

IMPLEMENTASI *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR  
PESERTA DIDIK DALAM MEMAHAMI MATERI PKN DI SDN  
BIRINGBALANG KECAMATAN PALLANGGA  
KABUPATEN GOWA



TESIS

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Magister

Program Studi  
Magister Pendidikan Dasar

Disusun dan Diajukan Oleh

NURBIBA

Nomor Induk Mahasiswa : 105 06 03049 18

Kepada

04/10/2021

Prof.  
Sub. Alim

P/0032/MPD/21.08  
NUR  
E

PROGRAM PASCASARJANA  
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
MAKASSAR

2021

TESIS

IMPLEMENTASI *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR  
PESERTA DIDIK DALAM MEMAHAMI MATERI PKN DI SDN  
BIRINGBALANG KECAMATAN PALLANGGA  
KABUPATEN GOWA

Yang disusun dan diajukan oleh

**NURBIBA**

NIM. 105090302918

Telah dipertahankan di depan panitia ujian Tesis

pada tanggal 19 Juni 2021

Menyetujui,  
Komisi Pembimbing

Pembimbing I

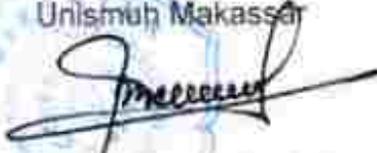
Pembimbing II

  
Dr. Hj. Roslany B. M.Si

  
Dr. H. Muhlis Madani, M.Si

Mengetahui,

Direktur Program Pascasarjana  
Unismuh Makassar

  
Dr. H. Darwis Muhdina, M.Ag  
NBM : 483 523

Ketua Program Studi  
Magister Pendidikan Dasar

  
Sulfasyah, S.Pd., M.A., Ph.D  
NBM : 970 635

## HALAMAN PENERIMAAN PENGUJI

Judul Tesis : *Implementasi Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Memahami Materi PKn Di SDN Biringbalang Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa*

Mahasiswa : Nurbibe

NIM : 105080304918

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Telah diuji dan dipertahankan di depan Panitia penguji tesis pada tanggal 19 Juni 2021, dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd) pada Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar.

Dr. Hj. Rosleny B, M.Si  
(Pembimbing I)

Dr. H. Muhlis Madani, M.Si  
(Pembimbing II)

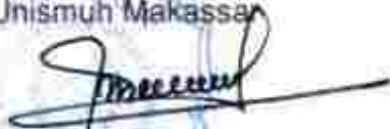
Dr. H. Nursalam, M.Si  
(Penguji)

Sulfasyah, S.Pd., M.A., Ph.D  
(Penguji)

Mengetahui,

Direktur Program Pascasarjana  
Unismuh Makassar

Ketua Program Studi  
Magister Pendidikan Dasar

  
Dr. H. Darwis Muhdina, M.Ag  
NBM : 483 523

  
Sulfasyah, S.Pd., M.A., Ph.D  
NBM : 970 635

## PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurbiba

NIM : 105060304918

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan tesis ini hasil karya orang lain, saya siap menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, Maret 2021

Penulis

Nurbiba

## KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah segala puji bagi Allah Swt. yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang Tuhan semesta alam, karena berkah hidayah dan taufik-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini. Shalawat serta salam tercurahkan kepada Nabi Besar Muhammad Saw, semoga dengan berkah dan rahmat-Nya kita dapat menjalankan kehidupan ini dengan penuh kedamaian.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan tesis ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada Ayahanda H. Mapparenta DG Muang Ibunda Janawari DG Jipa yang menjadi sumber inspirasi dan motivasi dalam menyelesaikan Pendidikan pada program Pascasarjana (S2) Universitas Muhammadiyah Makassar. Dan dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini peneliti juga mengucapkan terima kasih teringat do'a *Jazaakumullahu Khairu Jaza*, kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. H. Ambo Asse, M. Ag. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.
2. Dr. H. Darwis Muhdina, M. Ag. Direktur Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar.
3. Sulfasyah, S. Pd., M.a., Ph.D. Ketua Prodi Pascasarjana Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar.

4. Dr. Hj. Rosleny B, M.Si dosen pembimbing pertama Universitas Muhammadiyah Makassar, selalu memotivasi dan memberi ilmu dalam penyusunan tesis
5. Dr. Muhlis Madani, M.Si. dosen pembimbing kedua Universitas Muhammadiyah Makassar Bijak dalam memberi masukan dalam membimbing menyusun tesis.
6. Segenap guru besar, para dosen, dan seluruh jajaran tenaga kependidikan pada Pascasarjana Universitas Makassar yang begitu banyak memberikan ilmu dan pelayanan kepada peneliti dalam mengikuti proses pembelajaran selama kurang lebih 2 tahun pada Pascasarjana Universitas Muhammadiyah.
7. Suami saya tercinta Juma'ali S.Pd DG Nai atas segala motivasi, perhatian dan doanya serta anakku tercinta Muh.Fadhil Kautsari, Nurul Faturrahma, Nurul Faidatunnisa, Nurul Fauziah Rafifa, Nurul Azkia Saufa yang selalu sabar menunggu di rumah selama beberapa waktu
8. Semua pihak yang telah memberikan informasi dan saran dalam penyusunan tesis ini.

Kepada semua pihak tersebut, semoga amal baik yang telah diberikan dapat diterima disisi Allah Swt, dan mendapat limpahan Rahmat-Nya Aamiin. Dengan keterbatasan pengalaman, ilmu maupun pustaka yang ditinjau, peneliti menyadari bahwa tesis ini banyak kekurangan dan pengembangan lanjut agar benar-benar bermanfaat. Oleh karena itu peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran agar tesis ini lebih

sempurna serta sebagai masukan bagi peneliti untuk penelitian dan penelitian karya ilmiah di masa yang akan datang. Akhir kata peneliti berharap tesis ini memberikan manfaat bagi kita semua terutama untuk pengembangan ilmu pengetahuan.

Makassar, 21 Juni 2021

Penyusun

Nurbiba



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENERIMAAN PENGUJI .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
ABSTRAK .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	11
C. Tujuan Penelitian .....	11
D. Manfaat Penelitian .....	12
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>13</b>
A. <i>Game Online</i> .....	14
1. Jenis-Jenis <i>Game Online</i> .....	17
B. Motivasi Belajar .....	18
1. Unsur-Unsur Motivasi Belajar .....	21
2. Jenis Motivasi .....	25
3. Fungsi Motivasi .....	26
C. Dampak <i>Game Online</i> terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik .....	28
D. Pembelajaran PKn .....	18
1. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran PKn .....	33
2. Strategi Pembelajaran PKn .....	35
3. Karakteristik Pembelajaran PKn .....	36
4. Fungsi Pendidikan Kewarganegaraan .....	38
E. Teori Belajar Sosial .....	39
F. Kajian Penelitian Relevan .....	41
G. Kerangka Konsep .....	48
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>51</b>
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian .....	52

B.	Lokasidan Waktu Penelitian .....	52
C.	Fokus Penelitian.....	53
D.	Penentuan Informan.....	53
E.	Instrumen Penelitian.....	54
F.	Teknik Pengumpulan Data.....	57
G.	Teknik Analisis Data.....	60
H.	Keabsahan Data.....	62
I.	Etika Penelitian.....	64
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>65</b>
A.	Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	66
B.	Penggunaan <i>Game Online</i> Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pemahaman Materi PKn.....	66
1.	Aluran Penggunaan <i>Game Online</i> di Sekolah dan di Rumah pada Peserta Didik.....	66
2.	Bentuk dan Jenis Permainan <i>Game Online</i> yang Diminati oleh Peserta Didik.....	82
C.	<i>Game online</i> Memotivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pemahaman Materi PKn.....	87
1.	Sumber Belajar Bagi Peserta Didik.....	87
2.	Media Belajar Bagi Peserta Didik.....	93
D.	Dampak <i>Game Online</i> terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik.....	98
1.	Dampak Positif <i>game online</i> terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik.....	89
2.	Dampak Negatif <i>game online</i> terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik.....	102
E.	Pembahasan.....	106
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP.....</b>	<b>116</b>
A.	Kesimpulan.....	116
B.	Impikasi Penelitian.....	117
C.	Saran.....	119
	<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>120</b>
	<b>LAMPIRAN</b>	

## Daftar Gambar

Gambar 2.1 Kerangka Konsep ..... 48



**NURBIBA**, Implementasi *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik dalam Pemahaman Materi PKn di SDN Biringbalang Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa (dibimbing oleh Dr. Hj. Rosleny B. M.Si, Dr. Muhlis Madani, M. Si).

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan *game online* terhadap memotivasi belajar peserta didik dalam pemahaman materi PKn, dan untuk mengetahui penggunaan *Game Online* terhadap memotivasi belajar peserta didik dalam pemahaman materi PKn, serta untuk mengetahui dampak positif dan dampak negatif penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pemahaman materi PKn.

Penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif. Data dikumpul melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan teknik analisa data, yang terdiri dari tahap pengumpulan data, reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan penggunaan *game online* pada peserta didik memiliki ketentuan tata tertib di sekolah. *game online* dijadikan sumber belajar dan sarana atau media dalam memahami materi PKn, dampak positif penggunaan *game online* bagi peserta didik dapat mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan mempercepat proses belajar, sedangkan dampak negatif penggunaan *game online*, menyebabkan peserta didik menjadi ketagihan atau kecanduan. Sehingga menurunnya motivasi belajar peserta didik. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan permainan *game online* diharapkan dapat menjadi sumber belajar dan media pembelajaran dalam proses belajar dalam pembelajaran PKn, sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar.

Kata kunci : *Implementasi Game Online, Motivasi Belajar, Pembelajaran PKn.*

## ABSTRACT

**Nurbiba, 2021.** Implementation of Online Games on Students' Learning Motivation in Understanding Civics Material at State Elementary School Biringba'ang, Pallangga District, Gowa Regency (Supervised by Hj. Roslery. B and Muhlis Madani).

This study aimed at finding out the utilization of online games on the students' learning motivation in understanding Civics material, and finding out the positive and negative impacts of using online games on students' learning motivation in understanding Civics material.

This study employed a descriptive qualitative method. The data were collected through interview, observation, and documentation. The data analysis included the stage of data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions.

The results showed that the utilization of online games on students was ruled by school regulations. Online games were used as learning source and media in understanding Civics material. The positive impact of using *online game* for students was to support a fun learning process to accelerate the learning process, while the negative impact of online games was to make students addicted which caused the decrease on students' learning motivation. It could be concluded that online games was expected to be learning source and learning media in the learning process of Civics education, so that the students were motivated to learn.

**Keywords:** *Implementation of Game Online, Learning Motivation Civics Learning*



Translated & Certified by  
Science Institute of Uin Ar-Raniry  
3 May 21 Dec Abinet

Authorised by: *Lou Malawar*

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Dunia teknologi dan ilmu komunikasi yang berkembang sangat cepat di awal tahun 1970-1980 membuat sistem komunikasi dan komputer berkembang begitu pesat. Fenomena ini terjadi karena perkembangan elektronika dengan berbagai macam penemuan dan para ahli yang begitu canggih. Efek yang ditimbulkan dari fenomena ini adalah membuat dunia industri berlomba untuk memproduksi secara banyak untuk memenuhi tuntutan dari kebutuhan manusia.

Ilmu komunikasi dan teknologi menjadi satu sehingga berkembang membentuk suatu cabang ilmu baru yang sering dikenal dengan istilah internet. Internet berasal dari kata *interconnected Network* yang memiliki arti hubungan dari jenis jaringan komputer yang ada di dunia dan saling integrasi membentuk suatu komunikasi global. Internet dapat juga diartikan sebagai gabungan dari berbagai jenis *Local Area Network (LAN)*, jaringan area lokal dan *Wide Area Network (WAN)*, jaringan computer yang mencakup area yang besar dan berada di seluruh jaringan komputer di dunia, sehingga terbentuk jaringan dengan skala jangkauan yang lebih luas. Internet dapat diartikan sebagai simbol dari perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini. Hal ini membuat setiap manusia terus berusaha

agar dapat mengikuti setiap perkembangan teknologi yang ada, maka pengetahuan semakin bertambah dan maju seiring perkembangan zaman. Mulai dari instansi pemerintah, perkantoran hingga ke ruang sekolah, semua berusaha menggunakan dan menerapkan kecanggihan internet untuk melakukan aktivitas sehari-hari. Apalagi sekarang sudah banyak menjamur warung internet (warnet) serta *game center* yang menjadi pusat bermain dari berbagai level usia.

