

Qurrota_A_yun_188620600161_ ARTIKEL_ILMIAH.pdf

by

Submission date: 03-Mar-2023 12:24PM (UTC+0700)

Submission ID: 2027725286

File name: Qurrota_A_yun_188620600161_ARTIKEL_ILMIAH.pdf (332.83K)

Word count: 3064

Character count: 23767



The Relationship Between Online Games And The Learning Motivation Of Grade V Students At SDN Keboharan [Hubungan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di SDN Keboharan]

Qurrota A'yun¹⁾, Feri Tirtoni²⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Email : qurrotaayun0404@gmail.com

²⁾Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Email : feritirtoni@umsida.ac.id

Abstract. This study is entitled *The Relationship between Online Games and the Learning Motivation of Class V Students at SDN Keboharan*. This study aims to determine whether there is a relationship between online games and motivation to learn and to what extent the relationship is. This type of research is a quantitative research with a correlational research method using all fifth grade students at SDN Keboharan which consists of 27 students. Data collection techniques used questionnaires and interviews, and were analyzed by descriptive data analysis and product moment correlation test. The results of the descriptive data analysis research show that: 1). The value of variable X with a percentage of 66.67% is in the 61-80% interval which means it is included in the high category, 2) The value of the variable Y with a percentage of 66.67% is in the interval 41-60% which means it is included in the medium category. The results of the product moment correlation test technique using SPSS version 26 produced a Pearson correlation value $> r$ table ($0.713 > 0.381$) and a significance value < 0.05 ($0.000 < 0.05$). This means that variable X and variable Y are correlated. Judging from the table, the degree of relationship between these values is included in the correlation category or the level of a strong relationship. The Pearson correlation value (-0.713) can be interpreted to enter into a negative relationship level. So it can be concluded that the level of relationship between variables X and Y variables in all fifth grade students at SDN Keboharan enters the level of a strong negative type.

Keywords – Online Games; Motivation To Learn

Abstrak. Penelitian ini berjudul *Hubungan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di SDN Keboharan*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara game online dengan motivasi belajar dan seberapa besar tingkat hubungannya. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian korelasional dengan menggunakan seluruh siswa kelas V di SDN Keboharan yang terdiri dari 27 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan wawancara, dan dianalisis dengan analisis data deskriptif dan uji korelasi product moment. Hasil penelitian analisis data deskriptif menunjukkan bahwa: 1). Nilai variabel X dengan presentase 66,67% berada di interval 61-80% yang berarti termasuk kategori tinggi, 2) Nilai variabel Y dengan presentase 66,67% berada di interval 41-60% yang berarti termasuk kategori sedang. Hasil penelitian teknik uji korelasi product moment menggunakan SPSS versi 26 menghasilkan nilai pearson correlation $> r$ table ($0,713 > 0,381$) dan nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$). Hal ini berarti bahwa variabel X dan variabel Y berkorelasi. Dilihat dari tabel derajat hubungan nilai tersebut masuk kedalam kategori korelasi atau tingkat hubungan yang kuat. Nilai pearson correlation ($-0,713$) dapat diartikan masuk kedalam tingkat hubungan yang negatif. Jadi dapat disimpulkan bahwa tingkat hubungan antara variabel X dan variabel Y pada seluruh siswa kelas V di SDN Keboharan masuk kedalam tingkatan kuat jenis negatif.

Kata Kunci – Game Online; Motivasi Belajar

I. PENDAHULUAN

Permainan game online banyak digemari dikalangan anak-anak hingga usia dewasa. Akan tetapi, mayoritas yang terpengaruh oleh adanya game online ini adalah anak-anak yang masih bersekolah seperti siswa yang duduk di bangku SD [1]. Hal ini dikarenakan siswa SD cenderung masih suka bermain, bergerak, dan menyukai permainan yang mempunyai peraturan serta bernuansa persaingan. Karena hal tersebut akhirnya membuat siswa SD tertantang untuk dapat terus-menerus bermain tanpa memperdulikan berapa lama waktu yang dipergunakan [2].

Dampak dari game online bagi siswa SD yaitu mereka akan lebih senang untuk bermain game online dibanding belajar atau mengerjakan tugas. Akibatnya, tujuan pendidikan yang diharapkan tercapai sesuai kurikulum semakin jauh tertinggal karena para pelajar lebih memilih untuk bermain game online dibandingkan harus belajar. Dengan demikian, bisa dikatakan bahwa motivasi belajar para pelajar khususnya siswa SD menurun semenjak adanya game online. Motivasi belajar merupakan faktor penting untuk mendorong siswa belajar secara maksimal dan dapat melahirkan prestasi belajar siswa [3]. Siswa dengan motivasi belajar yang baik akan memiliki semangat, arah, dan kegigihan perilaku dalam aktivitas belajar.

