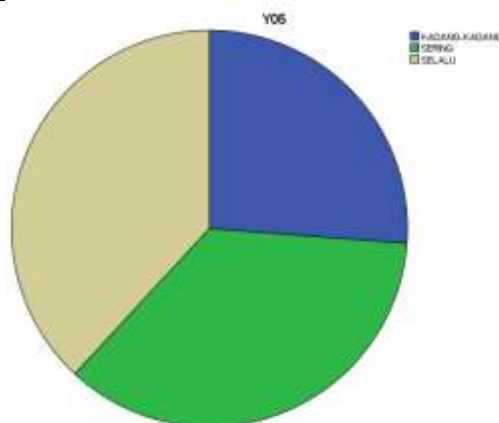


Berdasarkan hasil dari data-data diatas dapat dideskripsikan motivasi belajar siswa di MI Nurul Huda NU Pesanggrahan. Secara umum sebagian besar responden menjawab kadang-kadang. Dengan demikian dapat disimpulkan motivasi belajar siswa tentang ragu kepada kemampuan diri sendiri ketika mengerjakan tugas pada kategori baik. Namun terdapat ada 11 responden yang menjawab sering. Dengan itu mereka sering sekali merasa ragu terhadap kemampuan diri sendiri ketika mengerjakan tugas.

Tabel 2.19
Mencari informasi materi sebelum pembelajaran dimulai

ITEM 5

	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 2	11	26.2	26.2	26.2
3	15	35.7	35.7	62.9
4	16	38.1	38.1	100.0
Total	42	100.0	100.0	

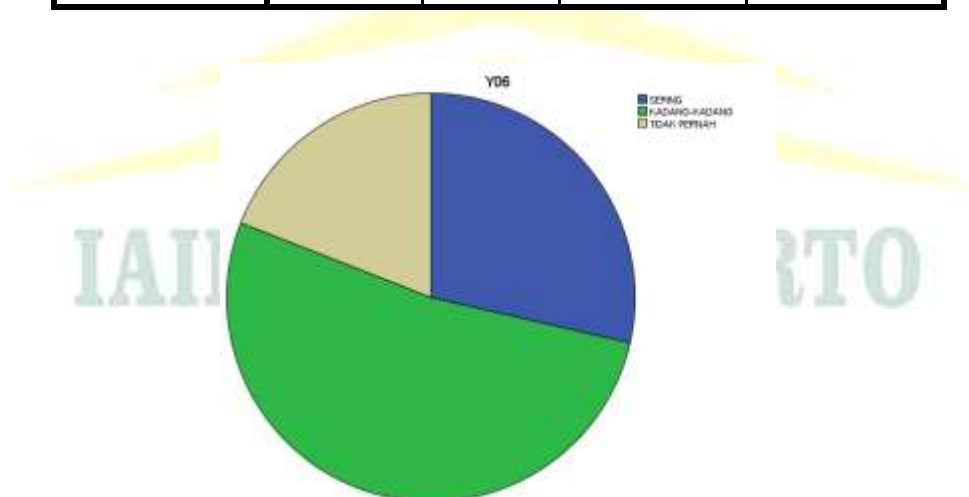


Berdasarkan data-data yang diperoleh dari hasil diatas dapat dideskripsikan motivasi belajar siswa di MI Nurul Huda NU Pesanggrahan. Secara umum dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa menjawab selalu. Dengan demikian motivasi belajar siswa tentang mencari informasi materi sebelum pembelajaran dimulai sangat baik. Hal ini juga diperkuat dengan tidak ada responden yang menjawab tidak pernah. Sehingga keseluruhan siswa dianggap sebelum pembelajaran dimulai siswa mencari informasi terlebih dahulu terkait materi yang akan dipelajari.