Arus globalisasi dan semakin tingginya tingkat kebutuhan akhirnya menuntut manusia untuk pentingnya belajar dan menguasai ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) hal ini tidak lepas dari tuntutan zaman yang semakin hari semakin berubah seiring dengan semakin meningkatnya tuntutan kebutuhan manusia dalam hal ilmu pengetahuan dan teknologi untuk melangsungkan hidup mereka. Ilmu pengetahuan yang setiap hari semakin maju merupakan salah satu dampak positif dan pengaruh IPTEK, meski dalam penerapannya dampak negatif dari perkembangan ini juga jelas adanya. Selain itu, tuntutan ini terjadi sebagai upaya agar di era modern manusia tidak merasa ketinggalan zaman serta dan juga untuk mencapai kehidupan yang lebih baik.

*Game online* merupakan dua kata yang sering digunakan untuk menampilkan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman sekarang. *Game online* ini sangat banyak dijumpai dengan berbagai jenis tampilan di kehidupan sehari-hari. Asumsi beberapa orang mengatakan bahwa *game online* sangat identik dengan Komputer, namun faktanya

game tidak hanya beroperasi di komputer. Game juga dapat berupa konsol, *handled*, bahkan game juga kini telah merambah ke telepon genggam. *Game online* berguna untuk menjadi ajang hiburan atau menghilangkan rasa jenuh pemain baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) atau sekedar mengisi waktu luang. Perkembangan teknologi dunia *game online* yang semakin pesat kini semakin menjamur dan sangat mudah ditemui terkhusus dalam perangkat *handphone*. Pengaruh arus *globalisasi* yang begitu deras dan semakin meningkatnya pendapatan tiap individu membuat *handphone* kini bukan lagi menjadi barang mewah yang hanya dimiliki segelintir orang. *Handphone* kini sudah menjadi kebutuhan primer bagi semua manusia, dengan tidak adanya sekat batasan usia bagi para penggunanya. Berbagai macam tawaran aplikasi yang begitu mudah dan menyenangkan untuk digunakan sehingga populasi pengguna telepon genggam berkembang begitu cepat.

*Game Online* yang beredar di Indonesia cukup banyak, mulai dari jenis permainan dengan alur aksi, olahraga maupun *RPG (Role-playing game)*. Tercatat lebih dari 20 judul *game online* yang beredar di Indonesia, ini menandakan betapa besarnya antusiasme masyarakat di Indonesia dan juga besarnya pangsa pasar *games* di Indonesia. Jenis *Game-game* seperti *Warcraft*, *Counter Strike*, *Age Of Empire*, *Need For Speed Series* yang juga banyak menyita perhatian, minat dan antusias *gamer* di Indonesia. *Game online* bentuk permainan. *Game Online*

sebuah permainan yang penggunaannya dihubungkan melalui jaringan internet. *Game Online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* kadang dimainkan di computer, laptop, atau perangkat lainnya, asal *gadget* tersebut dapat terhubung dengan jaringan internet (Aji, 2012:1-2).

Peserta didik tidak terlepas dari kegiatan bermain, bentuk permainannya juga beragam mulai dari yang tradisional sampai pada jenis permainan canggih dengan menggunakan mesin. Saat ini sudah terdapat jutaan manusia dari berbagai kalangan usia yang masuk ke dalam era digital melalui kehidupan dunia maya di internet. Industri web komunitas-entertainment juga ikut berkembang dengan begitu pesat. Jenis akun yang sering menjadi situs pencarian untuk jenis permainan *game* pun bermacam-macam seperti *Poker*, *Gatrich*, *COC* dan permainan *game online* yang masih banyak lagi bahkan ada juga kalangan yang senang bermain *game online* dalam bentuk perkelahian (*action*) dan peperangan seperti *Mobile Legend*, *Free Fire*, dan *Pubg Mobile*. Permainan *Game Online* sangat digemari anak-anak hal ini merupakan sebuah fakta baru bahwa ternyata anak-anak merupakan sasaran empuk yang banyak diincar oleh para pembuat *game online*.

Meutia, Fahreza, Rahman, (2020: 22-32), mengungkapkan bahwa ada beberapa peserta didik yang terlalu kecanduan *game online* sehingga menyebabkan kurang fokus saat pembelajaran berlangsung dampaknya juga tidak hadir ke sekolah karena kesiangan, menurut orang tua peserta

didik *game online* juga menyebabkan dapat menurunnya prestasi belajar peserta didik karena di akibatkan kurangnya minat belajar peserta didik, setelah ditelusuri ada beberapa faktor yang menyebabkan fokus belajar peserta didik dan minat belajar peserta didik berkurang akibat bermain *game online*, yang pertama faktor keluarga atau orang tua, jika orang tua memberi kebebasan kepada peserta didik bermain gawai tanpa mengontrol maka akan menyebabkan peserta didik akan laai sehingga melupakan kewajibannya sebagai belajar yang kedua faktor lingkungan, lingkungan pertemanan juga sangat berpengaruh terhadap dampak negatif *game online* tersebut, karena jika ada peserta didik yang terus-menerus bermain *game online* maka peserta didik lain menjadi ikut-ikutan.

Sementara dalam penelitian Nuhan (2016: 30) mengungkapkan fakta bahwa anak penggemar *game online* mengikuti pelajaran cenderung pasif, sering berbicara dan bercanda dengan teman, hal ini menunjukkan bahwa anak kurang fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan moral Kohlberg pada tahapan prakonvensional bahwa penalaran moral anak dikendalikan oleh hadiah dan hukuman.

Dalil Al-qur'an yang menerangkan tentang permainan seperti yang terdapat pada QS. Al-Ankabut ayat 64

وما هذه الحيوۃ الدنیا الا لهو ولعب وان الدار الآخرة لھی  
الحوۃ لو كانوا یعلمون

Terjemahan :

'Dan tiadalah kehidupan dunia ini melainkan senda gurau dan main-main. Dan sesungguhnya akhirat itulah yang sebenarnya kehidupan, kalau mereka mengetahui.'

Ayat di atas menjelaskan bahwa dunia ini hanyalah bagian permainan dan lebih menonjol ke arah senda gurau belaka dan akhirat adalah kehidupan yang sebenarnya. Kehidupan di dunia ini hanyalah sementara yang pada hakikat hanyalah permainan, senda gurau yang tidak ada keabadian di dalamnya. Oleh karena itu kita sebagai umat manusia seyogyanya kita mempergunakan kehidupan ini dengan sebaik-baiknya agar umur yang di berikan oleh Allah berkah dan bermanfaat untuk selanjutnya kita jalani kehidupan akhirat yang merupakan kehidupan yang sebenarnya. Kebahagiaan diakhirat dapat kita peroleh dari hasil permainan kita di dunia, pemain yang dapat mempergunakan waktu sebaik-baiknya yang difandasi dengan keimanan dan ketakwaan maka akan memperoleh pahala di sisi Allah Swt. dan akan mendapatkan kebahagiaan di akhirat kelak.

*Game online* ini merupakan jenis permainan modern yang sudah menjadi ikon untuk masa sekarang dan peminatnya menyentuh di seluruh rentang usia. Usia anak-anak dianggap jenjang usia yang lebih sering dan rentan terhadap penggunaan permainan game online dari pada orang dewasa. Oleh karena itu motivasi belajar bagi peserta didik di sekolah dasar pengguna *game online* dapat terlihat dari gaya hidup dan motivasi belajar belajar mereka masing-masing. Masalah yang timbul dari motivasi

belajar pada peserta didik sekarang ini semakin kompleks termasuk fenomena *game online* yang berkembang pada kehidupan masyarakat kita khususnya di Indonesia. Terdapat asumsi bahwa motivasi belajar dapat dilihat dengan perspektif kognitif dan prestasi belajar dari peserta didik, baik usia pelajar sekolah dasar hingga pada jenjang peserta didik perguruan tinggi. Rentang usia tidak banyak menimbulkan perbedaan terhadap motivasi belajar. Hal ini menjadi sebuah asumsi bahwa kecenderungan kesadaran akan motivasi belajar tidak hanya dilihat dari aspek status dan umur tetapi juga dilihat dari gaya dan pola hidup masing-masing individu. Dominasi para pengguna *game online* terbanyak digunakan oleh kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA, mahasiswa, hingga orang dewasa. Pelajar yang sudah ketagihan memainkan suatu *game online*, akan menyebabkan mereka menjadi kecanduan. Ketagihan memainkan *game online* akan berdampak negatif, terutama dari segi sosial dan akademik. Bahkan *game online* juga membawa dampak yang besar terutama pada jiwa seseorang maupun perkembangan anak. *Game Online* juga menawarkan fitur sosialisasi dengan para pemain lainnya. Namun, kenyataannya para pecandu *game online* membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya.

Sudut pandang ilmu sosiologi orang yang telah menjadikan *game online* itu sebagai suatu hal yang begitu diutamakan akan menyebabkan orang itu akan menjadi kecanduan terhadap sebuah *game online* yang pada akhirnya dapat merugikan orang tersebut. Karena hal ini akan

membuat orang menjadi egosentris dan individualis yang berarti menjadikan seseorang berpusat pada diri sendiri dan menilai segalanya dari sudut pandang sendiri juga menganggap dirinya sebagai titik pusat pemikiran dan perbuatan. Mereka dengan sendirinya beranggapan bahwa sebuah kehidupan adalah di dunia maya dan lingkungan sosialnya hanya pada di tempat dia bermain *game online* dan otomatis akan membuat mereka menjauh dari lingkungan dalam arti sebenarnya. Pengguna *game online* terkadang di dominasi oleh pelajar sekolah dasar hingga perguruan tinggi, baik yang berstatus dari golongan ekonomi menengah keatas atau juga kalangan menengah kebawah pasti memainkan *game online* dimanapun mereka berada, karena dengan berkembangnya teknologi *game online* kini tidak hanya tersedia di perangkat komputer melainkan sudah tersedia pada gawai, sehingga hal ini semakin mempermudah anak-anak untuk memainkan *game online*.

Terciptanya berbagai jenis permainan *game online*, sebagian besar berasal dari rentang usia peserta didik dan pelajar. Masyarakat pada dasarnya belum mengetahui secara spesifik dampak yang akan ditimbulkan dari permainan *game online*, karena yang mereka mengerti dan mereka lakukan dengan bermain *game online* adalah hanya sekedar menghilangkan kebosanan atau menjadi hiburan semata atas kegiatan-kegiatan yang telah dilaluinya sebelumnya. Kemajuan teknologi tidak serta merta menjadi faktor penyebab, karena kemajuan teknologi juga tidak lepas dari bagian pendidikan. Kondisi seperti inilah yang dikhawatirkan

akan membawa dampak psikologis bagi perkembangan mental pelajar maupun nonpelajar dalam menjalani fase perkembangan menuju usia dewasa maupun dalam menjalankan peran sebagai penyanggah status pelajar apabila telah kecanduan ataupun terbiasa dengan adanya permainan *game online*. Sebagian dari peserta didik, ataupun masyarakat pada umumnya yang belum mengetahui secara spesifik dampak dari bermain *game online* serta faktor-faktor yang mendorong penggunaan *game online* tersebut sehingga perlu dilakukan sebuah penelitian tentang permasalahan dan fenomena yang ada terkait hal diatas.

*Game online* dapat memberikan berbagai dampak salah satunya adalah motivasi belajar peserta didik SDN Birringbalang Kec. Pallangga Kab. Gowa akan menjadi rendah. Sejalan dengan pandangan Angela (2013: 42) mengungkapkan bahwa seorang anak yang telah mengalami ketergantungan dan kecanduan pada rutinitas *game online*, akan sangat mengurangi waktu belajar hingga akan mempengaruhi motivasi belajar anak dan juga akan berdampak pada waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka. Lee, Chen, & Holim (2007: 60) mendefinisikan bahwa anak yang telah kecanduan *game online* akan mengalami potensi menurunnya performa akademik karena telah menghabiskan sepanjang waktu di depan layar monitor komputer atau gawai untuk bermain sehingga membuat prestasi anak menjadi menurun, serta dampak lain yang akan ditimbulkan yaitu membuat anak menjadi kurang berinteraksi dengan lingkungan sosial. Seorang Profesor Psikologi Douglas A. Gentile

(2001: 157-178) menyebutkan research di Low State University bahwa konsentrasi pada belajar dipengaruhi oleh seberapa lama anak memainkan *game online*. jika anak menghabiskan waktu yang lama dalam menikmati *game online* maka hal ini dapat memicu nilai anak menjadi menurun di sekolah. Fenomena ini terjadi karena adanya kecenderungan pada peserta didik di Sekolah Dasar yang hampir seluruh waktu luangnya di rumah hanya digunakan untuk memainkan *game online*. Faktor lingkungan, teman sebaya, dan kesibukan orangtua peserta didik merupakan pengaruh utama mengapa hal ini dapat terjadi. Ketika kecanduan memainkan *game online* semakin tinggi, hal lain yang biasa terjadi adalah waktu istirahat peserta didik di malam hari akan terkuras dan dampaknya akan terlihat ketika peserta didik datang ke sekolah dengan kondisi yang masih sangat mengantuk. Perkembangan dalam era digital sekarang, masalah dalam motivasi belajar sangat luas ada yang memanfaatkan dengan baik ada pula yang menggunakan tidak baik, termasuk masalah dalam kecanduan bermain *game online* yang berkembang begitu pesat di masyarakat Indonesia. Motivasi belajar dapat dilihat dengan perspektif kognitif dan prestasi belajar dari peserta didik. Rentang usia di sekolah dasar banyak menimbulkan perbedaan akan motivasi belajar jika di lihat dari sudut pandang gaya hidup masing-masing individu jelas akan berbeda satu dengan yang lainnya. Dampak dari asumsi diatas akan menjadi sebuah kecenderungan untuk menilai bahwa

prestasi belajar masing-masing individu itu dipengaruhi oleh seberapa besar kesadaran inividu tentang arti dari motivasi belajar .