Kebanyakan siswa SD yang senang sekali bermain game online memiliki permasalahan di dalam motivasi belajarnya misalnya, malas dalam belajar, kurang siap dalam mengikuti pelajaran, kurang fokus ketika guru menjelaskan, malas mengerjakan tugas sekolah, dan masih banyak lagi [4]. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya siswa SD yang nilai pelajarannya tidak memenuhi standart yang telah berlaku. Hal ini disebabkan karena para siswa terpengaruh oleh adanya game online yang yang mereka mainkan, karena hampir semua siswa SD menyukai permainan ini dan sering memainkannya.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat dikatakan bahwa bermain game online merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar seorang anak. Dimana intensitas bermain game online yang berlebihan dapat menyebabkan seorang anak kecanduan di dalam bermain game online dan memberi pengaruh yang negatif pada motivasi belajarnya [5].

Dari observasi yang telah dilakukan pada tanggal 3 November 2021 di SDN Keboharan, peneliti menemukan permasalahan dikelas V yaitu terdapat beberapa kesenjangan dalam proses belajar mengajar seperti, siswa yang mengantuk di dalam kelas, tidak fokus dengan pelajaran, berbicara sesama teman, dan sibuk sendiri saat proses pembelajaran berlangsung. Dari gejala-gejala yang ditimbulkan bisa disimpulkan bahwa anak-anak tersebut tidak bersemangat dan kurang termotivasi di dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal, presentase siswa yang motivasi belajarnya tinggi sebesar 50% dan presentase siswa yang motivasi belajarnya rendah sebesar 50%. Oleh sebab itu, peneliti ingin melakukan penelitian pada seluruh siswa kelas V di SDN Keboharan mengenai hubungan game online terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara game online dengan motivasi belajar dan seberapa besar tingkat hubungannya.

II. METODE

Jenis metode penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif jenis korelasional yang digunakan untuk menganalisis aditadaknya hubungan dan apabila ada berapa tingkat hubungan serta berarti atau tidaknya hubungan itu [6]. Di dalam penelitian ini, metode korelasional tersebut digunakan untuk mendeskripsikan gambaran secara sistematis, variabel, dan akurat mengenai korelasi game online terhadap motivasi belajar pada siswa kelas V di SDN Keboharan.

Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SDN Keboharan. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh sebanyak 27 siswa yang dapat mewakili dalam penelitian yang akan dilakukan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan angket dan wawancara.

Dalam penelitian ini terdapat dua macam angket yaitu angket game online dan angket motivasi belajar, dimana masing-masing angket tersebut terdapat 20 pernyataan. Di dalam angket juga terdapat dua jenis pernyataan yaitu pernyataan favourable dan unfavourable. Pada angket ini peneliti menggunakan skala pengukuran likert, yaitu metode penskalaan pernyataan sikap yang menggunakan distribusi respon sebagai dasar penentuan nilai skalanya dengan menggunakan respon yang dikategorikan ke dalam empat macam kategori jawaban seperti: selalu, sering, kadang-kadang, tidak pernah [7]. Sistem penilaian tersebut dibedakan sebagai berikut:

Tabel 1. Skor Skala Likert [8]

| Jawaban | Skor Favourable | Skor Unfavourable |
|---------------|-----------------|-------------------|
| Selalu | 4 | 1 |
| Sering | 3 | 2 |
| Kadang-Kadang | 2 | 3 |
| Tidak Pernah | 1 | 4 |

Dalam penelitian ini terdapat dua macam wawancara yaitu wawancara tentang game online dan wawancara tentang motivasi belajar, dimana masing-masing wawancara tersebut terdapat 15 pertanyaan. Adapun dalam penelitian ini teknik wawancara yang digunakan adalah menggunakan wawancara secara terstruktur, yaitu wawancara dengan menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya [9].