Tabel 2.20
Bercerita dengan teman ketika guru menyampaikan
materi pembelajaran

ITEM 6

	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 2	12	28.6	28.6	28.6
3	22	52.4	52.4	82.0
4	8	19.0	19.0	100.0
Total	42	100.0	100.0	



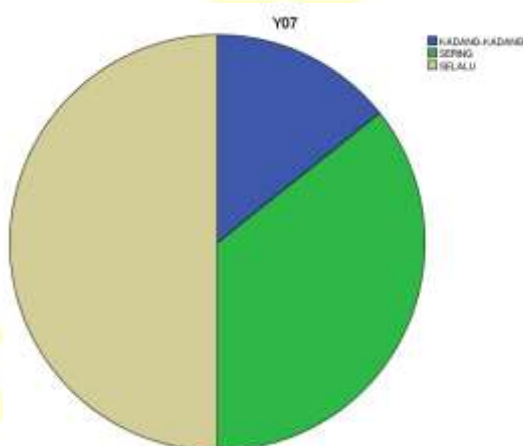
Berdasarkan hasil yang diperoleh dari data-data diatas dapat dideskripsikan tentang motivasi belajar siswa MI Nurul Huda NU Pesanggrahan. Secara umum responden menjawab kadang-kadang. Dengan demikian motivasi belajar siswa terkait dengan bercerita dengan teman kelas ketika guru menyampaikan materi pembelajaran

pada kategori sedang. Namun begitu ada 12 responden yang menjawab sering. Dengan ini siswa sering ketika guru menyampaikan materi, siswa tersebut bercerita dengan teman kelas. Tidak memperhatikan, tidak fokus kepada guru yang sedang menyampaikan materi.

Tabel 2.21
Saya berusaha menyelesaikan tugas yang sulit

ITEM 7

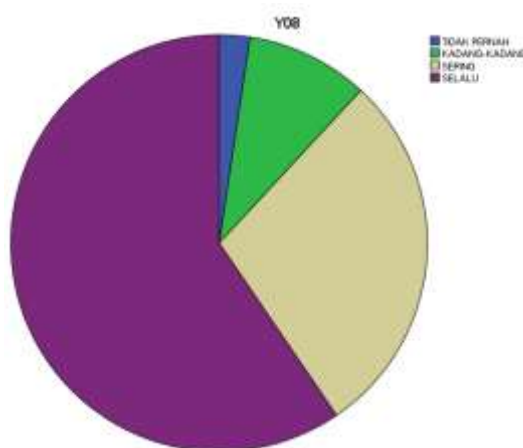
		Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	6	14.3	14.3	14.3
	3	15	35.7	35.7	50.0
	4	21	50.0	50.0	100.0
	Total	42	100.0	100.0	



Berdasarkan hasil yang ada pada tabel diatas dapat dideskripsikan motivasi belajar siswa di MI Nurul Huda NU Pesanggrahan. Sebagian besar responden menjawab selalu. Dengan ini dapat dikatakan bahwa siswa selalu berusaha dengan menyelesaikan tugas yang sulit. Sehingga dapat disimpulkan motivasi belajar siswa tentang siswa selalu berusaha menyelesaikan tugas yang sulit dikategorikan sangat baik. Namun ada sekitar 6 responden yang menjawab kadang-kadang. Sehingga dapat dikatakan siswa kadang-kadang berusaha untuk menyelesaikan tugas yang sulit.

Tabel 2.22
Saya ingin melanjutkan ke perguruan tinggi
ITEM 8

		Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	1	2.4	2.4	2.4
	2	4	9.5	9.5	12.9
	3	12	28.6	28.6	40.5
	4	25	59.5	59.5	100.0
	Total	42	100.0	100.0	

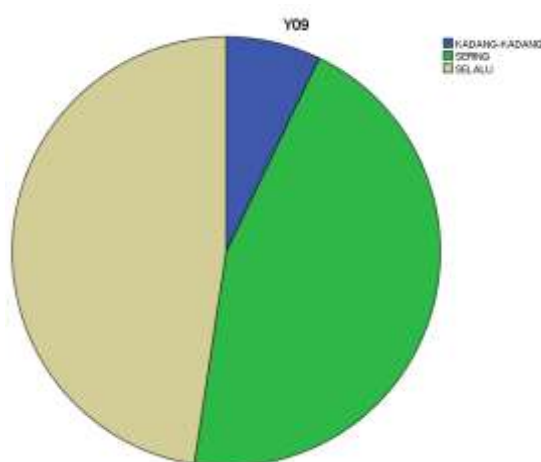


Berdasarkan data-data yang diperoleh diatas dapat dideskripsikan tentang motivasi belajar siswa di MI Nurul Huda NU Pesanggrahan. Secara umum sebagian besar siswa menjawab selalu. Dengan demikian motivasi belajar siswa tentang ingin melanjutkan keperguruan tinggi pada kategori sangat baik. Hal ini dibuktikan dengan semangat dan motivasi yang dimiliki tinggi karena keinginan siswa tersebut. namun demikian ada 1 responden yang menjawab tidak pernah. Hal tersebut karena siswa tidak berkeinginan untuk melanjutkan ke perguruan tinggi.

