

**ANALISIS DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR PESERTA DIDIK DI KELAS IV SDN 06
RANTAU UTARA**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai syarat
Memperoleh gelar sarjana pendidikan
dalam bidang PGMI*

Oleh

JAMIATI

NIM. 2120500015

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2025

**ANALISIS DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR PESERTA DIDIK DI KELAS IV SDN 06
RANTAU UTARA**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai syarat
Memperoleh gelar sarjana pendidikan
dalam bidang PGMI*

Oleh

JAMIATI

NIM. 2120500015

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2025

**ANALISIS DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI KELAS IV SDN 06
RANTAU UTARA**



Oleh
JAMIATI
NIM. 2120500015

PEMBIMBING I



Dra. Hj Tatta Herawati Daulae, M.A
NIP. 19610323 199003 2 001

PEMBIMBING II



Efrida Mandasari Dalimunthe, M.Psi
NIP. 19880809 201903 2 006

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2025

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
An. **Jamiati**

Padangsidempuan, 01 Desember 2025

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan

di-

Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi an. **Jamiati** yang berjudul: "Analisis Dampak *Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik* dikelas IV SDN 06 Rantau Utara", maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggung jawabkan skripsi-nya ini. Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

PEMBIMBING I,

PEMBIMBING II,



Dra. Hj Tatta Herawati Daulae, M.A
NIP. 19610323 199003 2 001



Efrida Mandasari Dalimunthe, M.Psi
NIP. 19880809 201903 2 006

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jamiati
NIM : 2120500015
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Analisis Dampak *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di Kelas IV SDN 06 Rantau Utara

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah menyusun skripsi ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan Kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Pasal 14 Ayat 12 Tahun 2023.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam Pasal 19 Ayat 3 Tahun 2023 tentang Kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 20 Oktober 2025

Saya yang Menyatakan,



Jamiati

NIM. 2120500015

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Sebagai civitas akademika Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jamiati
NIM : 2120500015
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jenis Karya : Skripsi


Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non Exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul “Analisis Dampak *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di Kelas IV SDN 06 Rantau Utara” Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Padangsidempuan

Pada Tanggal : 20 Oktober 2025

Saya yang Menyatakan,


Jamiati
NIM. 2120500015



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5SihitangKota Padangsidimpuan22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Jamiati
NIM : 2120500015
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Analisis Dampak *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di Kelas IV SDN 06 Rantau Utara

Ketua

Nursyaidah, M.Pd
NIP. 19770726 200312 2001

Sekretaris

Asriana Harahap, M.Pd
NIP. 19940921 202012 2 009

Nursyaidah, M.Pd
NIP. 19770726 200312 2001

Anggota

Asriana Harahap, M.Pd
NIP. 19940921 202012 2 009

Diyah Hoiriyah, M.Pd
NIP. 19881012 202321 2 043

Dra. Hj. Tatta Herawati Daulae, M.A
NIP. 19610323 199003 2 001

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Ruang G Aula FTIK Lantai 2
Tanggal : Rabu, 17 Desember 2025
Pukul : 10.00 WIB s.d Selesai
Hasil/Nilai : Lulus/83 (A)
Indesk Prediksi Kumulatif : 3.81
Predikat : Pujian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN**

Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5Sihitang Kota Padang Sidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022

PENGESAHAN

JUDUL SKRIPSI : Analisis Dampak *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di Kelas IV SDN 06 Rantau Utara
NAMA : Jamiati
NIM : 2120500015

Telah dapat diterima untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Padangsidempuan, 10 November 2025

Dekan,



Dr. Lelya Hilda, M.Si.

NIP 19710920 200003 2 002

ABSTRAK

Nama : Jamiati
NIM : 2120500015
Judul Skripsi : **Analisis Dampak *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di kelas IV SDN 06 Rantau Utara**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh meningkatnya penggunaan *game online* di kalangan peserta didik sekolah dasar yang berdampak pada menurunnya motivasi belajar. Fenomena tersebut ditandai dengan menurunnya semangat belajar, kurangnya konsentrasi, dan meningkatnya kecenderungan untuk menunda tugas-tugas sekolah. Rumusan masalah dalam penelitian ini mencakup, bagaimana dampak positif dan negatif bermain *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik? Bagaimana tingkat intensitas peserta didik dalam bermain *game online*? dan Bagaimana motivasi belajar peserta didik yang sering bermain *game online*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak positif dan dampak negatif bermain *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik dikelas IV SDN 06 Rantau Utara. Untuk mengetahui tingkat intensitas peserta didik bermain *game online* dikelas IV SDN 06 Rantau Utara. Untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik dikelas IV SDN 06 Rantau Utara. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri atas peserta didik kelas IV yang bermain *game online*, guru kelas, serta orang tua peserta didik. Sumber data penelitian ini adalah sumber data primer dan sumber data sekunder. Teknik pengecekan keabsahan data yaitu triangulasi sumber, meningkatkan ketekunan dan menggunakan bahan referensi. Teknik pengolahan dan analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif dengan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan dari data-data yang dikumpul. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain *game online* memiliki dampak positif dan dampak negatif terhadap motivasi belajar. Dampak positifnya antara lain adanya interaksi antar peserta didik, kemampuan berpikir cepat, keberhasilan dalam permainan dapat menimbulkan rasa senang dan percaya diri. Namun, dampak negatif lebih dominan, antara lain menurunnya semangat belajar, malas dalam mengerjakan tugas/pekerjaan rumah, kurang fokus dan konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran dikelas, kelelahan akibat kurang tidur jadinya mengantuk dikelas akibat bermain *game online* hingga larut malam. Serta perubahan perilaku seperti mudah marah ketika dilarang bermain *game online* oleh orang tua. Intensitas bermain *game online* rata-rata 2–4 jam per hari, bahkan beberapa hingga malam hari, yang berdampak pada menurunnya motivasi belajar peserta didik seperti kurang adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar serta kurangnya inisiatif dalam belajar.

Kata kunci: *game online*, motivasi belajar, peserta didik sekolah dasar

ABSTRACT

Name : **Jamiati**
Reg. Number : **2120500015**
Tesis Title : **Analysis of the Impact of Online Games on the Learning Motivation of Fourth Grade Students at SDN 06 Rantau Utar**

This research is motivated by the increasing use of online games among elementary school students, which has an impact on decreasing learning motivation. This phenomenon is marked by a decline in enthusiasm for learning, lack of concentration, and an increasing tendency to postpone school assignments. The research problems in this study include: What are the positive and negative impacts of playing online games on students' learning motivation? What is the level of intensity of students in playing online games? And how is the learning motivation of students who frequently play online games? The purpose of this study is to determine the positive and negative impacts of playing online games on the learning motivation of fourth-grade students at State Elementary School 06 Rantau Utara, to determine the level of intensity of students playing online games, and to analyze the learning motivation of those students. This type of research is qualitative with a descriptive approach. Data collection techniques include observation, interviews, and documentation. The research subjects consist of fourth-grade students who play online games, classroom teachers, and parents. The data sources are primary and secondary data. The data validity was checked using source triangulation, increasing persistence, and using reference materials. The data processing and analysis techniques used are qualitative analysis involving data reduction, data presentation, and drawing conclusions from the collected data. The research results show that playing online games has both positive and negative impacts on learning motivation. The positive impacts include increased interaction among students, improved quick-thinking ability, and feelings of happiness and self-confidence resulting from game success. However, the negative impacts are more dominant, including decreased enthusiasm for learning, laziness in doing assignments or homework, lack of focus and concentration during class, fatigue due to lack of sleep leading to drowsiness in class after staying up late playing games, and behavioral changes such as irritability when prohibited from playing online games by parents. The average intensity of playing online games is 2–4 hours per day, with some students playing until late at night, which leads to a decline in learning motivation, such as a lack of drive and initiative to study.

Keywords: *online games, learning motivation, elementary school students.*

الخلاصة

الاسم: جامياتي

الجامعي الرقم : ٢١ ٢٠٥ ١٥ ٠٠٠

في الرابع الصف تلاميذ لدى التعلم دافعية على الإلكترونية الألعاب أثر تحليل : البحث عنوان
أوتارا رسمية رانتاو مدرسة ابتدائية رسمية ٠٦

الابتدائية المدرسة في الرابع الصف طلاب لدى التعلم دافعية على الإلكترونية الألعاب تأثير تحليل : الرسالة عنوان المدارس طلاب بين الإلكترونية الألعاب استخدام زيادة بسبب البحث هذا إجراء أوتاراتم رانتاو 06 الحكومية التركيز، وعدم التعلم، روح انخفاض في الظاهرة هذه وتمثل. لديهم التعلم دافعية انخفاض على يؤثر مما الابتدائية، الإلكترونية الألعاب تأثير هو كيف : البحث هذا في المشكلة صياغة تشمل. المدرسية الواجبات لتأجيل الميل وزيادة وكيف الإلكترونية؟ للألعاب الطلاب استخدام شدة مستوى هو وما الطلاب؟ لدى التعلم دافعية على والسلبى الإيجابي الألعاب تأثير معرفة إلى الدراسة هذه بانتظام؟ تهدف الإلكترونية الألعاب يلعبون الذين الطلاب لدى التعلم دافعية هي ٠٦ رانتاو الحكومية الابتدائية المدرسة في الرابع الصف طلاب لدى التعلم دافعية على والسلبى الإيجابي الإلكترونية هو البحث نوع. الطلاب لدى التعلم دافعية ومعرفة الإلكترونية، للألعاب الطلاب استخدام شدة مستوى ومعرفة أوتارا، البحث موضوع يتكون. والوثائق والمقابلة الملاحظة باستخدام البيانات جمع تم. وصفي منهج باستخدام نوعي بحث أن البحث نتائج أظهرت. الأمور وأولياء والمعلمين، الإلكترونية، الألعاب يلعبون الذين الرابع الصف طلاب من والقدرة الطلاب، بين التفاعل في الإيجابي التأثير يتمثل. التعلم دافعية على وسلبى إيجابي تأثير لها الإلكترونية الألعاب حيث هيمنة، أكثر السلبى التأثير فإن ذلك، ومع. اللعبة في النجاح عند والثقة بالسعادة والشعور السريع، التفكير على قلة بسبب والإرهاق الفصل، في التركيز وعدم المدرسية، الواجبات إنجاز في والكسل التعلم، دافعية انخفاض يشمل 2-4 هو الإلكترونية الألعاب استخدام شدة متوسط. اللعب من منعهم عند الغضب مثل السلوكية والتغيرات النوم، لدى التعلم دافعية انخفاض على يؤثر مما الليل، من متأخرة ساعات حتى يلعب بعضهم وحتى اليوم، في ساعات دافعية انخفاض على كبير تأثير له المنظم غير الإلكترونية الألعاب استخدام أن هو البحث هذا من الاستنتاج. الطلاب على الطلاب لمساعدة ضرورية والمعلمين الأمور أولياء قبل من والمرافقة الرقابة فإن لذلك، الطلاب لدى التعلم والتعلم اللعب بين التوازن تحقي.

الكلمات المفتاحية: الابتدائية المرحلة تلاميذ التعلم، دافعية الإلكترونية، الألعاب

KATA PENGANTAR



Syukur *Alhamdulillah*, peneliti panjatkan atas kehadiran Allah *Subhanahu Wata'ala*, yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini. Untaian Salawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada insan mulia Rasulullah Muhammad *Salallahu Alaihi Wassallam* sebagai tauladan bagi kita semua.

Skripsi ini berjudul: “Analisis Dampak *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dikelas IV SDN 06 Rantau Utara” ditulis untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana pendidikan (S.Pd) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Skripsi ini disusun dengan bekal ilmu pengetahuan yang sangat terbatas dan amat jauh dari kesempurnaan, sehingga tanpa bantuan, bimbingan dan petunjuk dari berbagai pihak, maka sulit bagi peneliti untuk menyelesaikannya. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa syukur, peneliti mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya dan rasa hormat kepada semua pihak yang membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini, khususnya kepada yang terhormat:

1. Ibu Hj. Tatta Herawati Daulae, M. A pembimbing I dan ibu Efrida Mandasari Dalimunthe, M.Psi pembimbing II yang telah bersedia dan meluangkan waktu serta pikirannya untuk memberikan bimbingan, petunjuk dan saran

kepada penulis mulai dari bimbingan proposal hingga ke tahap skripsi yang dapat di selesaikan.

2. Bapak Prof. Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, serta Bapak Prof. Dr. Erawadi, M.Ag., selaku Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, Bapak Dr. Anhar, M.A., selaku Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan dan Bapak Dr. Ikhwanuddin Harahap, M.Ag., selaku Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.
3. Ibu Dr. Lelya Hilda, M. Si., Dekan Fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, dan sekaligus selaku Pembimbing Akademik yang senantiasa memberikan nasehat, motivasi, dan arahan dalam proses perkuliahan serta Ibu Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S. Psi., M.A. Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
4. Ibu Nursyaidah, M. Pd Kaprodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahnad Addary Padangsidimpuan.
5. Bapak/ ibu Dosen Pegawai dan Civitas Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah banyak membantu eneliti dengan ikhlas memberikan ilmu pengetahuan, dorongan, motivasi, yang sangat bermanfaat bagi peneliti selama kuliah di UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

6. Bapak Yusri Fahmi, S.Ag., M. Hum kepala UPT Pusat Perpustakaan dan seluruh pegawai Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
7. Terimakasih kepada Maria Lubis, S. Pd sebagai kepala sekolah SDN 06 Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian disekolah tersebut.
8. Teruntuk kedua orang tua peneliti tersayang support system terbaik dan selalu menjadi panutan ku ayahanda Jaman dan Ibunda Poniyeem penulis menyampaikan terimakasih yang sedalam-dalamnya atas segala kebaikan dan selalu berjuang dalam mengupayakan yang terbaik untuk kehidupan penulis, terimakasih telah berkorban tenaga dan pikiran untuk kuliah penulis dan tidak pernah henti-hentinya memberikan doa dan kasih sayang yang tulus, pemberi semangat dan selalu memberikan dukungan terbaiknya kepada penulis. Tidak ada kata yang mampu menggambarkan betapa besar jasa ayah dan ibu dalam hidup penulis sehingga berhasil menyelesaikan studinya sampai sarjana. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan Ayah dan Ibu dengan kesehatan, umur panjang, serta kebahagiaan dunia dan akhirat. Aamiin ya Rabbal'alamin.
9. Terima kasih kepada dua saudari perempuan peneliti yaitu kepada kakak perempuan Sriani yang telah mendukung dan mengajarkan arti kesabaran kepada peneliti. Ucapan terima kasih juga kepada adik perempuan satu-satunya Nurhidayanti yang selalu menemani ku, memberi dukungan penuh serta selalu menghiburku semoga kamu tumbuh lebih baik dari peneliti.

Ucapan terimakasih juga kepada abang ipar terimakasih telah membantu dan mendukung peneliti serta terimakasih juga kepada keponakan tersayang Qiana Nabila Putri. Dan terimakasih juga kepada kakek Karsono yang selalu memberi doa serta arahan kepada peneliti.

10. Terima kasih kepada diri saya sendiri Jamiati. Terima kasih sudah bertahan sejauh ini. Terima kasih tetap memilih berusaha dan merayakan dirimu sendiri sampai di titik ini, walau sering kali merasa putus asa atas apa yang di usahakan dan belum berhasil, namun terima kasih banyak tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba. Terima kasih memutuskan tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dan telah menyelesaikannya sebaik dan semaksimal mungkin. Berbahagialah selalu dimanapun berada. Apapun kurang dan lebihmu mari merayakan diri sendiri.

11. Terima kasih kepada sahabat-sahabat peneliti selama di perantauan Nanda Eliza Nasution, Hartini Dwitri, Indah Permatasari, Ranti Fitri Lestari, Widya Handayani Lubis dan Anggi Zahra Rani Lubis yang telah menemani perjalanan peneliti dan telah menjadi bagian manis pahitnya di perantauan dan memberikan dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan studi ini, serta memberi nasehat kepada peneliti dalam menjalani kehidupan yang lebih baik. Tetap semangat kuliahnya, walaupun proses kita berbeda-beda semoga kita bisa mengejar masa depan yang cerah dengan menyandang gelar sarjana masing-masing.

12. Serta semua pihak yang membantu dan mendukung penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu.

Disini peneliti mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT, karena atas karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan balasan yang lebih baik atas amal kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari sepenuhnya akan keterbatasan kemampuan dan pengalaman yang ada pada peneliti sehingga tidak menutup kemungkinan bila skripsi ini masih banyak kekurangan. Akhir kata, dengan segala kerendahan hati peneliti mempersembahkan karya ini, semoga bermanfaat bagi pembaca dan peneliti.

Padangsidempuan, Agustus 2025

Peneliti,

Jamiati
NIM. 21 205 00015

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

1. Konsonan

Fonem Konsonan Bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda dan sebagian lain dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus. Berikut ini daftar huruf Arab dan transliterasinya dengan huruf latin:



Huruf Arab	Nama Huruf Latin	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak Dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	ṡa	ṡ	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ḥa	ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	H	Kadan ha
د	Dal	D	De
ذ	ḏal	ḏ	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Esdanya
ص	ṡad	ṡ	Es (dengan titik di bawah)
ض	ḏad	ḏ	De (dengan titik di

Huruf Arab	Nama Huruf Latin	Huruf Latin	Nama
			bawah)
ط	ṭa	ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘.	Komaterbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	..’..	Apostrof

2. Vokal

Vokal bahasa Arab seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

- a. Vokal Tunggal adalah vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
	Fathah	A	A
	Kasrah	I	I

— ُ	Dommah	U	U
-----	--------	---	---

- b. Vokal Rangkap adalah vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan taraharkat dan huruf, transliterasinya gabungan huruf.

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan	Nama
ي.....	<i>Fathah</i> dan ya	Ai	a dan i
..... و	<i>Fathah</i> dan wau	Au	a dan u

- c. *Maddah* adalah vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda.

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
ا.....	<i>Fathah</i> dan alif atau ya	<u>a</u>	a dan garis atas
ى,ى.....	<i>Kasrah</i> dan ya	<u>i</u>	I dan garis di bawah
و.....	<i>Dommah</i> dan wau	<u>u</u>	u dan garis di atas

3. Ta Marbutah

Transliterasi untuk ta marbutah ada dua:

- Ta marbutah hidup, yaitu Ta Marbutah yang hidup atau mendapat harkat *fathah*, *kasrah*, dan *dommah*, transliterasinya adalah /t/.
- Ta Marbutah mati, yaitu Ta Marbutah yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah /h/.

Kalau pada suatu kata yang akhir katanya tamar butah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka ta marbutah itu ditransliterasikan dengan ha (h).

4. *Syaddah (Tasydid)*

Syaddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda *syaddah* atau tanda tasydid. Dalam transliterasi ini tanda *syaddah* tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddah* itu.

5. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu:ﻝ. Namun dalam tulisan transliterasinya kata sandang itu dibedakan antara kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah dengan kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah.

- a. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiah adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf /l/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung diikuti kata sandang itu.
- b. Kata sandang yang diikuti huruf qamariah adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan didepan dan sesuai dengan bunyinya.

6. *Hamzah*

Dinyatakan didepan Daftar Transliterasi Arab-Latin bahwa *hamzah* ditransliterasikan dengan apostrof. Namun, ituhanya terletak di tengah dan

diakhir kata. Bila *hamzah* itu diletakkan diawal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa *alif*

7. Penelitian Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik *fi'il*, *isim*, maupun *huruf*, ditulis terpisah. Bagi kata-kata tertentu yang penelitiannya dengan huruf Arab yang sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan maka dalam transliterasi ini penelitian kata tersebut biasa dilakukan dengan dua cara: bisa dipisah perkata dan bisa pula dirangkaikan.

8. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem kata sandang yang diikuti huruf tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama diri dan permulaan kalimat. Bila nama diri itu dilalui oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Penggunaan huruf awalkapital untuk Allah hanya berlaku dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penelitian itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, hurufkapital tidak dipergunakan.

9. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tidak terpisahkan dengan ilmu

tajwid. Karena itu keresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

Sumber : Tim Puslitbang Lektur Keagamaan. *Pedoman Transliterasi Arab Latin, Cetakan Kelima*, Jakarta: Proyek Pengkajian dan Pengembangan Lektur Pendidikan Agama, 2003.

DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	
BERITA ACARA MUNAQOSAH	
LEMBAR PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	ix
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	7
C. Batasan Istilah	7
D. Perumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	10
G. Sistematika Pembahasan	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	13
A. Kajian Teori.....	13
1. Game Online	13
a. Pengertian <i>Game Online</i>	13
b. Sejarah dan Perkembangan <i>Game Online</i>	14
c. Jenis-jenis <i>Game Online</i>	16
d. Dampak Bermain <i>Game online</i>	19
e. Faktor Pendorong Peserta Didik Bermain <i>Game Online</i>	22
f. Alasan Peserta Didik Bermain <i>Game Online</i>	26

g. Intensitas Bermain Game Online	28
h. Dampak Game Online terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik	30
2. Motivasi Belajar	31
a. Pengertian Motivasi Belajar	31
b. Jenis-jenis Motivasi Belajar	33
c. Prinsip-Prinsip Motivasi Belajar	33
d. Bentuk-Bentuk Motivasi Belajar.....	36
e. Indikator Motivasi Belajar	38
f. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	40
g. Aspek-Aspek Motivasi Belajar	44
3. Peserta didik.....	46
a. Pengertian Peserta Didik.....	46
b. Peran Peserta Didik.....	46
c. Kewajiban Peserta Didik.....	47
B. Kajian/Penelitian Terdahulu.....	48
BAB III Metodologi Penelitian	54
A. Waktu dan Lokasi Penelitian	54
B. Jenis Penelitian	55
C. Subjek Penelitian	56
D. Sumber Data	56
E. Teknik Pengumpulan Data.....	58
F. Teknik Pengecekan Keabsahan Data.....	60
G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data	62
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	64
A. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	64
B. Deskripsi Data Penelitian	68
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	90
D. Keterbatasan Penelitian	92

BAB V PENUTUP	94
A. Kesimpulan.....	94
B. Implikasi Hasil Penelitian.....	95
C. Saran.....	96
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DATAR TABEL

Tabel III.1 Jadwal Penelitian	54
Tabel III.2 Daftar Sumber Data Primer	57
Tabel III.3 Daftar Sumber Data Sekunder	58
Tabel III.4 Pedoman Pelaksana Wawancara.....	59
Tabel IV.1 Sarana dan Prasarana SDN 06 Rantau Utara	
Kabupaten Labuhanbatu Tahun 2024-2025	66
Tabel IV.2 Keadaan Pegawai dan Guru SDN 06 Rantau Utara	
Kabupaten Labuhanbatu Tahun 2024-2025	67
Tabel IV.3 Keadaan Peserta Didik SDN 06 Rantau Utara	
Kabupaten Labuhanbatu Tahun 2024-2025	68
Tabel IV.4 Tabel Triangulasi Sumber	89

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	Time Schedule Penelitian
Lampiran II	Daftar Riwayat Hidup
Lampiran III	Daftar Nama Peserta Didik Kelas IV SDN 06 Rantau Utara
Lampiran IV	Pedoman Observasi
Lampiran V	Kisi-kisi Pedoman Wawancara
Lampiran VI	Lembar Wawancara Peserta Didik
Lampiran VII	Lembar Wawancara Guru Kelas
Lampiran VIII	Lembar Wawancara Orang Tua
Lampiran IX	Dokumentasi Wawancara Kepada Guru Kelas, Peserta Didik dan Orang Tua

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era informasi dewasa ini membuat semua negara di dunia berlomba untuk mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam semua aspek kehidupan berbangsa dan bernegara untuk membangun dan membudayakan masyarakat berbasis pengetahuan, hal ini disebabkan kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi saat ini yang memungkinkan terjadinya pertukaran informasi yang cepat tanpa terhambat oleh ruang dan waktu.¹

Kondisi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih, senantiasa mempengaruhi perkembangan individu dalam semua aspek. Salah satu produk teknologi yang sangat nyata saat ini adalah internet. Sejak adanya internet yang merupakan suatu media yang sangat nyata untuk mendapatkan informasi terkini, tentunya banyak hiburan yang ditawarkan dari internet seperti instagram, email, film, berita serta *game online*.²

Game online merupakan game yang diakses secara *online* oleh banyak pemain dengan menggunakan jaringan internet. Peserta didik yang sering memainkan *game online* akan menyebabkan suatu dampak psikologis untuk melakukannya berulang-ulang. Karena *game online* apabila diakses akan membuat peserta didik ingin terus memainkannya.