Dari fakta ini yang mendorong peneliti untuk melakukan sebuah penelitian "**Implementasi *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pemahaman Materi PKn di SDN Biringbalang Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa**".

#### **B. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah

1. Bagaimana penggunaan *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pemahaman Materi PKn di SDN Biringbalang Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa?
2. Bagaimana *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pemahaman Materi PKn di SDN Biringbalang Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa?
3. Bagaimana Dampak *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pemahaman Materi PKn di SDN Biringbalang Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa?

#### **C. Tujuan Penulisan**

Tujuan penulisan ini berdasarkan rumusan masalah yang ada, yakni :

1. Untuk mengetahui Penggunaan *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pemahaman Materi PKn di SDN Biringbalang Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa

2. Untuk mengetahui Penggunaan *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pemahaman Materi PKn di SDN Biringbalang Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa
3. Untuk mengetahui Dampak *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pemahaman Materi PKn di SDN Biringbalang Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan mampu merumuskan dan memberikan banyak manfaat bagi dunia pendidikan pada umumnya dan di SDN Biringbalang Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa pada khususnya. Manfaat yang bisa kita kaji secara teoretis dan praktis adalah sebagai berikut:

##### **1. Manfaat teoritis**

- a. Untuk menambah referensi dan khasanah keilmuan terhadap kajian sosiologi yang menyangkut penggunaan *game online* terhadap pemahaman materi PKn dalam memotivasi belajar peserta didik.
- b. Sebagai acuan dan sumber informasi terkait pada penelitian sejenis yang dilaksanakan dimasa yang akan datang.

##### **2. Manfaat praktis**

- a. Menambah pengetahuan serta wawasan masyarakat umum terhadap pengetahuan sosial agar peningkatan mutu pendidikan masyarakat sejalan dengan perkembangan teknologi.

- b. Menambah pengetahuan serta pemahaman tentang penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik
- c. Bagi penulis sendiri yaitu sebagai wadah latihan dalam usaha menyalurkan ide dan sumbangsih pemikiran, untuk dijadikan sebagai bentuk bahan pertimbangan dalam mempersiapkan diri untuk terjun di dunia pendidikan



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Game Online

*Game online* berkembang tidak lepas juga dari perkembangan teknologi dan jaringan komputer itu sendiri. Peningkatan pesat dari game online sendiri merupakan cerminan dari meningkatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*Small Local Network*) hingga menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Komputer hadir pertama kalinya di masyarakat tahun 1969, komputer hanya bisa digunakan untuk 2 (dua) orang saja untuk bermain game. Kemudian hadirnya komputer dengan basis kemampuan *time sharing* dimana pemain yang bisa memainkan game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus menempati dalam suatu ruangan yang sama (Metaio, 2012).

Tahun 1970 ketika jaringan komputer berbasis paket (*packet based computer networking*) hadir, jaringan komputer tidak dibatasi hanya LAN (*Local Area Network*) saja tetapi telah mencakup ke wilayah WAN (*Wide Area Network*) dan akhirnya menjadi internet. *Game online* yang hadir pertama kali yaitu kebanyakan adalah jenis game dengan alur simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang kemudian dikomersialkan. *Game-game* ini kemudian menjadi cikal bakal hadirnya *game-game* dengan alur cerita atau genre yang berbeda.

Defenisi dari *Game Online* yaitu jenis permainan komputer yang memanfaatkan fungsi dari jaringan komputer.

Jaringan yang sering digunakan dalam internet atau sejenisnya menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti koneksi pada kabel atau menggunakan modem. Secara bahasa, *game* berasal dari bahasa inggris yaitu *games* yang artinya permainan. Dalam pembahasan ini, permainan adalah sebuah video yang dapat dimainkan oleh pemain melalui suatu alat seperti komputer atau laptop, konsol atau *gadget/smartphone*. Sedangkan penjelasan lain *game online* berasal dari dua kata, yaitu *game* dan *online*. *Game* adalah permainan dan *online* adalah terhubung dengan jaringan internet.

*Game* adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk sekedar kesenangan, yang memiliki aturan ada yang menang dan ada juga yang kalah. Selain itu, *game* membawa arti sebuah fisik, mental, atau kontes, menurut aturan tertentu biasa dijadikan sebagai wahana hiburan, rekreasi, atau juga menang taruhan. Sedangkan dalam wikipedia *game online* adalah *"video game is an electronic game that involves human interaction with a user interface to generate visual feedback on a video device (game adalah jenis permainan elektronik yang menggunakan interaksi antara pemain untuk menghasilkan efek umpan balik secara visual pada perangkat video)*. Menurut Eddy Liem (Direktur Indonesia *Games*) sebuah komunitas pencinta *games* di Indonesia, mengemukakan bahwa *game online* adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan dengan

bantuan internet, bisa menggunakan PC (*Personal Computer*) atau juga konsol seperti PS2 dan sebagainya. *Game online* adalah jenis permainan yang terhubung dengan koneksi internet atau LAN sehingga para pemainnya dapat terhubung dengan yang lainnya dalam memainkan *game* yang sejenis. *Game* atau jenis permainan ini tidak sembarang, dimana didalamnya terdapat berbagai aturan yang harus dipahami oleh penggunanya. Dalam *game* sangat diperlukan adanya skenario agar alur permainannya jelas, terarah dan tidak membosankan. Skenario di sini bisa meliputi alur cerita, *setting map*, maupun efek yang hadir di dalam *game*.

Permainan dalam *game online* juga biasa menimbulkan berbagai dampak, baik dampak positif atau negatif. *Game online* terdapat model, atau bentuk menarik yang berisi gambar animasi, gaya bermain, tampilan, permainan peren, balapan, sepak bola, pertarungan, tembak menembak dan masih banyak lagi yang membuat anak-anak bahkan orang dewasa begitu tertarik bermain *game online*.

Berbagai macam genre *game* tersebut membuat pemain semakin lama bermain semakin menyenangkan. Sehingga tidak heran jika orang yang bermain *game online* akan mengalami kecanduan dan lupa waktu. Alasan peserta didik suka bermain *game online* karena permainannya sangat menyenangkan, suka dengan alur ceritanya, *game* itu menghadirkan sensasi menantang, dan dapat menghibur. *Game online* tentu saja memberikan dampak ketagihan pada peserta didik, sehingga mereka melupakan bahkan mengabaikan tugas mereka yang utama yaitu

belajar. Akibatnya dari segi akademik mereka akan mengalami penurunan hasil dan prestasi belajar. Selain itu, untuk menikmati permainan *game online* mereka tentunya harus membayar menggunakan uang saku mereka. Jika dibiarkan terus berlarut mereka akan menjadi peserta didik yang boros karena mereka pasti akan meminta tambahan uang saku dan terbiasa menggunakan uang untuk hal-hal yang tidak bermanfaat.

*Game online* juga bisa membawa pengaruh yang buruk bagi peserta didik jika tidak ada kontrol yang baik dari orangtua atau dari dirinya sendiri. Bermain *game online* juga dapat memberi pengaruh terhadap perilaku peserta didik, diantaranya peserta didik susah fokus terhadap pelajaran dan tugasnya terbelenggu sebagai seorang peserta didik. *Game online* ini membuat anak-anak biasa melupakan hal-hal yang lebih penting seperti mengerjakan PR, belajar di rumah, sekolah, beribadah, dan bekerja.

#### 1. Jenis-Jenis *Game Online*

*Game online* dibagi menjadi dua jenis yaitu *Text based game* dan *Web based game*. *Web based games* adalah jenis aplikasi yang diletakkan pada *server* di internet dimana pemain hanya perlu menggunakan akses internet dan *browser* untuk dapat memainkan *games* tersebut. Jadi tidak perlu untuk *install* atau *patch* untuk menjalankan *gamanya*. Namun seiring dengan berjalannya waktu, ada beberapa fitur yang perlu *download* untuk memainkan sebagian *game*, seperti *Shockwave Player*, *Java Player*, maupun *Flash Player* yang biasanya

dibutuhkan untuk tampilan grafis *game* tersebut. Selain itu, *game* seperti ini juga tidak membutuhkan spesifikasi komputer yang amat canggih, tidak membutuhkan *bandwith* yang besar dan *lag*. Selain itu, sebagian besar *webbased game* dihadirkan dengan mode gratis. Pembayaran hanya dibutuhkan untuk fitur tambahan dan mempercepat peningkatan *account* pada *game* tersebut (Android, 2012).

Sedangkan *text based game* bisa diartikan sebagai awal dari *web based games*. *Text based games* sudah ada sejak dulu, dimana saat sebagian komputer masih memiliki spesifikasi rendah dan susah untuk memainkan jenis *Game* dengan grafis tinggi, sehingga dibustlah jenis *game* dimana pemain hanya berinteraksi dengan teks-teks yang ada dan sedikit atau bahkan tanpa gambar (Android, 2012). Setelah melewati periode di atas, *text based games* hampir tidak pernah dilirik lagi oleh para pecandu *game*, namun dalam masa sekarang, mulai marak *text based games* yang beredar di masyarakat yang kita kenal sekarang sebagai *web based game*. Tentu saja dengan grafis yang diperbanyak, format yang lebih *modern*, dan tampilan yang dipercantik, ditambah dengan *developer game* yang makin kreatif (Android, 2012).

## **B. Motivasi Belajar**

Peserta didik dalam proses pembelajaran, motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Uno (2010: 107) motivasi adalah dorongan awal yang menggerakkan individu untuk bertingkah laku baik yang datang dari dalam diri maupun yang datang dari luar diri

seseorang. Selanjutnya Kosasih (2013: 39) motivasi adalah daya penggerak yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan.

Berdasarkan teori motivasi yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah suatu dorongan yang timbul karena adanya rangsangan dari dalam maupun dari luar diri individu untuk melakukan perubahan tingkah laku menjadi yang lebih baik. Peserta didik yang dianggap kurang berprestasi bukan dipengaruhi oleh kemampuannya yang kurang, tetapi dipengaruhi karena tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak berusaha untuk mengeluarkan segala kemampuan dan potensi dalam dirinya. Dengan demikian, bisa dikatakan peserta didik yang berprestasi rendah belum tentu disebabkan oleh kemampuannya yang rendah pula, tetapi biasanya disebabkan tidak ada dorongan atau motivasi.

Sardiman (2010: 89) mendefinisikan ada dua jenis motivasi pada diri peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang menjadi aktif atau berfungsi tanpa memerlukan dukungan rangsangan dari luar, motivasi ini sudah ada dalam diri peserta didik sendiri sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu dan menampilkan keterlibatan serta aktivitas yang tinggi dalam belajar, sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang akan aktif apabila terdapat rangsangan dari luar individu, tanpa adanya rangsangan maka motivasi ini tidak akan terjadi.

Usaha memperoleh prestasi belajar yang optimal, pendidik dituntut kreatif membangkitkan motivasi belajar peserta didik, diantaranya yaitu:

**1) Tujuan yang ingin dicapai harus jelas**

Tujuan yang jelas dapat menjadikan peserta didik paham tentang ke arah mana ia ingin dibawa. Pemahaman peserta didik tentang tujuan pembelajaran bisa menumbuhkan minat peserta didik untuk belajar yang pada gilirannya juga mampu meningkatkan motivasi belajar mereka. Semakin jelas tujuan yang ingin dicapai, maka akan semakin kuat motivasi belajar peserta didik. Oleh sebab itu, sebelum proses pembelajaran dimulai hendaknya pendidik menjelaskan terlebih dahulu tentang tujuan yang ingin dicapai.

**2) Membangkitkan minat peserta didik**

Peserta didik terdorong untuk belajar jika mereka memiliki minat untuk belajar. Oleh karena itu, mengembangkan minat belajar dari peserta didik merupakan salah satu teknik untuk mengembangkan motivasi belajar.

**3) Ciptakan suasana belajar yang menyenangkan**

Peserta didik mungkin dapat belajar dengan baik jika dalam suasana yang menyenangkan, bebas dari rasa takut, merasa aman, terbebas dari perassan tegang, serta usahakan agar kelas selamanya dalam suasana hidup dan segar. Untuk itu pendidik sebisa mungkin untuk dapat melakukan hal-hal lucu.