Tabel 2.23
Saya berkeinginan untuk mendapatkan kehidupan
yang lebih baik dimasa depan

ITEM 9

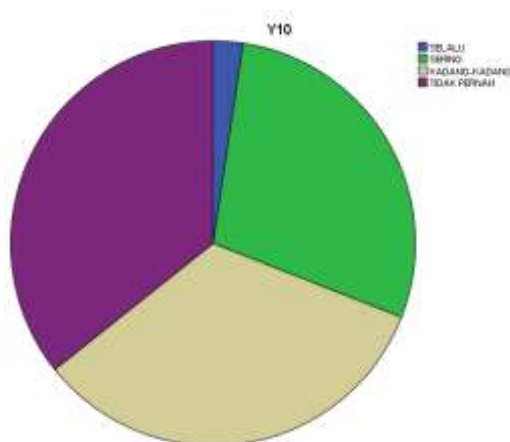
		Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	3	7.1	7.1	7.1
	3	19	45.2	45.2	52.4
	4	20	47.6	47.6	100.0
Total		42	100.0	100.0	



Berdasarkan hasil yang diperoleh dari data diatas dapat dideskripsikan motivasi belajar siswa di MI Nurul Huda NU Pesanggrahan. Secara umum sebagian besar responden menjawab selalu. Dengan demikian motivasi belajar siswa mengenai keinginan untuk mendapat kehidupan lebih baik pada kategori sangat baik. Hal ini dibuktikan siswa dengan belajar yang giat untuk mencapai keinginan tersebut. adapun dengan ini tidak ada resnponden yang menjawab tidak pernah. Sehingga dapat dikatakan semua siswa ingin mendapatkan kehidupan yang lebih baik dimasa depan salah satunya yaitu dengan belajar. adanya motivasi yang kuat untuk rajin belajar.

Tabel 2.24
Takut melanjutkan keperguruan tinggi
ITEM 10

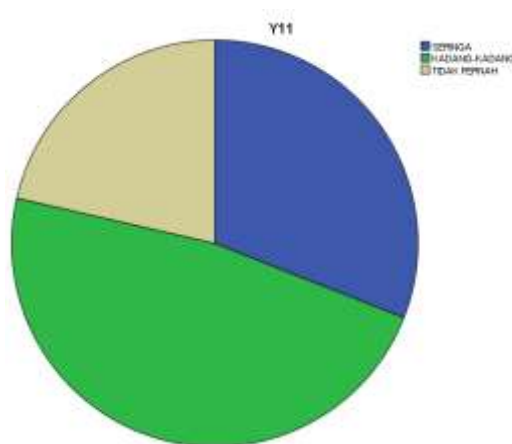
	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1	1	2.4	2.4	2.4
2	12	28.6	28.6	32.0
3	14	33.3	33.3	64.3
4	15	35.7	35.7	100.0
Total	42	100.0	100.0	



Berdasarkan hasil yang diperoleh dari data-data diatas dapat dideskripsikan mengenai motivasi belajar siswa di MI Nurul Huda NU Pesanggrahan. Sebagian besar siswa menjawab tidak pernah. Dengan begitu siswa merasa tidak takut untuk bisa lanjut keperguruan tinggi. namun ada 1 responden yang menjawab selalu. Dengan ini siswa selalu merasa takut untuk bisa lanjut keperguruan tinggi. hal ini dikarenakan karena pengaruh dari teman atau siswa tersebut membayangkan bahwa perguruan tinggi itu banyak sekali tugas. Materi yang diberikan susah. Namun data diatas dapat disimpulkan secara umum sebagian besar siswa tidak untuk melanjutkan keperguruan tinggi.