¹ Amalia Rizki Pautina, *Konsep Teknologi Informasi dalam Bidang Konseling* (Manajemen Pendidikan Islam, 2017), hlm. 5.

² Afifatul Munafi'ah, Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar Negeri 004 Tembilahan Kota, *Skripsi*, Sekolah Tinggi Agama Islam Auliaurasyidin Tembilahan-Riau, (2022). hlm. 1.

Seiring pesatnya perkembangan teknologi dan komunikasi, berimbas kepada kehidupan manusia dalam tataran global. Misalnya, dahulu jarak menjadi kendala untuk berkomunikasi. Namun, dengan adanya alat komunikasi yang canggih, kini hal tersebut bukan menjadi masalah lagi. Kemajuan teknologi yang semakin pesat tidak saja berpengaruh kepada pola kehidupan manusia secara luas, tetapi juga berdampak kepada permainan peserta didik.³

Saat ini bermain *game online* tidak hanya melalui warnet (warung internet) bahkan di rumah juga sudah dapat bermain dengan mudah karena perkembangan media internet yang semakin luas dan merata terutama jika mempunyai internet yang mendukung user dalam bermain *game online* tersebut.⁴ Sebagai hasilnya, sebagian besar konsumen *game online* memiliki durasi main yang panjang. hal ini bisa kita lihat dari laporan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJII) yang berjudul Survei Penetrasi & Perilaku Internet 2023.

Laporannya dari 8.510 orang yang disurvei, hanya ada 23,29% yang pernah bermain *game online*. Adapun kelompok konsumen *game online*, mayoritasnya atau 42,23% menghabiskan waktu bermain lebih dari 4 jam per hari. Adapun, bermain *game online* dengan durasi 3-4 jam sehari yaitu 27,46%, kemudian yang bermain 2-3 jam sehari ada di angka 11,94%, dan yang bermain 1-2 jam sehari ada 11,10%. Sedangkan, konsumen yang bermain *game*

³ Maria Agustina Lebo, dkk, "Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Keseharian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja" *Journal of Health and Behavioral Science*. Vol.2, No.2, September 2020. hlm. 22.

⁴ Rahyuni, Muhammad Yunus & Sundari Hamid, *Pengaruh Game online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi*, (Sulawesi Selatan: Postgraduate Bosowa University Publishing (PBUP), 2021), Vol. 1 No. 2, hlm. 65-70.

kurang dari 1 jam sehari hanya 7,26%, paling sedikit dibanding kelompok lainnya.

Survei ini juga menemukan, sebanyak 89,64% dari total konsumen *game online* tidak pernah mengikuti turnamen, sedangkan yang pernah hanya 10,36%. Hal itulah yang menunjukkan bahwa kebanyakan konsumen menjadikan *game online* hanya sebagai hobi atau pengisi waktu luang.⁵

Game online memiliki dampak positif dan negatif pada kehidupan peserta didik terutama dalam dunia pendidikan yang sedang peserta didik jalani baik ditingkat sekolah dasar sampai pada tingkat atas. Terutama dapat mempengaruhi pada motivasi belajar peserta didik. Motivasi merupakan suatu dorongan yang timbul oleh adanya dorongan dari luar maupun dari dalam sehingga seseorang berkeinginan mengadakan perubahan tingkah laku atau aktivitas tertentu lebih baik dari keadaan sebelumnya.⁶

Motivasi belajar menurut Mohammad Syarif Sumantri ialah keseluruhan daya penggerak psikis didalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan.⁷

Motivasi peserta didik yang kurang dalam belajar membuat kegiatan pembelajaran seperti tidak bermakna. Masalah motivasi belajar pada peserta

⁵ Nabilah Muhammad, Rata-rata Waktu yang dihabiskan Konsumen untuk Bermain Game online dalam Sehari (2023), (Berita Online Katadata.co.id 15 Juni 2023, pukul 18:00 WIB), Tersedia di situs: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/06/15/mayoritas-konsumengame-online-main-lebih-dari-4-jam-sehari>, diakses pada tanggal 16 Maret 2024, pukul 10:49 WIB.

⁶ Hamzah, "*Teori Motivasi dan Pengukurannya*" (Sawo Raya: Bumi Aksara, 2020). hlm. 66.

⁷ Mohammad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik ditingkat Pendidikan dasar*, (Jakarta : PT. Grafindo Persada, 2015), hlm. 383.

didik sekarang ini semakin kompleks termasuk dampak *game online* yang berkembang dalam lingkungan masyarakat. Seharusnya perkembangan teknologi dimanfaatkan untuk menstimulasi motivasi belajar.

Faktanya perkembangan teknologi dan *game online* membuat para pecandu *game online* menurunkan minat dan motivasi belajar mereka yang mengakibatkan prestasi mereka menurun, motivasi belajar menurun dan menyebabkan kemalasan. Motivasi belajar dapat dilihat dengan sebuah prestasi dan prespektif kognitif dari peserta didik.

Menurunnya motivasi belajar pada peserta didik akan menyebabkan individu kurang bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran. *Mood* dan konsentrasi adalah suatu komponen yang penting diperlukan untuk aktivitas, minat, dan motivasi belajar pada peserta didik. Peserta didik yang malas belajar dan sering membolos akan mempengaruhi motivasi belajar dan prestasi belajar namun, apabila peserta didik tidak mengurangi atau menghentikan tindakannya yang tidak perlu seperti bermain game maka hal ini akan mengganggu pikiran dan konsentrasi untuk belajar.⁸

Sekolah Dasar merupakan jenjang pendidikan formal level rendah yang sangat menentukan pembentukan karakter peserta didik. Disinilah awal mula peserta didik mendapatkan ilmu pengetahuan dan juga penanaman nilai-nilai yang nantinya akan berguna bagi kehidupannya. Maka dari itu, pendidikan sekolah dasar adalah suatu hal yang sangat penting bagi perkembangan peserta didik. Jika peserta didik mendapatkan pendidikan yang baik di sekolah dasar

⁸ Rahyuni, Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi, (Sulawesi Selatan: Postgraduate Bosowa University Publishing (PBUP), 2021), Vol. 1 No. 2, hlm. 65-70.

maka perkembangan kognitif, afektif dan psikomotoriknya pun akan berkembang secara baik. Mengacu pada Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional fungsi pendidikan yaitu pasal 3 yang menyatakan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradapan bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”⁹

Seiring dengan meningkatnya penggunaan game online oleh peserta didik, muncul kekhawatiran akan penurunan motivasi belajar. Penelitian oleh Faradila Harun dan Lukman Arsyad menunjukkan bahwa game online berdampak pada motivasi belajar peserta didik. Dampak negatifnya berupa penurunan motivasi belajar, kecenderungan menyendiri, dan kesulitan fokus. Meskipun terdapat dampak positif seperti meningkatnya kemampuan bahasa Inggris, namun sisi negatif lebih mendominasi.¹⁰

Berdasarkan hasil dari observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, peneliti ingin mengetahui secara langsung bagaimana dampak *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik ketika pembelajaran berlangsung dikelas, sebagian peserta didik yang suka bermain *game online* terlihat kurang

⁹ Fahrianur Fahrianur dkk., “Implementasi literasi di Sekolah Dasar,” *Journal of Student Research* (2023), Vol. 1, No. 1. hlm. 102-13.

¹⁰ Faradila Harun dan Lukman Arsyad, “Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik,” *Jurnal Educator: Directory of Elementary Education Journal*, IAIN Sultan Amai Gorontalo, 2020.

konsentrasi, kurang aktif dalam pembelajaran dikelas, serta kondisi fisik yang terlihat lesu.

Berdasarkan hasil wawancara, peneliti memperoleh informasi dari guru kelas bahwa sebagian peserta didik memiliki kebiasaan bermain *game online* ketika dirumah. Hal tersebut diketahui oleh guru kelas berdasarkan pengakuan peserta didik ketika dilakukan tanya jawab ketika dikelas dan saat melakukan pembinaan melalui komunikasi dengan orang tua peserta didik yang menyampaikan kebiasaan anak bermain *game online* dirumah. Guru kelas menyampaikan bahwa peserta didik yang bermain *game online* kurang responsif terhadap penjelasan guru dan lebih tertarik membicarakan permainan dibandingkan materi pembelajaran¹¹ Ibu Nurainah Tanjung mengatakan:

Prihatin karena banyak peserta didik terlalu sering main *game online* sampai lupa belajar. Akibatnya, mereka jadi malas mengerjakan tugas, kurang fokus, dan terlihat lelah di kelas. Ini tentu memengaruhi semangat dan hasil belajar mereka. Perlu perhatian dari orang tua dan guru supaya anak-anak bisa mengatur waktu dengan baik, agar main *game* tidak mengganggu belajar mereka. Selain itu, ketika sedang menjelaskan materi pembelajaran beberapa peserta didik tersebut lebih antusias membahas permainan *game online* dibandingkan materi pelajaran yang disampaikan, sehingga menyebabkan menurunnya semangat belajar. Berdasarkan hasil wawancara ini, wali kelas menyimpulkan bahwa penggunaan *game online* yang tidak terkontrol dapat berpengaruh negatif terhadap motivasi belajar peserta didik di kelas.¹²

Latar belakang yang telah terurai diatas, maka perlu adanya tindakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian tentang Analisis Dampak *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di Kelas IV SDN 06 Rantau Utara.

¹¹ Observasi awal di SDN 06 Rantau Utara pada 15 Oktober 2024 Pukul 10.25 WIB.

¹² Nurainah Tanjung, S.Pd, Guru kelas IV SDN 06 Rantau Utara, Wawancara Tanggal 15 Oktober 2024, pukul 10.30 WIB.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini. Peneliti membatasi masalahnya hanya pada ruang lingkup Analisis Dampak *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di Kelas IV SDN 06 Rantau Utara.

C. Batasan Istilah

Untuk menghindari kesalah pahaman istilah yang terdapat didalam penelitian ini, maka perlu peneliti menjelaskan istilah sebagai berikut:

1. Dampak, dampak merupakan suatu pengaruh atau akibat dari suatu tindakan atau peristiwa yang merupakan kejadian dari suatu situasi yang positif maupun negatif, sehingga membuat suatu perubahan yang menghasilkan dari akibat tersebut.¹³
2. *Game online*, *game online* adalah permainan yang dimainkan secara online atau terhubung kedalam jaringan internet dengan menggunakan alat teknologi berupa komputer, laptop, maupun *handphone*. Selain itu *Game online* juga merupakan permainan yang dimainkan secara *real time* atau dalam waktu yang bersamaan dan dimainkan ditempat yang terpisah tetapi harus pada jaringan internet yang terhubung. Ada beberapa contoh jenis *game online*

¹³ Putri, *Pengertian, Tujuan, dan Dampak Pendidikan Global*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9 No. 1, (2025), hlm. 2473-2481.

yang paling sering dimainkan oleh peserta didik diantaranya seperti Mobile legend, dan PUBG.¹⁴

3. Motivasi, motivasi adalah suatu kekuatan yang muncu, terdapat, dan telah ada dalam diri individu atau diri sendiri, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Motif tidak dapat diamati secara langsung, tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya, berupa rangsangan, dorongan, atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu.¹⁵
4. Belajar, belajar merupakan suatu kegiatan untuk mendapatkan pengetahuan baru yang dapat mengasah dan meningkatkan keterampilan dan membentuk sikap kepribadian individu yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Perubahan ini mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam proses belajar pastinya seseorang itu memiliki minat untuk belajar lebih giat lagi agar terlaksana peserta didik dengan baik pula. Belajar itu sendiri dapat dilakukan dan dilaksanakan peserta didik baik dengan otodidak sendiri maupun meliputi guru sebagai acuan untuk membimbing dalam belajar.¹⁶
5. Peserta didik, peserta didik adalah individu yang sedang mengikuti proses pendidikan pada satuan pendidikan tertentu. Peserta didik akan mendapat pengajaran ilmu. Secara terminologi peserta didik adalah seseorang atau individu yang mengalami perubahan, perkembangan sehingga masih memerlukan bimbingan dan arahan dalam membentuk kepribadian serta

¹⁴ Dewi Mariana, Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 3 (2), (2020), 99-104.

¹⁵ Hamzah, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. "Analisis Dibidang Pendidikan" . (PT. Bumi Aksara: Jakarta). hlm.2.

¹⁶ Aflahah, *Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran*. Pamekasan IAIN Madura. (2019).

sebagai bagian dari struktural proses pendidikan. Secara bahasa peserta didik adalah orang yang sedang berada pada fase pertumbuhan dan perkembangan baik secara fisik maupun psikis. Pertumbuhan dan perkembangan merupakan ciri dari seseorang peserta didik yang perlu bimbingan dari seorang pendidik. Pertumbuhan yang menyangkut fisik, perkembangan menyangkut psikis.¹⁷

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana dampak positif dan dampak negatif bermain *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik dikelas IV SDN 06 Rantau Utara?
2. Bagaimana tingkat intensitas peserta didik dikelas IV SDN 06 Rantau Utara dalam bermain *game online*?
3. Bagaimana motivasi belajar peserta didik dikelas IV SDN 06 Rantau Utara?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan yaitu:

1. Untuk mengetahui dampak positif dan dampak negatif bermain *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik dikelas IV SDN 06 Rantau Utara.

¹⁷ Ali Imron, Manajemen Peserta Didik Berbasis Sekolah. (Jakarta: PT Bumi Aksara. 2016), hlm. 5.

2. Untuk mengetahui tingkat intensitas peserta didik dikelas IV SDN 06 Rantau Utara dalam bermain *game online*.
3. Untuk mengetahui tingkat motivasi belajar peserta didik dikelas IV SDN 06 Rantau Utara.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan kepada pembaca yang dapat menjadi referensi atau acuan penelitian sejenis yang dilakukan dimasa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Peserta didik dapat mengetahui dan mendapatkan informasi keterkaitan peserta didik dengan *game online*, sehingga dapat meminimalisir dampak *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik.

b. Bagi peneliti

Dapat mengetahui dapat memperoleh pengetahuan tentang motivasi belajar pada peserta didik yang bermain *game online*.

c. Bagi Orang Tua

Memberikan informasi tentang dampak *game online* terhadap peserta didik dan dapat digunakan sebagai landasan mendidik dan

memahami dampak dampak dari *game online* terhadap perkembangan motivasi belajar peserta didik.

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi serta masukan bagi sekolah terkait dengan dampak *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik, sehingga sekolah dapat mengambil kebijakan untuk meminimalisir hal tersebut.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan pada laporan penelitian ini terdiri dari lima bab dan beberapa sub sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, batasan masalah, batasan istilah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II Tinjauan pustaka, yang membahas kajian teori, pengertian *game online*, sejarah dan perkembangan game online, jenis-jenis *game online*, dampak bermain *game online*, faktor pendorong peserta didik bermain *game online*, alasan peserta didik bermain *game online*, dampak bermain *game online* bagi peserta didik, dampak *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik, pengertian motivasi belajar, jenis-jenis motivasi belajar, prinsip-prinsip motivasi belajar, bentuk-bentuk motivasi belajar, indikator motivasi belajar, faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, aspek-aspek motivasi belajar, pengertian peserta didik, peran peserta didik, kewajiban peserta didik dan penelitian terdahulu.

Bab III Metodologi Penelitian yang terdiri dari lokasi dan waktu penelitian, jenis penelitian, subjek penelitian, sumber data teknik pengumpulan data, teknik pengecekan keabsahan data, teknik pengolahan dan analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan yang terdiri dari gambaran umum objek penelitian, deskripsi data penelitian, pembahasan hasil penelitian, keterbatasan penelitian.

Bab V Penutup yang terdiri dari kesimpulan, implikasi hasil penelitian dan saran-saran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. kajian Teoris

1. *Game Online*

a. Pengertian *Game Online*

Game merupakan kata dalam bahasa Inggris yang berarti “permainan”. *Game* berarti permainan yang terstruktur dan melibatkan aturan, tantangan, dan interaksi. *Game* biasanya dilakukan untuk hiburan yang telah membawa gaya hidup baru bagi sebagian orang di setiap kalangan anak remaja ataupun peserta didik dengan aktivitas atau permainan yang melibatkan interaksi antara satu atau lebih pemain dengan aturan tertentu yang ditetapkan. Tujuan utama dari bermain *game* adalah untuk mencapai kemenangan, mencapai tujuan tertentu, atau hanya untuk hiburan semata. *Game* dapat dimainkan menggunakan berbagai media, termasuk komputer, konsol *game*, gadget, papan permainan, atau bahkan hanya dengan menggunakan imajinasi.

Pengertian *online* dalam dunia digital merujuk pada keadaan atau kondisi di mana suatu entitas atau proses terhubung ke internet atau jaringan komputer lainnya. Istilah ini sering digunakan untuk menggambarkan aksesibilitas dan keterhubungan tersebut dengan sumber daya, informasi, atau pengguna lain melalui internet. Secara teoritis, istilah *online* sering digunakan dalam konteks teknologi informasi dan komunikasi untuk menyatakan keberadaan atau

ketersediaan sesuatu secara daring atau dalam jaringan, yang berarti dapat diakses melalui jaringan komputer. *Online* merupakan jaringan global yang khusus untuk seluruh dunia. Data bahkan informasi dan juga privasi telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam dunia *online* karena termasuk pada internet. Tetapi tidak sepenuhnya dapat terhubung karena dapat berubah seiring keadaan waktu dan tergantung pada faktor-faktor seperti ketersediaan jaringan, perangkat yang digunakan, atau kebijakan penggunaan internet.¹

Disimpulkan bahwa *Game online* merupakan sebuah permainan berbasis visual yang dimainkan dengan menggunakan komputer ataupun gadget yang terhubung dengan jaringan maupun Internet. *Game online* ini merupakan sebuah permainan yang saat dimainkan terdapat tantangan- tantangan yang tentu saja tantangan dalam permainan tersebut dapat membuat pemainnya menjadi kecanduan untuk terus memainkannya, hal tersebut bisa menjadi sebuah kebiasaan yang nantinya ketika sudah kecanduan dan menjadi kebiasaan akan sulit untuk berhenti dan membuat pemain lupa akan waktu dan keadaan sekitarnya.²

b. Sejarah dan Perkembangan *Game Online*

Sejarah dan perkembangan *game online* mulai diperkenalkan pada tahun 1960. Pada saat itu *games online* saat ini tidaklah sama

¹ Andry Arif Kustiawan “*Jangan Suka Game Online*”. Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan, (Jawa Timur: CV. AE Media Grafika,2019), hlm. 6.

² Andi Prasetyo, *Psikologi Game Online: Pengaruhnya Terhadap Prestasi Belajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019), hlm. 32.

seperti ketika *games online* diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain games. Lalu munculah computer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*Multiplayer Games*).

Awalnya permainan ini dikembangkan dengan tujuan pendidikan. Namun, kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan *time-sharing* tersebut yang disebut Plato. Plato diciptakan untuk memudahkan peserta didik belajar secara online, dimana beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan. Dua tahun kemudian, muncul Plato IV dengan kemampuan grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan permainan untuk banyak pemain.

Baru pada tahun 1995, games online benar-benar mengalami perkembangan, apalagi setelah pembatasan NSFNET (*National Science Foundation Network*) dihapuskan sehingga akses ke domain lengkap dari internet. Kesuksesan moneter menghampiri perusahaan-perusahaan yang meluncurkan permainan ini, sehingga persaingan mulai tumbuh dan menjadikan games online semakin berkembang hingga hari ini.

Menurut Ligagame Indonesia (ligagames.com), *game online* muncul di Indonesia pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya

Nexia Online. Game online yang beredar di Indonesia sendiri cukup beragam, mulai dari yang bergenre action, sport, maupun RPG (role-playing game). lebih dari 20 judul *game online* yang beredar di Indonesia. Ini menandakan betapa besarnya antusiasme para gamer di Indonesia dan juga besarnya pangsa pasar games di Indonesia.³

c. Jenis-jenis *Game Online*

Game online terbagi menjadi dua jenis yaitu *web based game* dan *text based game*. *Web based games* adalah aplikasi yang diletakkan pada server di internet dimana pemain hanya perlu menggunakan akses internet dan browser untuk mengakses games tersebut. Jadi tidak perlu instal untuk memainkan gamenya. Namun seiring dengan perkembangan, ada beberapa fitur yang perlu download untuk memainkan sebagian *game*, seperti *Java Player*, *Flash Player*, maupun *Shockwave Player*, yang biasanya diperlukan untuk tampilan grafis game tersebut. Selain itu, *game* dapat diakses sebagian besar *web based game* adalah gratis. Pembayaran hanya diperlukan untuk fitur-fitur tambahan dan mempercepat perkembangan *account* pada game tersebut. Contoh dari jenis ini adalah *game* teka-teki, *game* sepak bola, *game* musik, *game* kartu, dan *game* catur.

Sedangkan *text based games* bisa dibilang sebagai awal dari *web based games*. *Text based games* sudah ada sejak lama, dimana

³ Rukmini, Jangan Suka Game Online (Surabaya, Cv Medika Edukasi, 2018), hlm. 30.

saat sebagian komputer masih berspekifikasi rendah dan sulit untuk memainkan game-game dengan grafis, sehingga dibuatlah *game-game* dimana pemain hanya berinteraksi dengan teks-teks yang ada dan sedikit atau tanpa gambar. Contoh dari jenis *text based games* seperti permainan petualangan teks, fiksi interaktif, MUD (*game* pertempuran). Serta yang saat ini paling dikenal adalah *Game PUBG*, *Free Fire* dan *Mobile Legend*.⁴

Jenis *game* biasa disebut dengan istilah *genre game*. Selain berarti jenis, *genre* juga berarti gaya atau format dari sebuah *game*. Berikut *genre game online* yaitu sebagai berikut:

1) *Action Games*

Merupakan salah satu *genre game* yang paling banyak di temui. *Game* dengan *genre* ini biasanya membutuhkan ketangkasan dan kelincahan *gamers* untuk bisa menyelesaikannya.

2) *Adventure*

Genre ini terdiri dari *game* yang memiliki dasar sebuah alur cerita didalamnya. Ketika memainkannya, setelah menyelesaikan sebuah *event* biasanya *gamers* tidak bisa kembali ke *event* sebelumnya.