#### **4) Berilah pujian terhadap setiap keberhasilan peserta didik**

Motivasi akan hadir jika peserta didik merasa dihargai. Memberikan pujian yang wajar merupakan upaya yang dapat dilakukan untuk memberikan penghargaan tersebut. Pujian tidak selamanya harus dengan kalimat, justru ada anak yang merasa tidak senang dengan kata-kata. Pujian sebagai penghargaan juga bisa dilakukan dengan isyarat, misalnya dengan tatapan mata yang meyakinkan, senyuman atau anggukan yang wajar.

#### **5) Memberikan penilaian**

Kebanyakan peserta didik dengan rutinitas belajar karena ingin memperoleh nilai bagus. Untuk itu mereka dituntut untuk belajar lebih giat. Asumsi sebagian peserta didik adalah nilai dapat menjadi motivasi yang kuat untuk belajar. Oleh karena itu, penilaian harus dilakukan dengan segera dan seksama agar peserta didik secepat mungkin mengetahui hasil kerjanya. Penilaian juga harus dilakukan secara objektif sesuai dengan kadar kemampuan peserta didik masing-masing.

#### **6) Berikan komentar dari hasil pekerjaan peserta didik**

Peserta didik juga butuh penghargaan (*reward*). Penghargaan dapat dilakukan dengan cara memberikan komentar yang positif. Setelah peserta didik menyelesaikan tugasnya, berikan komentar secepatnya, misalnya dengan memberikan tulisan "bagus" atau "lanjutkan pekerjaanmu", dan lain sebagainya. Komentar yang positif bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

## 7) Terciptanya pola persaingan dalam kerja sama

Persaingan yang sehat dapat memberikan pengaruh yang signifikan dalam keberhasilan proses pembelajaran peserta didik. Melalui alur persaingan peserta didik diharapkan berusaha dengan tekun untuk memperoleh hasil yang terbaik. Oleh karena itu, guru harus merancang jenis pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk bersaing dengan baik antara individu maupun antar kelompok.

### 1. Unsur-Unsur Motivasi Belajar

Menurut Dimiyanti dan Mudjiono (2006) ada beberapa indikator yang mempengaruhi motivasi belajar, yaitu:

#### (1) Cita-Cita atau Aspirasi Peserta Didik

Cita-cita adalah sesuatu yang dikejar oleh seseorang kegiatan-kegiatan seseorang utamanya kegiatan belajar. Lebih banyak teraksentuas pada pengajaran dan pencapaian cita-cita atau aspirasi tersebut. Maka cita-cita atau aspirasi harus senantiasa dikembangkan dalam pembelajaran. Contohnya orang yang menginginkan kenaikan pangkat akan menunjukkan kinerja yang baik kalau mereka menganggap kinerja yang tinggi diakui dan dihargai dengan kenaikan pangkat.

#### (2) Kemampuan Peserta Didik

Kemampuan adalah kapasitas seorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. Kemampuan adalah sebuah penilaian terkini atas apa yang dapat dilakukan seseorang. Contohnya keinginan seorang anak harus dibarengi dengan adanya kemampuan atau

kecakapan mencapainya. Kemampuan akan menguatkan motivasi anak untuk melaksanakan tugas perkembangan seorang anak.

### **(3) Kondisi Jasmani dan Rohani**

Kondisi jasmani dan rohani juga menjadi faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar. Seorang peserta didik yang sedang lapar, marah atau sakit akan mengganggu perhatian belajar. Sebaliknya, seorang peserta didik yang pembira, sehat, dan kenyang akan mudah memperdalam perhatian. Dengan kata lain, kondisi jasmani dan rohani peserta didik begitu erat kaitannya dengan motivasi belajar. Kesiapan jasmani dan rohani merupakan salah satu prinsip utama belajar adalah harus mencapai kesiapan jasmani dan rohani sesuai dengan tingkatan yang dipelajarinya. Kesiapan jasmani yaitu, setelah sampai pada kondisi fisik yang kuat dalam melakukan kegiatan belajar serta sampai pada batas minimal umur. Sedangkan kematangan rohani berarti peserta didik telah memiliki kemampuan secara psikologis dalam melaksanakan kegiatan belajar.

### **(4) Keadaan Lingkungan**

Keadaan lingkungan yaitu situasi lingkungan yang berupa keadaan alam, pergaulan teman sebaya, keadaan tempat tinggal, dan pola hidup masyarakat. Sebagai bagian dari anggota masyarakat maka peserta didik akan terpengaruh dengan keadaan lingkungan sekitar. Bencana alam, intimidasi teman yang nakal, kondisi lingkungan yang kumuh, kontak fisik sesama peserta didik, akan mengganggu konsentrasi belajar. Dengan

lingkungan yang tertib, tenang, indah, dan aman, maka motivasi dan semangat belajar akan mudah dipertahankan.

#### **(5) Unsur Dinamis Belajar**

Unsur dinamis dalam belajar yaitu suatu unsur yang dapat berubah dalam proses kegiatan belajar. Perubahan unsur tersebut dapat berupa dari ada menjadi tidak ada atau sebaliknya, dari kuat menjadi lemah dan sebaliknya, dari banyak lalu menjadi sedikit dan sebaliknya. Contohnya peserta didik memiliki perasaan, perhatian, kemauan, ingatan, pikiran yang mengalami perubahan berkat pengalaman hidup. Pengalaman dengan teman sebayanya berpengaruh pada motivasi dan perilaku belajar peserta didik.

#### **(6) Upaya Pendidik Membelajarkan Peserta Didik**

Pendidik adalah seorang pendidik profesional, ia bergaul setiap hari dengan puluhan atau ratusan peserta didik. Interaksi efektif pergaulannya akan mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan jiwa peserta didik. Pendidik dapat memilih dan memilah yang baik. Partisipasi dan teladan memilih perilaku yang baik tersebut sudah merupakan upaya membelajarkan dan memotivasi peserta didik. Motivasi belajar menurut Dimiyanti dan Mudjiono (2006: 3-4) adalah perilaku belajar yang dilakukan oleh peserta didik pada dirinya terhadap kekuatan mental yang berupa perhatian, kemauan, harapan dan keinginan.

## 2. Jenis Motivasi

Ada dua jenis dalam motivasi, yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Menurut Yusuf (2009: 79) Terdapat dua faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, yaitu :

- 1) Faktor intrinsik (yang berasal dari diri peserta didik sendiri). pada faktor ini terdapat faktor fisik yang meliputi nutrisi (gizi), kesehatan dan fungsi-fungsi fisik (terutama panca indera). Kemudian faktor psikologis, faktor ini berhubungan dengan aspek-aspek yang mendorong atau menghambat aktivitas belajar peserta didik.
- 2) Faktor ekstrinsik (yang berasal dari kondisi daerah tempat tinggal), faktor ini terbagi atas faktor non social seperti kondisi temperatur udara (cuaca dingin atau panas), waktu (malam, siang, pagi), tempat (bising, sunyi, atau kondisi sekolah tempat belajar), sarana dan prasarana yang menunjang kegiatan belajar. Jika semua faktor dapat saling mendukung maka proses belajar akan berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Lalu faktor sosial yaitu faktor individualis (konselor, guru, dan orang tua), baik secara langsung atau tidak langsung.

Kegiatan belajar akan berlangsung dengan baik, jika guru mengajar dengan cara yang menyenangkan, seperti member perhatian pada seluruh peserta didik, bersifat ramah, serta sering membantu peserta didik yang mengalami kesulitan belajar. Motivasi belajar memiliki peran penting dalam mendorong kesuksesan belajar pada peserta didik, sebagai

seorang pendidik perlu melakukan upaya untuk mendorong semangat peserta didik belajar.

Kedua faktor di atas, sama dengan faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Faktor-faktor yang memengaruhi motivasi ekstrinsik antara lain dapat berupa pujian, nasehat, semangat, hadiah, dan hukuman. Faktor ekstrinsik merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi untuk melakukan aktivitas belajar. Faktor tersebut dapat berupa rangsangan, seperti ini mendapat pujian dan ingin mendapat nilai agar dapat berprestasi.

### 3. Fungsi Motivasi

Motivasi sangat diperlukan dalam proses pembelajaran agar dapat memenuhi kebutuhan pada diri seseorang, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Sardiman (2010) menyebutkan bahwa terdapat tiga fungsi motivasi :

- 1) Menetapkan arah perbuatan yakni kearah tujuan yang ingin dicapai. Motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rancangan tujuan.
- 2) Memilih jenis perbuatan, yaitu memilih jenis perbuatan yang harus dikerjakan yang selaras untuk mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Seorang peserta didik yang akan menghadapi lujandengan harapan akan lulus, tentu akan giat dalam proses belajar dan tidak akan

menghabiskan waktunya untuk bermain game atau membaca komik, sebab tidak selaras dengan tujuan yang ingin dicapai.

- 3) Mendorong pribadi manusia untuk giat, bisa menjadi penggerak atau acuan untuk melepas energi. Motivasi dalam hal ini adalah rangsangan untuk lebih giat dalam setiap kegiatan yang akan dilakukan.

Motivasi berfungsi sebagai pendorong, pengarah, dan sekaligus sebagai penggerak perilaku seseorang untuk mencapai suatu tujuan. Motivasi dapat berguna sebagai dorongan usaha dan pencapaian prestasi. Peserta didik melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Hadimnya motivasi yang baik dalam belajar akan menampilkan hasil yang baik. Jika terdapat usaha yang tekun dan didasari dengan adanya motivasi, maka peserta didik yang belajar itu dapat menghasilkan prestasi yang baik. Semakin sering peserta didik meningkatkan motivasi belajarnya maka akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa, motivasi belajar merupakan sebagai dorongan untuk memenuhi kebutuhan pada diri seseorang dengan tujuan agar seseorang belajar dapat melahirkan prestasi yang lebih baik. Seseorang akan melakukan suatu usaha berdasarkan hal tersebut yang sungguh-sungguh karena adanya motivasi yang baik.

### C. Dampak *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik

#### 1). Dampak Positif *Game online*

*Game online* akan berdampak positif terhadap perkembangan peserta didik jika dalam penggunaan gawai diawasi oleh orangtua, dalam bermain *Game Online* otak peserta didik akan lebih aktif dan reflek dalam berpikir, dari peserta didik akan lebih cepat merespon, emosional peserta didik dapat di luapkan dengan bermain game, peserta didik akan lebih berfikir kreatif. Menurut Adams dan Rollings dalam Pratama, (2007: 9) berpendapat *Game Online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet.

Bermain *game online* bermain memakai koneksi internet sehingga tidak hanya bermain sendirian. Maka dari itu untuk melepaskan stres akibat rutinitas peserta didik menggunakan fasilitas tersebut, mereka melakukan aktivitas yang bagi mereka simpel namun menghibur, yaitu bermain *game online*. Kebanyakan dari masyarakat pasti menilai game online berdampak buruk. Namun jika kita lebih kritis lagi, ternyata *game online* juga memiliki dampak positif yaitu sebagai hiburan dengan memanfaatkan sebuah permainan bisa untuk mencoba mengurangi stress akibat aktivitas yang telah dilalui oleh peserta didik atau untuk menghilangkan kebosanan karena kegiatan yang itu-itu saja, selain itu untuk ajang menambah kawan, dengan bermain *game online* bisa menambah teman di dunia maya, saling tegur sapa dan bisa untuk

menjalin tali silaturahmi. Walaupun itu lawan di *game online*, namun nantinya bisa jadi kawan. Selain itu *game online* untuk melatih konsentrasi, fokus dan tekun dalam menghadapi misi-misi dalam game tersebut. Hal itu membuat para pemainnya memiliki pola pikir untuk segera dan dapat menyelesaikan tugas atau misi yang ada, memudahkan belajar bahasa dan matematika sebagai tempat rekreasi dengan santai sejenak dari kejenuhan aktivitas peserta didik, jadi, manfaatkan game online dengan bijak dan gunakan seperunya.

## 2). Dampak Negatif *Game online* Terhadap Peserta Didik

Dampak negatif *game online* terhadap peserta didik jika permainan game online tidak dilakkan pembatasan atau menghentikan anak sejenak, maka akan terjadi kecanduan *game* terhadap peserta didik dan juga berakibat berperlaku sebagai berikut:

- a). Kompulsif atau dorongan untuk melakukan secara terus menerus), merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus bermain *game online* yang disebut juga kecanduan bermain *game online*
- b) *Withdrawal* atau menarik diri seseorang yang kecanduan game akan merasa tidak mampu untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*.

- c) Toleransi, biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*.
- d) Masalah hubungan interpersonal dan kesehatan, pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *game online* dengan membuang waktu sia-sia dan kehilangan waktu bersosialisasi, kehilangan empati akibat pengaruh permainan yang penuh kekerasan, mengisi pikiran dengan prinsip-prinsip buruk, Kesehatan terganggu, meniru kata-kata kotor.