Tabel 2.25
Saya takut dengan cita-cita yang tidak mungkin tercapai
ITEM 11

		Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	13	32.0	32.0	32.0
	3	20	47.6	47.6	78.6
	4	9	22.4	22.4	100.0
Total		42	100.0	100.0	

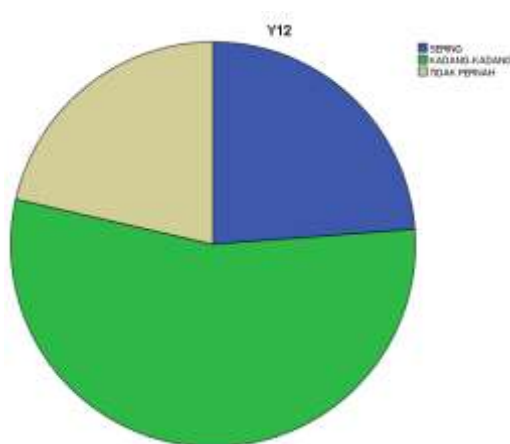


Berdasarkan hasil yang diperoleh dari data diatas dapat dideskripsikan motivasi belajar siswa di MI Nurul Huda NU Pesanggrahan. Secara umum dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa menjawab kadang-kadang. Sehingga dengan ini siswa kadang-kadang merasa takut dengan cita-cita yang tidak mungkin tercapai. Namun ada sekitar 4 responden yang menjawab tidak pernah. Dengan demikian dapat dikatakan siswa tidak pernah merasa takut kepada cita-cita yang tidak mungkin tercapai. Namun dapat disimpulkan dari tabel diatas adalah motivasi belajar siswa tentang takut dengan cita-cita yang tidak mungkin tercapai dapat dikategorikan baik.

Tabel 2.26
saya tidak mempunyai cita-cita dan tujuan hidup

ITEM 12

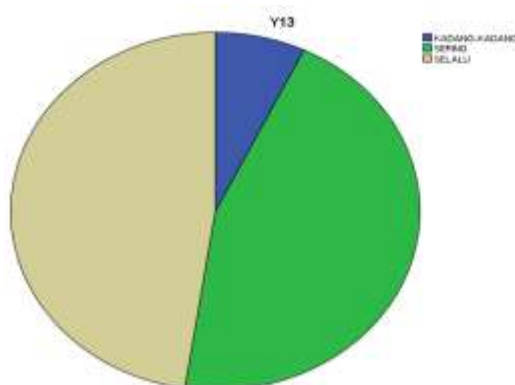
		Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	10	23.8	23.8	23.8
	3	23	54.8	54.8	78.6
	4	9	22.4	22.4	100.0
Total		42	100.0	100.0	



Berdasarkan hasil yang didapat dari data-data diatas dapat dideskripsikan motivasi belajar siswa di MI Nurul Huda NU Pesanggrahan. Secara umum sebagian besar siswa menjawab kadang-kadang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa mengenai tidak mempunyai cita-cita dan tujuan hidup padakategori baik. Hal ini juga diperkuat oleh tidak ada responden yang menjawab selalu.namun ada sekitar 10 responden yang menjawab sering. Dengan demikian siswa sering tidak mempunyai cita-cita dan tujuan hidupnya. Namun ketika ditarik kesimpulan keseluruhan terkadang siswa merasakan tidak punya cita-cita dan tujuan hidup.

Tabel 2.27
Saya semangat belajar ketika guru memotivasi saya untuk giat belajar
ITEM 13

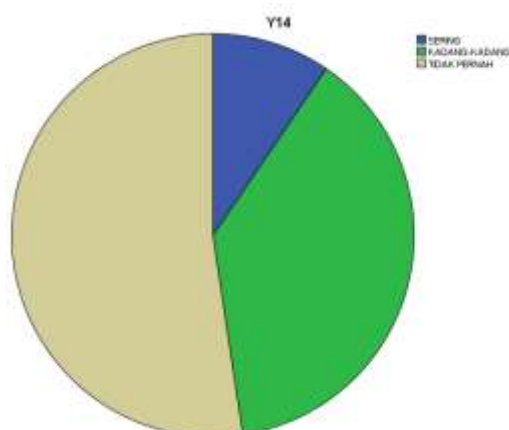
		Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	3	7.1	7.1	7.1
	3	19	45.2	45.2	52.4
	4	20	47.6	47.6	100.0
	Total	42	100.0	100.0	



Berdasarkan data-data yang diatas dapat dikatakan mengenai motivasi belajar siswa di MI Nurul Huda NU Pesanggrahan. Dengan demikian sebagian besar siswa menjawab selalu. Hal ini bebrarti siswa selalu semangat belajar ketika guru memotivasi saya untuk giat belajar. namun ada 3 responden yang menjawab Selalu. Sehingga siswa selalu semanagat belajar ketika furu memotivasinya untuk fiat belajar. untuk kesimpulan motivasi belajar siswa tentang semangat belajar ketika ada guru yang memotivasi dapat dikategorikan sangat baik.