Teknik analisis data yang digunakan yang pertama adalah teknik analisis data deskriptif. Teknik analisis data deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan karakteristik data dari masing-masing variabel yang disajikan dalam bentuk distribusi frekuensi [10]. Dalam hal ini rumus yang digunakan yaitu :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan: P = Angka persentase

F = Frekuensi yang sedang dicari persentase

n = *Number of cose* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

Tabel distribusi frekuensi relatif ini juga dinamakan tabel persentase yang kemudian diinterpretasikan dalam bentuk uraian yang kemudian ditarik kesimpulan [11]. Hasil pengelolaan dan analisis data pada variabel X dan Y penelitian ini dijelaskan dengan kategori sebagai berikut:

Tabel 2. Kategori Perolehan Angket [12]

| Interval Persentase | Kategori |
|---------------------|---------------|
| 81% - 100% | Sangat Tinggi |
| 61% - 80% | Tinggi |
| 41% - 60% | Sedang |
| 21% - 40% | Rendah |
| 0% - 20% | Sangat Rendah |

Kemudian teknik analisis data yang selanjutnya menggunakan uji korelasi product moment. Uji korelasi product moment ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keeratan hubungan antar variabel yang dinyatakan dengan koefisien korelasi (r) [13]. Jenis hubungan antar variabel x dan variabel y dapat bersifat positif ataupun negatif. Perhitungan pada teknik ini menggunakan bantuan spss versi 26. Dasar pengambilan keputusan dalam uji korelasi ini adalah sebagai berikut [14].

A. Membandingkan pearson correlation dengan r table

1. Jika pearson correlation > r table, maka berhubungan atau berkorelasi
2. Jik pearson correlation < r table, maka tidak berhubungan atau tidak berkorelasi

B. Melihat nilai signifikansi

1. Jika nilai signifikansi < 0,05, maka berhubungan atau berkorelasi
2. Jika nilai signifikansi > 0,05, maka tidak berhubungan atau tidak berkorelasi

C. Melihat pedoman derajat hubungan

Tabel 3. Pedoman Derajat Hubungan [15]

| Nilai Pearson Correlation (Interval Koefisien) | Tingkat Hubungan |
|---|------------------|
| 0,80 – 1000 | Sangat Kuat |
| 0,60 – 0,799 | Kuat |
| 0,40 – 0,599 | Cukup Kuat |
| 0,20 – 0,399 | Rendah |
| 0,00 – 0,199 | Sangat Rendah |

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Analisis Data Deskriptif

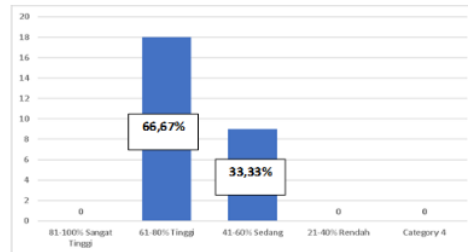
Hasil penelitian yang diperoleh dari proses pengambilan data berupa angket game online pada seluruh siswa kelas V di SDN Keboharan yaitu sebagai berikut :

Tabel 4. Kategori Distribusi Frekuensi Data Variabel (X) Game Online

| Interval | Frekuensi | Persentase | Kategori |
|----------|-----------|------------|---------------|
| 81-100% | 0 | 0% | Tinggi sekali |
| 61-80% | 18 | 66,67% | Tinggi |
| 41-60% | 9 | 33,33% | Sedang |
| 21-40% | 0 | 0% | Rendah |
| 0-20% | 0 | 0% | Sangat rendah |
| Jumlah | 27 | 100% | |

Berdasarkan hasil kategorisasi di atas, menunjukkan bahwa kebiasaan bermain game online dengan kategori sangat tinggi sebesar 0% (0 responden), kebiasaan bermain game online dengan kategori tinggi sebesar 66,67% (18 responden), kebiasaan bermain game online dengan kategori sedang sebesar 33,33% (9 responden), dan kebiasaan bermain game online dengan kategori rendah sebesar 0% (0 responden). Jadi, dapat disimpulkan bahwa diperoleh nilai X dengan frekuensi tertinggi sebesar 18 responden dengan presentase 66,67% yang berada di interval 61-80% yang berarti termasuk kategori tinggi.

Data distribusi frekuensi game online (X) dideskripsikan dengan memanfaatkan diagram batang untuk mempermudah dalam pembacaan data tentang kebiasaan bermain game. Adapun diagram batangnya adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Data distribusi frekuensi game online (X)

Dari diagram batang di atas digambarkan bahwa mayoritas responden seluruh siswa kelas V di SDN Keboharan memiliki kebiasaan bermain game online yang berada pada kategori tingkat tinggi.