3) *Role Play Games (RPG)*

Genre RPG memiliki penggolongan sub-*genre* yang cukup banyak. Pada *game RPG* biasanya memiliki *turn based* dan

⁴ Andri Arif, "Jangan Suka Game Online". *Pengaruh game online dan tindakan pencegahan*. (Jawa Timur: CV.AE Media Grafika (2019), hlm. 9.

memiliki hitungan yang sudah pasti. Sehingga setiap langkah yang *gamers* ambil dapat di perhitungkan dan di pikirkan kembali.

4) *Simulation*

Genre game simulation akan memberikan *gamers* simulasi atas sebuah kejadian di dunia nyata.

5) Strategi

Game dengan genre strategi mengharuskan *gamers* berfikir cepat dalam mengambil tindakan dan di perlukannya sebuah strategi sebelum memulai permainan.

6) *Sports*

Gendre sport merupakan salah satu *gendre game* yang paling banyak *games* mainkan sepanjang waktu. *Game* dengan genre *sports* ini lebih netral dan terhitung banyak peminatnya.

7) *Mobile Legend*

Game dengan *gendre MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* ini dimainkan secara *online* membutuhkan koneksi internet.

8) PUBG Mobile

Pertama rilis di PC pada Maret 2017 dan sangat populer. Hingga pada maret 2018, *Tencent Games* selaku *developer mobilenya* merilis *PUBG* versi *mobile* secara resmi. dalam permainan *PUBG* ini mempunyai satu tujuan yaitu bertahan hidup sebaik mungkin menjadi orang yang terakhir.

9) *Free fire*

Memiliki konsep yang sama dengan *PUBG Mobile*, yaitu bertahan hidup melawan kejarnya pulau hingga menjadi orang yang bisabertahan hidup diakhir *game*. Bisa dimainkan bersama teman hingga 4 orang, dan dilengkapi *voice chat* dalam *game* jadi bisa sambil berkomunikasi.

10) *Puzzle Games*

Untuk memecahkan suatu masalah tertentu. Hampir semua tantangan menyangkut masalah logika yang biasanya dibatasi oleh waktu.⁵

d. Dampak Bermain *Game online*

Bermain *game* dapat berdampak positif dan negatif bagi anak. Adapun Dampak positif dan Negatif dari bermain *game online*, sebagai berikut:

1) Dampak Positif

- a) Dengan memanfaatkan *game online* peserta didik dapat terlepas dari stresnya. Selain itu *game online* dapat menjadi sarana peserta didik untuk berlatih mengaah kemampuan berpikir cepat, Dengan berbagai strategi yang ada pada *game online* mau tidak mau anak wajib berpikir cepat.
- b) Dapat meningkatkan konsentrasi, meningkatkan koordinasi tangan dan mata, meningkatkan kemampuan membaca,

⁵ Wahyuni, "Jenis-Jenis Game Online dan Dampaknya terhadap Remaja", *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 6 (2), (2018). 55-63.

meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, dan meningkatkan kemampuan mengetik.

- c) Menghilangkan stress, nilai mata pelajaran computer paling menonjol di sekolah, cepat menyelesaikan permasalahan pelajaran, dan yang paling dapat dirasakan dari bermain *game online* adalah mudah berkenalan dengan teman baru yang memiliki hobby sama.
- d) Ketika orang tidak dapat memenuhi kebutuhan sosial mereka dalam kehidupan nyata, *game online* adalah salah satu alternative bagi mereka untuk memenuhi kebutuhan sosial yang tidak terpenuhi.
- e) Remaja akan lebih tertarik dengan belajar, menghasilkan kemampuan otak untuk mengasah atau menganalisis sesuatu menjadi lebih meningkat, lebih mudah untuk memecahkan masalah, kreatif dan imajinatif.

2) Dampak Negatif.

- a) Peserta didik menjadi lebih sering bermain *game online* dan menghabiskan waktu dengan *game* dibanding untuk belajar.
- b) Muncul rasa malas belajar dan penurunan konsentrasi belajar sehingga menyebabkan penurunan prestasi akademik.⁶
- c) Kurangnya interaksi antar peserta didik

⁶ Efrida Mandasari dan Ihsan, "Studi Tentang Kecanduan Game Online dikalangan Siswa SMA Negeri 6 Kota Padangsidimpuan, *Sociosphere Interdisciplinary Journal of Social Sciences Humanites*, (2022), hlm. 11-12

- d) Berkelahi dengan teman sesama *player* saat permainan berlangsung.
- e) Pencurian ID pemain lain untuk mengambil uang dan melucuti perlengkapan yang mahal, berkata kasar dan kotor berpotensi berlanjut ke dunia nyata dan pemain berpotensi juga melakukan hal buruk tersebut sehingga berdampak pada kebiasaan atau sifat yang dimiliki pemain game.
- f) Sering bolos, penggunaan uang jajan tidak tepat, dan jarang berolahraga.
- g) Berdampak pada beberapa aspek kehidupan seperti aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek social, dan aspek keuangan”.

Terdapat dua macam gejala adiksi *game online* yaitu fisik dan psikologis. Gejala fisik ialah sindrom carpal tunnel mata menjadi kering, mengalami sakit kepala dan punggung, makan menjadi tidak teratur, tidak peduli dengan kebersihan diri, dan gangguan tidur. Gejala psikologis adalah mengalami kesulitan berhenti bermain, merasa tertekan ketika tidak berhadapan dengan komputer. Bahkan sampai mau berbohong kepada orang tua hanya untuk *game online*.⁷

⁷ Dwi Handayani., *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja* (Jakarta: Pustaka Media, 2020), hlm. 45.

e. Faktor Pendorong Peserta Didik Bermain *Game Online*

Faktor pendorong peserta didik bermain *game online* yang dikutip dari beberapa sumber adalah sebagai berikut:

1) Nilai Pengalaman

Nilai pengalaman dapat dijadikan sebagai pedoman serta pembelajaran bagi seseorang dan itu tidak terlepas dari setiap kehidupan manusia. Pengertian nilai (value) adalah sesuatu yang berharga, yang penting dan berguna serta menyenangkan dalam kehidupan manusia yang dipengaruhi pengetahuan dan sikap yang ada pada diri atau hati nuraninya. Pengalaman diartikan sebagai sesuatu yang pernah dialami (dijalani, dirasakan, ditanggung). Nilai pengalaman menyangkut penerimaan dari dunia. Bentuknya pasif (misalnya menikmati dunia, menikmati konser musik, pemandangan). Ada kemungkinan memenuhi arti kehidupan dengan mengalami beberapa segi kehidupan secara intensif, walaupun individu tidak melakukan sesuatu yang positif.

2) Interaksi Sosial

Interaksi sosial didalam *game* itu sendiri yang tidak dibatasi dan pemain *game online* bisa mencari atau mengembangkan potensi diri. Fungsi sosial bisa berjalan dengan lancar bila semua pemain *game online* mau mengembangkan diri dengan cara berinteraksi dengan sesama pemain *game online* tanpa membedakan tempat asal maupun berbau agama. Menciptakan suatu komunitas didalam

game online bisa mewujudkan fungsi sosial menjadi berhasil sehingga terciptalah interaksi sesama pemain *game online* tanpa membeda-bedakan asal masing-masing.

3) Rasa Keterlibatan

Pada *game online* rasa memiliki akan timbul bila seseorang pemain *game online* mendapatkan seorang sahabat, teman bahkan pacar dalam dunia maya. Kebutuhan menyatakan manusia termotivasi untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan hidupnya. Hal ini dapat dilihat dari usaha seseorang pemain game online untuk mencari dan mendapatkan teman, bahkan keinginan untuk menjadi bagian dari suatu komunitas tertentu.

4) Empati dan *Escapism* (lari dari kenyataan)

Empati dapat didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk mengenali, mempersepsi, dan merasakan perasaan orang lain. Empati adalah suatu proses ketika seseorang merasakan perasaan orang lain dan menangkap arti perasaan itu, kemudian mengkomunikasikannya dengan kepekaan sedemikian rupa hingga menunjukkan bahwa ia sungguh-sungguh mengerti perasaan orang lain itu. *Escapism* merupakan sebuah pengalihan/gangguan jiwa dimana orang yang menderitanya merasakan tekanan batin dan ketidaksenangan akan rutinitas sehari-harinya. Hal itu dapat berupa suatu yang konkret, misalnya tekanan dalam pekerjaan, sekolah atau keluarga. Penderita akan cenderung berusaha

menghindari permasalahan tersebut dengan berbagai cara, antara lain dengan hiburan atau rekreasi. *Escapism* juga dapat didefinisikan sebagai tindakan seseorang untuk berusaha menghilangkan beban atau depresi akan kesedihannya. Biasanya, mereka akan mengalihkan permasalahan mereka dengan melakukan kegiatan yang kurang bermanfaat, misalnya bermain game.

5) Nilai ekonomis

Nilai ekonomi yang bisa didapat dari *provider game online* bisa dari penjualan barang-barang *game online* yang disediakan untuk pemain *game online* untuk menunjang permainan yang menarik dan menantang. Dari penjualan yang terjadi antara *pemain game online* dan *provider game online* bisa mendapatkan keuntungan yang besar dari pemain *game online* yang royal terhadap *game* yang dimunculkan terhadap *provider game online* tersebut. Pemain *game online* yang royal terhadap satu *game online* bisa menghabiskan uang berjuta-juta bahkan puluhan juta hanya untuk suatu *game online* yang dimainkannya.

6) Mengejar Kecepatan dan Pemakaian Berlebihan

Pada *game online* sering terjadi seorang pemain *game online* yang lupa diri atau terlalu mengejar *level up* pada *game online* itu sendiri, sehingga mengakibatkan banyak para pemain *game online* yang lupa mandi, lupa makan, lupa pulang kerumah kalau main di

game net. Apabila seorang pemain *game online* sudah menemukan satu *game* yang bagus dan seru, pasti pemain *game online* tersebut akan lupa diri dan terlalu fokus pada *game* tersebut sehingga kelebihan konsumsi dan mengejar kecepatan untuk *game* tersebut lebih besar dibandingkan untuk kebutuhan pribadi.

7) Gaya Hidup

Gaya hidup adalah pola hidup seseorang di dunia yang diekspresikan dalam aktivitas, minat, dan opininya. Gaya hidup menggambarkan “keseluruhan diri seseorang” dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Pemain *game online* yang hobi bermain *game online* merupakan suatu cara untuk mengekspresikan suatu hobi atau pada saat mereka kecewa sehingga terjadi perilaku escapism. Gaya hidup sangat berkaitan dengan bagaimana seseorang membentuk *kebiasaan*. Pemain *game online* dengan gaya hidup yang bisa dibilang tidak teratur pada saat bermain *game online* dengan waktu yang lama untuk bermain sehingga lupa untuk keperluan pribadi seperti makan, tidur, maupun mandi.

8) Mengejar Rekreasi dan Merasakan Kehidupan

Bagi para pemain *game online*, bermain *game online* dapat membuat mereka merasa mendapatkan hiburan tersendiri dan mempunyai nilai hidup. Dengan bermain *game online* para pemain *game online* dapat melupakan hal-hal yang terjadi disekitarnya dan lebih menikmati permainan yang ada di depan mereka sehingga

para pemain *game online* mempunyai ruang khusus sendiri dan kesenangan tersendiri saat bermain *game online*.⁸

f. Alasan Peserta Didik Bermain *Game Online*

Peserta didik menganggap bahwa menggunakan internet yaitu memberikan kesenangan dan tantangan, menghilangkan stress, dan mengisi waktu luang. Inilah beberapa alasan peserta didik bermain *game online* diantaranya yaitu:

1) *Mood Modification* (memberikan Kesenangan)

Ketika mereka bermain *game online*, mereka memiliki kekuatan untuk mengendalikan *mood*. Artinya untuk melarikan diri dari stress dan meningkatkan suasana hati. Kekuatan ini membawa kegembiraan bagi mereka dan memberikan kepuasan tersendiri.⁹

2) Menghilangkan Stress

Bermain *game online* dapat mengendurkan ketegangan syaraf setelah melakukan aktivitas yang padat dan serius.

3) Mengisi Waktu Luang

Game online sering digunakan untuk mengisi waktu luang setelah beraktifitas yang melelahkan. Hal ini dapat menyegarkan pikiran yang penat.

⁸ Asrori, Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa . Jombang. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan* (2023).

⁹ Efrida Mandasari dan Ihsan, “Studi Tentang Kecanduan Game Online dikalangan Siswa SMA Negeri 6 Kota Padangsidimpuan, *Sociosphere Interdisciplinary Journal of Social Sciences Humanites*, (2022), hlm. 14

4) Membantu Bersosialisasi

Game online dapat menumbuhkan interaksi sosial bagi peserta didik.

5) Mengusir Stress

Satu hal yang perlu mendapat perhatian adalah *game* ini merupakan hiburan yang murah, mudah, dan dapat dengan mudah untuk mendapatkan perhatian bagi siswa sebagai alternatif disaat ada kejenuhan.

6) Memulihkan Kondisi Tubuh

Game online dapat dilakukan setiap orang dan tidak menuntut kondisi fisik seseorang harus dalam kondisi yang prima. Capek atau lelah pun gamer akan dengan mudah untuk melakukan *game online* ini. Pemain *game online* atau siapapun justru akan sangat merasakan kesegaran baru dari permainan yang ada sebab seseorang akan berfantasi dengan *game-game* yang ada.

7) Meningkatkan Konsentrasi

Pemain game sejati punya daya konsentrasi tinggi yang memungkinkan mereka mampu menuntaskan beberapa tugas. Pemain *game* atau pemain *game online* biasanya akan sangat memperhatikan peran-peran dia dalam permainan sehingga seorang anak akan sangat memperhatikan gerakan-gerakan setiap permainan.

g. Intensitas Bermain *Game Online*

Intensitas bermain *game online* merujuk pada tingkat frekuensi, durasi, dan keterlibatan individu dalam aktivitas bermain game yang terhubung dengan jaringan internet. Intensitas ini tidak hanya diukur dari berapa jam waktu bermain yang dihabiskan dalam sehari atau seminggu, tetapi juga dari seberapa sering bermain, konsistensi bermain, serta tingkat keterikatan emosional pemain terhadap *game online* serta bagaimana aktivitas tersebut berdampak pada rutinitas harian, seperti belajar, berinteraksi sosial, dan menjalankan tanggung jawab lainnya. Semakin tinggi intensitas bermain, semakin besar kemungkinan munculnya dampak negatif apabila tidak diimbangi dengan kontrol diri yang baik.¹⁰

Intensitas bermain *game online* juga sering dikaitkan dengan konsep *problematic gaming* atau *Internet Gaming Disorder (IGD)*, yaitu kondisi ketika seseorang menunjukkan pola bermain berlebihan, sulit mengontrol waktu bermain, dan tetap bermain meskipun menyadari adanya dampak negatif. Pada anak usia sekolah dasar, intensitas bermain *game online* yang tinggi dapat menyebabkan penurunan motivasi belajar, gangguan konsentrasi, serta perubahan perilaku sosial. Dalam penelitian pendidikan dan

¹⁰ Ahmad Sifudin, Psikologi Siber "Memahami Interaksi dan Perilaku Manusia dalam Dunia Digital" (CV. Kencana 2023)

psikologi, intensitas bermain *game online* umumnya diukur melalui beberapa indikator berikut:

1. Frekuensi bermain berapa kali bermain dalam sehari atau seminggu.
2. *Tolerance* atau Durasi bermain lama waktu bermain setiap sesi mulai dari 1 sampai 4 jam perharinya karena ingin memenangkan permainan
3. Keteraturan bermain atau konsistensi waktu bermain, yaitu mengendalikan diri untuk membatasi permainan *game online*
4. Keterikatan emosional terhadap *game online* sehingga sulit menghentikan untuk tidak bermain *game online*. Misalkan muncul rasa cemas, stress, dan tidak nyaman apabila tidak dapat bermain *game online*.
5. Prioritas bermain dibandingkan aktivitas lain, yaitu ketika individu sakit tetap berupaya untuk tetap bermain *game online*, atau ketika kondisi didaerahnya susah sinyal maka tetap berusaha mencari daerah lain agar bisa diakses dan mengutamakan *game online* tersebut daripada aktivitas lain.

Terdapat 2 kriteria kecanduan *game online*. Pertama, kriteria psikis, di antaranya individu dengan kecanduan *game online* mengalami euforia saat berada di depan komputer atau bermain *game online* ketidakmampuan untuk menghentikan aktivitas *game online* menginginkan lebih banyak waktu di depan komputer atau bermain

video game, mudah marah, dan munculnya emosi negatif apabila tidak bisa bermain *game online*. Kedua, kriteria fisik, di antaranya *carpal tunnel syndrome* mata kering dan iritasi karena menatap layar handphone atau komputer untuk bermain *game online* dalam jangka waktu yang lama, pola makan yang tidak teratur, seperti melewatkan makan; kegagalan untuk memperhatikan kebersihan dan urus diri; serta mengalami gangguan tidur atau perubahan pola tidur yang signifikan karena mengutamakan bermain *game online*.

h. Dampak *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik

Game online memiliki dampak yang signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik, baik dampak positif maupun dampak negatif. Dari sisi dampak negatif yang terlihat antara lain *game online* dapat menyebabkan menurunnya semangat belajar seperti malas dan lupa mengerjakan tugas/PR, kurang fokus dan konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran dikelas, mengantuk dikelas akibat kurang tidur karena bermain *game online* hingga larut malam, menunjukkan sikap atau perilaku emosi atau mudah marah ketika dilarang bermain *game online*.

Namun, dari sisi dampak positif yang terlihat antara lain adanya interaksi antar peserta didik, beberapa *game online* yang bersifat edukatif atau mengandung unsur strategi dapat membantu meningkatkan kemampuan berfikir cepat, dan keberhasilan dalam

permainan *game online* dapat menimbulkan rasa senang dan percaya diri.¹¹

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi adalah segala sesuatu yang menjadi pendorong tingkah laku yang menuntut atau mendorong seseorang untuk memenuhi kebutuhannya. Motivasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah: "Dorongan yang timbul pada diri seseorang sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu.

Motivasi merupakan suatu dorongan yang membuat orang bertindak atau berperilaku dengan cara-cara motivasi yang mengacu pada sebab munculnya sebuah perilaku, seperti factor-faktor yang mendorong seseorang untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu atau kehendak untuk mencapai status, kekuasaan dan pengakuan yang lebih tinggi bagi setiap individu. Motivasi justru dapat dilihat sebagai baji js untuk mencapai sukses pada berbagai segi kehidupan melalui peningkatan kemampuan dan kemauan.¹²

Belajar adalah suatu proses atau kegiatan yang sangat mendasar dalam pendidikan karena belajar merupakan upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu

¹¹ Yuliana, Rini. Peran Game Online dalam Mengurangi Stres Akademik Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 12, No. 3, 2022, hlm. 56.

¹² Hamzah Uno, "Teori Motivasi dan Pengukurannya", Analisis Dibidang Pendidikan. (Jakarta: PT Bumi Aksara,2021). hlm. 3.

pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. Definisi belajar dapat juga diartikan sebagai segala aktivitas psikis yang dilakukan oleh setiap individu sehingga tingkah lakunya berbeda antara sebelum dan sesudah belajar. Perubahan tingkah laku atau tanggapan, karena adanya pengalaman baru, memiliki kepandaian/ ilmu setelah belajar, dan aktivitas berlatih. Arti belajar adalah suatu proses perubahan kepribadian seseorang dimana perubahan tersebut dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya.¹³

Jadi dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah segenap upaya untuk menggerakkan dan memberikan rangsangan kepada peserta didik baik yang lahir dari hati nurani peserta didik itu sendiri (motivasi intrinsik). Sedangkan yang dilakukan oleh guru, orang tua, atau lingkungan merupakan (motivasi ekstrinsik). Untuk belajar dalam hal meningkatkan motivasi dan prestasi belajarnya dalam pengetahuan dapat terlaksana. Dengan begitu Motivasi belajar baik dari dalam diri peserta didik maupun dari luar yang akan menimbulkan suatu perubahan pada diri individu tersebut sebagai pengalaman dari individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya untuk mencapai tujuannya yang diharapkan. Motivasi belajar yang ada didalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin

¹³ Cucu Sutiana., "Belajar dan Pembelajaran" (Pasuruan, Jawa Timur: CV Penerbit Qiara Media, 2021). hlm.15.

kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah terhadap kegiatan belajar”.¹⁴

b. Jenis-jenis Motivasi Belajar

Terdapat dua jenis motivasi belajar diantaranya yaitu:

- 1) Motivasi intrinsik, yang timbul dalam diri individu peserta didik, misalnya keinginan untuk mendapat keterampilan tertentu, memperoleh informasi dan pengertian, mengembangkan sikap untuk berhasil, menyenangkan kehidupan, keinginan diterima oleh orang lain.
- 2) Motivasi ekstrinsik, yang timbul akibat adanya pengaruh dari luar individu peserta didik. Seperti hadiah, pujian, ajakan, suruhan, atau paksaan, dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian orang mau melakukan sesuatu

c. Prinsip-prinsip Motivasi Belajar

Prinsip-Prinsip Motivasi Belajar Motivasi mempunyai peranan yang strategis dalam aktivitas belajar seseorang. Tidak ada seorang pun yang belajar tanpa motivasi. Tidak ada motivasi berarti tidak ada kegiatan belajar. Agar peranan motivasi lebih optimal, maka prinsip-prinsip motivasi dalam belajar tidak hanya sekedar diketahui, tetapi harus diterangkan dalam aktivitas belajar-mengajar. Ada beberapa prinsip motivasi dalam belajar seperti dalam uraian berikut:

- 1) Motivasi sebagai Dasar Pendorong Aktivitas Belajar

¹⁴ Muhammad Ali, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Modern*, (Jakarta: Pustaka Amani,1998), hlm.31.

Seseorang melakukan aktivitas belajar karena ada yang mendorongnya. Motivasi adalah sebagai dasar penggerak yang mendorong seseorang untuk belajar. Minat merupakan kecenderungan psikologis yang menyenangkan suatu objek, belum sampai melakukan kegiatan. Namun minat adalah motivasi dalam belajar. Minat merupakan potensi psikologi yang dapat dimanfaatkan untuk menggali motivasi. Jika seseorang sudah termotivasi untuk belajar, maka seseorang tersebut akan melakukan aktivitas belajar dalam rentang waktu tertentu. Oleh karena itulah, motivasi diakui sebagai dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar seseorang.

2) Motivasi Intrinsik Lebih Utama daripada Motivasi Ekstrinsik

Dalam belajar dari seluruh kebijakan pengajaran, guru lebih banyak memutuskan memberikan motivasi ekstrinsik kepada setiap peserta didik. Peserta didik yang malas belajar sangat berpotensi untuk diberikan motivasi ekstrinsik oleh guru supaya dia rajin belajar. Efek yang tidak diharapkan dari pemberian motivasi ekstrinsik adalah kecenderungan ketergantungan peserta didik terhadap segala sesuatu di luar dirinya. Selain kurang percaya diri, peserta didik juga bermental pengharapan dan mudah terpengaruh. Oleh karena itu motivasi intrinsik lebih utama dalam belajar.