Dampak negatif dari *game online* peserta didik akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game online* peserta didik akan mencuri-curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain *game online*, uang jajan atau uang bayar sekolah akan di selewengkan untuk bermain *game online*, lupa waktu, pola makan akan terganggu, emosional peserta didik juga akan terganggu karena efek *game online* jadwal beribadah pun kadang akan di lalaikan oleh peserta didik, dan peserta didik cenderung akan membolos sekolah demi *game online*.

*Game online* dapat mengganggu motivasi belajar peserta didik, dari perkembangan teknologi tersebut ini menjadi tantangan untuk orang tua dan juga guru, bagaimana kita bisa mengontrol anak-anak supaya tidak kecanduan terhadap *game online*. Dan dalam menyikapi anak-anak yang

kecanduan *game online*, orang tua harus bisa mengajak si anak untuk lebih giat belajar dan tidak dengan menggunakan cara keras. Seperti memberikan batasan waktu untuk bermain *game online*, dan memberikan perhatian secara langsung dalam kegiatan belajarnya. Seperti menanyakan tugas kepada anak atau mengajak berlibur bersama keluarga.

Tantangan guru adalah harus bisa mengayomi peserta didiknya ketika pulang ke rumah tidak langsung bermain *game*. Solusi pada umumnya sudah pasti membarikan tugas pekerjaan rumah. Tetapi sebagai guru, kita harus bisa membuat peserta didik menjadi penasaran terhadap pelajaran yang guru berikan. Oleh karena itu guru harus pintar membuat pembelajaran yang menarik, lebih menarik dari *game online*, dan dengan cara yang guru buat sendiri.

#### **D. Pembelajaran PKn**

Berdasarkan UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) berubah menjadi Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dan dalam Kurikulum 2004 disebut sebagai mata pelajaran Kewarganegaraan. Mata pelajaran Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosial kultur, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Fungsinya adalah sebagai wahana untuk

membentuk warga negara yang cerdas, terampil, berkarakter yang setia kepada bangsa dan negara Indonesia dengan merefleksikan dirinya dalam kebiasaan berfikir dan bertindak sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD 1945 (Baliwbang, 2002: 7).

Pendidikan Kewarganegaraan adalah wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya Bangsa Indonesia yang diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari peserta didik baik sebagai individu, masyarakat, warganegara dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa. Perilaku-perilaku tersebut adalah seperti yang tercantum di dalam penjelasan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional pasal 39 ayat (2) yaitu:

"Perilaku yang memancarkan iman dan taqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dalam masyarakat yang terdiri dari berbagai golongan agama, perilaku yang bersifat kemanusiaan yang adil dan beradab, perilaku yang mendukung persatuan bangsa dalam masyarakat yang beraneka ragam kebudayaan dan beraneka ragam kepentingan, perilaku yang mendukung kerakyatan yang mengutamakan kepentingan perorangan dan golongan sehingga perbedaan pemikiran, pendapat atau kepentingan diatas melalui musyawarah dan mufakat, serta perilaku yang mendukung upaya untuk mewujudkan keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia".

Pendidikan Kewarganegaraan juga dimaksudkan sebagai usaha untuk membekali peserta didik dengan budi pekerti, pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara sesama warga negara maupun antar warga negara dengan negara. Serta pendidikan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

PKn merupakan ilmu yang diperoleh dan dikembangkan berdasarkan terpaan moral yang mencari jawaban atas pertanyaan apa, mengapa, dan bagaimana gejala-gejala sosial, khususnya yang berkaitan dengan moral serta perilaku manusia. Pendidikan Kewarganegaraan termasuk pelajaran bidang ilmu pengetahuan sosial yang mempelajari teori-teori serta perihal sosial yang ada di sekitar lingkungan masyarakat kita.

Pembelajaran PKn perlu diberikan pengarahannya mereka harus terbiasa untuk mendengar ataupun menerapkan serta mencatat hal-hal yang berkaitan dengan ilmu PKn, salah satu keberhasilan pembelajaran adalah jika peserta didik yang diajar merasa senang dan memerlukan materi ajar. Selain itu juga dengan diterapkannya pemberian tugas akan dapat memberikan deskripsi baru mengenai pembelajaran PKn, dan hal tersebut juga sebagai penunjang agar peserta didik tidak merasa kebosanan dalam mengikuti pembelajaran.

#### 1. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran PKn

Faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan antara lain adalah sebagai berikut.

##### a. Pendidik

Seorang pendidik yang profesional dituntut untuk mempunyai kemampuan-kemampuan tertentu. Pendidik merupakan pribadi yang berkaitan erat dengan tindakannya di dalam kelas, cara berkomunikasi, berinteraksi dengan warga sekolah dan masyarakat umumnya.

Membicarakan masalah pendidik yang baik (S. Nasution dalam Amin Suyitno 1997:25) mengemukakan sepuluh kriteria yang baik adalah:

- a) Memahami dan menghormati peserta didik.
  - b) Menguasai bahan pelajaran yang diberikan.
  - c) Menyesuaikan metode pengajaran dengan bahan pelajaran.
  - d) Menyesuaikan bahan pengajaran dengan kesanggupan individu.
  - e) Mengaktifkan peserta didik dalam belajar.
  - f) Memberikan pengetahuan sehingga terhindar dari sikap verbalisme.
  - g) Menghubungkan pelajaran dengan kebutuhan peserta didik.
  - h) Mempunyai tujuan tertentu dengan tiap pelajaran yang diberikannya.
  - i) Tidak terikat oleh teks book.
  - j) Tidak hanya mengajar dalam arti menyampaikan pengetahuan saja kepada peserta didik melainkan senantiasa membentuk pribadi anak.
- b. Peserta didik

PKn bagi peserta didik pada umumnya merupakan pelajaran yang kurang disenangi karena kurangnya antusias peserta didik terhadap pelajaran ini. Karena itu dalam interaksi belajar mengajar PKn seorang pendidik harus memperhatikan faktor-faktor yang menyangkut peserta didik yaitu:

- a) Apakah peserta didik cukup cerdas, cukup berbobot, dan siap belajar PKn
- b) Apakah peserta didik bermotivasi, tertarik dan mau belajar PKn
- c) Apakah peserta didik senang dengan cara belajar yang kita berikan
- d) Apakah peserta didik dapat menerima pelajaran dengan baik dan benar
- e) Apakah suasana interaksi belajar mengajar mendorong peserta didik belajar

Melihat faktor-faktor tersebut pendidik dapat menentukan strategi pembelajaran yang seperti apa agar peserta didik tertarik dan bersemangat mengikuti pembelajaran PKn sehingga materi yang disajikan oleh guru mudah dipahami dan peserta didik berhasil dalam belajar sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

## **2. Strategi Pembelajaran PKn**

Strategi pembelajaran PKn adalah strategi pembelajaran yang aktif. Pembelajaran aktif ditandai oleh dua faktor yaitu:

- 1) Adanya interaksi antara seluruh komponen dalam proses pembelajaran terutama antara pendidik dan peserta didik.
- 2) Berfungsi secara optimal seluruh peserta didik yang meliputi indera, emosi, karsa, dan nalar. Dalam pembelajaran peserta didik aktif, metode-metode yang dianjurkan antara lain metode tanya jawab, drill, diskusi, eksperimen, pemberian tugas, dan lain-lain. Pemilihan metode

yang diterapkan tentu saja disesuaikan dengan mata pelajaran, tujuan pembelajaran, maupun sarana yang tersedia.

### 3. Karakteristik Pembelajaran PKn

Pendidikan kewarganegaraan telah dikemukakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan merupakan pelajaran dengan keunikan tersendiri. PKn dimaknai sebagai pendidikan nilai dan pendidikan politik demokrasi. Hal ini mengandung konsekuensi bahwa dalam hal perancangan pembelajaran PKn perlu memperhatikan karakteristik pembelajaran PKn itu sendiri, dalam standar isi 2006 dijelaskan bahwa PKn persekolahan atau mata pelajaran PKn adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Pemberian materi PKn di sekolah memiliki tujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan
- 2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi

- 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya
- 4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Menyimak hal-hal di atas, dapat dinyatakan bahwa PKn mengemban misi sebagai pendidikan nilai dalam hal ini adalah nilai-nilai filosofis dan nilai konstitusional UUD 1945. Di sisi lain adalah pendidikan politik demokrasi dalam rangka membentuk warganegara yang kritis, partisipatif dan bertanggung jawab bagi kelangsungan negara bangsa.

Naskah Kurikulum 2006 dinyatakan bahwa pembelajaran dalam mata pelajaran Kewarganegaraan merupakan proses dan upaya dengan menggunakan pendekatan belajar kontekstual untuk mengembangkan dan meningkatkan kecerdasan, keterampilan, dan karakter warga negara Indonesia. Pendekatan belajar kontekstual dapat diwujudkan antara lain dengan metode-metode kooperatif, penemuan (*discovery*), inkuiri, interaktif, eksploratif, berpikir kritis, dan pemecahan masalah (*problem solving*). Metode-metode ini merupakan karakteristik dalam pembelajaran PKn.

Materi pembelajaran PKn terdiri dari dimensi pengetahuan Kewarganegaraan (*civics knowledge*) yang mencakup bidang politik, hukum, dan moral. Dimensi ketrampilan Kewarganegaraan (*civics skill*)

meliputi ketrampilan, partisipasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Dimensi nilai-nilai Kewarganegaraan (*civics values*) mencakup antara lain percaya diri, komitmen, penguasaan atas nilai religius, norma dan moral luhur, nilai keadilan, demokratis, toleransi, kebebasan individual, kebebasan berbicara, kebebasan pers, kebebasan berserikat dan berkumpul dan perlindungan terhadap minoritas. Mata pelajaran Kewarganegaraan merupakan bidang kajian Interdisipliner artinya materi keilmuan Kewarganegaraan dijabarkan dan beberapa disiplin ilmu antara lain ilmu politik, ilmu negara, ilmu tata negara, hukum sejarah, ekonomi, moral, dan filsafat (Depdiknas, 2003: 2).

#### 4. Fungsi Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan mempunyai fungsi yang sempurna terhadap perkembangan anak didik. Hal ini diungkapkan dalam Buku Panduan Pengajaran Pendidikan Kewarganegaraan kurikulum 1994 adalah sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan dan melestarikan nilai moral Pancasila secara dinamis dan terbuka, yaitu nilai moral Pancasila yang dikembangkan itu mampu menjawab tantangan yang terjadi didalam masyarakat, tanpa kehilangan jati diri sebagai Bangsa Indonesia yang merdeka bersatu dan berdaulat.
- 2) Mengembangkan dan membina peserta didik menuju terwujudnya manusia seutuhnya yang sadar politik, hukum dan konstitusi Negara Kesatuan Republik Indonesia, berlandaskan Pancasila.

- 3) Membina pemahaman dan kesadaran peserta didik terhadap hubungan antara sesama warga negara dan pendidikan pendahuluan bela negara agar mengetahui dan mampu melaksanakan dengan baik hak dan kewajibannya sebagai warga negara.

#### E. Teori Belajar Sosial

Winataputra, dkk (2008: 4.5) menyatakan orang belajar dari yang lain melalui observasi, peniruan, dan pemodelan. Teori ini sering disebut jembatan antara behaviorist dan teori pembelajaran kognitif karena meliputi perhatian, memori, dan motivasi. Teori Belajar Sosial dikembangkan oleh Albert Bandura seorang psikolog kelahiran Mundare, Kanada, 4 Desember 1925, bergelar sarjana muda di bidang psikologi dari *University of British of Columbia* tahun 1949, meraih gelar P.n.D tahun 1952 di Universitas Iowa, Bandura mulai mengajar di Universitas Stanford. Pada tahun 1953,

Teori belajar sosial menjelaskan perilaku manusia dalam hal interaksi dalam bermasyarakat yang berkesinambungan, antara kognitif, perilaku, dan pengaruh lingkungan. Orang belajar melalui pengamatan perilaku, sikap, dan hasil dari perilaku tersebut. Kebanyakan perilaku manusia dipelajari observasional melalui pemodelan yaitu mengamati lingkungan sekitar. Kemudian hasilnya berfungsi sebagai panduan untuk bertindak.

Ciri dari belajar sosial adalah bagi seorang individu untuk belajar sesuatu, mereka harus memperhatikan fitur dari perilaku yang dicontoh.

Termasuk kekhasan, afektif juga mempengaruhi perhatian, melalui ingatan manusia harus mampu mengingat detail dari perilaku untuk belajar dan kemudian mereproduksi perilaku. Termasuk pengkodean simbolis, gambaran mental, kognitif organisasi, latihan simbolis, latihan motorik. Melalui reproduksi perilaku, seseorang harus mengatur tanggapannya sesuai dengan perilaku dengan melakukan praktek dan memotivasi peserta didik untuk berperilaku baik.