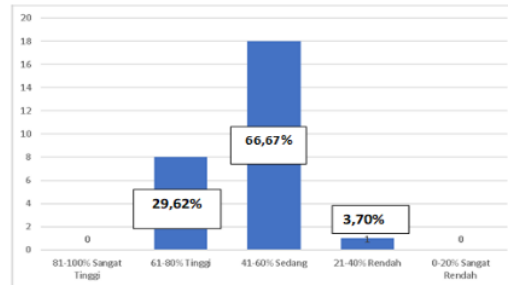
Hasil penelitian yang diperoleh dari proses pengambilan data berupa angket motivasi belajar pada seluruh siswa kelas V di SDN Keboharan yaitu sebagai berikut :

Tabel 5. Kategori Distribusi Frekuensi Data Variabel (Y) Motivasi Belajar

| Interval | Frekuensi | Persentase | Kategori |
|----------|-----------|------------|---------------|
| 81-100% | 0 | 0% | Tinggi sekali |
| 61-80% | 8 | 29,62% | Tinggi |
| 41-60% | 18 | 66,67% | Sedang |
| 21-40% | 1 | 3,70% | Rendah |
| 0-20% | 0 | 0% | Sangat rendah |
| Jumlah | 27 | 100% | |

Berdasarkan hasil kategorisasi di atas, menunjukkan bahwa motivasi belajar dengan kategori sangat tinggi sebesar 0% (0 responden), motivasi belajar dengan kategori tinggi sebesar 29,62% (8 responden), motivasi belajar dengan kategori sedang sebesar 66,67% (18 responden), dan motivasi belajar dengan kategori rendah sebesar 3,70% (1 responden). Jadi, dapat disimpulkan bahwa diperoleh nilai Y dengan frekuensi tertinggi sebesar 18 dengan presentase 66,67% yang berada di interval 41-60% yang berarti termasuk kategori sedang.

Data distribusi frekuensi motivasi belajar (Y) dideskripsikan dengan memanfaatkan diagram batang untuk mempermudah dalam pembacaan data tentang motivasi belajar. Adapun diagram batangnya sebagai berikut:



Gambar 2. Data distribusi frekuensi motivasi belajar (Y)

Dari diagram batang di atas digambarkan bahwa mayoritas responden seluruh siswa kelas V di SDN Keboharan memiliki motivasi belajar yang berada pada kategori sedang.

Uji Korelasi Product Moment

Hasil data yang telah di uji dengan menggunakan uji korelasi product moment dapat menentukan ada atau tidaknya hubungan antara game online dengan motivasi belajar dan seberapa besar tingkat hubungannya tersebut. Perhitungan pada uji korelasi product moment ini menggunakan bantuan dari spss versi 26. Hal ini dapat digambarkan pada tabel-tabel dibawah ini sebagai berikut :

Correlations

| | | Game Online | Motivasi Belajar |
|------------------|---------------------|-------------|------------------|
| Game Online | Pearson Correlation | 1 | -,713** |
| | Sig. (2-tailed) | | ,000 |
| | N | 27 | 27 |
| Motivasi Belajar | Pearson Correlation | -,713** | 1 |
| | Sig. (2-tailed) | ,000 | |
| | N | 27 | 27 |

Gambar 3. Uji Korelasi Product Moment

Dari hasil di atas dapat disimpulkan bahwa variabel game online berhubungan atau berkorelasi dengan variabel motivasi belajar. Ada beberapa hal yang membuat kedua variabel itu dinyatakan berkorelasi yaitu, karena nilai pearson correlation $> r$ table ($0,713 > 0,381$) dan karena nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$).

Tabel 6. Tingkat hubungan game online dan motivasi belajar siswa kelas V di SDN Keboharan

| Nilai Pearson Correlation (Interval Koefisien) | Tingkat Hubungan |
|--|------------------|
| 0,80 – 1,000 | Sangat Kuat |
| 0,60 – 0,799 | Kuat |
| 0,40 – 0,599 | Cukup Kuat |
| 0,20 – 0,399 | Rendah |
| 0,00 – 0,199 | Sangat Rendah |

Dari tabel 3.3 di atas dapat disimpulkan bahwa nilai pearson correlation game online dan motivasi belajar itu sebesar $-0,713$. Dimana nilai tersebut masuk kedalam kategori korelasi yang kuat. Dapat dilihat juga bahwa nilai pearson correlation ($-0,713$) dapat diartikan juga masuk kedalam tingkat hubungan atau koefisien yang negatif karena ada tanda min sebelum nilai pearson correlationnya. Jadi dapat disimpulkan bahwa tingkat hubungan antara variabel game online dan motivasi belajar siswa kelas V di SDN Keboharan masuk kedalam tingkatan kuat jenis negatif.