3) Motivasi Berupa Pujian Lebih Baik daripada Hukuman

Meski hukuman tetap diberlakukan dalam memicu semangat belajar anak didik, tetapi masih lebih baik penghargaan berupa pujian. Setiap orang senang dihargai dan tidak suka dihukum dalam bentuk apa pun juga. Memuji orang lain berarti memberikan penghargaan atas prestasi kerja orang lain. Hal ini akan memberikan semangat kepada peserta didik untuk lebih meningkatkan prestasinya. Pujian diucapkan pada waktu dan tempat serta objek yang sesuai terhadap peserta didik.

4) Motivasi Berhubungan Erat dengan Kebutuhan Belajar

Dalam kehidupan peserta didik, membutuhkan penghargaan, perhatian, ketenaran, status, martabat, dan sebagainya merupakan kebutuhan yang wajar bagi peserta didik. Semuanya dapat memberikan motivasi bagi peserta didik dalam belajar. Guru yang berpengalaman harus dapat memanfaatkan kebutuhan peserta didik, sehingga dapat memancing semangat belajar peserta didik agar menjadi anak yang gemar belajar. Peserta didik pun giat belajar untuk memenuhi kebutuhannya demi memuaskan rasa ingin tahunya terhadap sesuatu.

5) Motivasi dapat Memupuk Optimisme dalam Belajar

Peserta didik yang mempunyai motivasi dalam belajar selalu yakin dapat menyelesaikan setiap pekerjaan. Dia yakin bahwa

belajar bukan kegiatan yang sia-sia. Hasilnya akan berguna tidak hanya kini, tetapi juga di hari yang akan datang¹⁵

d) Bentuk-Bentuk Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan kepada seseorang untuk belajar dan meningkatkan kemampuan mereka, sehingga memiliki bentuk-bentuk untuk memotivasi peserta didik. Menurut Syaiful Bahri Djamarah bentuk-bentuk motivasi dalam belajar adalah sebagai berikut:

1) Memberi Angka

Angka yang dimaksud adalah sebagai simbol atau nilai dari hasil aktivitas belajar anak didik. Angka atau nilai yang baik mempunyai potensi yang besar untuk memberikan motivasi kepada anak didik agar lebih giat belajar. Angka merupakan alat motivasi yang cukup memberikan rangsangan kepada anak didik untuk mempertahankan atau bahkan lebih meningkatkan prestasi belajar mereka di masa mendatang.

2) Hadiah

Hadiah adalah memberikan sesuatu kepada orang lain sebagai penghargaan atau kenang- kenangan/ cendra mata. Pemberian hadiah bisa berupa, beasiswa, buku- buku tulis, pensil, atau buku- buku bacaan lainnya.

¹⁵ Cucu Sutiana., “Belajar dan Pembelajaran” (Pasuruan, Jawa Timur: CV Penerbit Qiara Media, 2021). hlm.128.

3) Kompetisi

Kompetisi adalah persaingan, dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong peserta didik agar mereka bergairah dalam belajar. Persaingan baik dalam bentuk individu maupun kelompok diperlukan dalam pendidikan. Kondisi ini bisa dimanfaatkan untuk menjadikan proses interaksi belajar mengajar yang kondusif.

4) *Ego-Involment*

Menumbuhkan kesadaran pada peserta didik agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai suatu tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri, adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang sangat penting. Seseorang akan berusaha dengan segenap tenaga untuk mencapai prestasi yang baik dengan menjaga harga diri. Begitu juga dengan anak didik sebagai subjek belajar.

5) Pujian

Pujian yang di ucapkan pada waktu yang tepat dapat di jadikan sebagai alat motivasi. Pujian adalah bentuk reinforcement (alat bantu) yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik. Guru bisa memaafkan pujian untuk memuji keberhasilan anak didik dalam mengerjakan pekerjaan di sekolah. Pujian di berikan sesuai dengan hasil kerja, bukan di buat- buat atau bertentangan sama sekali dengan hasil kerja anak didik. Hukuman Meski hukuman sebagai reinforcement yang negatif, tetapi bila dilakukan dengan tepat dan

bijak merupakan alat motivasi yang baik dan efektif. hukuman akan merupakan alat motivasi bila dilakukan dengan pendekatan edukatif, bukan karena dendam. pendekatan edukatif yang dimaksud disini adalah sebagai hukuman yang mendidik dan bertujuan memperbaiki sikap dan perbuatan anak didik yang dianggap salah. sehingga dengan hukuman yang diberikan itu anak didik tidak mengulangi kesaahan dan pelanggaran. minimal mengurangi frekuensi pelanggaran. akan lebih baik bila anak didik berhenti melakukannya dihari mendatang.¹⁶

e. Indikator Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan indikator-indikator yang mendukung. Uno mengklasifikasikan indikator motivasi belajar sebagai berikut:

- 1) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- 2) Adanya harapan dan cita - cita masa depan.
- 3) Adanya inisiatif dalam kegiatan belajar

Enam indikator tersebut terbagi kedalam dua faktor motivasi belajar yaitu internal dan eksternal peserta didik.

a) Indikator internal

Dalam penelitian motivasi belajar ini berfokus pada

- (1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil, yang meliputi kemauan untuk bertanya apabila belum paham,

¹⁶ Muhammad Sadirman., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), hlm. 89.

memperhatikan penjelasan guru, rajin belajar secara mandiri, konsentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran, tanggap terhadap pertanyaan guru, dan teliti.

- (2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, yang meliputi kemauan untuk belajar, disiplin, tanggung jawab dengan tugas yang diberikan, dan kesadaran akan pentingnya pengetahuan.
- (3) Adanya harapan dan cita-cita di masa depan, yang meliputi kemauan untuk mengingat materi pelajaran yang telah dijelaskan, keinginan untuk berprestasi, dan melaporkan hasil belajar kepada orang tua, dan faktor eksternal.
- (4) Adanya penghargaan dalam belajar, yaitu jika siswa memperoleh hasil belajar yang memuaskan maka ia layak mendapatkan penghargaan baik berupa penguatan verbal berupa pujian, tepuk tangan, acungan jempol, elusan maupun hadiah.
- (5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar dengan menggunakan strategi pembelajaran dalam hal ini strategi komplementer tujuh metode pembelajaran.
- (6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang peserta didik dapat belajar dengan baik.

Adapun penelitian aspek motivasi belajar ini difokuskan hanya pada indikator internal saja. Sehingga pembahasan pada hasil penelitian yang dilaksanakan, hanya berfokus pada indikator tersebut.¹⁷

f. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar peserta didik diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Metode mengajar guru.

Metode dan cara-cara mengajar guru yang monoton dan tidak menyenangkan mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. Termasuk metode yang monoton dan itu-itu saja, maka peserta didik akan cepat merasa bosan.

2) Tujuan kurikulum dan pengajaran yang tidak jelas.

Seiring berkembangnya jaman dan teknologi kurikulum berubah-ubah sesuai kondisi dan situasi, sehingga menyebabkan peserta didik merasa bingung dengan cara pengajaran yang tidak jelas`

3) Tidak adanya relevansi kurikulum dengan kebutuhan dan minat peserta didik.

4) Latar belakang ekonomi dan sosial budaya peserta didik

Latar belakang ekonomi dan social budaya sebagian besar peserta didik yang berekonomi lemah tidak mempunyai motivasi yang kuat untuk belajar dan melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

¹⁷ Siti Masitoh., “*Meningkatnya Motivasi Belajar Siswa dengan Strategi Komplementer Melalui Motivasi Belajar*”. (Jawa Barat: CV Mega Press Nusantara, 2023), hlm. 39.

Contohnya peserta didik yang berasal dari pesisir pantai misalnya lebih memilih langsung bekerja melaut daripada bersekolah.

- 5) Kemajuan teknologi dan informasi. Peserta didik hanya memanfaatkan produk teknologi dan informasi untuk memuaskan kebutuhan kesenangan saja.
- 6) Merasa kurang mampu terhadap mata pelajaran tertentu, seperti matematika, dan bahasa inggris.
- 7) Masalah pribadi peserta didik baik dengan orang tua, teman maupun dengan lingkungan sekitarnya.¹⁸

Terdapat dua faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1) Faktor Internal

1. Cita-cita dan aspirasi, dengan memiliki cita-cita menjadi salah satu pendukung yang dapat memperkuat semangat dalam belajar, begitupun dengan aspirasi sebagai sebuah harapan atau keinginan yang dimiliki oleh individu yang menjadi tujuan dan perjuangan yang telah dimiliki.
2. Kemampuan peserta didik, kemampuan yang mempengaruhi motivasi adalah potensi yang dimiliki baik intelektual maupun psikomotor.

¹⁸ Siti Masitoh., “*Meningkatnya Motivasi Belajar Siswa dengan Strategi Komplementer Melalui Motivasi Belajar*”. (Jawa Barat: CV Mega Press Nusantara, 2023), hlm.39.

3. Kondisi peserta didik, yaitu kondisi fisiologis seperti kesehatan dan panca indera yang maksimal memiliki peluang keberhasilan dalam proses pendidikan.
4. Keadaan Psikologis, diantaranya Bakat, yaitu kemampuan yang dimiliki individu yang menjadi sebuah kecakapan jika diasah terus-menerus.
5. Intelegensi, berkaitan dengan otak dan koneksi antar organ-organ yang ada dalam tubuh yaitu kemampuan mereaksikan rangsangan atau adaptasi dengan lingkungan
6. Sikap, yaitu cara guru mengajar yang baik, suasana peserta didik yang senang akan membuat peserta didik bersemangat sehingga memperoleh hasil yang baik.
7. Persepsi. Manfaat dan keuntungan yang diperoleh ketika belajar dapat meningkatkan persepsi peserta didik yang mempengaruhi kemauan untuk terus belajar.
8. Minat. Ketika peserta didik memiliki minat yang besar terhadap pelajaran matematika, maka akan termotivasi untuk belajar dengan sungguh-sungguh, begitupun dengan pelajaran lain.

Unsur-unsur dinamis dalam pembelajaran. Secara langsung dan tidak langsung perasaan, ingatan, keinginan dan pengalaman yang dimiliki peserta didik juga mempengaruhi motivasi belajar.

2) Faktor eksternal

Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik, diantaranya:

- a) Lingkungan belajar, kondisi belajar yang kondusif akan memperkuat dan mendukung semangat peserta didik untuk belajar.
- b) Lingkungan sekolah, guru dan teman di kelas akan mempengaruhi proses belajar.
- c) Lingkungan masyarakat, aktualisasi/ pengakuan diri peserta didik di masyarakat akan mempengaruhi motivasi belajar
- d) Lingkungan Keluarga, hubungan yang harmonis antar anggota keluarga adanya sikap saling menghormati, menghargai juga berpengaruh terhadap motivasi belajar.
- e) Lingkungan non sosial, lingkungan alamiah (dukungan, kasih sayang dan kebiasaan baik), dan lingkungan instrumental (sarana dan prasarana yang disediakan oleh sekolah) juga berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik.

Kekuatan dan kelemahan yang dimiliki oleh orang tua dan guru harus teridentifikasi dengan jelas. Karena dengan memahami

kekuatan dan kelemahan guru dan orang tua dapat membuat rancangan yang tepat untuk menumbuhkan motivasi anak.¹⁹

g. Aspek-Aspek Motivasi Belajar

Keberhasilan proses belajar mengajar dapat dilihat dalam motivasi belajar yang ditunjukkan oleh peserta didik pada saat melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Adapun aspek-aspek motivasi belajar menurut adalah sebagai berikut:

1) Dorongan untuk mencapai sesuatu

Peserta didik merasa terdorong untuk berjuang mewujudkan keinginan dan harapan-harapannya.

2) Komitmen untuk belajar

Peserta didik memiliki kesadaran tinggi untuk belajar, bertanggungjawab dalam mengerjakan tugas dan mampu menyeimbangkan tugas.

3) Inisiatif peserta didik

Inisiatif untuk memunculkan ide-ide baru yang akan menunjang keberhasilan dan kesuksesan dalam menyelesaikan proses pendidikannya.

4) Optimisme sikap gigih

Peserta didik yang memiliki sikap tidak mudah menyerah dalam mencapai mengatasi hambatan dan tantangan guna mencapai tujuan.

Seperti semangat peserta didik untuk melakukan tugas-tugasnya, yaitu

¹⁹ Siti Masitoh., “*Meningkatnya Motivasi Belajar Siswa dengan Strategi Komplementer Melalui Motivasi Belajar*”. (Jawa Barat: CV Mega Press Nusantara, 2023), hlm.39.

peserta yang memiliki motivasi belajar akan selalu berusaha melakukan tugas pekerjaannya sebaik mungkin, selalu bersikap mandiri dan memiliki target nilai untuk meningkatkan semangat peserta didik dalam melakukan tugasnya.

5) Motivasi terhadap minat dan perhatian

Motivasi terhadap minat dan perhatian peserta didik terhadap pelajaran, yaitu peserta yang mempunyai motivasi belajar tinggi akan menaruh perhatian terhadap pelajaran dan motivasi peserta didik terhadap kegiatan-kegiatan belajar yang dilakukan.

6) Tanggung jawab

Tanggung jawab peserta didik dalam mengerjakan tugas-tugasnya, yaitu peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi akan selalu bertanggung jawab terhadap tugas yang diterima artinya tidak pernah mengabaikan tugas yang diberikan oleh guru.

7) Reaksi

Reaksi yang ditunjukkan peserta didik terhadap stimulus yang diberikan guru, yaitu peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi akan memperhatikan guru ketika sedang mengajar dan aktif bertanya ketika proses belajar mengajar berlangsung. Reaksi peserta didik terhadap proses pembelajaran terlihat lebih semangat dan lebih focus.²⁰

²⁰ Siti Masitoh., “*Meningkatnya Motivasi Belajar Siswa dengan Strategi Komplementer Melalui Motivasi Belajar*”. (Jawa Barat: CV Mega Press Nusantara, 2023), hlm.39.

3. Peserta Didik

a. Pengertian Peserta Didik

Peserta didik menurut ketentuan umum undang-undang RI No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu. Peserta didik adalah orang yang mempunyai pilihan untuk menempuh ilmu cita-cita dan harapan masa depan.

Peserta didik adalah individu yang secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Mereka adalah subjek utama dalam kegiatan belajar mengajar, yang memiliki potensi untuk berkembang secara intelektual, emosional, sosial, dan moral melalui proses pendidikan yang sama untuk berkembang sesuai dengan potensi dan minatnya.²¹

b. Peran Peserta Didik

Peserta didik memainkan peran penting dalam pencapaian tujuan pendidikan. Mereka bukan hanya penerima materi ajar, tetapi juga menjadi penggerak dalam proses pembelajaran. Peserta didik berperan aktif dalam mencari, memahami, dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari. Agar peserta didik terfasilitasi dalam mengenal, menjadi peduli, dan menginternalisasi karakter, peserta

²¹ Ali Imron. *Manajemen Peserta Didik, Berbasis Sekolah*. (Jakarta: PT Bumi Aksara. 2016). hlm: 5.

didik harus diberi peran aktif dalam pembelajaran. Peran-peran tersebut antara lain yaitu:

- 1) Partisipasi diskusi diruangan kelas
- 2) Pelaku eksperimen
- 3) Penyaji hasil-hasil diskusi dan eksperimen,
- 4) Pelaksana proyek.²²

c. Kewajiban Peserta Didik

Peserta didik memiliki tanggung jawab, tanggung jawab ini penting untuk membentuk karakter yang kuat, disiplin, dan memiliki etika yang baik, sehingga mampu menjadi anggota masyarakat yang berkontribusi positif. Dalam pengembangan kurikulum dan metode pembelajaran, peserta didik menjadi faktor utama yang dipertimbangkan. Pendidikan yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*) menekankan pentingnya memahami karakteristik, kebutuhan, serta bakat masing-masing individu untuk menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan menyenangkan. Kewajiban tersebut diantaranya yaitu:

- 1) Mengikuti proses pendidikan dengan baik
- 2) Menghormati pendidik
- 3) Menjaga lingkungan belajar yang kondusif.²³

²² Mulyasa, “*Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*”. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2021).hlm.22.

²³ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: Rineka Cipt, 2020), hlm.54.

B. Kajian/Penelitian Terdahulu

Berdasarkan telaah yang telah dilakukan, maka dikemukakan beberapa kajian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan, diantaranya adalah:

1. Peneliti Faradila Harun dan Lukman Arsyad (Jurnal *Educator Directory of Elementary Education Journal*, IAIN Sultan Amai Gorontalo, 2020) yang berjudul “Dampak *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik”. Hasil Penelitiannya menunjukkan bahwa *game online* berdampak pada motivasi belajar peserta didik. Tingkat motivasi belajar peserta didik rendah akibat *game online*. *Game online* memiliki dampak, dampak tersebut berupa dampak negative dan dampak positif. Dampak negative membuat motivasi belajar peserta didik menurun, tidak fokus pada peserta didikan, senang menyendiri, dan sering menghayal. Sedangkan dampak positif membuat motivasi belajar meningkat, peserta didik merasa senang, dan meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris.

Dari penelitian diatas terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Adapun letak persamaannya ialah penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Adapun letak perbedaannya adalah penelitian ini adalah hanya terhadap motivasi belajar peserta didik, sedangkan peneliti fokus penelitian dampak *game online*

terhadap motivasi belajar peserta didik dikelas IV SDN 02 Rantau Utara.²⁴

2. Penelitian Ingka Rahmadanti (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Curup, 2022) yang berjudul “Hubungan *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di SD Negeri 32 Rejang Lebong”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa *game online* memiliki hubungan yang signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik yang ada di SD Negeri 32 Rejang Lebong, dengan nilai t hitung sebesar 2,977 dengan nilai signifikansi 0,005 lebih kecil dari 0,05 yang artinya variable x yaitu *game online* memiliki hubungan terhadap variable Y yaitu motivasi belajar peserta didik.

Dari penelitian diatas terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Adapun letak persamaannya ialah penelitian ini sama-sama variabelnya mengarah terhadap motivasi belajar peserta didik. Sedangkan perbedaannya terletak pada metode yang digunakan. Dimana penelitian ini menggunakan jenis metode kuantitatif sedangkan peneliti menggunakan jenis metode kualitatif.²⁵

3. Penelitian oleh Risky Roland Jurdil dan Herlina Usman (Jurnal: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar UNJ, 2022) yang berjudul “Analisis Dampak *Games Online* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat

²⁴ Faradila Harun, “Dampak Kecanduan Game online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik”. Vol 1, no 2 (2020): 2746-4253, hlm. 139-155.

²⁵ Ingka Rahmadanti, "Hubungan Game online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SD Negeri 32 Rejang Lebong", *Skripsi* (2022), hlm. 78.

peningkatan intensitas bermain *game online* terhadap peserta didik. Hal tersebut terlihat dari peningkatan jam bermain *game online* yang didukung dengan adanya perangkat-perangkat yang dimiliki informan untuk belajar. Sementara pada masa belajar intensitas bermain *game online* para informan cenderung lebih sedikit karena perangkat-perangkat yang kurang mendukung dan pada masa itu trend bermain *game online* untuk peserta didik-peserta didik. Mereka yang menghabiskan waktu luang mereka untuk bermain *game online* karena keterbatasan mobilitas saat itu. Mengenai motivasi belajar, dua dari lima informan memiliki motivasi yang tinggi untuk mendapatkan prestasi yang bagus disekolah. Hal ini terlihat dari tingginya antusias mereka dalam mengikuti kegiatan yang mereka sukai diluar jam pembelajaran sekolah, target mereka dalam setiap asesmen yang diikuti, serta tingkat tanggung jawab mereka dalam pengerjaan tugas-tugas sekolah. Namun, tingkat dominasi dalam dinamika pembelajaran di kelas juga mempengaruhi motivasi belajar kelima informan, di samping itu perangkat yang dimiliki peserta didik juga mempengaruhi tingkat motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Mengenai intensitas bermain *game online*, empat dari reponden sudah memiliki jam tertentu untuk mengaksesnya. Sementara satu informan lagi bermain *game online* secara tentatif atau sesuai dengan banyak atau tidaknya tugas sekolah saat itu.

Dari penelitian diatas terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Dilihat dari persamaannya yaitu menggunakan penelitian kualitatif. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan Studi studi kasus, sedangkan peneliti yaitu metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif.²⁶

4. Penelitian Mario Agustian (Skripsi, Universitas Bosowa, 2023) yang berjudul “Analisis Aktivitas *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa bermain *game* memiliki tingkat kecanduan yang berbeda-beda bagi pemain, yaitu: rendah, sedang, dan tinggi. Tingkat keinginan bermain *game online* dapat dilihat dari intensitas siswa bermain *game*. frekuensi bermain *game online* yang semakin lama, maka semakin banyak pula dampak *game online* pada hasil belajar siswa. Hasil yang diperoleh dari setiap intensitas bermain *game online* kategori rendah, kategori sedang, dan kategori tinggi. Sebagian besar subjek yang bermain *game online* dapat berdampak bagi hasil belajarnya khususnya di ranah kognitif nilai akhir dari setiap subjek selama satu tahun pembelajaran menurun, diranah psikomotorik meningkatkan kreatifitas subjek dan mengembangkan koordinasi tangan, motorik, dan kemampuan spasial subjek, dan di ranah afektif yaitu berpengaruh pada pola perilaku

²⁶ Risky Roland Jurdil, “Analisis Dampak Kecanduan Games Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar”. Vol.8, no 2. (2022).

subjek, antara lain: sikap pembangkang, berselisih atau bertengkar, persaingan, kerja sama, tingkah laku.

Dari penelitian diatas terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Adapun persamaan mengenai penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan penelitian kualitatif jenis deskriptif. Sedangkan perbedaannya terletak pada variable yang digunakan, di mana penelitian tersebut meneliti tentang analisis aktivitas *game online* terhadap motivasi belajar siswa sedangkan pada penelitian ini berfokus pada analisis dampak *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik.²⁷

5. Penelitian Abin Abdullah (Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2024) yang berjudul “Analisis Dampak *Game online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa (Studi Kasus Smpn 2 Tangerang Selatan)”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa bahwa *game online* memiliki potensi yang cukup berpengaruh pada prestasi belajar siswa. Terlebih karena dampak negatifnya, penulis mengharapkan dapat meminimalisir hal tersebut melalui pengelolaan waktu yang baik dan pemilihan *game* yang tepat. Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi para pendidik serta orang tua dalam memahami dampak *game online* untuk membantu peserta didik dalam mencapai keseimbangan antara hiburan dan pendidikan. Dengan

²⁷ Mario Agustian, ”Analisis Aktivitas Game online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Upt Spf Sd Inpres Lae-Lae 1”. Skripsi (2023).

demikian, peserta didik dapat tetap menikmati manfaat teknologi tanpa mengorbankan prestasi akademik mereka.

Dari penelitian diatas terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Adapun letak persamaannya ialah penelitian ini sama-sama menggunakan penelitian kualitatif. Sedangkan perbedaannya terletak pada variable yang digunakan, di mana penelitian tersebut meneliti tentang analisis dampak *Game online* terhadap prestasi belajar siswa berupa studi kasus dengan pendekatan konvensional sedangkan pada penelitian ini berfokus pada analisis dampak *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik dengan pendekatan deskriptif.²⁸

²⁸ Abin Abdullah, “Analisis Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa (Studi Kasus Smpn 2 Tangerang Selatan)”, *Skripsi*, (2024).

