

Pengaruh Game Online Edukasi Terhadap Motivasi Belajar SD Muhammadiyah 1 Waru Kabupaten Sidoarjo

Nadia Wulandari
192071200012

Dosen Penguji 1
Dr. Ida Rindaningsih, M.Pd

Dosen Penguji 2
Dzulfikar Akbar Romadlon, M.Ud

Dosen Pembimbing
Moch. Bahak Udin By Arifin, M.Pd.I



BAB V

U
C
A
P
A
N
K
A
S
I
H
T
E
R
I
M

BAB IV

K
E
S
I
M
P
U
L
A
N

BAB III

P
E
N
E
L
I
T
I
A
N

BAB II

M
e
t
o
d
e

BAB I

P
E
N
D
A
H
U
L
U
A
N

Pendahuluan

Pembelajaran daring adalah pelajaran tatap muka yang dilakukan secara online siswa dan guru. Pembelajaran era digital ini sangat dibutuhkan semua siswa agar bisa menerima materi pembelajaran. Apalagi sejak munculnya Internet membawa perubahan besar bagi kehidupan manusia. Motivasi belajar merupakan daya penggerak yang timbul dari dalam kemauan siswa untuk belajar. Dampak negatif dari bermain game online adalah : (1) membuat siswa kecanduan bermain game terus-menerus (2) Menurunkan kebugaran tubuh karena seringnya bermain game (3) Susah konsentrasi dalam menerima pembelajaran (4) Menurunkan motivasi siswa (5) Merusak mata dan melemahkan lensa mata.

Metode

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif dengan menggunakan metode kuantitatif menurut (Sugiono, 2017) Metode ini berlandaskan pada filsafat digunakan untuk meneliti populasi atau stempel. Pengumpulan data dengan tujuan untuk menguji hepotensi yang ditetapkan. Tujuan deskriptif : menggambarkan selara sistematis fakta diteliti selcara tepat. Penelitian deskriptif di tujukan ke fakta dan kejadian secara sistematis dan akurat. Pada penelitian ini untuk mendapatkan gambar dan keterangan-keterangan mengenai Pengaruh Game online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD Muhammadiyah 1 Waru. Pada pelnelitian ini adalah Siswa SD Muhammadiyah 1 Waru.



Game online sangat berpengaruh besar terhadap motivasi belajar siswa yang dapat mengakibatkan kesehatan mata yang kurang bagus dan dapat mengakibatkan kebugaran jasmani.

Game online juga mempengaruhi siswa terhadap kegiatan beribadah menjadi tidak tepat waktu. Selain itu juga dapat menimbulkan siswa lupa dengan kewajiban mereka sebagai pelajar.

Kesimpulan

Salah satu solusi untuk mengatasi siswa yang kecanduan bermain game online adalah dengan cara mengontrol, setiap saat kegiatan siswa di sekolah. Dan proses mengajar harus kita update sering menggunakan media IT agar siswa tidak bosan.

Berdasarkan hasil uji regresi linier sederhana, Besar koefisien determinasi (R^2) adalah 0,165 yang artinya bermain game online memiliki kontribusi sebesar 16,5% terhadap motivasi belajar

Ucapan Terima Kasih

Karya kecil ini kupersembahkan untuk orang-orang spesial dalam hidupku:

1. Moch. Bahak Udin By Arifin, M.Pd.I selaku Ketua Progam Study PGMI dan Dosen Pembimbing.
2. Dr. Ida Rindaningsih, M.Pd selaku Dosen Penguji 1.
3. Dzulfikar Akbar Romadlon, M.Ud selaku Dosen Penguji 2.
4. Orang tuaku tercinta, Bapak Machsun dan Ibu Siti Zahroh yang dengan segenap jiwa memberikan doa restu serta bimbingannya, dengan karya kecil dan gelar sarjana ini ku persembahkan untuk kalian.
5. Saudaraku sekandung; Muhammad Ubaidillah, Rosita Amalia, terima kasih atas support yang telah diberikan selama ini.
6. Teman-teman seperjuangan PGMI angkatan 2019, terima kasih atas kebersamaan dan kekompakkannya.
7. Haris Fathoni, S.Pd kepala sekolah SD Muhammadiyah 1 Waru.
8. Siswa-Siswi SD Muhammadiyah 1 Waru, yang sudah berkenan membantu saya dalam penelitian ini sebagai peraga.

TERIMA KASIH :')