B. Pembahasan

Penelitian dilakukan di SD Negeri Keboharan, dimana penelitian dilakukan selama dua hari. Hari pertama tepat pada tanggal 23 Juli 2022, dan hari kedua pada tanggal 25 Juli 2022. Responden yang diteliti yaitu seluruh siswa kelas V SD Negeri Keboharan yang berjumlah 27 orang. Pada hari pertama dilakukan pengambilan data berupa angket game online dan angket motivasi belajar. Dimana masing-masing angket terdiri dari 20 butir pernyataan. Terdapat dua jenis pernyataan dalam angket ini yaitu pernyataan favourable dan unfavourable. Berdasarkan hasil data angket game online, kategorisasi distribusi frekuensi data variabel (X) game online menunjukkan bahwa kebiasaan bermain game dengan kategori sangat tinggi sebesar 0% (0 responden), kebiasaan bermain game dengan kategori tinggi sebesar 66,67% (18 responden), kebiasaan bermain game dengan kategori sedang sebesar 33,33% (9 responden), dan kebiasaan bermain game dengan kategori rendah sebesar 0% (0 responden). Jadi, dapat disimpulkan diperoleh bahwa nilai X dengan frekuensi tertinggi sebesar 18 responden presentase 66,67% yang berada di interval 61-80% yang berarti termasuk kategori tinggi. Hal ini berarti bahwa, mayoritas responden siswa kelas V SD Negeri Keboharan memiliki kebiasaan bermain *game online* yang berada pada kategori tingkat tinggi.

Berdasarkan hasil data angket motivasi belajar kategorisasi distribusi frekuensi data variabel (Y) motivasi belajar, menunjukkan bahwa motivasi belajar dengan kategori sangat tinggi sebesar 0% (0 responden), kategori tinggi sebesar 29,62% (8 responden), kategori sedang sebesar 66,67% (18 responden), dan dengan kategori rendah sebesar 3,70% (1 responden). Jadi, dapat disimpulkan bahwa diperoleh nilai Y dengan frekuensi tertinggi sebesar 18 dengan presentase 66,67% yang berada di interval 41-60% yang berarti termasuk kategori sedang. Hal ini berarti bahwa, mayoritas responden siswa kelas V SD Negeri Keboharan memiliki motivasi belajar yang berada pada kategori tingkat sedang.

Untuk menguji apakah kedua variabel berhubungan atau tidak itu menggunakan uji korelasi product moment menggunakan SPSS versi 26. Setelah uji menghasilkan nilai pearson correlation $> r$ table ($0,713 > 0,381$) dan nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$). Jadi, variabel game online dan variabel motivasi belajar itu berkorelasi. Nilai pearson correlation game online dan motivasi belajar itu yaitu sebesar $-0,713$. Dimana jika dilihat dari tabel derajat hubungan nilai tersebut masuk kedalam kategori korelasi atau tingkat hubungan yang kuat. Dapat dilihat juga bahwa nilai pearson correlation ($-0,713$) dapat diartikan juga masuk kedalam tingkat hubungan atau korelasi yang negatif karena ada tanda min sebelum nilai pearson correlationnya. Jadi dapat disimpulkan bahwa tingkat hubungan antara variabel game online dan motivasi belajar siswa kelas V di SDN Keboharan masuk kedalam tingkatan kuat jenis negatif. Dimana semakin tinggi kebiasaan bermain game seseorang maka akan semakin rendah motivasi belajarnya, begitu juga sebaliknya. Jadi dapat disimpulkan bahwa, H_0 ditolak dan H_a diterima karena terdapat hubungan yang kuat antara game online dengan motivasi belajar.