Tabel 2.28
Saya meremehkan tugas ketika guru memberikan tugas
ITEM 14

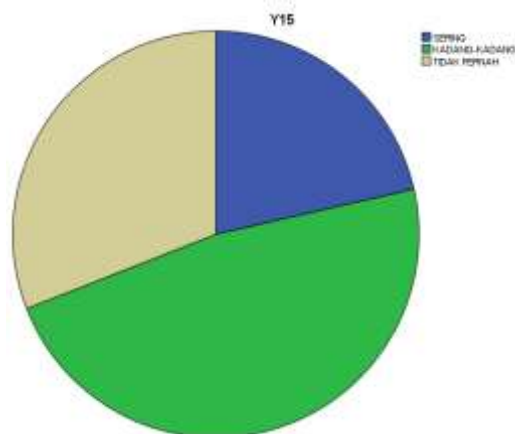
		Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	4	9.5	9.5	9.5
	3	16	38.1	38.1	47.6
	4	22	52.4	52.4	100.0
	Total	42	100.0	100.0	



Berdasarkan hasil yang diperoleh dari tabel diatas tentang motivasi belajar siswa di MI Nurul Huda NU Pesanggrahan. secara umum dapat dilihat sebagian besar siswa menjawab tidak pernah. Sehingga dengan ini siswa tidak pernah meremehkan tugas ketika guru memberikan tugas. Namun ada 4 responden yang menjawab sering. Dengan ini siswa sering meremehkan tugas ketika memberikan tugas. Yang dimaksud meremehkan tugas apabila siswa menyepelkan tugas dan tidak dikerjakan tugas tersebut. sehingga ketika disimpulkan dari data diatas motivasi belajar siswa terhadap tidak meremehkan tugas ketika diberi tugas oleh guru pada kategori sangat baik. Hal itu disebabkan karena kebanyakan siswa menjawab tidak pernah.

Tabel 2.29
Saya merasa bosan ketika mendapat tugas terus menerus
ITEM 15

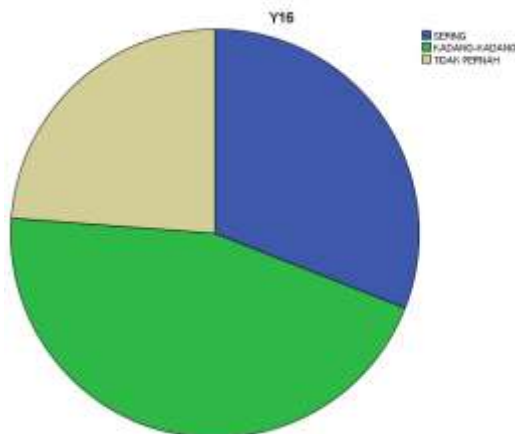
	Frekuensi	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 2	9	22.4	22.4
3	20	47.6	69.0
4	13	32.0	100.0
Total	42	100.0	100.0



Berdasarkan data-data pada tabel diatas dapat dideskripsikan tentang motivasi belajar siswa di MI Nurul Huda NU Pesanggrahan. Dapat dilihat dari tabel sebagian besar siswa menjawab tidak pernah. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa siswa tidak pernah merasa bosan ketika diberikan tugas terus menerus. Namun ada 9 responden yang menjawab sering. Dengan demikian siswa sering merasa bosan ketika diberikan tugas terus menerus. Adapun hal terkait hal tersebut tidak ada siswa yang menjawab selalu. Dari uraian dan data yang ada pada tabel diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa tentang merasa bosan ketika mendapatkan tugas terus menerus dapat dikategorikan sangat baik.