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Adapaun waktu dan lokasi dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 06 Rantau Utara, yang beralamat di Jl. Brigjen Abdul Azis, Padang Matinggi, Kec. Rantau Utara, Kab. Labuhanbatu, Sumatera Utara. Adapun alasan peneliti melakukan penelitian disekolah ini adalah dikarenakan lokasi ini dekat dengan tempat tinggal peneliti sehingga akses mudah dalam mengumpulkan data, seperti observasi lokasi, wawancara dengan guru, peserta didik dan orang tua serta dokumentasi dalam kegiatan penelitian.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan mulai dari 15 Juli 2025 sampai tanggal 05 Agustus 2025. Waktu penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel III.1
Jadwal Penelitian

No	Kegiatan Penelitian	Alokasi Waktu
1	Penyusunan Proposal	Mei 2025
2	Penyusunan Instrumen	Juni 2025
3	Pengumpulan Data	Juli 2025
4	Pengolahan Data	Agustus 2025
5	Menyusun Laporan	Oktober 2025

B. Jenis penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Penelitian Kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk memahami fenomena tentang apa yang di alami oleh subyek penelitian dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah. Hasil penelitian kualitatif menekankan pada dengan makna data yang valid beserta alasan-alasan yang kuat.

Metode kualitatif digunakan untuk mendapat data yang mendalam, suatu data yang mengandung makna. Makna adalah data yang sebenarnya, data yang pasti yang merupakan suatu nilai dibalik suatu yang tampak, oleh karena itu dalam penelitian kualitatif tidak menekankan pada generalisasi, tapi lebih menekankan pada makna. Generalisasi dalam penelitian kualitatif dinamakan *transferability*, artinya hasil penelitian tersebut dapat digunakan ditempat lain, peserta didikalah tempat tersebut memiliki karakteristik yang tidak jauh berbeda.¹

Adapun jenis penelitian yang digunakan ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Sedangkan metode yang digunakan peneliti adalah kualitatif. Penelitian yang dibuat dalam bentuk deskriptif yaitu penelitian yang menggambarkan suatu obyek yang berkenaan dengan masalah yang

¹ Sulistyawati, Penelitian Kualitatif: Metode Penelitian Kualitatif.(2023).

diteliti menggunakan metode deskriptif. Metode deskriptif sendiri bertujuan untuk menggambarkan fenomena atau gejala sistematis, actual dan akurat.²

C. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini subjek yang dipilih untuk mengetahui sumber data yang diambil adalah guru kelas di kelas IV sebanyak 1 orang, peserta didik kelas IV yang bermain *game online* sebanyak 6 orang, dan orang tua dari peserta didik yang bermain *game online* sebanyak 6 orang. Pemilihan subjek ini didasarkan pada fokus penelitian yang bertujuan untuk mengetahui dampak bermain *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik dikelas IV SDN 06 Rantau Utara.

D. Sumber Data

Sumber data adalah subjek dari mana data tersebut dapat diperoleh. Dalam hal ini sumber data adalah responden dari orang yang merespon dan dapat memberi jawaban atas pertanyaan-pertanyaan peneliti. Jadi sumber data dapat diperoleh dari banyaknya responden yang terlibat.³

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari dua sumber yaitu data primer dan data sekunder.

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data yang di dapat langsung dari sumber yang pertama yaitu orang tua, peserta didik dan guru kelas. Bisa diperoleh langsung dari hasil wawancara, observasi dan observasi langsung. Adapun data primer dari penelitian ini adalah guru kelas IV

² Salim Hutahaean, and Sihotang, "J.Sains dan Kesehatan", No.1 (2024):242-47.

³ Anhar. Metodologi Penelitian Kualitatif. (Cetakan ke-1, Jakarta, KENCANA, 2021)
hlm. 37

sebanyak 1 orang, peserta didik sebanyak 6 orang dan orang tua dari peserta didik 6 orang. Dapat dilihat dalam table berikut ini:

Tabel III.2
Daftar Sumber Data Primer

No	Nama	Jabatan
1	Nurainah Tanjung, S.Pd	Guru Kelas IV
2	Dwi Putra Aditya Lubis	Peserta Didik Kelas IV
3	Muhammad Yardan	Peserta Didik Kelas IV
4	Agam Afdillah Al Fatih	Peserta Didik Kelas IV
5	Al Habsy Zarli	Peserta Didik Kelas IV
6	Salsabila Putri	Peserta Didik Kelas IV
7	Khadizah Meca Dahlan	Peserta Didik Kelas IV
8	Ayu	Orang Tua
9	Ririn	Orang Tua
10	Zulaika	Orang Tua
11	Sarah	Orang Tua
12	Asmita	Orang Tua
13	Tini	Orang Tua

2. Sumber Data Sekunder

Data yang diperoleh dari sumber sekunder disebut data pendukung atau data literature. Data sekunder diperoleh dari data yang sudah ada sebelumnya seperti buku, jurnal ilmiah, atau studi pustaka. Adapun data sekunder yang dibutuhkan dalam penelitian dapat dilihat pada table dibawah ini:⁴

⁴ Murdiyanto, "metode penelitian kualitatif", (2020).

Tabel III.3
Daftar Sumber Data Sekunder

No	Sumber Data	Keterangan
1	Buku Teks	Buku-buku terkait dampak bermain <i>game online</i> serta motivasi belajar dapat dijadikan sebagai sumber.
2	Jurnal Ilmiah	Artikel-artikel ilmiah yang membahas tentang dampak bermain <i>game online</i> serta motivasi belajar.
3	Studi Pustaka	Untuk memperkuat dan memperjelas informasi dari buku, jurnal, dan sumber tertulis lainnya untuk memperjelas pembahasan dalam penelitian.

E. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Teknik observasi merupakan teknik yang bertujuan untuk mengumpulkan data langsung dari lapangan. Yaitu dengan melakukan pengamatan langsung sehingga memperoleh informasi. Dalam penelitian ini proses observasi diawali dengan mengidentifikasi lokasi yang akan diteliti mengobservasi kelas IV untuk mengetahui seberapa banyak peserta didik yang suka bermain *game online*. Instrumen yang digunakan dalam observasi dapat berupa pengamatan kegiatan belajar dikelas IV dan pengambilan gambar. Penelitian ini dilakukan dengan menggabungkan beberapa data sebagai bahan awal untuk lebih memeriksa serta Analisis Dampak *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. Dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel III.4
Pedoman Pelaksana Observasi

No	Aspek yang Diamati	Indikator/Fokus Pengamatan
1	Lokasi Observasi	Keadaan lingkungan sekolah dan kelas
2	Peserta Didik yang Bermain <i>Game Online</i>	Jumlah peserta didik yang diketahui bermain <i>game online</i>
3	Waktu Bermain <i>Game Online</i>	Lama waktu bermain <i>game online</i>
4	Keadaan dan Perilaku Saat Belajar	Sikap dan kondisi fisik peserta didik dikelas
5	Tempat Bermain <i>Game Online</i>	Tempat peserta didik mengakses permainan <i>game online</i>
6	Jenis <i>Game Online</i> yang Dimainkan	<i>Game Online</i> yang paling sering dimainkan peserta didik

b. Wawancara

Wawancara merupakan suatu cara yang digunakan untuk memperoleh hasil informasi yang langsung dari sumber nya. Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian kualitatif adalah wawancara mendalam (*in-depth interview*) adalah proses memperoleh keterangan dengan tanya jawab dan bertatap muka antara pewawancara dengan orangtua, peserta didik dan Guru Kelas IV SDN 06 Rantau Utara dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang sesuai dengan judul peneliti. Adapun pedoman pelaksana wawancara dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel III.5
Pedoman Pelaksana Wawancara

No	Aspek	Indikator	Responden
1	Dampak <i>Game online</i>	Intensitas bermain <i>game online</i>	Orang Tua, Peserta didik
		Kecanduan <i>game online</i>	Orang Tua, Guru Kelas, Peserta didik.

		Dampak akademik	Guru kelas, Orang Tua
		Perubahan perilaku	Orang Tua
2	Motivasi Belajar	Hasrat untuk berhasil	Guru Kelas
		Dorongan dan kebutuhan belajar	Guru Kelas, Orang Tua
		Harapan dan cita-cita	Peserta didik, Orang Tua

c. Dokumentasi

Dalam penelitian kualitatif, penggunaan teknik dokumentasi merujuk pada kegiatan atau proses yang melibatkan pengumpulan berbagai dokumen dengan menggunakan bukti yang sah dalam bentuk dokumentasi juga dapat dipahami sebagai upaya untuk mencatat dan mengorganisir informasi dalam bentuk seperti foto, dan gambar. Dalam penelitian ini dokumentasi yang digunakan peneliti berupa foto-foto pada saat observasi, wawancara pada orang tua, peserta didik, dan guru kelas. Untuk menyimpan informasi tersebut, diperlukan tempat atau system yang mampu menampung dokumentasi.⁵

F. Teknik Pengecekan Keabsahan Data

Teknik pengecekan dan keabsahan data adalah suatu usaha yang dilakukan peneliti untuk menjamin bahwa data yang dihasilkan adalah benar dan terpercaya. Adapun teknik pengecekan dan keabsahan data pada penelitian ini adalah:⁶

⁵ Mario Agustian."Analisis Aktivitas Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Upt Spf Sd Inpres Lae-Lae 1". Skripsi (2023).

⁶ Bambang Arianto, "Triangulasi Metoda Penelitian Kualitatif," *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat* 12, No. 3 (2020): 151.

1. Triangulasi Sumber

Untuk mengurangi kesalahan dalam proses perolehan data dalam suatu penelitian harus data yang valid. Cara yang digunakan dalam memperoleh kebenaran dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber, dimana data yang tidak berbeda antara data yang dilaporkan dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian.

2. Ketekunan Pengamatan

Penelitian ini dilakukan dengan terus mengumpulkan data yang benar, aktual, lengkap dan akurat. Observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti tidak hanya sekali saja, namun secara terus menerus untuk memperoleh data yang rinci dan teliti. Dalam hal ini peneliti terjun langsung kelapangan dan mengamati secara tekun dan terstruktur mengenai data-data yang sudah dikumpulkan. Jika ada sedikit perubahan maka peneliti langsung memperbaiki dan memperbarui datanya agar data yang dihasilkan adalah data yang valid.

3. Menggunakan Bahan Referensi

Menggunakan bahan referensi adalah pendukung untuk membuktikan data yang telah ditemukan oleh peneliti. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan bahan referensi berupa data hasil wawancara yang didukung dengan adanya data atau gambaran suatu keadaan berupa dokumentasi untuk membuktikan data yang telah ditemukan oleh peneliti.

G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Teknik pengolahan dan analisis data dilakukan dengan prosedur ilmiah penelitian kualitatif. Dalam penelitian ini menggunakan metode analisis. Dalam teknik analisis ini terdapat tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Data tersebut dihasilkan dari proses observasi, wawancara dan dokumentasi. Menurut Miles dan Huberman terdapat 3 teknik analisis data kualitatif yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Proses ini berlangsung terus menerus selama penelitian berlangsung, bahkan sebelum data benar terkumpul.

1. Reduksi data

Reduksi data dalam penelitian ini dengan merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting dan mencari tema dan polanya. Pencarian data hanya fokus kepada analisis dampak *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik dikelas IV SDN 06 Rantau Utara.

Dalam penelitian ini peneliti mencatat dan merangkum data, dan memilih hal-hal pokok dan yang paling relevan dengan subjek penelitian kemudian membuang hal-hal yang tidak relevan.

2. Penyajian Data

Penyajian data pada penelitian ini disajikan berupa rangkaian kalimat berbentuk naratif dan uraian singkat yang disusun secara logis dan sistematis. Dengan demikian akan memudahkan peneliti untuk

memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang sudah dipahami tersebut.

Dalam penelitian ini peneliti menggambarkan bagaimana dampak *game online* terhadap motivasi belajar dikelas dari hasil wawancara dengan guru kelas, peserta didik dan orang tua.

3. Penarikan Kesimpulan

Langkah terakhir adalah penarikan kesimpulan berdasarkan temuan dalam melakukan verifikasi kesimpulan awal yang masih bersifat sementara dan akan berubah apabila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memiliki gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencari bila diperlukan.⁷

Dalam penelitian ini peneliti menarik kesimpulan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terkait dampak *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik dikelas IV SDN 06 Rantau Utara. Data yang terkumpul dianalisis untuk melihat dampak dari bermain *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik dikelas. Hasilnya menunjukkan bahwa bermain *game online* berdampak positif dan berdampak negatif pada motivasi belajar dikelas. Dan yang paling terlihat adalah dampak negatifnya.

⁷ Mouwn, Metodologi Penelitian Kualitatif in Metodologi Penelitian Kualitatif (2020)

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Sejarah Berdirinya SDN 06 Rantau Utara

SDN 06 Rantau Utara merupakan salahsatu sekolah jenjang SD berstatus Negeri yang berada di wilayah Kec. Rantau Utara, Kab. Labuhan Batu, Sumatera Utara. SDN 06 Rantau Utara didirikan pada tanggal 29 Oktober 2018 dengan Nomor SK Pendirian Nomor 18 Tahun 2018 yang berada dalam naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Dalam kegiatan pembelajaran, sekolah yang memiliki 383 peserta didik yang terdiri dari 193 peserta didik laki-laki dan 190 peserta didik perempuan, di mana jumlah siswa laki-laki lebih banyak dari siswa perempuan, dan dibimbing oleh 26 guru yang profesional di bidangnya. Kepala Sekolah SDN 06 Rantau Utara saat ini adalah Maria Lubis. Operator yang bertanggungjawab adalah Endang Viviani. Sekolah ini telah terakreditasi B dengan Nomor SK Akreditasi 789/BANSM/PROVSU/LL/X/2018 pada tanggal 10 Oktober 2018. Alamat SDN 06 Rantau Utara terletak di Jl. Brigjend Abdul Aziz, Padang M, Kec. Rantau Utara, Kab. Labuhan Batu, Sumatera Utara. Dengan adanya keberadaan SDN 06 Rantau Utara, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mencerdaskan anak bangsa di wilayah Kec. Rantau Utara, Kab. Labuhan Batu.

2. Visi Misi dan Tujuan Sekolah SDN 06 Rantau Utara

Adapun visi dan misi dari SDN 06 Rantau Utara, Kabupaten Labuhanbatu terhitung masih tetap digunakan sampai sekarang, dengan deskripsi sebagai berikut:

a. Visi

Mewujudkan peserta didik yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, serta mewujudkan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan berbudaya serta berwawasan lingkungan.

b. Misi

- 1) Mendidik siswa agar menjadi insan yang berakhlak mulia, mandiri, inovatif, kreatif, dan kompetitif.
- 2) Mengaplikasikan kurikulum pendidikan yang berkarakter.
- 3) Menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dengan memperhatikan perkembangan dan potensi yang dimiliki siswa.
- 4) Mengembangkan dan menumbuhkan minat membaca pada program literasi.
- 5) Mengembangkan kegiatan keagamaan secara terprogram, sistematis, dan berkesinambungan.
- 6) Meningkatkan hubungan yang harmonis antar warga sekolah, komite sekolah, dan masyarakat setempat.
- 7) Terwujudnya sekolah yang sehat dan berbudaya lingkungan sebagai tempat pendidikan yang nyaman dan menyenangkan.

8) Mewujudkan sekolah yang mandiri dalam melakukan sekolah yang berbudaya lingkungan: Melestarikan dan membudayakan lingkungan sekolah agar tetap bersih, indah dan segar. Meningkatkan kualitas lingkungan seperti taman kelas dan apotek hidup. Serta Mencegah pencemaran dan kerusakan lingkungan.

3. Keadaan Sarana dan Prasarana SDN 06 Rantau Utara

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran tentunya harus didukung oleh sarana dan prasarana, begitulah dengan proses pembelajaran di SDN 06 Rantau Utara. Adapun sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran di SDN 06 Rantau Utara dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel IV.1
Sarana dan Prasarana SDN 06 Rantau Utara Kabupaten
Labuhanbatu Tahun 2024-2025

No	Sarana dan Prasarana	Jumlah
1.	Ruang Kelas	12
2.	Kantor Kepala Sekolah	1
3.	Kantor Tata Usaha	1
4.	Ruang Guru	1
5.	Perpustakaan	1
6.	Kamar Mandi	4
7.	Lapangan	1
8.	Kantin	3
9.	Gudang	1

4. Keadaan Pegawai dan Guru SDN 06 Rantau Utara

Untuk kelancaran proses pembelajaran, perlu didukung oleh guru yang memadai sesuai dengan kebutuhan sekolah. Adapun jumlah guru yang terdapat di SDN 06 Rantau Utara sebanyak 26 dapat dilihat pada table berikut:

Tabel IV.2
Keadaan Pegawai dan Guru di SDN 06 Rantau Utara
Kabupaten Labuhanbatu Tahun 2024-2025

No	Nama	JK	Jabatan
1.	Maria Lubis,S.Pd	P	Kepala Sekolah
2.	Rahmawati,S.Pd	P	Guru Kelas
3.	Nurainah Tanjung,S.Pd	P	Guru Kelas
4.	Suharti Siagian,S.Pd	P	Guru Agama Islam
5.	Rohana Siburian,S.Pd	P	Guru Agama Kristen
6.	Maice Sulistia,S.Pd	P	Guru Kelas
7.	Solihin,S.Pd	L	Guru Kelas
8.	Nurlia Sari Pasaribu,S.Pd	P	Guru Kelas
9.	Hijjah Asnita,S.Pd	P	Guru Kelas
10.	Nadya Sari Parorot,S.Pd	P	Guru Kelas
11.	Dewi Sartika,S.Pd	P	Guru Kelas
12.	Refda Yani,S.Pd	P	Guru Kelas
13.	Anna Fiqra Rambe,S.Pd	P	Guru Kelas
14.	Yusri Hairani,S.Pd	P	Guru Kelas
15.	Rizki Sakinah,S.Pd	P	Guru Kelas
16.	Rezki Muliana,S.Pd	L	Guru Kelas
17.	Endang Viviani,S.Pd	P	Guru Kelas
18.	Rizki Maimunah Sari,S.Pd	P	Guru Kelas
19.	Rizki Andrian,S.Pd	L	Guru PJOK
20.	Juli Maharani Ritonga,S.Pd	P	Perpustakaan
21.	Erna Wati S.Pd	P	Staff
22.	Rubiyani LubisS.Pd	P	Guru Bahasa Inggris
23.	Yoga Hafiz Jayadinata	L	Guru PJOK
24.	Sarah Humala Lubis	P	Guru Kelas
25.	Juwanda Syahputra Rambe	L	Satpam
26.	Tri Okta Putra	L	Penjaga Sekolah

Sumber Data: Data Administrasi SDN 06 Rantau Utara, Kabupaten Labuhanbatu

5. Keadaan Peserta Didik SDN 06 Rantau Utara

Peserta didik merupakan objek yang paling utama dalam proses belajar mengajar, berdasarkan data administrasi yang ada di SDN 06 Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu, keadaan peserta didik dapat dilihat pada table berikut:

Tabel IV.3
Keadaan Peserta Didik SDN 06 Rantau Utara Kabupaten
Labuhanbatu Tahun 2024-2025

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
I	34	34	68
II	40	29	69
III	26	32	58
IV	29	30	59
V	34	25	59
VI	30	40	70
			383

Sumber Data: Data Administrasi SDN 06 Rantau Utara, Kabupaten Labuhanbatu

B. Deskripsi Data Temuan Khusus

Deskripsi data merupakan gambaran data yang digunakan dalam suatu penelitian. Dalam mengumpulkan data peneliti mewawancarai guru kelas IV, peserta didik kelas IV yang suka bermain *game online* dan orang tua dari peserta didik yang suka bermain *game online*.

1. Dampak Positif dan Dampak Negatif Bermain *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dikelas IV SDN 06 Rantau Utara

Dampak positif adalah keuntungan yang didapatkan oleh peserta didik dari bermain *game online*, sedangkan dampak negatif adalah akibat buruk yang bisa timbul dari bermain *game online*. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dari hasil wawancara ditemukan bahwa bermain *game online* memberikan dampak positif sekaligus negatif terhadap motivasi belajar peserta didik.

a. Dampak positif

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dikelas IV SDN 06 Rantau Utara. Terdapat beberapa dampak positif yang muncul ketika proses pembelajaran antara lain:

1) Adanya interaksi antar peserta didik

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti dikelas IV SDN 06 Rantau Utara, terlihat bahwa peserta didik yang suka bermain *game online* lebih sering berinteraksi antar peserta didik lainnya. Karena terlihat mereka sesama yang suka bermain *game online* selalu tukar informasi mengenai pengalamannya dalam bermain *game online*. Dalam proses bermain *game online* juga memerlukan kerjasama tim untuk saling mendukung sehingga hal ini membuka peluang bagi mereka untuk saling berinteraksi dengan teman sebaya. Saat dikelas mereka bertukar cerita tentang permainan *game online* yang dimainkan, dan saat dirumah mereka bergabung dan berinteraksi bermain *game online* bersama.¹

Seperti wawancara yang dilakukan dengan ibu Nurainah Tanjung selaku guru kelas dikelas IV SDN 06 Rantau Utara mengatakan bahwa:

Menurut ibu Nurainah Tanjung mengatakan bahwa: Iya saya melihat peserta didik yang suka bermain *game online* lebih suka berinteraksi antar temannya yang juga suka bermain *game online*, bahkan saya pernah mendengar mereka akan

¹ Data Observasi, di SDN 06 Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu 17 Juli 2025.

melakukan mabar (main bareng) ketika pulang sekolah nanti.²

Selanjutnya wawancara dengan peserta didik dikelas IV SDN 06 Rantau Utara yang suka bermain *game online* dan berkaitan dengan interaksi mereka antar peserta didik. Seperti wawancara yang dilakukan dengan salahsatu peserta didik berikut ini:

Menurut Dwi mengatakan bahwa: Iya, pada saat dikelas saya dan teman saya cerita-cerita tentang *game online* yang kami mainkan.ternyata kami memainkan *game online* yang sama, jadi setiap pulang sekolah kami main bareng dirumah saya.³

Hal yang sama juga disampaikan oleh Muhammad Yardan selaku peserta didik kelas IV SDN 06 Rantau Utara menyampaikan bahwa:

Menurut Muhammad Yardan mengatakan bahwa: Kami selalu bermain bareng dirumah, kadang jadi satu tim dengan teman lainnya juga. Kami kerjasama tim dari bermain *game online* itu.⁴

Selanjutnya wawancara dengan salahsatu orang tua dari kelas IV SDN 06 Rantau Utara yang suka bermain game online. Oleh Ibu Ayu mengatakan bahwa:

Menurut ibu Ayu mengatakan bahwa: Anak saya kalau sehabis pulang sekolah bermain game online dirumah, teman-temannya jadi banyak juga bermain dirumah bareng anak saya. Karena memang ada wifi juga dirumahan.⁵

² Nurainah Tanjung, Guru Kelas IV SDN 06 Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu, Wawancara tanggal 17 Juli 2025.

³ Dwi Putra Aditya, Peserta Didik Kelas IV SDN 06 Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu, wawancara tanggal 18 Juli 2025.

⁴ Muhammad Yardan, Peserta Didik Kelas IV SDN 06 Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu, Tanggal 18 Juli 2025.