IV. KESIMPULAN

Setelah uji dengan uji korelasi product moment dengan menggunakan SPSS versi 26, menghasilkan nilai pearson correlation $> r$ table ($0,713 > 0,381$) dan nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$). Jadi, variabel game online dan variabel motivasi belajar itu berkorelasi. Nilai pearson correlation game online dan motivasi belajar itu yaitu sebesar $-0,713$. Dimana jika dilihat dari tabel derajat hubungan nilai tersebut masuk kedalam kategori korelasi atau tingkat hubungan yang kuat. Dapat dilihat juga bahwa nilai pearson correlation ($-0,713$) dapat diartikan juga masuk kedalam tingkat hubungan atau korelasi yang negatif karena ada tanda min sebelum nilai pearson correlationnya. Jadi dapat disimpulkan bahwa tingkat hubungan antara variabel game online dan motivasi belajar siswa kelas V di SDN Keboharan masuk kedalam tingkatan kuat jenis negatif. Jadi dapat disimpulkan bahwa, H_0 ditolak dan H_a diterima karena terdapat hubungan yang kuat antara game online dengan motivasi belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Disini penulis akan mengucapkan banyak terimakasih kepada pihak yang terkait yang sudah membantu dalam lancaran penulisan skripsi dan artikel penelitian yaitu pihak kepala sekolah, guru-guru, dan seluruh siswa kelas V di SDN Keboharan. Bapak Feri Tirtoni, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing. Kepada kedua orang tua dan keluarga besar penulis yang telah memberikan dukungan moril maupun materil serta mendoakan penulis agar dapat menyelesaikan penelitian ini. Kepada seluruh teman-teman dan pihak-pihak lain yang bersangkutan dalam penelitian ini yang telah memberikan bantuan dan saran dalam kegiatan penelitian ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

REFERENSI

- [1] Nasution Azmi Muchti Nasril, Hasibuan Sari Asmita, Sibarani Anggioni Murni, Hastina Nina, "Analisis Waktu Bermain Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar Di Rental PS Dan Warnet," *Bina Gogik*, Vol.5, No.2, P.147, 2018
- [2] Rahyuni, Yunus Muhammad, Hamid Sundari, "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo," *PBUR*, Vol.1, No.2, P.66, 2021
- [3] Arianti, "Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Didaktika Jurnal Pendidikan*, Vol.12, No.2, P.131-132, 2018
- [4] Harun Faradila, Arsyad Lukman, "Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik," *Directory Of Elementary Education Journal*, Vol.1, No.2, P.141-142, 2020, doi:<https://doi.org/10.58176/edu.v1i2.79>
- [5] Ondang Luis Gilbert, Moku J. Benedicta, Goni I.Y.V Shierly, "Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar," *Jurnal Holistik*, Vol.13, No.2, P.9, 2020
- [6] Wahyuni Frizka, Dalifa, Muktadir Abdul, "Hubungan Antara Pendidikan Dalam Keluarga Dengan Sikap Rasa Hormat Siswa Kelas IV SD Negeri 03 Kota Pagar Alam," *Jurnal PGSD*, Vol.10, No.2, P.87, 2017
- [7] Pranatawijaya Handrianus Viktor, Widiatry, Priskila Ressa, Putra Anugrah Adidyana Bagus Putu, "Pengembangan Aplikasi Kuesioner Survey Berbasis Web Menggunakan Skala Likert dan Guttman," *Jurnal Sains Dan Informatika*, Vol.5, No.2, P.132, 2019
- [8] Sifa Khuzematus, "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," *IAIN Purwokerto*, P.38, 2021
- [9] Soegijono, "Wawancara Sebagai Salah Satu Metode Pengumpulan Data," *Media Litbangkes*, Vol.3, No.1, P.17, 2015
- [10] Prayogi Aditya, "Hubungan Tingkat Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Bermain Matematika," *UIN Sutha Jambi*, P.28, 2021
- [11] Razikin Hairul, "Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Peserta Didik Di SMP IT Ar Rahman Bandar Lampung," *UIN Raden Lampung*, P.115, 2018
- [12] Amalia Putri Nurlita, "Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V SD Muhammadiyah 12 Setiabudi Pamulang," *UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, P.62, 2022
- [13] Jamun Marryono Yohannes, Ntelok Eso Rudiyanto Zephisius, Ngalu Rudolof, "Pengaruh Pemanfaatan Perangkat Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Peningkatan Kompetensi Profesional Guru Sekolah Dasar," *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, Vol.4, No.1, P.48, 2020
- [14] Razikin Hairul, "Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Peserta Didik Di SMP IT Ar Rahman Bandar Lampung," *UIN Raden Lampung*, P.176, 2018
- [15] Sugiyono M., "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D," *Bandung:Alfabeta*, 2014

Qurrota_A_yun_188620600161_ARTIKEL_ILMIAH.pdf

ORIGINALITY REPORT

4%

SIMILARITY INDEX

6%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

repository.uncp.ac.id

Internet Source

2%

2

zombiedoc.com

Internet Source

2%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%