Tabel 2.30
Saya bosan dan mengantuk ketika guru menggunakan metode
ceramah
ITEM 16

		Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	13	32.0	32.0	32.0
	3	19	45.2	45.2	76.2
	4	10	23.8	23.8	100.0
	Total	42	100.0	100.0	



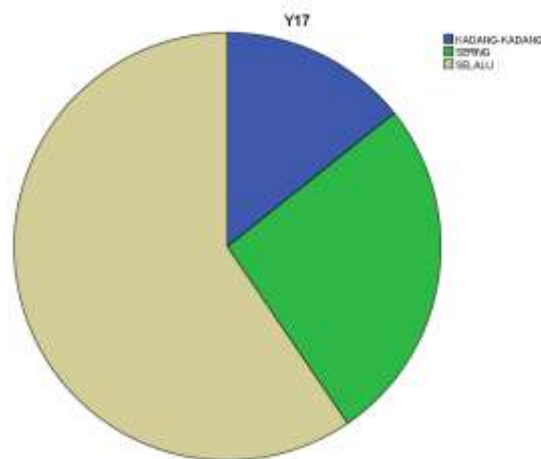
Berdasarkan hasil yang diperoleh dari data-data dalam tabel diatas dapat dideskripsikan motivasi belajar siswa di MI Nurul Huda NU Pesanggrahan. Secara umum sebagian besar siswa menjawab kadang-kadang. Dengan demikian kadang-kadang siswa merasa bosan dan mengantuk ketika guru menyampaikan materi dengan metode ceramah. Ada sekitar 13 responden yang menjawab sering. Hal ini berarti siswa sering merasa bosan dan mengantuk ketika guru menyampaikan materi dengan metode ceramah. Namun tidak ada siswa yang menjawab selalu. Sehingga dari data diatas dapat disimpulkan motivasi belajar siswa tentang merasa bosan ketika guru menyampaikan materi dengan metode ceramah pada kategori baik.

Tabel 2.31

Saya semangat belajar ketika guru memberi semangat disetiap akhir pembelajaran

ITEM 17

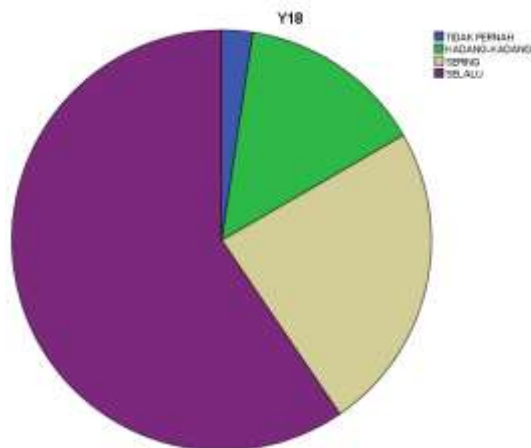
	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 2	6	14.3	14.3	14.3
3	11	26.2	26.2	40.5
4	25	59.5	59.5	100.0
Total	42	100.0	100.0	



Berdasarkan data-data yang diperoleh diatas dapat dideskripsikan motivasi belajar siswa di MI Nurul Huda NU Pesangrahan. Dapat dilihat dari data diatas sebagian besar siswa menjawab selalu. Dengan demikian siswa selalu bersemangat belajar ketika guru memberikan support atau dukungan terdapat siswa pada saat akhir pelajaran. namun ada 6 responden yang menjawab kadang-kadang. Sehingga siswa kadang-kadang bersemangat dalam belajar ketika guru memberikan support dan dukungan di setiap akhir pelajaran. adapun tidak ada responden yang menjawab tidak pernah. Sehingga dapat disimpulkan dari data diatas terkait dengan motivasi belajar siswa sangat baik.