⁵ Ayu, Orang Tua Peserta Didik dikelas IV SDN 06 Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu pada tanggal 17 Juli 2025

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang didapatkan diatas dapat disimpulkan bahwa peserta didik pada dasarnya senang melakukan interaksi sosial, salah satunya melalui bermain *game online*. Aktivitas bermain bersama dirumah memberikan ruang untuk mereka saling berkomunikasi, bekerjasama, dan menjalin hubungan sosial yang lebih luas.

2) Kemampuan berpikir cepat

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas IV SDN 06 Rantau Utara. Peserta didik yang terbiasa bermain game online memang memiliki kemampuan berfikir cepat, karena permainan *game online* mampu mengolah informasi yang muncul secara tiba-tiba serta segera memilih tindakan yang cepat.⁶

Seperti wawancara yang dilakukan dengan ibu Nurainah Tanjung selaku guru kelas di kelas IV SDN 06 Rantau Utara mengatakan bahwa:

Menurut Ibu Nurainah mengatakan bahwa: terlihat beberapa peserta didik yang suka bermain game online masih terlihat mampu berfikir cepat ketika mengikuti pembelajaran di kelas, kadang pas saya kasih tugas latihan masih bias cepat menjawab. Meskipun dalam beberapa kondisi mereka juga masih perlu diarahkan agar tetap semangat soalnya kalau siang anak-anak yang main *game online* itu Nampak lesu dan ga fokus lagi.⁷

Selanjutnya wawancara dengan peseta didik di Kelas IV SDN 06 Rantau Utara menyampaikan bahwa:

⁶ Observasi, di Kelas IV SDN 06 Rantau Utara Kabupaten LabuhanBatu Tanggal 17 Juli 2025.

⁷ Nurainah Tanjung, Guru di Kelas IV SDN 06 Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu Tanggal 18 Juli 2025.

Kalau pas pagi dan lagi belajar matematika hitung-hitung saya suka dikasih latihan sama ibu guru. Dan saya pernah siap duluan. Walaupun saya suka *main game* tapi saya bisa menjawab soal latihan matematika tapi kalau siang saya kurang fokus, lebih suka pagi.⁸

Selanjutnya wawancara dengan salahsatu orang tua peserta didik dikelas IV SDN 06 Rantau Utara menyampaikan bahwa:

Menurut ibu Ririrn mengatakan bahwa: Anak saya memang suka bermain *game online* tapi kalau saya suruh masih mau cepat bergerak langsung. Anak saya juga tipe anak yang standard-standard aja ga pandai kali, ga juga dibawah rata-rata.⁹

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang didapatkan diatas dapat disimpulkan bahwa meskipun peserta didik suka bermain game online, mereka tetap mampu menunjukkan kemampuan mereka berfikir cepat, baik dikelas maupun dikehidupan sehari-hari. Guru menilai peserta didik masih bias sigap dalam merespon pertanyaan, peserta didik juga masih mampu mengambil keputusan dengan cepat dan orang tua melihat anak masih tanggap dalam berinteraksi. Dengan demikian kebiasaan bermain game online dapat memberikan dampak positif berupa peningkatan berfikir cepat, asalkan penggunaannya masi terkontrol dan tidak mengganggu keajiban dalam belajar.

⁸ Agam Afdillah, Peserta Didik dikelas IV SDN 06 Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu pada tanggal 18 juli 2025

⁹ Ririn, Orang Tua Peserta Didik di Kelas IV SDN 06 Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu pada tanggal 18 Juli 2025

3) Keberhasilan dalam permainan dapat menimbulkan rasa senang dan percaya diri.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti dikelas IV SDN 06 Rantau Utara, terlihat bahwa peserta didik yang suka bermain *game online* bisa terlihat senang dan meningkatkan kepercayaan diri. Rasa senang muncul karena *game online* itu menawarkan hiburan dan tantangan ketika mereka berhasil menyelesaikan misi maka akan menimbulkan suasana menyenangkan. Keberhasilan dapat dilihat dari skor tinggi atau naik level. Jadi ketika mereka menang mereka akan merasa senang dan lebih percaya diri.

Seperti wawancara yang dilakukan dengan ibu Nurainah Tanjung selaku guru kelas dikelas IV SDN 06 Rantau Utara mengatakan bahwa:

Menurut ibu Nurainah mengatakan bahwa: beberapa peserta didik terlihat semangat dan percaya diri kalau ditanya mengenai *game online*. Selain itu peserta didik yang bermain *game online* masih ada kepercayaan dirinya ketika diminta maju kedepan kelas untuk berdiskusi, karena saya akan memberikan reward.¹⁰

Selanjutnya wawancara dengan dengan peserta didik di kelas IV SDN 06 Rantau Utara yang suka bermain *game online* menyatakan bahwa:

¹⁰ Nurainah Tanjung, Guru Kelas IV SDN 06 Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu pada tanggal 21 Juli 2025.

Menurut AL Habsy mengatakan bahwa: ketika saya bisa menyelesaikan game roblox yang saya mainkan dan saya bisa naik level saya merasa sangat senang. Karena saat itu saya bisa mengalahkan teman saya, jadi saya bisa mengejek teman saya karena dia kalah.¹¹

Hal yang sama juga disampaikan oleh peserta didik kelas IV

SDN 06 Rantau Utara menyampaikan bahwa:

Menurut Salsabila Putri mengatakan bahwa: bermain game online membuat saya merasa senang dan gembira karena bisa bermain bareng teman-teman. Selain itu ketika saya menang saya senang dan ingin mencoba nya lagi sampai level paling tinggi.¹²

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang didapatkan diatas dapat disimpulkan bahwa bermain game online memberikan dampak positif berupa timbulnya rasa senang meningkatnya rasa percaya diri. Peserta didik merasa gembira ketika bermain game online, terutama saat bermain dengan teman-temannya maupun saat berhasil memenangkan permainan. Rasa senang tersebut jadi berdampak pada saat mereka belajar sehingga mereka jadi meningkat rasa percaya dirinya. Terlihat saat proses pembelajaran mereka mau maju kedepan ikut berdiskusi maupun tampil didepan kelas. Dengan demikian, game online tidak hanya berfungsi untuk kesenangan yang memainkannya tetapi mampu dapat mendukung perkembangan emosional peserta didik secara positif.

¹¹ AL Habsy, Peserta Didik di Kelas IV SDN 06 Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu Tanggal 21 Juli 2025

¹² Salsabila Putri, Peserta Didik di Kelas IV SDN 06 Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu pada tanggal 21 Juli 2025

b. Dampak Negatif

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti dikelas IV SDN 06 Rantau Utara, dampak negatif lebih dominan terlihat diantaranya:

1) Malas dan lupa mengerjakan tugas/PR

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti dikelas IV SDN 06 Rantau Utara, terlihat bahwa peserta didik yang suka bermain *game online* selalu malas dan lupa mengerjakan tugas-tugas dan PR (Pekerjaan Rumah) yang diberikan oleh guru kelas. Peserta didik lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online* sehingga lupa akan tanggung jawab nya untuk membuka buku pelajaran dan menyelesaikan kewajibannya sekolah nya, yaitu mengerjakan tugas.

Seperti wawancara yang dilakukan dengan ibu Nurainah Tanjung selaku guru kelas dikelas IV SDN 06 Rantau Utara mengatakan bahwa:

Dari peserta didik yang suka bermain *game online* itu, misalnya ibu memberikan tugas. “Besok kerjakan tugas ini-ini” banyak yang lupa. Ibu yakin karena gara-gara *game game online* itulah penyebabnya. Sehingga tugas-tugas dan kewajiban sekolah mereka lupa.¹³

Selanjutnya wawancara dengan peserta didik di kelas IV SDN 06 Rantau Utara yang suka bermain *game online* menyatakan bahwa:

¹³ Nurainah Tanjung, Guru Kelas IV SDN 06 Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu pada tanggal 21 Juli 2025

Menurut Khadizah Meca mengatakan bahwa: iya saya pernah tidak mengerjakan tugas sekolah karena kalau saya terlalu seru bermain *game* nya saya sampai lupa mengerjakan tugas saya yang dikumpulkan besok.¹⁴

Selanjutnya wawancara dengan salahsatu orang tua dari peserta didik dikelas IV SDN 06 Rantau Utara yang suka bermain *game online* menyatakan bahwa:

Menurut ibu Zulaika mengatakan bahwa: Iya anak saya selalu main game saya tidak mau mengerjakan tugas nya. Padahal setiap hari selalu saya tanya ada tugas tidak. Kalau ada dikerjakan dulu baru main game lagi. Tapi masih mau membantah kadang. Tergantung moodnya saja.¹⁵

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang didapatkan diatas dapat disimpulkan bahwa bermain *game online* memberikan dampak negatif seperti malas mengerjakan tugas/Pr bahkan sampai lupa mengerjakan kewajiban sekolahnya. Hal ini disebabkan karena waktu mereka lebih banyak dihabiskan untuk bermain game online. Sehingga mengurangi perhatian terhadap kewajiban belajar. Akibatnya membuat kedisiplinannya dalam belajar menjadi kurang.

2) Kurang fokus dan konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran dikelas.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti dikelas IV SDN 06 Rantau Utara, terlihat bahwa peserta didik yang suka bermain *game online* kurang fokus dan konsentrasi ketika proses

¹⁴ Khadizah Meca, Peserta Didik Kelas IV SDN 06 Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu pada tanggal 21 Juli 2025

¹⁵ Zulaika, Orang Tua Peserta Didik di Kelas IV SDN 06 Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu pada tanggal 22 Juli 2025

mengikuti pembelajaran dikelas. Akibat peserta didik terlalu lama bermain *game online* sehingga mereka masih terbawa suasana bermain *game online* saat dirumah, jadi perhatian peserta didik kurang fokus dan konsentrasi ketika guru menjelaskan didepan kelas.

Seperti wawancara yang dilakukan dengan ibu Nurainah Tanjung selaku guru kelas dikelas IV SDN 06 Rantau Utara mengatakan bahwa:

Kalau dari peserta didik yang suka bermain *game online* dikelas ini memang mereka kurang fokus saat belajar dan tidak konsentrasi. Kalau ibu kasih soal tidak siap. Beberapa juga karena terlalu banyak bermain *game online* ibu tanyakan ada yang 2 jam 3 jam. Nah yang waktunya banyak bermain itu yang kurang fokus. Lainnya masih mau berinteraksi.¹⁶

Selanjutnya wawancara dengan peserta didik dikelas IV SDN 06 Rantau Utara yang suka bermain *game online* menyatakan bahwa:

Saya masih semangat untuk belajar dikelas, tapi Suka tidak fokus dan konsentrasi pas ibu guru menjelaskan didepan. Apalagi kalau uda siang.¹⁷
Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dengan peserta didik

lainnya yang suka bermain *game online* yaitu Salsabila Putrii

Mengatakan bahwa:

Gak fokus kalau ibu guru menjelaskan pelajaran didepan kelas karena merasa ngantuk. Apalagi kalau uda belajar

¹⁶ Nurainah Tanjung, Guru Kelas IV SDN 06 Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu pada tanggal 22 Juli 2025

¹⁷ Khadizah Meca, Peserta Dididk Kelas IV SDN 06 Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu pada tanggal 22 Juli 2025

matematika ga konsenrasi. Saya selalu mengingat kalau nanti pulanh langsung mau main *game online* sama kawan.¹⁸

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang didapatkan diatas dapat disimpulkan bahwa bermain *game online* memberikan dampak negative, kebiasaan bermain *game online* berlebihan menyebabkan peserta didik kurang fokus dan konsentrasi saat mengikuti pembelajaran dikelas. Guru kelas bahkan mengatakan bahwa peserta didik yang lebih banyak waktunya bermain *game online* yang selalu kurang fokus dikelas saat belajar. Peserta didik juga mengaku lebih sering memikirkan *game online* daripada pelajaran ketika berada dikelas.

3) Mengantuk dikelas akibat kurang tidur karena bermain *game online* hingga larut malam.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti dikelas IV SDN 06 Rantau Utara, terlihat bahwa peserta didik yang suka bermain *game online* selalu mengantuk dikelas akibat kurang tidur karena bermain *game online* hingga larut malam sehingga keesokan harinya mereka megantuk dikelas.

Seperti wawancara yang dilakukan dengan ibu Nurainah Tanjung selaku guru kelas dikelas IV SDN 06 Rantau Utara mengatakan bahwa:

Beberapa peserta didik yang suka main *game* itu selalu mengantuk ketika saya menjelaskan pembelajaran dipagi

¹⁸ Salsabila Putri, Peserta Dididk di Kelas IV SDN 06 Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu pada Tanggal 23 Juli 2025

hari. mungkin pada saat dirumah mereka kebanyakan main *game online* sampai larut malam. Sehingga waktu istirahat mereka berkurang. Makanya ketika dikelas ngantuk.¹⁹

Selanjutnya wawancara dengan peserta didik di kelas IV SDN 06 Rantau Utara Muhammad Yardan yang bermain *game online* menyatakan bahwa:

Saya bermain *game online* sehabis pulang sekolah, mau kadang menghabiskan waktu hingga lima jam. Dan malam nya saya lanjut lagi mainnya, karena saya sudah punya hp sendiri, jadi mainnya dikamar.²⁰

Hal ini sejalan dengan peserta didik lainnya di Kelas IV SDN 06 Rantau Utara Agam Afdillah yang suka bermain *game online* menyatakan bahwa:

Saya bermain game online setelah pulang sekolah hanya 2 jam. Tetapi. Tetapi saya bermain lagi malamnya sampai larut malam, karena terlalu seru.²¹

Selanjutnya wawancara dengan salahsatu orang tua peserta didik di Kelas IV SDN 06 Rantau Utara menyatakan bahwa

Saya melihat anak saya bermain *game online* bersama teman-temannya setelah pulang sekolah. Tetapi kalau malam dia masih mau juga main-main diluar bersama temannya. Kalau pulang jam 10 malam.²²

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang didapatkan diatas dapat disimpulkan bahwa bermain *game online* memberikan

¹⁹ Nurainah Tanjung, Guru Kelas IV SDN 06 Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu pada tanggal 21 Juli 2025

²⁰ Muhammad Yardan, Peserta Didik Dikelas IV SDN 06 Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu pada tanggal 21 Juli 2025

²¹ Agam Afdillah, Peserta didik Kelas IV SDN 06 Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu pada tanggal 21 Juli 2025

²² Ririn, Orang Tua Peserta Dididk di Kelas IV SDN 06 Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu pada tanggal 21 Juli 2025

dampak negative yaitu bermain *game online* hingga larut malam. Sehingga menyebabkan peserta didik tersebut mengantuk ketika dikelas. Peserta didik serta orang tua peserta didik juga memberikan pernyataan bahwa mereka bermain *game online* sampai larut malam, apalagi sudah menggunakan hp sendiri. Kondisi ini membuat peserta didik sulit berkonsentrasi dan mengantuk, sehingga berakibat pada motivasi nya dalam mengikuti pembelajaran.

4) Peserta menjadi mudah marah ketika dilarang bermain *game online*

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti dikelas IV SDN 06 Rantau Utara, terlihat bahwa peserta didik yang suka bermain *game online* selalu marah ketika dilarang bermain *game online*. Larangan dari orang tua tidak didengarkan bahkan emosi.

Seperti wawancara yang dilakukan dengan ibu Tini selaku orang tua dari peserta didik dikelas IV SDN 06 Rantau Utara mengatakan bahwa:

Mau marah kalau lagi sor (asik) mainnya. Tapi itu dilihat dari *mood* nya juga kadang mau ditinggalkannya dan mendengarkan, tapi kadang mau dia marah gitu kalau saya larang main.²³

²³ Tini, Orang Tua Peserta Didik di Kelas IV SDN 06 Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu pada tanggal 22 Juli 2025.

Hal ini sejalan dengan ibu Ririn selaku orang tua dari peserta didik di Kelas IV SDN 0 Rantau Utara yang suka *bermain game online* menyatakan bahwa:

Memang anak saya itu payah kalau disuruh berhenti untuk bermain *game online*, dibandingkan untuk mengerjakan tugasnya, suka juga membantah kalau disuruh membantu mengerjakan kerjaan rumah seperti nyuci piring.²⁴

Selanjutnya wawancara dengan ibu Ainah Tanjung selaku Guru kelas di Kelas IV SDN 06 Rantau Utara menyatakan bahwa:

Saya juga sudah memberikan arahan kepada peserta didik untuk mengurangi bermain *game online*, bahkan saya tak capek-capeknya memberikan nasihat atau ceramah dipagi hari dan sudah menyampaikan kepada orang tua melalui whatsapp Grub untuk anaknya berhenti dan mengurangi bermain *game online*.²⁵

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang didapatkan diatas dapat disimpulkan bahwa bermain *game online* memberikan dampak negative yaitu peserta didik yang suka bermain *game online* sering menunjukkan sikap mudah marah ketika disuruh atau dilarang untuk berhenti main. Orang tua mengaku anak mereka kerap membantah atau susah dilarang. Bahkan ada yang tergantung *moodnya*. Guru kelas juga membantu menyampaikan melalu pesan wahatsapp kepada orang tua untuk menasihati anaknya untuk mengurangi bermain *game online*. Hal ini menunjukkan peserta

²⁴ Ririn, Orang Tua Peserta Didik di Kelas IV SDN 06 Rantau Utara pada tanggal 23 Juli 2025.

²⁵ Ainah Tanjung, Guru Kelas di Kelas IV SDN 06 Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu pada tanggal 21 Juli 2025.

didik yang bermain *game online* berlebihan dapat berdampak pada emosional mereka.

2. Tingkat Intensitas Peserta Didik di Kelas IV SDN 06 Rantau Utara dalam Bermain Game Online

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dikelas IV SDN 06 Rantau Utara, terlihat bahwa peserta didik yang suka bermain *game online* sebagian besar memiliki tingkat intensitas bermain *game online* yang cukup tinggi.

Berdasarkan wawancara dengan ibu Ainah Tanjung selaku guru kelas di SDN 06 Rantau Utara mengenai tingkat intensitas peserta didik bermain *game online* bahwa:

Sebelumnya sudah saya lakukan wawancara dan sudah saya Tanya. Ada yang sebagian main *game* nya 3 jam, ada yang 1 jam dan ada yang 2 jam. Karena beda-beda waktunya dalam bermain *game online* itu, mungkin yang sedikit waktunya masih mau mengikuti pembelajaran, dan yang banyak kali waktu nya bermain *game online* itu masih susah.²⁶

Selanjutnya berdasarkan pernyataan ibu Ayu beliau mengatakan bahwa: anak saya bermain *game online* setelah pulang sekolah, dan dia menghabiskan waktu bermain hanya 2 sampai 3 jam saja. Karena menggunakan hp saya jadi saya batasi.²⁷

Hasil tersebut didukung oleh wawancara dengan Dwi Putra Aditya selaku putra dari ibu Ayu mengatakan bahwa: memang betul bahwa dwi bermain *game online* hanya 2 sampai 3 jam saja²⁸

²⁶ Nurainah Tanjung, Guru Kelas di Kelas IV SDN 06 Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu pada tanggal 21 Juli 2025

²⁷ Ayu, wawancara, orang tua peserta didik dikelas IV SDN 06 Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu pada tanggal 17 Juli 2025

²⁸ Dwi Aditya wawancara Peserta Didik di Kelas IV SDN 06 Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu pada tanggal 17 Juli 2025

Berdasarkan pernyataan Ibu Ayu dan Anaknya bahwa intensitas waktu anak nya bermain *game online* hanya 2 sampai 3 jam saja. Karena ibu Ayu memberikan batasan waktu untuk bermain.

Menurut ibu Ririn beliau mengatakan bahwa: anak saya bermain *game online* setelah pulang sekolah, pulang sekolah jam 1 nah itu main game nya dari jam 1 sampai mau ashar kadang. Berarti 4 jam kurang lebih main game saja dirumah karena ada wifi.²⁹

Hal tersebut tidak didukung oleh Muhammad Yardan dia mengatakan bahwa: kalau malam saya masih mau bermain *game* lagi. Tidak hanya pulang sekolah saja.³⁰

Berdasarkan pernyataan ibu Ririn dan anaknya bahwa intensitas bermain *game online* yang diketahui ibunya berbeda dengan pernyataan anaknya. Jadi orang tua masih kurang memperhatikan dan membatasi intensitas waktu anaknya dalam bermain *game online*.

Menurut ibu Zulaika beliau mengatakan bahwa: anak saya bermain *game online* setelah pulang sekolah 2 jam, dan mau juga main lagi malam nya sampai jam 10 malam. Saya bilangi juga jangan terlalu lama bermainnya.³¹

Hal tersebut tidak didukung oleh Al Habsy dia mengatakan bahwa: saya bu kalau main *game online* sama kawan-kawan sampai sore, kalau malamnya saya mau main sampai larut malam. Karena saya mainnya dikamar saja.³²

Berdasarkan pernyataan ibu Zulaika dan anak nya bahwa ibu Ayu mengatakan anaknya hanya bermain *game* siang itu 2 jam. Padahal menurut pernyataan anaknya mau sampai sore.

²⁹ Ririn, wawancara, orang Tua peserta didik di Kelas IV SDN 06 Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu pada tanggal 18 Juli 2025

³⁰ Muhammad Yardan, wawancara, peserta didik di Kelas IV SDN 06 Ranatau Utara Kabupaten Labuhanbatu pada tanggal 18 Juli 2025

³¹ Zulaika, wawancara, Orang Tua Peserta Didik di Kelas IV SDN 06 Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu pada tanggal 19 Juli 2025

³² Al Habsy, wawancara Peserta Didik dikelas IV SDN 06 Rantau Utara Kabupaten pada tanggal 19 Juli 2025

Menurut ibu Sarah beliau mengatakan bahwa: anak saya bermain *game online* setelah pulang sekolah saya batasi hanya 2 jam dan malam nya saya larang untuk bermain *game online*. Berhubung memang itu hp saya. Tapi kalau hari minggu saya kasih kebebasan untuk bermain hp.³³

Hal ini didukung oleh Agam Afdillah mengatakan bahwa: saya kalau bermain *game online* Cuma 2 jam saja. Tapi kalau pada hari minggu saya bebas mau bermain lebih lama.³⁴

Berdasarkan pernyataan Ibu Sarah dan anaknya dapat diketahui bahwa intensitas waktu bermain *game online* anaknya hanya 2 jam saja dan diberi kebebasan bermain *game online* pada hari libur yaitu hari minggu.

Menurut ibu Asmita beliau mengatakan bahwa: ya setelah pulang sekolah dan mau main *game* pada malam hari juga. Kadang sampai menghabiskan waktu 3 sampai 4 jam bermain *game online*.³⁵

Hal ini didukung oleh Salsabila Putri mengatakan bahwa: kalau main *game online* pulang sekolah paling lama 4 jam. Kalau ada pr Cuma boleh 2 jam saja mainnya.³⁶

Berdasarkan pernyataan ibu Asmita dan anaknya dapat diketahui bahwa intensitas waktu bermain *game online* anaknya paling lama 4 jam. Dan hal itu memang benar dikatakan oleh anaknya yang mengaku bermain *game online* 4 jam.