Bandura percaya pada lingkungan memang membentuk perilaku dan perilaku membentuk lingkungan, sedangkan behaviorisme dasarnya menyatakan bahwa lingkungan seseorang menyebabkan perilaku seseorang. Teori belajar sosial kadang-kadang disebut jembatan antara behaviors dan teori pembelajaran kognitif karena meliputi perhatian, memori, dan motivasi.

Lingkungan sekolah berperan dalam memotivasi belajar anak, serta di sekolah peran pendidik dalam membentuk perilaku anak sangat penting, yaitu membetulkan perilaku yang salah pada anak didik, sangat penting dalam pertumbuhannya guru yang dapat mempengaruhi pembinaan kepribadian anak didik. Menurut Nawi (2005: 63), cara guru berpakaian, berbicara, berjalan, dan bergaul juga merupakan penampilan kepribadian lain yang juga mempunyai pengaruh terhadap anak didik. Oleh karena itu guru adalah ujung tombak untuk memotivasi belajar peserta didik merancang pembelajaran yang lebih menarik dibanding bermain *game online*, pendekatan belajar yang dibangun atas dasar dan

konsep bersama. Konsep belajar sosial akan dapat membantu peserta didik dalam membangun kecerdasan sosial, saling peduli dan menuntut partisipasi semua peserta didik.

*Game online* merupakan permainan yang sangat mempengaruhi perilaku peserta didik juga mempengaruhi motivasi belajar peserta didik, jika terjadi kecanduan untuk bermain secara terus menerus maka kondisi atau sifat akan menjadi menjadi kepribadian yang tidak peduli akan lingkungan sekitarnya yang berarti akan menutup diri dan jiwa sosial akan hilang. dalam proses belajar pemahaman materi khususnya pembelajaran PKN motivasi atau semangat untuk belajar juga menurun karena lebih tertarik bermain *game online*.

Guru sebagai ujung tombak berkewajiban merubah perilaku peserta didik berusaha menanamkan pembiasaan, membimbing, memberi petunjuk mengontrol agar tidak kecanduan bermain *Game online*, dengan berupaya menjadikan pembelajaran PKN sebagai wujud merubah pola perilaku peserta didik menjadikan *game online* bukan semata untuk kesenangan akan tetapi bermain *game online* difungsikan agar dapat memotivasi peserta didik dalam memahami materi PKN agar kemajuan belajar meningkat.

#### **F. Kajian Penelitian yang Relevan**

Sebagai bagian dari bukti orisinalitas dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengamatan kajian pada beberapa penelitian terdahulu (literatur review), dengan maksud untuk melihat letak persamaan dan

perbedaan kajian dalam penelitian yang akan dilaksanakan. Beberapa jenis hasil penelitian terlebih dahulu yang menurut peneliti terdapat persamaan, yaitu

- a. Rieka Elyasari Susanto (2010) *Dampak Penggunaan Game Online Dikalangan peserta didik (Sampel penelitian di Kalangan peserta didik Universitas Sebelas Maret Surakarta)*. Penelitian ini dilaksanakan dengan metode kualitatif dengan jenis *grounded*, yaitu sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif yang berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu tersebut secara holistik. Teknik analisis data yang digunakan adalah *purposive sampling* atau sampel bertujuan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak sosiologis yang ditimbulkan oleh para pengguna *game online* dan dapat dipergunakan oleh pihak-pihak yang telah merasakan dampak atau yang terkait dengan permainan *game online* ini sebagai bahan pertimbangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa beberapa dampak yang ditimbulkan dari sebuah jenis permainan *game online*. Dampak tersebut tidak langsung begitu saja terlihat namun dengan berjalannya waktu dampak ataupun pengaruh yang ditimbulkan dari adanya *game online* ini mulai terlihat dan memberikan efek signifikan kepada para penggunanya.
- b. Puji Meutia, Febry Fahreza, Arief Aulia Rahman, (2020), *Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online terhadap Minat Belajar*

*Siswa di Kelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjong, STKIP Bina Bangsa Meulaboh.* Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi siswa kecanduan bermain *game online* adalah orang tua, lingkungan, pergaulan, *gadget* dan internet, yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Cara yang harus dilakukan untuk mengurangi kecanduan bermain *game online* pada anak yaitu memberi waktu-waktu tertentu untuk bermain dan belajar, kontrol orang tua dan mengurangi penyediaan akses internet pada siswa

- c. Reodatul Jannah Nurdin (2015). *Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Interaksi Sosial pada Mahasiswa di Jurusan Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di UIN Alauddin Makassar.* Metode penelitian yang dilakukan adalah jenis metode korelasional, dengan upaya untuk menjelaskan suatu permasalahan atau gejala yang khusus terjadi dalam penjelasan antara dua objek. Metode korelasional mencari hubungan sebab akibat. Hasil penelitian ini menunjukkan karakter seseorang yang memakai *handphone* hanya untuk memuaskan kebutuhan psikologinya dengan tujuan menghilangkan rasa penat atau jenuh terhadap masalah yang dihadapi pada kehidupan sehari-hari.
- d. Maria Yohanesti Gola Nuhan (2016) *Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Prestasi Belajar Peserta didik Kelas IV SDN Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta.* Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 6 Tahun ke-5 2016. Penelitian ini menerapkan

pendekatan kuantitatif. Uji hipotesis dilaksanakan dengan analisis korelasi determinan lalu dilanjutkan dengan regresi linear sederhana. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa terdapat hubungan intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar peserta didik kelas IV SDN Jarakan.

- e. Juandika Tri Sulisty, Evanytha, Vinaya (2015) *Hubungan Problematic Online Game Use Dengan Pola Asuh Pada Remaja*. Jurnal Psikologi Ulayat, Vol.2 No.1: 2015. Penelitian ini menerapkan pola penelitian non eksperimental karena tidak dilakukan manipulasi terhadap variabel bebas. Variabel yang diteliti adalah *Problematic Online Game Use* dan *Pola asuh*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *accidental sampling*. Alat ukur yang digunakan dalam proses penelitian ini berbentuk kuesioner. Berdasarkan hasil perhitungan dijelaskan bahwa adanya hubungan yang signifikan antara pola asuh *authoritative* dan POGU.
- f. Nisrinafatn *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik*. penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui pengaruh *Game Online* terhadap motivasi belajar peserta didik. Jenis penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah penelitian pustaka. Analisis data yang digunakan dalam penelitian yaitu dilakukan dengan cara *display data*, *reduksi data*, *serat gambaran kesimpulan*. Teknik pengumpulan data dengan cara mencatat dan membaca informasi penting yang terdapat dari berbagai berbagai

jenis jurnal yang terkait dengan penelitian yang sedang dilaksanakan.

- g. Angela (2013) *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik Sekolah Dasar Negeri 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir*. Jumlah populasi dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas V sebanyak 40 peserta didik dan VI sebanyak 39 peserta didik dimana dalam penelitian ini menerapkan Teknik Sampling Purposive dengan menentukan sampel dengan pertimbangan tertentu sehingga sampel berjumlah 79 peserta didik. Metode Penelitian yang dipilih yaitu Kuantitatif dengan Jenis Penelitian Deskriptif Statistik, dan teknik analisis data yang diterapkan yaitu korelasi Product Moment. Data yang ditampilkan dalam penelitian ini menggunakan data primer yaitu dengan kuisioner dan data sekunder yaitu melalui observasi, dokumentasi, serta wawancara sebagai data pendukung dan referensi yang berkaitan dengan penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Game Online berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik yang ditunjukkan dari koefisien korelasi sebesar 0,539, signifikan di uji melalui t hitung sebesar 8,753 yang lebih besar dari tabel sebesar 1,665. Nilai R<sup>2</sup> ( R Square) sebesar 0,291 menjelaskan bahwa pengaruh variabel Game Online terhadap Motivasi Belajar Peserta didik sebesar 29,1 % sedangkan sisanya disebabkan oleh faktor lain yang tidak diteliti.

h. *Khabibur Rohman (2018) Agresifitas Anak Kecanduan Game Online*. Dunia internet menyajikan berbagai macam kemudahan dan kenyamanan pada kehidupan manusia. Hal itu setidaknya bisa dilihat pada *digital artificial intelligence, economy, robotic, big data*, dan lain sebagainya. Dari berbagai dampak positif yang dihasilkan internet juga bisa membawa dampak negatif jika pemanfaatannya tidak tepat sasaran. Salah satunya adalah game online pada usia anak-anak. Anak-anak yang kecanduan game online cenderung lebih banyak akan menghabiskan waktunya untuk bermain game daripada belajar dan berinteraksi dengan teman sebayanya. Selain itu, beberapa game online juga menampilkan beberapa konten yang berbahaya bagi tumbuh kembang anak seperti unsur pornografi dan kekerasan. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk menganalisis pengaruh adiktif (kecanduan) *game online* terhadap agresifitas anak. Jenis Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan game online seperti *Mobile Legend: Bang-Bang* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap agresifitas anak, dengan menggunakan teknik analisis data statistik didapatkan hasil penelitian bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan anak terhadap game online, semakin tinggi pula tingkat agresivitas anak tersebut.

- i. Yayuk Kusumawati (2019) *Analisis Pembelajaran PKn SD/MI dalam Pendekatan Saintifik*, Institut Agama Islam (IAI) Muhammadiyah Bima. Dalam penelitian ini Pembelajaran PKn SD/MI dalam pendekatan saintifik sangat menekankan peserta didik untuk terlibat secara aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat mempermudah peserta didik mengkonstruksi pengetahuannya melalui kegiatan belajar mengajar yang menitik beratkan pada transformasi pengetahuan dan nilai yang berkaitan dengan masalah-masalah kebangsaan. Jika dilihat dari pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran PKn di SD/MI pada pendekatan saintifik maka output dari kegiatan pembelajaran tersebut bisa melahirkan peserta didik yang memahami konsep dan kepribadian nasional sangat kebangsaan dan cinta tanah air, serta memiliki jiwa demokratis. Secara komprehensif dari seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran, faktor yang dapat menjadi determinan untuk mewujudkan peserta didik yang cerdas, memiliki kepribadian yang baik dan trampil, maka diantara banyak faktor tersebut peran guru sangat strategis. Diantara peran guru yang sangat menonjol adalah kemampuannya dalam mendesain dan mengformulasikan sebuah kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dapat mudah memahami materi PKn oleh peserta didik.
- j. Nurbiba, (2020) meneliti tentang Implementasi *Game online* terhadap motivasi belajar peserta didik dan dampak *game online*

terhadap motivasi peserta didik dalam memahami materi PKn belajar.