Tabel 2.32
Saya semangat belajar ketika pembelajaran secara mandiri
ITEM 18

	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1	1	2.4	2.4	2.4
2	6	14.3	14.3	16.7
3	10	23.8	23.8	40.5
4	25	59.5	59.5	100.0
Total	42	100.0	100.0	



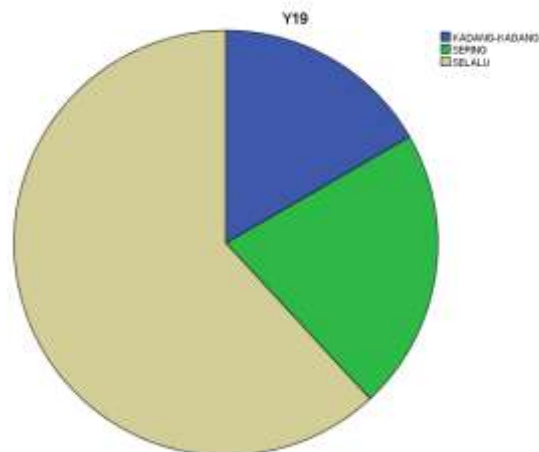
Berdasarkan hasil yang diperoleh dari data-data diatas dapat dideskripsikan motivasi belajar siswa di MI Nurul Huda NU Pesanggrahan. Secara umum sebagian besar siswa menjawab selalu. Dengan demikian siswa selalu bersemangat ketika melakukan pembelajaran secara mandiri. Namun ada 1 responden yang menjawab tidak pernah. Hal tersebut berarti siswa tidak pernah bersemangat ketika melakukan pembelajran secara mandiri. Disebabkan karena siswa tersebut bersemangat ketika belajar bersama-sama, diskusi dengan temannya. Dapat disimpulkan motivasi belajar siswa tentang bersemangat ketika melakukan pembelajarang secara mandiri pada kategori sangat baik.

Tabel 2.33

Saya focus belajar ketika ruang kelas bersih dan wangi

ITEM 19

	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 2	7	16.7	16.7	16.7
3	9	22.4	22.4	38.1
4	26	62.9	62.9	100.0
Total	42	100.0	100.0	



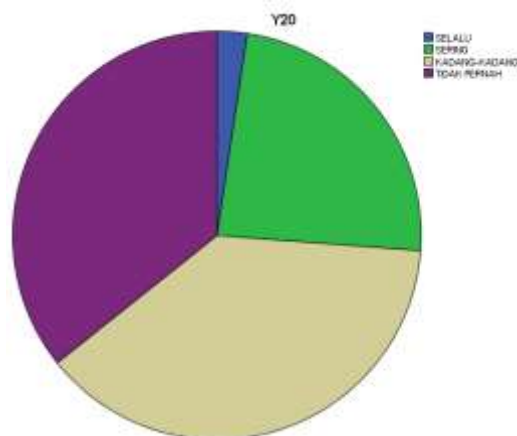
Berdasarkan hasil yang diperoleh dari data-data diatas dapat diuraikan motivasi belajar siswa di MI Nurul Huda NU Pesanggrahan. Secara umum dapat dilihat dari data-data tersebut sebagian besar siswa menjawab selalu. Dengan demikian siswa selalu fokus belajar ketika ruang belajar itu bersih dan wangi. Namun ada sekitar kadang-kadang. Hal tersebut berarti siswa kadang-kadang fokus belajar ketika ruang belajar bersih dan wangi. Adapun dari siswa tidak ada yang menjawab tidak pernah. Sehingga dapat disimpulkan dari data diatas motivasi belajar siswa tentang fokus belajar ketika ruangan belajar bersih dan wangi pada kategori sangat baik.

Tabel 2.34

Saya focus belajar ketika teman mengajak saya mengobrol

ITEM 20

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	1	2.4	2.4	2.4
	2	10	23.8	23.8	26.2
	3	16	38.1	38.1	64.3
	4	15	35.7	35.7	100.0
	Total	42	100.0	100.0	



Berdasarkan hasil yang diperoleh dari data-data diatas dapat dideskripsikan motivasi belajar siswa di MI Nurul Huda NU Pesanggrahan. Dari data-data diatas dapat dilihat sebagian besar siswa menjawab kadang-kadang. Dengan demikian siswa kadang-kadang fokus belajar ketika siswa tersebut diajak mengobrol oleh temannya. Namun ada sekitar 15 responden yang menjawab tidak pernah. Hal tersebut berarti siswa tidak pernah fokus belajar ketika ada seorang teman yang mengajak mengobrol. Sehingga dari data diatas dapat disimpulkan motivasi belajar siswa tentang fokus belajar ketika ada seorang teman mengajak mengobrol pada kategori baik.