Menurut Ibu Tini mengatakan bahwa: jaranglah, pulang sekolah saja. Dari pulang sekolah jam 1 gitukan, paling jam 3 saya sudah pulang kerumah. 1 sampai 3 jam saya, karena hp yang dimainkan juga punya ibu nyaa jadi dipakainya lah.³⁷

³³ Sarah, wawancara Orang Tua Peserta Didik di Kelas IV SDN 06 Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu pada tanggal 21 Juli 2025

³⁴ Agam Afdillah, wawancara, Peserta Didik di Kelas IV SDN 06 Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu pada tanggal 21 Juli 2025

³⁵ Asmita, wawancara, Orang Tua Peserta Didik di Kelas IV SDN 06 Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu pada tanggal 22 Juli 2025

³⁶ Salsabila Putri, wawancara, Peserta Didik di Kelas IV SDN 06 Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu pada Tanggal 22 Juli 2025

³⁷ Tini, wawancara, Orang Tua Peserta Didik dikelas IV SDN 06 Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu pada tanggal 23 Juli 2025

Hal ini tidak didukung oleh pernyataan Khadizah Meca mengatakan bahwa: menghabiskan waktu bermain sampai 5 jam, kadang tidak dikasih mamak.³⁸

Berdasarkan pernyataan ibu Tini dan anaknya bahwa intensitas bermain game online anaknya hanya 3 jam, sementara anaknya mengatakan sampai 5 jam.

Dari hasil pembahasan yang ditemukan bahwa intensitas peserta didik bermain game online tinggi, dan memiliki intensitas bermain game online yang berbeda-beda. Beberapa orang tua memberi kebebasan dan beberapa orang tua memberikan batasan waktu. Seperti ibu Tini, ibu Zulaika dan Ibu Ayu mengaku waktu bermain *game online* anaknya terbatas, sedangkan anak-anaknya mengatakan waktu yang dihabiskan lebih banyak.

Sementara itu sebagian orang tua seperti ibu Ririn, Ibu Asmita mereka memang membatasi waktu bermain karena alasan hp yang digunakan anak nya untuk bermain *game online* hp miliknya.

3. Motivasi Belajar Peserta Didik dikelas IV SDN 06 Rantau Utara

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di Kelas IV SDN 06 Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu. Guru kelas memberikan keterangan bahwa dalam proses pembelajaran terdapat peserta didik yang bermain *game online* kurang termotivasi untuk belajar karena dampak negatif dari bermain *game* itu sendiri. Peserta didik juga mengaku mereka malas mengikuti pembelajaran dan

³⁸ Khadizah Meca, wawancara Peserta didik dikelas IV SDN 06 Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu pada Tanggal 23 Juli 2025

mengerjakan tugas karena lebih tertarik dengan *game online*. Dan Menurut orang tua motivasi belajar anaknya cenderung berkurang. Anak lebih sering menunda belajar dengan alasan ingin menyelesaikan permainan dan bahkan mengatakan tergantung *moodnya*. Motivasi belajar peserta didik dikelas IV SDN 06 Rantau Utara diantaranya sebagai berikut:

a. Kurang adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Seperti wawancara dengan ibu Nurainah Tanjung selaku Guru Kelas IV SDN 06 Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu menyatakan bahwa:

Tingkat motivasi mereka menurun, dorongan dalam belajarnya masih menurun misalnya apa yang ibu sampaikan dan ibu kasih tugas ini-ini selalu lupa. Kewajibannya sekolahnya lupa. Bahkan mereka kurang fokus, banyak diam, mengantuk. Motivasi belajar mereka dalam belajar menurun akibat lamanya main *game online* mungkin. Dan mereka lebih sulit diatur saat proses pembelajaran, ibu juga tidak capek-capeknya menyampaikan dan menasihati untuk tetap semangat dipagi hari. Saya selalu menilai bagaimana perkembangan mereka, akan nampak bagaimana yg rajin mengerjakan soal, dan yang bermalas-malasan. Reward selalu saya beri misalnya buku atau pensil untuk mereka agar tetap semangat. bahkan saya selalu menyampaikan ke orang tua peserta didik melalui pesan grup whatsapp jangan lagi bermain game online lagi apalagi inikan sudah termasuk kelas tinggi dikelas IV karena dampaknya dikelas disekolah kelihatan.

Dari pernyataan diatas bahwa peserta didik yang bermain *game online* tingkat motivasi belajarnya menurun. Padahal ibu Nurainah sebagai guru kelas selalu memberikan nasihat dan arahan bahkan telah melaporkan ke orang tua peserta didik untuk mengurangi

bermain *game online*. Tujuannya adalah untuk meningkatkan hasil belajar akademik peserta didik.

Selanjutnya menurut ibu Ayu mengatakan bahwa: hasil belajar anak saya juga kan tergantung bagaimana kemampuannya. Anak saya standard-standar aja, karena anak saya bukan yang IQ nya tinggi kali gitu. Anak saya bukan anak yang bisa dipaksa, tapi saya sebagai orang tua tetap melakukan dorongan belajar tanpa maksa kali. Tapi tetap mendukung dan memenuhi kebutuhan belajarnya untuk cita-citanya dan mengajari ketika ada PR.³⁹

Hal ini didukung oleh Dwi Putra Aditya mengatakan bahwa: tetap semangat belajar, untuk membanggakan orang tua. Dan saya ingin menggapai cita-cita saya menjadi pemain bola.⁴⁰

Dari pernyataan diatas bahwa orang tua tetap mendukung motivasi belajar anaknya disekolah dan memenuhi kebutuhan belajarnya. Sedangkan menurut guru kelas motivasinya menurun akibat dari bermain *game online* dan lamanya intensitas dalam bermain *game online*.

Selanjutnya menurut ibu Tini mengatakan bahwa: saya tetap mendukung kebutuhan belajar anak saya dan memberi motivasi agar ia tetap semangat belajar, bahkan saya tetap membantunya dalam mengerjakan PR dirumah.⁴¹

Hal ini tidak didukung oleh Khadizah Mecca mengatakan bahwa: bunda selalu mengingatkan untuk belajar, tapi bunda jarang membantu mengerjakan PR karena bunda kerjanya dirumah Sakit kadang mau pulang malam.⁴²

³⁹ Ayu, wawancara, orang tua peserta didik di Kelas IV SDN 06 Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu pada tanggal 17 Juli 2025

⁴⁰ Dwi Putra Aditya, wawancara, Peserta Didik dikelas IV SDN 06 Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu pada tanggal 17 Juli 2025

⁴¹ Tini, wawancara, orang tua peserta didik dikelas IV SDN 06 Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu pada tanggal 22 Juli 2025

⁴² Khadizah Mecca, wawancara, Peserta Didik dikelas IV SDN 06 Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu pada tanggal 22 Juli 2025

Dari pernyataan diatas bahwa orang tua tetap mendukung kebutuhan belajar anaknya dan motivasi belajar anaknya disekolah. Sedangkan hal tersebut tidak sejalan dengan yang disampaikan oleh Khadizah Mecca yang merupakan anak dari ibu Tini mengenai kebutuhan dalam belajar peserta didik yang menyatakan bahwa orang tua nya kurang dalam melakukan kebutuhan belajar dalam membantu mengerjakan PR.

b. Kurangnya inisiatif dalam kegiatan belajar

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di Kelas IV SDN 06 Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu, terlihat peserta didik kurang inisiatif dalam kegiatan belajar dikelas.

Seperti wawancara dengan ibu Nurainah Tanjung selaku Guru Kelas IV SDN 06 Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu menyatakan bahwa: Beberapa ada, tapi masih kurang. Karena kan mereka tadi ibu Tanya beda-beda waktu bermain *game online* nya, jadi yang banyak kali waktunya main *game online* itu masih kurang menunjukkan sikap inisiatif nya dalam belajar. Padahal saya tak bosan-bosannya memberikan semangat, bahkan saya memberikan nilai yang baik untuk peserta didik yang semangat belajar, selalu saya bilang. Dan saya akan memberikan penghargaan berupa buku tulis gitu biar termotivasi.⁴³

Dari pernyataan diatas bahwa peserta didik yang bermain *game online* tingkat motivasi belajarnya menurun. Padahal ibu Nurainah sebagai guru kelas selalu memberikan nasihat dan arahan agar peserta didik termotivasi.

⁴³ Nurainah Tanjung, wawancara, Guru Kelas dikelas IV SDN 06 Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu pada tanggal 21 juli 2025

Tabel IV.4
Tabel Triangulasi Sumber

No	Nama Responden	Observasi	Wawancara	Kesesuaian Data
1	Nurainah Tanjung, S.Pd	Peserta didik terlihat mengantuk dan tidak fokus	Motivasi belajar menurun dan sering lupa mengerjakan tugas	Sangat sesuai
2	Dwi Putra Aditya Lubis	Kurang Inisiatif, mengantuk saat belajar	Bermain <i>game online</i> 4 jam/hari hingga sering lupa mengerjakan PR	Sesuai
3	Muhammad Yardan	Tidak fokus dan sering melamun	Bermain <i>game online</i> setiap hari kadang lupa mengerjakan PR	Sesuai
4	Agam Afdillah Al Fatih	Kurang inisiatif	Mengaku suka bermain <i>game online</i> setiap hari	Sesuai
5	Al Habsy Zarli	Sering mengantuk pagi hari	Bermain <i>game online</i> lama sampai lupa PR	Sesuai
6	Salsabila Putri	Kurang konsentrasi saat pelajaran	Kadang lupa tugas karena bermain <i>game online</i>	Sesuai
7	Khadizah Mecca Dahlan	Kurang mengikuti instruksi guru	Jarang dibantu mengerjakan PR, Main <i>game online</i> setiap hari	Sangat sesuai
8	Ayu (Orang Tua)	Anak pasif dan tidak semangat	Tetap mendorong belajar anak.,	Sesuai

			anak bermain <i>game online</i> lama	
9	Ririn (Orang Tua)	Anak malas belajar	Anak lebih suka bermain <i>game online</i> daripada belajar	Sesuai
10	Zulaika (Orang Tua)	Anak kurang memperhatikan guru	Mengerjakan PR terlambat karena bermain <i>game online</i>	Sesuai
11	Sarah (Orang Tua)	Anak malas mengerjakan tugas dirumah	Anak sering lupa PR	Sangat sesuai
12	Asmita (Orang Tua)	Anak kurang inisiatif dalam belajar	Tetap memberi dorongan tetapi anak tetap bermain <i>game online</i>	sesuai
13	Tini (Orang Tua)	Anak kurang inisiatif dalam belajar	Jarang membantu mengerjakan PR karena bekerja	Sangat sesuai

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Dampak Positif dan Negatif Bermain *Game Online* terhadap Motivasi Belajar.

Sesuai dengan hasil penelitian dan hasil wawancara dengan guru kelas, peserta didik serta orang tua ditemukan bahwa bermain *game online* memberikan dampak positif sekaligus dampak negatif terhadap motivasi belajar peserta didik. Dampak positif yang muncul antara lain adanya interaksi antar peserta didik, kemampuan berpikir cepat, keberhasilan dalam permainan dapat menimbulkan rasa senang dan

percaya diri. Tetapi dampak negatif berdampak dan terlihat. Peserta didik yang sering bermain *game online* terlihat menurun motivasi belajarnya, malas dan lupa mengerjakan tugas/pr, dan kurang fokus dan konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran, mengantuk dikelas akibat kurang tidur akibat bermain *game online* sampai larut malam, sehingga berdampak pada kondisi fisik dan konsentrasi di kelas, peserta didik mudah marah ketika dilarang bermain *game online*. Beberapa peserta didik menjadi mudah marah ketika dilarang bermain *game online*. Guru kelas menegaskan bahwa penggunaan *game online* yang tidak terkontrol dapat memberikan dampak negatif yang cukup signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik di kelas IV SDN 06 Rantau Utara.

2. Tingkat Intensitas Peserta Didik dikelas IV Bermain *Game Online*

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, peserta didik serta orang tua menunjukkan bahwa peserta didik memiliki kebiasaan bermain *game online* setiap hari setelah pulang sekolah. Intensitas waktu bermain *game online* cukup tinggi, yakni rata-rata 2–4 jam per hari, terutama setelah pulang sekolah. Beberapa peserta didik bahkan mengaku masih bermain hingga larut malam. Kondisi ini berdampak pada kualitas tidur sehingga mereka sering datang ke sekolah dalam keadaan mengantuk dan kurang bersemangat. Orang tua juga menuturkan bahwa anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online* daripada belajar, bahkan terkadang mengabaikan

tugas sekolah/PR. Hal ini menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* pada peserta didik cukup tinggi dan berdampak pada aktivitas dan motivasi belajar mereka ketika dirumah maupun dikelas pada saat proses pembelajaran.

3. Motivasi Belajar Peserta Didik dikelas IV SDN 06 Rantau Utara

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, peserta didik dan orang tua bahwa motivasi belajar peserta didik yang sering bermain *game online* cenderung menurun. Guru menyebutkan bahwa beberapa peserta didik tampak kurang fokus, tidak konsentrasi saat mengikuti pembelajaran, serta terlambat dalam menyelesaikan tugas. Bahkan ada yang lebih antusias membicarakan permainan dibandingkan materi pelajaran. Orang tua juga mengeluhkan hal yang sama, di mana anak-anak lebih tertarik membuka aplikasi game daripada buku pelajaran. Meskipun demikian, masih terdapat sebagian peserta didik yang mampu menyeimbangkan antara bermain dan belajar, terutama mereka yang mendapatkan pengawasan ketat dari orang tua serta dorongan motivasi dari guru. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar peserta didik sangat berdampak oleh intensitas bermain *game online* dan pola pendampingan dari lingkungan keluarga maupun sekolah.

D. Keterbatasan Penelitian

Seluruh rangkaian dalam penelitian ini telah dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah yang diterapkan dalam metode penelitian, hal ini bermaksud agar hasil yang diperoleh benar-benar objektif dan sistematis.

Namun untuk mendapatkan hasil yang sempurna dari suatu penelitian sangat sulit karena berbagai keterbatasan. Keterbatasan yang dirasakan tidak hanya berasal dari diri peneliti sendiri juga dari factor lain. Adapun keterbatasan yang dihadapi selama penelitian dan penyusunan skripsi antaranya:

1. Dalam melakukan observasi dan wawancara, peneliti tidak mengetahui kejujuran responden dalam menjawab setiap pertanyaan.
2. Keterbatasan ilmu pengetahuan dan wawasan peneliti.
3. Keterbatasan peneliti dalam menganalisis data yang diperoleh.

Keterbatasan-keterbatasan diatas memberikan pengaruh terhadap pelaksanaan penelitian dan selanjutnya berpengaruh pula terhadap hasil yang diperoleh. Meskipun peneliti menemukan hambatan dalam penelitian ini, namun dengan usaha, kerja keras dan bantuan semua pihak yang mendukung akhirnya peneliti dapat meminimalkan hambatan ataupun kesulitan yang dihadapi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil wawancara dari penelitian mengenai “Analisis Dampak *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 06 Rantau Utara”. Maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Dampak Positif dan dampak Negatif dari bermain *Game Online* terhadap motivasi belajar peserta didik dikelas IV SDN 06 Rantau Utara. Dampak positifnya antara lain: adanya interaksi antar peserta didik, kemampuan berfikir cepat, keberhasilan dalam permainan dapat menimbulkan rasa senang dan percaya diri. Dan dampak negatif yang terlihat antara lain: seperti menurunnya semangat belajar, malas dan mengerjakan tugas/pr, kurang fokus dan konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran dikelas, kelelahan akibat kurang tidur jadinya mengantuk dikelas akibat bermain *game online* hingga larut malam, serta perubahan perilaku seperti mudah marah ketika dilarang bermain *game online* oleh orang tua.
2. Tingkat Intensitas Peserta Didik di Kelas IV SDN 06 Rantau Utara yang bermain *game online*. Peserta didik kelas IV SDN 06 Rantau Utara memiliki intensitas bermain *game online* yang cukup tinggi, yaitu setiap hari setiap pulang sekolah dan kadang lanjut malam hari dan ketika hari libur durasi rata-rata 2–4 jam. Beberapa peserta didik Bahkan bermain hingga larut malam, dari banyaknya waktu yang dilakukan untuk

bermain *game online* berdampak pada waktu belajar dikelas dan konsentrasi belajar keesokan harinya. Dari banyaknya waktu untuk bermain *game online* tersebut hingga dampaknya terlihat dikelas ketika proses pembelajaran.

3. Motivasi belajar peserta didik yang sering bermain *game online* di Kelas IV SDN 06 Rantau Utara cenderung menurun. Terlihat dari kurang adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, dan kurangnya inisiatif dalam kegiatan belajar. Namun, terdapat sebagian peserta didik yang tetap mampu menjaga motivasi belajarnya, terutama yang mendapat pengawasan orang tua ketika bermain *game online*.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bermain *game online* memberikan dampak positif dan juga dampak negative terhadap motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, beberapa implikasi penting yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik disarankan menjadi dasar kesadaran untuk mengatur waktu antara bermain *game online* dan belajar. Peserta didik diharapkan mampu memanfaatkan teknologi sebaik mungkin dan secara bijak sehingga *game online* tidak mengganggu aktivitas belajar disekolah keesokan harinya sehingga berdampak pada hasil akademiknya.
2. Bagi guru dapat menjadi pertimbangan untuk lebih aktif dalam memantau perkembangan belajar peserta didik dikelas ketika proses pembelajaran berlangsung serta memberikan pendekatan pembelajaran

yang menarik agar mampu mengalihkan perhatian ketika proses pembelajaran dikelas terhadap aktivitas bermain *game online* yang berlebihan dirumah dengan memberikan laporan perkembangan peserta didik dikelas kepada orang tua secara berkala terhadap motivasi belajar peserta didik. Guru juga dapat memanfaatkan unsur positif dari *game online* sebagai media pembelajaran yang kreatif dan interaktif.

3. Bagi orang tua diperlukan peningkatan kesadaran dan menegaskan pentingnya peran pengawasan dan pendampingan dalam aktivitas anak, khususnya dalam penggunaan teknologi seperti handhpone dan internet. Hal ini dapat dilakukan dengan menetapkan aturan dan batasan waktu bermain *game online* serta menciptakan lingkungan rumah yang mendukung kegiatan belajar.
4. Bagi sekolah dapat menjadi mitra strategis untuk menyusun kebijakan atau program yang mendorong peserta didik dalam mengembangkan motivasi belajar serta meningkatkan kesadaran akan penggunaan teknologi secara sehat. Misalnya melalui sosialisasi literasi digital, kegiatan ekstrakurikuler yang produktif, atau penyuluhan tentang dampak *game online*.

C. Saran

Sebagai bagian akhir skripsi ini, peneliti akan menyampaikan saran yang seperlunya perlu dijadikan pertimbangan dalam rangka Menganalisis Dampak *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di Kelas

IV SDN 06 Rantau Utara. Adapun saran-saran yang dapat disampaikan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, disarankan untuk dapat mengatur waktu antara bermain dan belajar secara proporsional. Bermain *game online* sebaiknya dilakukan setelah kewajiban dan tugas sekolah terpenuhi agar tidak mengganggu motivasi belajar peserta didik.
2. Bagi orang tua, diharapkan lebih aktif dalam mengawasi dan mendampingi anak dalam menggunakan teknologi dan internet. Orang tua perlu memberikan batasan waktu bermain *game online*, serta mendorong anak untuk terlibat dalam kegiatan yang lebih produktif dan mendukung pembelajaran di rumah.
3. Bagi guru, perlu meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran sehingga dapat menarik minat peserta didik dan meminimalkan ketertarikan berlebihan terhadap *game online*. Guru juga diharapkan memberikan arahan dan bimbingan tentang pentingnya manajemen waktu serta dampak negatif dari bermain *game online* secara berlebihan.
4. Bagi peneliti selanjutnya, hendaknya penelitian ini dapat tersaji sebagai data acuan atau referensi bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian terkait analisis dampak *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik dikelas IV SDN 06 Rantau Utara.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah A. (2024). "Analisis Dampak Game online Terhadap Prestasi Belajar Peserta didik (Studi Kasus Smpn 2 Tangerang Selatan)". *Skripsi*, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Adiningtiyas, Wahyuni S., (2017), "Peran guru dalam mengatasi kecanduan game online." *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program* 4, no. 1.
- Aflahah, M. (2019). *Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran*. Pamekasan Iain Madura.
- Agustian M. (2023). "Analisis Aktivitas Game online Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik Kelas IV UPT SPF SD INPRES LAE-LAE 1". *Skripsi*, Universitas Bosowa
- Ahluwalia L, Puji K., (2020), "Pengaruh Kepemimpinan Pemberdayaan Pada Kinerja Dan Keseimbangan Pekerjaan-Rumah Di Masa Pandemi Ncovid-19." *Manajemen Sumber Daya Manusia* 7, no. 2: 119–28.
- Ali M., (1998). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Moderen*, (Jakarta: Pustaka Amani.
- Alfroki M, Rossy G, Nofri M., & Della N.P (2025). *Pengertian, Tujuan, dan Dampak Pendidikan Global*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 2473-2481.
- Arianti., (2019), "Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 12, no. 2: 117–34.
- Arianto, B., (2020) "Triangulasi Metoda Penelitian Kualitatif," *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat* 12, No. 3 (2020): 151
- Asriana. H, Nasution, M. L. K, (2019) Pendidikan Anak Dalam Keluarga, *Jurnal Ilmu-ilmu sosial dalam keislaman*, Vol. 4, No. 2: 165-177
- Asrori, M. (2023). *Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa . Jombang. Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan*.
- Amalia N.A dan Hakim L., (2022), "Analisis Dampak Kecanduan Game online Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik Sekolah Dasar". Vol,4. No 4.
- Cahyani., (2020), "Motivasi belajar peserta didik SMA pada pembelajaran daring di masa pandemi covid-19." *IQ (Ilmu Al-qur'an): Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 01: 123–40
- Dalimunthe, E. M., & Ihsan, M. (2022). Studi tentang kecanduan game online di kalangan siswa SMA Negeri 6 Kota Padangsidempuan. *Sociosphere: Interdisciplinary Journal of Social Sciences and Humanities*.
- Darmawan, R. R., Maksum, A., & Nurhasanah, N. (2023). Hubungan Tingkat Kecanduan Game Online Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iii Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 709–719.
- Fahrianur., (2023), "Implementasi literasi di sekolah dasar," *Journal of Student Research* 1, no. 1: 102–13.
- Feni.M., (2021), metodologi penelitian." *Metodologi penelitian*"
- George Terr., (2019), *Prinsip – Prinsip Manajemen*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Gunawan, (2023). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8 No. (1). 21-23.
- Hamzah, (2020), *TEori motivasi dan pengukurannya*. (sawo raya: Bumi Aksara).
- Hamzah.B. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. “Analisis diBidang Pendidikan” . (PT. Bumi Aksara:Jakarta). Hlmn 2
- Handayani D., (2020). Dampak Game online terhadap Perilaku Remaja (Jakarta: Pustaka Media.
- Harun F. dan Arsyad L., (2020), “Dampak Kecanduan Game online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik”. Vol 1, no 2: 2746-4253, 139-155
- Helaluddin dan Wijaya H., (2019), *Analisis Data Kualitatif Sebuah Tinjauan Teori dan Praktik*, (Makkasar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffary.
- Imron A., (2016). *Manajemen Peserta Didik Berbasis Sekolah*. (Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Izzah, U.F., (2024) Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Peserta Didik Sekolah Dasar, *Urnal Ilmiah Research And Development Student (Jis) Vol.2, No.2*. hlm. 174.
- Jurdil.R dan Usman.H., (2022). “Analisis Dampak Kecanduan Games Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar”. Vol.8, no 2.
- Kustiawan A.A & Widhiya B.U., (2019). “*JANGAN SUKA GAME ONLINE*”. *Pengaruh game online dan tindakan pencegahan*.(Jawa Timur: CV.AE Media Grafika.
- Kustiawan., (2019), *Jangan suka game online: Pengaruh game online dan tindakan pencegahan*. Cv. Ae Media Grafika.
- Lebo A.M., September 2020). “Perilaku Kecanduan Game online Ditinjau Dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja” *Journal of Health and Behavioral Science*. Vol.2, No.2.
- Mariana, D., (2020). Fenomena Game Online Di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal Of Educational Review And Research*, 3(2), 99-104.
- Masitoh S., (2023). “*Meningkatnya Motivasi Belajar Siswa dengan Strategi Komplementer Melalui Motivasi Belajar*”. (Jawa Barat: CV Mega Press Nusantara).
- Munafi’ah A., (2022). Pengaruh Kecanduan Game online Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik di Sekolah Dasar Negeri 004 Tembilahan Kota, *Skripsi, Sekolah Tinggi Agama Islam Auliaurrasyidin Tembilahan-Riau*.
- Muhammad N., (2023) Rata-rata Waktu yang Dhabiskan Konsumen untuk Bermain Game online dalam Sehari, (Berita Online Katadata.co.id 15 Juni 2023, pukul 18:00 WIB), tersedia di situs: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/06/15/mayoritas-konsumengame-online-main-lebih-dari-4-jam-sehari>, diakses pada tanggal 16 Maret 2024, pukul 10:49 WIB.
- Observasi Awal Di Sdn 02 Rantau Utara Pada 15 Oktober 2024 Pukul 10.25 Wib.