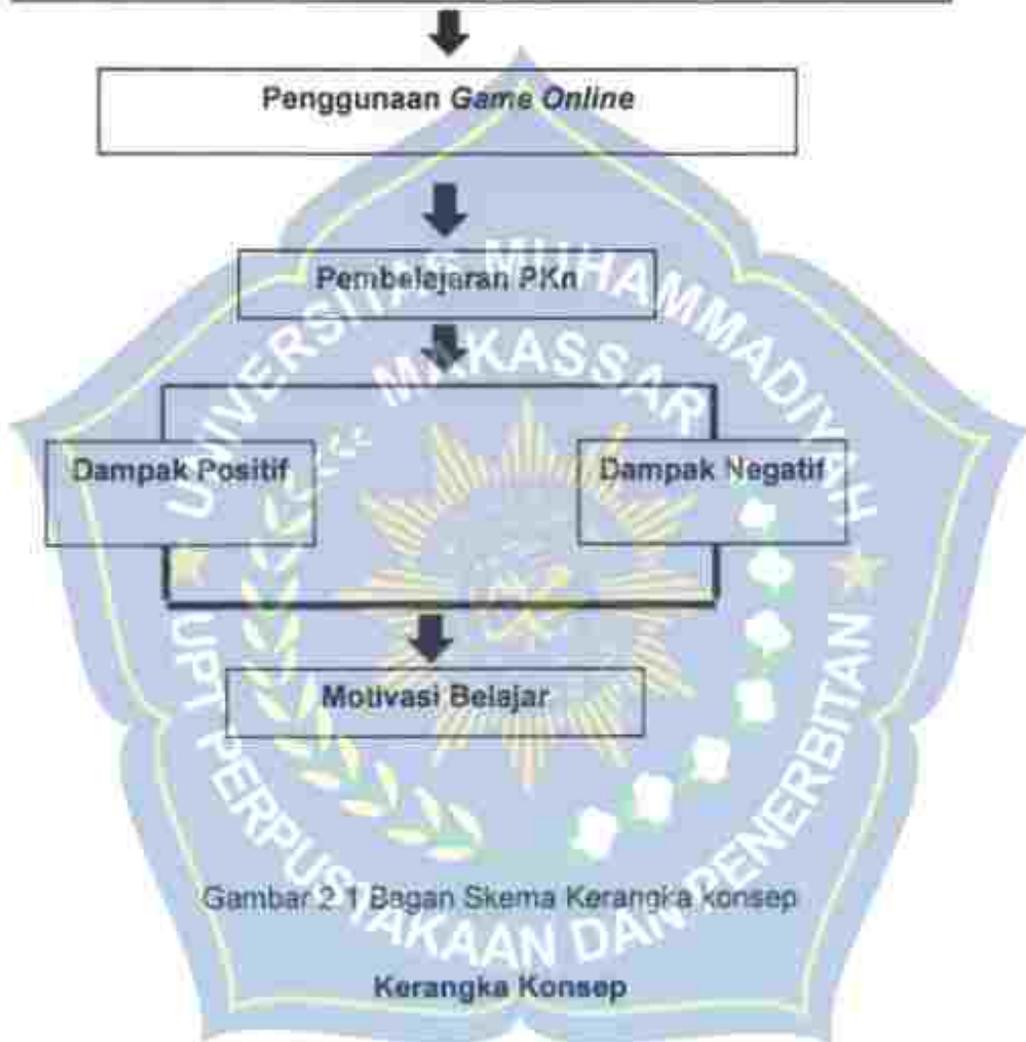
#### F. Kerangka Konsep

Perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi yang begitu pesat ternyata membawa perubahan begitu drastis di seluruh elemen kehidupan manusia. Kreativitas manusia semakin berkembang sehingga mendorong diperolehnya temuan-temuan baru dalam teknologi yang dapat digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan kesejahteraan umat manusia. Salah satu produk manusia yang berpengaruh besar tersebut adalah internet. Teknologi internet di era globalisasi ini semakin melaju dengan cepat, salah satu pemanfaatan dan internet yaitu sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain. Permainan dengan menggunakan koneksi internet tersebut dikenal sebagai *game online*, media *game online* sangat berpengaruh terhadap pikiran manusia, yang diserap melalui dua panca indera yaitu mendengar dan melihat. Seiring dengan perkembangan serta kemajuan teknologi, *game* sangat berkembang pesat di dunia, begitupun penggunaan *game online* dalam dunia pendidikan dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, guru dapat mengaplikasikan permainan *game online* sesuai dengan materi yang diajarkan kepada peserta didik, khususnya dalam pembelajaran PKn diharapkan peserta didik dengan mudah mengerti dan lebih mudah memahami materi yang disajikan oleh guru. dengan perkembangan *game online* yang marak terjadi sekarang, dapat menjadi dampak positif apabila *game online* dijadikan sebagai

sumber belajar dan media belajar dalam memudahkan peserta didik memahami materi PKn, akan tetapi jika penggunaan *game online* tidak dibatasi maka tidak menutup kemungkinan peserta didik akan mengalami kecanduan *game online* yang dapat mempengaruhi motivasi belajar terlebih lagi aspek sosial anak dalam menjalani rutinitas hidupnya, karena begitu banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan anak kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata. Fenomena ini jelas akan mempengaruhi kegiatan sosial yang biasa dilakukan oleh kebanyakan orang lain.

*Game online* menjadi sesuatu hal yang begitu penting bagi para pemain *game* yang sangat kecanduan. Tidak ada hari tanpa bermain *game online*, bentuk ucapan ini yang sering peneliti dengar dari para pemain *game online*. Banyak dari pihak peserta didik maupun orang tua pada umumnya yang belum mengetahui secara jelas dan pasti tentang perubahan bentuk perilaku, faktor-faktor yang mendorong, serta dampak yang ditimbulkan dari permainan *game online* tersebut sehingga perlu dilakukan sebuah penelitian tentang permasalahan yang ada. Berdasarkan pendapat diatas dapat ditampilkan kerangka konsep dalam penelitian ini sebagai berikut.

**IMPLEMENTASI *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI  
BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMAHAMAN MATERI PKn**



Gambar 2.1 Bagan Skema Kerangka konsep  
Kerangka Konsep

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian fenomenologi dengan pendekatan deskriptif, yaitu menggambarkan fenomena-fenomena yang terjadi di lapangan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, dengan prosedur pemecahan masalah berdasarkan apa adanya. Menurut Sugiono (2015: 254) adalah penelitian fenomenologikal adalah menjelaskan pengalaman-pengalaman apa yang dialami seseorang dalam kehidupan ini, termasuk interaksinya dengan orang lain.

Penelitian kualitatif tidak menggunakan populasi, karena penelitian kualitatif berangkat dari kasus tertentu yang ada pada situasi sosial tertentu dan hasil kajiannya tidak akan diberlakukan kepopulasi, tetapi ditransferkan ke tempat lain pada situasi sosial yang memiliki kesamaan dengan situasi sosial pada kasus yang dipelajari. Sampel dalam penelitian kualitatif bukan dinamakan responden, tetapi sebagai narasumber, informan, teman atau guru dalam penelitian. Sampel dalam penelitian kualitatif disebut sampel teoritis karena tujuan penelitian kualitatif adalah untuk menghasilkan teori.

Peneliti memiliki beberapa alasan mengapa melakukan penelitian kualitatif yaitu pertama, adalah alasan demi kemantapan peneliti

berdasarkan pengalaman penelitiannya. Kedua, adalah alasan untuk tidak terjebak pada angka-angka hasil pengolahan dengan menggunakan teknik statistik yang cenderung berlaku untuk populasi. Ketiga, adalah alasan dari sifat masalah yang diteliti. Dalam beberapa bidang studi, pada dasarnya lebih tepat digunakan jenis penelitian kualitatif.

Penelitian analisis implementasi program sekolah model dalam penguatan nilai sosial pada siswa yaitu studi yang memerlukan penelitian untuk mengetahui implementasi program sekolah model dalam penguatan nilai sosial pada siswa, dan untuk mengetahui faktor pendukung dan faktor penghambat. Studi ini yang bertujuan untuk mendeskripsikan atau menjelaskan peristiwa atau kejadian yang sedang berlangsung pada saat penelitian tanpa menghiraukan sebelum dan sesudahnya Riduwan, (2011: 119). Data yang diperoleh kemudian diolah, ditafsirkan, dan disimpulkan.

#### **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini mengambil lokasi di Sekolah Dasar Negeri SDN Biringbalang Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa. Penelitian ini dilakukan pada saat izin diterbitkan. Adapun alasan pemilihan lokasi tersebut karena peneliti melihat bahwa siswa SDN Biringbalang Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa terdiri dari latar belakang keluarga yang dari segi suku dan agama homogen, pendidikan orangtua peserta didik sebagian besar tamatan SMA dan ada juga yang berpendidikan Strata satu dan pekerjaan orangtua peserta didik terdiri wiraswasta, Pegawai Negeri Sipil, Buruh ada juga guru., Maka peneliti

ingin mengetahui penggunaan *game online* dalam memotivasi belajar peserta didik.

### C. Fokus Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian kualitatif yang datanya diambil dari lapangan yang bersifat deskriptif kualitatif. Sebagai penelitian lapangan maka yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah data primer, yaitu data yang langsung diambil dari lokasi penelitian. Sedangkan penyajiannya dilakukan secara deskriptif kualitatif, yaitu menggambarkan obyek yang diteliti secara apa adanya dengan pernyataan-pernyataan yang bersifat kualitatif. Adapun fokus yang diteliti dalam penelitian ini adalah penggunaan dan dampak *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik dalam memahami materi Pkn.

### D. Penentuan Informan

Pandangan penelitian kualitatif bersifat holistik (menyeluruh, tidak dapat dipisah-pisahkan), sehingga peneliti kualitatif tidak akan menetapkan penelitiannya hanya berdasarkan variabel penelitian, tetapi keseluruhan situasi sosial yang diteliti yang meliputi aspek tempat, pelaku dan aktivitas yang berinteraksi secara sinergis (Sugiono, 2014: 281). Penentuan informan penelitian ini dilakukan dengan teknik purposive sampling.

Menurut Sugiyono (2008: 218) purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu yakni sumber data dianggap paling tahu tentang apa yang diharapkan, sehingga

mempermudah peneliti menjelajahi obyek atau situasi sosial yang sedang diteliti, yang menjadi kepedulian dalam pengambilan sampel Penelitian kualitatif adalah tuntasnya pemerolehan informasi dengan keragaman variasi yang ada, bukan pada banyak sampel sumber data. Situasi sosial ini disekitar sekolah adalah kepala sekolah, guru, siswa, serta aktivitas belajar mengajar. Penentuan informan dalam penelitian ini adalah Narasumber (informan). Dalam penelitian ini peneliti mendapatkan informasi/data melalui wawancara adapun jumlah informan yang ditetapkan adalah Kepala Sekolah, Guru kelas rendah, Guru kelas tinggi, peserta didik kelas rendah, peserta didik kelas tinggi, sehingga mendapatkan data yang relevan

#### **E. Instrumen Penelitian**

Instrumen utama dalam penelitian adalah peneliti sendiri dengan berbagai media yang dapat dipakai sebagai alat bantu dalam pengumpulan informasi serta segala data yang dibutuhkan. Yuwana dalam Bugin (2001:101) menegaskan bahwa kenapa peneliti sendiri dipandang sebagai instrument utama penelitian karena gejala empiris di lapangan terkadang sulit dan tidak dapat dibayangkan sesuatu muncul sebagai gejala empiris dalam masyarakat.

Selanjutnya, dalam pelaksanaan penelitian di lapangan, peneliti menyiapkan beberapa item untuk memudahkan pengumpulan data di lapangan, maka dari itu penelitian membuat seperti:

1. Jadwal kegiatan penelitian, yang berisikan alokasi waktu secara rinci tentang apa yang akan dilakukan, dimana lokasi, apa yang diamati dan sebagainya, jadwal di samping bertujuan sebagai pengendali waktu, juga sebagai daftar kemajuan kegiatan penelitian.
2. Daftar pengkodean latar penelitian dan pengkodean subyek penelitian, dengan tujuan untuk memudahkan pencatatan dan pengelompokan data serta pengklasifikasian data sesuai pengkodean latar penelitian dan sasaran penelitian yang akan memudahkan untuk menganalisa data.
3. Daftar matriks kisi-kisi, pengumpulan data ini berisi faktor-faktor yang akan diteliti, indikator, teknik pengumpulan data, sumber data dan instrumen penelitian yang dilengkapi dengan sistem pengkodean serta pengkategorian data.

Adapun langkah-langkah yang peneliti tempuh sebagai instrumen utama dalam penelitian ini yaitu:

1. Berusaha menjalankan fungsi peneliti secara efektif, sehingga peneliti melakukan adaptasi atau penyesuaian diri terhadap berbagai aspek situasi dan kondisi di lapangan untuk tujuan pengumpulan data.
2. Berusaha meningkatkan kepekaan dan melibatkan diri dalam merasakan dan menyelami proses interaksi yang terjadi di lapangan.
3. Membuat kesimpulan berdasarkan data yang terkumpul dengan tetap melakukan penegasan, perubahan dan perbaikan yang dipandang perlu.

4. Berusaha menjaga kepercayaan dan obyektivitas hasil penelitian, mempertinggi tingkat kepercayaan dengan senantiasa merespon fenomena sosial yang terjadi, khususnya yang berkaitan dengan nilai sosial.

Selanjutnya peneliti menggunakan instrument pendukung untuk memudahkan dalam pengumpulan data di lapangan seperti:

1. Pedoman observasi, adalah catatan tertulis berisikan petunjuk-petunjuk dan pedoman bagi peneliti untuk melakukan observasi di lapangan, agar observasi lapangan tidak keluar dari konteks fokus penelitian.
2. Pedoman wawancara berisi petunjuk wawancara kepada informan yang akan diwawancarai agar tidak keluar dari fokus penelitian. Pedoman ini dapat dikembangkan atau disesuaikan berdasarkan realitas di lapangan sedangkan wawancara meliputi wawancara terstruktur, wawancara tidak terstruktur, dan wawancara mendalam.
3. Catatan lapangan yang digunakan pada situasi observasi yang bisa merupakan laporan langkah-langkah peristiwa dan gambaran umum.
4. Alat perekam suara, berupa tape recorder/ HP recorder digunakan terutama membantu pencatatan hasil wawancara dengan informan. Alay perekam ini tidak hanya digunakan pada saat wawancara dilakukan, tetapi juga pada saat pengamatan atau observasi

lapangan dilaksanakan, diskusi-diskusi dengan pembimbing dan seminar hasil.

5. Alat kamera digital, digunakan terutama untuk mengabadikan data visual khususnya menyangkut aktivitas sasaran peneliti, saat berinteraksi sosial dengan informan.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Sesuai dengan jenis penelitian kualitatif dan sumber data yang digunakan, maka teknik pengumpulan data yang digunakan adalah studi dokumentasi, observasi dan wawancara. Untuk mengumpulkan data dalam kegiatan penelitian diperlukan cara-cara atau teknik pengumpulan data tertentu, sehingga proses penelitian dapat berjalan lancar.

Dalam pengumpulan data diperlukan data yang dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya. Dalam penelitian ini untuk memperoleh data dan informasi yang tepat dan valid maka peneliti menggunakan beberapa teknik dalam pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Berikut ini dipaparkan tentang teknik pengumpulan data :

##### **1. Teknik Wawancara**

Wawancara adalah percakapan yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut Masganti Sitorus, (2011: 148).