3. Uji Korelasi Product moment

Uji korlasi *product moment* dilakukan dalam penelitian untuk mencari koefisien korelasi dengan data variabel X dengan variabel Y dimana datanya adalah interval dan rasio atau bisa dikatakan untuk statistic parametik.⁸³ Adapun rumus korelasi *product moment* sebagai berikut:

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

Keterangan:

⁸³ Muhamad Ali Gunawan, *Statistic Penelitian Bidang Pendidikan Psikologi Dan Social*, (Yogyakarta: Parama Publishing, 2015) Hlm. 165

r_{xy} = Koefisien relasi antara variable X dan Variabel Y

$\sum XY$ = Jumlah perkalian antara variable X dan variable Y

$\sum X^2$ = Jumlah dari kuadrat X

$\sum Y^2$ = Jumlah dari kuadrat Y

$(\sum Y)^2$ = Jumlah nilai Y kemudian dikuadratkan

$(\sum X)^2$ = jumlah nilai X kemudian dikuadratkan

Untuk menguji hipotesis ada beberapa ketentuan yang perlu diperhatikan yaitu merumuskan hipotesis nol (H_0) dan harus disertai pula dengan hipotesis alternatif (H_a):

H_a : Terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa pada masa *pandemi covid-19* di MI Nurul Huda NU Pesanggrahan Kretek Kecamatan Paguyangan Kabupaten Brebes

H_0 : Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa pada masa *pandemi covid-19* di MI Nurul Huda NU Pesanggrahan Kretek Kecamatan Paguyangan Kabupaten Brebes

Adapun kritesia signifikansi sebagai berikut:

Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka variabel X berkorelasi signifikan dengan variabel Y, sedangkan jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka variabel X tidak berkorelasi signifikan dengan variabel Y.

Table 2.35.
Uji Korelasi Product Moment
Correlations

		Independen	Dependen
Independen	Pearson Correlation	1	,141
	Sig. (2-tailed)		,372
	N	42	42
Dependen	Pearson Correlation	,141	1

Sig. (2-tailed)	,372	
N	42	42

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan teknik korelasi *product moment* yang ada pada 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 diselaraskan dengan nilai r table, Sedangkan nilai r table $N-2 = r$, $42-2=40$ dengan taraf signifikansi 5% sebesar 0,3044, sehingga hasilnya menunjukkan r hitung $0,141 < r$ table 0,3044. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa Hipotesis yang diajukan “ditolak” yaitu H_a (ditolak) H_o (diterima). Sehingga Tidak ada hubungan positif yang sangat signifikan antara variabel X (intensitas bermain *game online*) dengan variabel Y (motifasi belajar siswa).

Berdasarkan hasil tersebut maka bisa diukur kuat atau lemahnya hubungan antara variabel dengan interval korelasi koefisien. Dengan ini nilai r hitung 0,141 yaitu berada diantara 0,00 - 0,199 pada table. Maka ditarik kesimpulan bahwa terdapat hubungan yang sangat rendah antara intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa pada masa *pandemi covid-19* di MI Nurul Huda NU Pesanggrahan Kretek.

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 table diatas diperoleh nilai signifikansi 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.

4. Pembahasan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan MI Nurul Huda NU Pesanggrahan. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa. populasi yang ada dalam penelitian ini diambil dengan karakteristik yang sama dengan objek penelitian sehingga terdapat responden 210 siswa. kemudian diambil sample untuk mewakili populasi sehingga dapat diperoleh 42 siswa. kemudian responden tersebut diberikan angket atau kuesioner yang berisi 14 soal pernyataan variabel X (Intensitas Bermain *Game Online*) dan 20 soal pernyataan variabel Y (Motivasi Belajar Siswa). sehingga dalam pengolahan data peneliti dibantu dengan aplikasi *micsoft Exel* dan SPSS versi 24. untuk dapat mengetahui bagaimana hubungan intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa. selain itu juga peneliti melakukan observasi terkait dengan intensitas bermain *game online*.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan rumus *product moment* yang ada dalam 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 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 tidak ada hubungan yang signifikan variabel intensitas bermain *game online* (X) dengan variabel motivasi belajar siswa (Y) pada masa *pandemi covid-19* di MI Nurul Huda NU Pesanggrahan Kretek.



IAIN PURWOKERTO

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 Ecdantuan 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 Mccelland 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 Pengukuranya: 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