- Pautina A.R., (2017), *Konsep Teknologi Informasi Dalam Bidang Konseling* (Manajemen Pendidikan Islam).
- Prasetyo A., (2019). *Psikologi Game online: Pengaruhnya terhadap Prestasi Belajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya).
- Rahmadanti I. (2022). "Hubungan Game online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sd Negri 32 Rejang Lebong". *Skripsi*. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
- Rahma W. (2018). "Jenis-Jenis Game Online dan Dampaknya terhadap Remaja", *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 6(2), 55–63.
- Rahman, Sunarti. (2022) "Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar,"
- Rahyuni., (2021), *Pengaruh Game online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi*, (Sulawesi Selatan: Postgraduate Bosowa University Publishing (PBUP), Vol. 1 No. 2.
- Saifuddin A. (2023). *Psikologi Siber. "Memahami Interaksi dan Perilaku Manusia dalam Dunia Digital"* (Kencana: Jakarta).
- Sardiman A.M., (2018) *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers)
- Slameto. (2020). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: Rineka Cipta)
- Sumantri S.M., (2015). *Strategi Pembelajaran Teori Dan Praktik Ditingkat Pendidikan Dasar*, (Jakarta : Pt Grafindo Persada,.
- Sugiyono, (2017). "*Metode Penelitian Pendidikan*" (Bandung: Alfabeta). hlm. 56.
- Sulistiyawati, (2023). *Penelitian Kualitatif: Metode Penelitian Kualitatif*.
- Sutiana C., (2021). "*Belajar dan Pembelajaran*" (Pasuruan, Jawa Timur: CV Penerbit Qiara Media)/
- Trisnani., (2018) "*Stop Kecanduan Game Online Mengenal Dampak Ketergantungan pada Game online serta Cara Mengurangnya*,".
- Wawancara Dengan Ibu Syahrini Pada Tanggal 15 Oktober 2024, Pukul 10.30 Wib.
- Yuliana, R. (2022). Peran Game Online Dalam Mengurangi Stres Akademik Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, Vol. 12, No. 3, hlm. 56

Lampiran I

TIME SCHEDULE PENELITIAN

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
1	Observasi Awal	Januari 2024
2	Pengajuan dan Persetujuan Judul Serta Proposal Mini oleh Penasehat Akademik	Oktober 2024
3	Pengajuan Judul Kepada Ketua Program Studi	Oktober 2024
4	Pengesahan Judul	Oktober 2024
5	Penyusunan Proposal	Oktober 2024
6	Bimbingan Proposal dengan Pembimbing II	Mei 2025
7	Bimbingan Proposal dengan Pembimbing I	Juni 2025
8	Seminar Proposal	01 Juli 2025
9	Surat Riset	14 Juli 2025
10	Penelitian di Lapangan	Juli – Agustus 2025
11	Penulisan Hasil Penelitian	Agustus 2025
12	Bimbingan Skripsi dengan Pembimbing II	September 2025
13	Bimbingan Skripsi dengan Pembimbing I	Oktober 2025
14	Seminar Hasil	Oktober 2025
15	Revisi Skripsi	November 2025
16	Ujian Komprehensif	November 2025
17	Sidang Munaqasyah	November 2025

Lampiran II

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. IDENTITAS PRIBADI

1. Nama : Jamiati
2. NIM : 2120500015
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Tempat/Tanggal Lahir : Pulau Intan, 05 Agustus 2003
5. Anak Ke : ke 2
6. Kewarganegaraan : Indonesia
7. Status : Mahasiswa
8. Agama : Islam
9. Alamat Lengkap : Pulau Intan
10. Telp/HP : 0822-8440-2716
11. E-mail : jamiyat396@gmail.com

II. IDENTITAS ORANG TUA

1. Ayah
 - a. Nama : Jaman
 - b. Pekerjaan : Petani
 - c. Alamat : Pulau Intan
 - d. Telp/HP : 0813-7536-0027
2. Ibu
 - a. Nama : Poniyeem
 - b. Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
 - c. Alamat : Pulau Intan
 - d. Telp/HP : 0813-7536-0027

III. PENDIDIKAN

1. SD Negeri 116245 Pulau Intan 2010-2015
2. SMPN Negeri 2 Satu Atap Pangkatan 2015-2018
3. SMA Negeri 2 Pangkatan Tahun 2018-2021
4. S1 Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan

IV. ORGANISASI

1. PASKIBRA (Pasukan Pengibar Bendera) SMP Negeri 2 Satu Atap, Tahun 2015-2018
2. ROHIS
3. PASKIBRA (Pasukan Pengibar Bendera) SMA Negeri 2 Pangkatan Tahun 2018 dan 2020
4. PASKIBRA (Pasukan Pengibar Bendera) Kecamatan Pangkatan Tahun 2019
5. UKM WKSAB (Wadah Kreativitas Seni dan Budaya) UIN Syekh Ali Hasan

Ahmad Addary Padangsidempuan Tahun 2024

6. IMALAB (Ikatan Mahasiswa Labuhanbatu) UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Tahun 2024-2025

Lampiran III

DAFTAR NAMA PESERTA DIDIK KELAS IV SDN 06 RANTAU UTARA

No	NAMA PESERTA DIDIK	JENIS KELAMIN
1	Adam Al Abiyyu Simbolon	L
2	Agam Abdillah Al Fatih	L
3	Al Habsy Zarli	L
4	Anggraini Suradi	P
5	Aqilall Ar Rahman	L
6	Citra Zahira	P
7	Dwi Putra Aditya	L
8	Evelyn Ivanna Athalia Situmorang	P
9	Faiz Mirza	L
10	Fathir Atharizz Rambe	L
11	Hanggara Wibisana Dikusumah	L
12	Hanindya Alfazura Sipahutar	P
13	Jessica Blessy Lumban Tungkup	P
14	Jihan Arsyla Nasution	P
15	Khadijah Meca Dahlan	P
16	Mhd. Aditya Rifqi Ritonga	L
17	Muaina Fayyola Rahmi	P
18	Muhammad Arif Simbolon	L
19	Muhammad Hilal Rambe	L
20	Nabil Ikram	L
21	Nafira Hizriah Silaen	P
22	Navisha Aqila Syadika	P
23	Okta Feriansyah	L

Laki-laki : 13 Orang

Perempuan : 10 Orang

Jumlah Peserta Didik : 23 Peserta Didik

Lampiran IV

ANALISIS DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI KELAS IV SDN 06 RANTAU UTARA

PEDOMAN PELAKSANA OBSERVASI

Nama : Jamiati
Nim : 2120500015
Tempat Pengamatan : SDN 06 Rantau Utara
Hari/Tanggal : Selasa, 18 Juli 2025
Waktu : 07.00 - Selesai

No	Aspek yang diamati	Keterangan
1.	Lokasi	SDN 06 Rantau Utara
2.	Jumlah peserta didik bermain <i>game online</i>	6 Orang
3.	Waktu peserta didik bermain <i>game online</i>	Setelah pulang sekolah waktu yang dipakai untuk bermain 2-4 Jam
4.	Keadaan dan perilaku peserta didik ketika belajar	Lesu, Mengantuk, Tidak Fokus, acuh tak acuh
5.	Tempat peserta didik bermain <i>game online</i>	Dirumah
6.	Jenis <i>game online</i> yang dimainkan peserta didik	Free Fire, Mobile Legend, Roblox

Lampiran V

ANALISIS DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI KELAS IV SDN 06 RANTAU UTARA

PEDOMAN PELAKSANA WAWANCARA

Nama : Jamiati
Nim : 2120500015
Tempat Pengamatan : SDN 06 Rantau Utara

Aspek	Indikator	Responden
Dampak <i>Game online</i>	Intensitas bermain <i>game online</i>	Orang Tua, Peserta didik
	Kecanduan <i>game online</i>	Orang Tua, Guru Kelas, Peserta didik.
	Dampak akademik	Guru kelas, Orang Tua
	Perubahan perilaku	Orang Tua
Motivasi Belajar	Hasrat untuk berhasil	Guru Kelas
	Dorongan dan kebutuhan belajar	Guru Kelas, Orang Tua
	Harapan dan cita-cita	Peserta didik, Orang Tua

Lampiran VI

ANALISIS DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI KELAS IV SDN 06 RANTAU UTARA

LEMBAR WAWANCARA PESERTA DIDIK

Nama : Jamiati
Nim : 2120500015
Tempat Pengamatan : SDN 06 Rantau Utara
Hari/Tanggal : Rabu, 19 Juli 2025
Waktu : 07.00 - Selesai

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Siapa Nama kamu?	CL
2.	Berapa sering kamu bermain <i>game online</i> dalam sehari?	Sekali saja, sehabis pulang sekolah saya menghabiskan waktu bermain <i>game online</i> 4 jam
3.	Apa jenis <i>game online</i> yang kamu mainkan dan apa yang kamu rasakan jika tidak bias bermain <i>game online</i> ?	Roblox, dan mobile legend
4.	Apakah kamu pernah bermain <i>game online</i> sampai lupa belajar atau mengerjakan PR?	Pernah, karena keasikan bermain <i>game online</i> jadi saya lupa kalau besok nya ada PR. Tapi kalau tidak asik bermain saya kerjakan dan belajar dulu.
5.	Apakah orang tuamu pernah menegur karena kamu bermain <i>game online</i> terlalu lama?	Pernah, tapi saya main <i>game online</i> nya sembunyi-sembunyi atau masuk didalam kamar biar tidak ketahuan.
6.	Apakah kamu merasa semangat belajar disekolah?	Kadang-kadang

7.	Apa yang membuat kamu ingin belajar lebih giat?	Karena saya ingin pintar dan dapat juara.
8.	Apakah bermain <i>game online</i> mempengaruhi keinginan mu untuk belajar?	Iya, karena main <i>game online</i> seru jadi lupa untuk ingin belajar
9.	Apa cita-citamu dimasa depan?	Guru

Lampiran VII

ANALISIS DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI KELAS IV SDN 06 RANTAU UTARA

LEMBAR WAWANCARA GURU KELAS

Nama : Jamiati
Nim : 2120500015
Tempat Pengamatan : SDN O6 Rantau Utara
Hari/Tanggal : Rabu, 23 Juli 2025
Waktu : 11.00

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah ibu mengetahui bahwa peserta didik ibu bermain <i>game online</i> secara aktif?	Yaa ibu mengetahui ada beberapa peserta didik yang bermain <i>game online</i> dikelas ini
2	Pernahkah ibu melihat dampak dari bermain <i>game online</i> pada peserta didik di kelas IV?	Iyaa pernah, dampaknya adalah kurang fokus dalam belajar, kemudian apa yang ibu kasih tugas misalnya tugas ini gitu banyak yang lupa, mungkin penyebabnya karena bermain <i>game online</i> itu, makannya mereka banyak yang lupa.
3	Apakah ibu melihat peserta didik yang gemar bermain <i>game online</i> menunjukkan perubahan perilaku seperti kurang fokus belajar didalam kelas?	Perubahan perilakunya kalau dikelas ini adalah kurang fokus dalam belajar, kalau dikasih soal tidak siap, kebanyakan diam, mengantuk
4	Apakah peserta didik menunjukkan inisiatif dalam belajar seperti suka bertanya, mencatat dan berdiskusi meskipun diketahui suka bermain <i>game online</i> ?	Kadang beberapa ada, karena yang bermain <i>game online</i> nya lama waktunya ada yang 3,4,2 jam gitu. Jadi yang bermain <i>game online</i> nya sedikit waktunya masih mau ada inisiatifnya untuk berdiskusi.
5	Apakah ibu merasa peserta didik yang suka bermain <i>game online</i> lebih sulit	Yaa betul, seperti yang ibu katakan tadi, karena

	diatur saat proses pembelajaran?	banyaknya waktu untuk bermain <i>game online</i> itu.
6	Bagaimana cara ibu memberikan dorongan kepada peserta didik yang kurang bersemangat belajar karena suka bermain <i>game online</i> ?	Tak capek-capeknya ibu mengajak dan memberikan nasehat setiap pagi sebelum pembelajaran dimulai dengan ceramah setiap pagi. Saya juga sudah sampaikan kepada orang tuanya melalui pesan grub whatsapp untuk menyampaikan kepada anaknya jangan lagi bermain <i>game online</i> apalagi sudah kelas tinggi sudah kelas IV. Karena dampaknya disekolah kelihatan. Tidak fokus belajar, kalau dikasih tugas banyak yang lupa, PR pun banyak yang tidak mengerjakan.
7	Bagaimana dampak kebiasaan bermain <i>game online</i> terhadap hasil akademik peserta didik di kelas ibu?	Menurun
8	Bagaimana ibu menilai semangat peserta didik dalam mencapai prestasi akademik?	Misalnya ibu memberikan tugas, nah yang semangat ini yang siap dan selalu siap yang ibu berikan nilai bagus. Dan ibu akan memberikan hadiah seperti buku agar mereka termotivasi.

Lampiran VIII

ANALISIS DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI KELAS IV SDN 06 RANTAU UTARA

LEMBAR WAWANCARA ORANG TUA

Nama : Jamiati
Nim : 2120500015
Tempat Pengamatan : SDN 06 Rantau Utara
Hari/Tanggal : Rabu, 19 Juli 2025
Waktu : 14.00

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Seberapa sering anak ibu bermain <i>game online</i> dalam sehari?	Setiap pulang sekolah. Nah pulang sekolah itu kan jam 1. jadi jam 3 atau 4 itu dah selesai main <i>game online</i> , jadi hanya 3 sampai 4 jam.
2	Apakah ibu merasa anak ibu sulit dihentikan saat bermain <i>game online</i> ?	Iyaa sulit juga, tergantung <i>mood</i> . Namanya juga anak-anak yakan.
3	Pernahkah anak ibu menunjukkan tanda-tanda kecanduan seperti marah jika dilarang bermain <i>game online</i> ?	Iyaa mau marah kalau lagi keasikan bermain, jadi kalau dilarang marah.
4	Apakah ibu melihat adanya perubahan dalam hasil belajar anak setelah sering bermain <i>game online</i> ?	Iyaa kelihatan. Kemarin waktu dikelas III bagus-bagus nilainya, ini dikelas IV kelihatan menurun.
5	Apakah ada perubahan perilaku anak setelah bermain <i>game online</i> (seperti emosi, interaksi, atau tanggung jawab di rumah)?	Kalau berinteraksi mau, apalagi kan main <i>game online</i> itu pakai internet, jadi dirumah ada wifi, jadi kadang teman-temannya pada datang untuk bermain <i>game online</i> sama. Kalau masalah tanggungjawab dirumah masih mau membantu mengerjakan pekerjaan rumah, tetapi tidak suka dipaksa.

6	Apakah ibu melihat anak ibu memiliki dorongan belajar yang tinggi?	Iyaa tinggi kan, apalagi kita sebagai orang tua pasti berharap bagus, anak saya juga tetap mau belajar dirumah.
7	Apakah anak ibu masih memiliki cita-cita yang kuat untuk masa depannya?	Iyaa masih tapi kan sesuai kemauan anak saya bagaimana.
8	Bagaimana ibu mendukung kebutuhan belajar anak di rumah?	Cara saya mendukung kebutuhan belajar anak saya yaitu kalau anak saya lagi ada tugas/pr masih mau bertanya ke saya, jadi saya ikut membantu dalam mendukung belajarnya.

Lampiran IX

DOKUMENTASI



Gambar 1
Pengamatan Lokasi SDN 06 Rantau Utara



Gambar 2
Melihat Keadaan Kelas IV SDN 06 Rantau Utara



Gambar 3
Mengobservasi Peserta Didik yang Bermain *Game Online*
dikelas IV SDN 06 Rantau Utara



Gambar 4
Mengobservasi dan mengamati perilaku peserta didik dikelas IV SDN 06
Rantau Utara ketika belajar dikelas



Gambar 5
Observasi dan mengamati keadaan peserta didik kelas IV SDN 06 Rantau Utara ketika belajar dikelas



Gambar 6
Mengobservasi dan mewawancarai peserta didik yang bermain *game online*



Gambar 7
Peserta didik yang tidak fokus didalam kelas ketika pembelajaran berlangsung



Gambar 8
Peserta didik yang tidak fokus ketika pembelajaran berlangsung didalam kelas



Gambar 9
Mengamati perilaku peserta didik yang kurang konsentrasi didalam kelas ketika guru menjelaskan didepan kelas



Gambar 10
Mengobservasi dan mengamatai peserta didik yang terlihat lesu ketika proses pembelajaran berlangsung



Gambar 11
Wawancara dengan Guru Kelas IV SDN 06 Rantau Utara



Gambar 12
Wawancara dengan Peserta Didik



Gambar 13
Wawancara dengan Orang Tua



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : 3390 /Un.28/E.1/TL.00.9/07/2025

15 Juli 2025

Lampiran :-

Hal : Izin Riset
Penyelesaian Skripsi

Yth. Kepala SD Negeri 06 Rantau Utara

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Jamiati
NIM : 2120500015
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat : Pulau Intan, Kec. Pangkatan, Kab. Labuhanbatu

Adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul **"Analisis Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di Kelas IV SD Negeri 06 Rantau Utara"**.

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin Riset penelitian dengan judul di atas. mulai dari tanggal 14 Juli s.d 14 Agustus 2025

Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

an. Dekan
Wakil Dekan Bidang akademik dan
Kelembagaan



Dr. Lis Kulanty Syafrida Siregar, S.Psi., M.A.
NIP 19801224 200604 2 001



PEMERINTAH KABUPATEN LABUHANBATU
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 06 RANTAU UTARA
Jalan Brigjend Abdul Aziz Rantauprapat, Rantau Utara, Labuhanbatu, Sumatera Utara, 21411
Pos-el : sdn112139rantauprapat@gmail.com

SURAT KETERANGAN

NOMOR : 421.1/ **193** / SD.6/VIII/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Pelaksana Teknis Kepala Satuan Pendidikan SDN 06 Rantau Utara, Kecamatan Rantau Utara, Kabupaten Labuhanbatu, menerangkan bahwa :

Nama : Jamiati
NIM : 2120500015
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat : Pulau Intan, Kec. Pangkatan, Kab. Labuhanbatu

Nama tersebut diatas telah melaksanakan Penelitian di UPTD Satuan Pendidikan SDN 06 Rantau Utara, untuk Penyelesaian Penyusunan Tugas Akhir (Skripsi) dengan Judul Penelitian “ **Analisis Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di Kelas IV SD Negeri 06 Rantau Utara** ”.

Demikianlah surat keterangan ini saya perbuat untuk dapat dipergunakan seperlunya atas perhatian saya ucapkan terima kasih.

Rantauprapat, 05 Agustus 2025

Plt. Kepala Satuan Pendidikan
SD N 06 Rantau Utara



MARIA LUBIS, S.Pd
NIP. 198401292019032005

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwa Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Himsar, M.Pd.
Pekerjaan : Dosen

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap tes penguasaan konsep, untuk kelengkapan penelitian yang berjudul: "**Analisis Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di Kelas IV di SDN 06 Rantau Utara**" Yang disusun oleh:

Nama : Jamiati
NIM : 21 205 00015
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

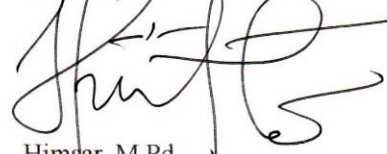
Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut:

1. Semua Masukan Validator telah Ewai
2. ACC di ujikan
- 3.

Dengan harapan, masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas materi yang baik.

Padangsidempuan, 19 Juli 2025

Validator,



Himsar, M.Pd.

NIDN. 2011048501

LEMBAR VALIDASI PEDOMAN WAWANCARA

Satuan pendidikan : SDN 06 Rantau Utara

Kelas/Semester : IV (Empat)/ I (Ganjil)

Nama Validator : Himsar, M.Pd

Pekerjaan : Dosen

A. Identitas Pewawancara

Nama : Jamiati
Nim : 2120500015
Prodi/Sem : PGMI/8
Umur : 22 Tahun
Jenis Kelamin : Perempuan

B. Identitas Responden

No	Keterangan	Isi
1.	Nama	
2.	Umur	
3.	Jenis Kelamin	
4.	Kelas	
5.	Hubungan dengan Peserta didik	<input type="checkbox"/> Guru Kelas <input type="checkbox"/> Orang Tua <input type="checkbox"/> Pewawancara
6.	Tanggal Wawancara	

C. Petunjuk Penilaian

- Peneliti mohon kiranya Bapak memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum dan saran-saran untuk revisi pedoman wawancara
- Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, dimohon Bapak memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak.
- Untuk revisi-revisi, Bapak dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang kami sediakan.

Skala Penilaian:

- 1 = Tidak Valid
- 2 = Kurang Valid
- 3 = Valid
- 4 = Sangat Valid

D. Aspek Validasi Pedoman Wawancara

No.	Aspek yang Dinilai	Validasi			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian identitas pedoman wawancara				✓
2.	Kesesuaian dengan tujuan penelitian				✓
3.	Kejelasan petunjuk			✓	
4.	Kejelasan dari maksud pedoman wawancara			✓	
5.	Kemungkinan pedoman wawancara yang dapat terselesaikan				✓
6.	Kesesuaian bahasa yang digunakan pada soal dengan kaidah bahasa Indonesia				✓
7.	Kalimat soal tidak mengandung arti ganda			✓	
8.	Rumusan kalimat menggunakan bahasa yang sederhana bagi peserta didik, mudah dipahami dan menggunakan bahasa yang dikenal peserta didik.				✓

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{20+9}{32} \times 100$$

Keterangan

- Ⓐ = 80-100 : Dapat digunakan tanpa revisi
- B = 70-79 : Dapat digunakan revisi kecil
- C = 60-69 : Dapat digunakan dengan revisi besar
- D = 50-59 : Belum dapat digunakan

$$= \frac{2900}{32} = 90,625$$

Catatan

.....
Acc diijikan

Padangsidempuan 15 Juli 2025

Validator

Himsar, M.Pd.

NIDN. 2011048501