Wawancara yang digunakan untuk mengumpulkan data dari narasumber. Wawancara dilakukan dengan tujuan penggalian informasi tentang fokus penelitian. Teknik wawancara yang peneliti gunakan disini adalah tidak terstruktur.

Wawancara tidak terstruktur merupakan wawancara bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang tidak tersusun secara sistematis. Pewawancara bebas menanyakan apa saja kepada informan, namun masih tetap diperhatikan bahwa pertanyaan itu berhubungan dengan data-data yang diinginkan.

## **2. Teknik Observasi**

Teknik observasi digunakan untuk mengetahui secara langsung bagaimana implementasi *Game online* terhadap motivasi belajar peserta didik dalam memahami materi Pkn. Peneliti akan mempersiapkan lembar observasi, instrument yang digunakan dalam observasi yaitu lembar observasi dan lembar pengamatan. Dalam pelaksanaannya, proses observasi memerlukan waktu persiapan yang cukup lama dan matang, jika tidak terkendali akan mengaburkan mana serta tujuan yang ingin dicapai.

Langkah-langkah yang digunakan dalam melakukan observasi adalah:

- a) Menentukan objek apa yang akan diobservasi
- b) Membuat pedoman observasi sesuai dengan lingkup objek yang akan diobservasi

- c) Menentukan secara jelas data-data yang perlu diobservasi, baik primer maupun sekunder
- d) Menentukan dimana tempat objek yang akan diobservasi
- e) Menentukan secara jelas bagaimana observasi akan dilakukan untuk mengumpulkan data agar berjalan mudah dan lancar
- f) Menentukan cara dan melakukan pencatatan atas hasil observasi, seperti menggunakan buku catatan, kamera, video perekam, dan alat-alat tulis lainnya.

### 3. Studi Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data yang menggunakan dokumen sebagai sumber penelitian. Guba dan Lincoln (2015:139), mendefinisikan dokumen sebagai berikut: dokumen adalah setiap bahan tertulis ataupun film, yang dipersiapkan karena adanya permintaan seorang penyidik.

Studi dokumentasi yaitu mengadakan pengujian terhadap dokumen yang dianggap mendukung hasil penelitian, dokumen dilakukan untuk mengumpulkan data yang bersumber dari arsip dan dokumen, meliputi: program tahunan kepala sekolah, buku profil sekolah, data guru, data siswa, buku kurikulum sekolah, kalender pendidikan, program kerja tenaga pendidik sekolah, hasil kerja tenaga pendidik, buku pembagian kerja, buku agenda kepala sekolah, data sarana dan prasarana, struktur organisasi sekolah, struktur organisasi tenaga pendidik. Instrumen yang digunakan

dalam dokumentasi yaitu *tustel*/kamera (HP), lembar biangko *cheeklist* dokumentasi (terlampir), dan alat rekaman (HP).

#### F. Teknik Analisis Data

Data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain Sugiono. (2014: 218).

Model data dalam penelitian ini mengungkapkan bahwa aktifitas dalam data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus pada setiap tahapan penelitian sehingga sampai tuntas. Komponen dalam data :

##### 1. Reduksi data

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu perlu dicatat secara teliti dan rinci. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Sugiono. (2014:219). Data yang peneliti peroleh dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi peneliti kumpulkan dalam catatan lapangan yang masih kompleks kemudian dengan reduksi peneliti merangkum, mengambil data yang pokok dan penting.

## 2. Penyajian Data

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah penyajian data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori dan sejenisnya Sugiono, (2014: 220).

Penyajian data di sini dibatasi sebagai penyajian sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Berdasarkan data yang terkumpul selanjutnya dapat dikategorikan bahwa ada beberapa upaya dalam penggunaan *game online* pada peserta didik dalam memahami materi PKn.

## 3. Verifikasi atau Penyimpulan Data

Langkah ketiga yang dilakukan dalam data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, karena masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah dilapangan Sugiono, (2014: 223). Penelitian ini diharapkan dapat menjawab rumusan masalah yang dikemukakan diawal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten dalam mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

## G. Keabsahan Data

Pengecekan data dilakukan untuk mengetahui apakah data yang terkumpul benar adanya, disebut dengan validitas data. Validitas data akan membuktikan apakah data yang diperoleh sesuai dengan apa yang ada di lapangan atau tidak.

Menguji keabsahan data, peneliti menggunakan triangulasi. Triangulasi adalah teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan data dan sumber yang telah ada. Sugiono.(2014:372). Peneliti akan mengumpulkan data dari beberapa gabungan metode wawancara, observasi dan dokumentasi untuk mencari kebenaran tentang berbagai fenomena.

Untuk memperkuat keabsahan data hasil temuan dan menjaga validitas penelitian, maka peneliti mengacu pada empat standar validasi yang disarankan oleh Lincoln dan Guba, yang terdiri dari : 1). Kredibilitas (*credibility*), 2). Keteralihan (*transferability*), 3). Ketergantungan (*dependability*), 4). Ketegasan (*confirmability*) Uhar Suharsaputra,(2014: 107).

### 1. Kredibilitas (*credibility*)

Kredibility yaitu peneliti melakukan pengamatan sedemikian rupa dengan hal-hal yang berkaitan dengan Implementasi *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik dalam memahami di SDN Biringbalang, sehingga tingkat kepercayaan penemuan dapat dicapai. Selanjutnya peneliti mempertunjukkan derajat kepercayaan. Hasil penelitian dengan

penemuan dengan melakukan pembuktian pada kenyataan yang sedang diteliti. Hal ini dapat dilakukan dengan ketekunan pengamatan dan pemeriksaan melalui Triangulasi. Triangulasi menurut Rosady Ruslan (2008:95) adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan pengecekan sumber lain untuk pembandingan, yaitu penggunaan a) sumber, b) metode, c) penyidik dan, d) teori dalam penelitian secara kualitatif. Artinya teknik triangulasi adalah sebagai upaya untuk menghilangkan perbedaan-perbedaan peneliti kenyataan yang ada dalam konteks pengumpulan data tentang berbagai kejadian dan hubungan dari berbagai pandangan, dengan kata lain bahwa pihak peneliti dapat melakukan *check and recheck* temuan-temuan yang didapat.

## 2. Keteralihan (*transferability*)

Generalisasi penelitian kualitatif tidak mempersyaratkan asumsi-asumsi seperti rata-rata populasi dan rata-rata sampel atau asumsi kurva norma. Keteralihan memperhatikan kecocokan arti fungsi unsur-unsur yang terkandung dalam fenomena studi dan fenomena lain diluar lingkup studi. Cara yang ditempuh untuk menjamin keteralihan ini adalah dengan melakukan uraian rinci dari data teori, atau dari kasus ke kasus lain, sehingga pembaca dapat menerapkannya dalam konteks yang hampir sama.

### 3. Ketergantungan (*dependability*)

Dalam penelitian ini ketergantungan di bangun dari pengumpulan data dan data lapangan serta saat penyajian data laporan penelitian. Dalam pengembangan desain keabsahan data di bangun dari pemilihan kasus dan fokus, melakukan orientasi lapangan dan pengembangan konseptual.

### 4. Kepastian (*confirmability*)

Ketegasan akan lebih mudah diperoleh, apabila di lengkapi dengan catatan pelaksanaan keseluruhan proses dan hasil penelitian, karena penelitian melakukan penelusuran audit, yakni dengan mengklasifikasikan data-data yang sudah diperoleh kemudian mempelajari lalu peneliti menuliskan laporan hasil penelitian.

## H. Etika Penelitian

1. Menjalin hubungan ke dalam hubungan kerjasama dan kolaborasi berkomitmen
2. Adanya izin/persetujuan yang benar dilakukan sesuai dan kebutuhan privasi kerahasiaannya. (keberadaan subyek yang diteliti, identitas)
3. Bersikap terbuka, langsung dan jujur
4. Menghormati hak asasi informan
5. Pembiayaan dana riset benar dilakukan sesuai penelitian

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Sekolah Dasar Negeri Biringbalang berlokasi di Desa Julukanaya Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa yang berhadapan dengan kantor desa Julukanaya dan merupakan perbatasan antara Kecamatan Pallangga dengan Kecamatan Eajeng. Sekolah Dasar Negeri Biringbalang berdekatan dengan masjid yang merupakan tempat beribadah bagi warga sekolah dan masyarakat pada umumnya dan di sebelah Utara terdapat pasar tradisional yang merupakan tempat interaksi bagi masyarakat dalam melakukan transaksi jual beli. Masyarakatnya homogen karena mayoritas berasal dari suku Makassar yang beragama Islam sehingga anak-anak yang sekolah di Sekolah Dasar Negeri Biringbalang mayoritas dari suku Makassar yang bertatar belakang beragama Islam, pekerjaan orang tua mereka ada Pegawai Negeri Sipil, wiraswasta, petani, buruh bangunan dan TNI. Sekolah Dasar Negeri Biringbalang di pimpin oleh kepala sekolah yang bernama H. Paharuddin, S. Pd.

#### 1. VISI

Mewujudkan sekolah berprestasi berbasis lingkungan yang ramah anak dan mengedepankan pencapaian akhlak Islami serta nilai kepemimpinan setiap peserta didik.

## 2. MISI

- a. Mendidik peserta didik memiliki kecintaan terhadap Al-qur'an
- b. Mendidik setiap peserta didik menjadi pribadi yang memiliki karakter kepemimpinan, bertanggung jawab dan memiliki semangat berprestasi dalam menghadapi tantangan masa depan
- c. Menjadikan sekolah sebagai ruang anak yang menyenangkan
- d. Mengenalkan anak akan pentingnya konservasi lingkungan

3. Kategori sekolah	Potensial
4. Tahun didirikan / beroperasi	1910
5. Kepemilikan tanah / bangunan	Pemerintah Daerah
6. Luas tanah	600 m <sup>2</sup>

### B. Penggunaan *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pemahaman Materi PKn

#### 1. Aturan Penggunaan *Game Online* di Sekolah dan di Rumah pada Peserta Didik

Berdasarkan Kebijakan perihal aturan penggunaan gawai, sekolah memiliki ketentuan tata tertib yang melarang peserta didik membawa gawai ke sekolah dan jika melanggar akan diberi sanksi dengan demikian, pihak sekolah memang berwenang untuk menerbitkan peraturan atau tata tertib untuk melarang peserta didik membawa gawai ke sekolah.

Orangtua peserta didik meminta kebijakan, mengizinkan anak mereka membawa gawai, beralasan agar orangtua peserta didik lebih mudah memantau keadaan anaknya di sekolah karena mereka bekerja

oleh sebab itu, gawai dibutuhkan untuk berkomunikasi, pihak sekolah pun memberi kebijakan membolehkan peserta didik membawa gawai tapi harus mematuhi aturan tata tertib sekolah. Hasil wawancara HP kepala sekolah yang menyatakan:

"Peraturan di sekolah sebelumnya melarang peserta didik untuk membawa gawai, tapi karena orang tua meminta kebijakan untuk komunikasi dengan anaknya lancar maka kami dari pihak sekolah memberkan kebijakan". (Wawancara Rabu 27 Januari 2021).

Sejalan dengan Hasil observasi di lapangan dan hasil wawancara Kebijakan yang buat oleh pihak sekolah mengizinkan peserta didik membawa gawai ke sekolah karena permintaan dari orangtua peserta didik mereka ber alasan bahwa jika peserta didik dilarang membawa gawai ke sekolah maka komunikasi terhadap anaknya akan sulit terlebih lagi kalau orangtua peserta didik mempunyai aktivitas di luar rumah, maka untuk lebih mudah memantau anak-anak mereka menanyakan keadaan di sekolah dan jam pulang, maka orangtua peserta didik meminta kebijakan agar anaknya membawa gawai ke sekolah.

Awalnya, banyak orangtua peserta didik protes atas kebijakan sekolah yang melarang peserta didik membawa gawai ke sekolah, mereka mempunyai gawai dibutuhkan untuk berkomunikasi. Namun ia menjawab protes tersebut dengan membolehkan peserta didik membawa ponsel biasa yang hanya digunakan untuk keperluan meneipon. Komunikasi tidak dilarang, hanya bentuk ponselnya harus diubah. Kebijakan terhadap peserta didik membawa gawai ke sekolah dengan pertimbangan untuk

memudahkan orangtua peserta didik berkomunikasi, namun diimbangi pembatasan penggunaan gawai dengan pengawasan ketat dari guru kelas, pada jam istirahat mereka diberi kesempatan untuk berkomunikasi kepada orangtua, kadang juga setelah berkomunikasi dengan orangtua, mereka, peserta didik bermain *game online* kurang lebih lima belas menit, selanjutnya ketika jam belajar dimulai maka peserta didik menyerahkan kembali ke guru kelas dan pada saat jam pulang sekolah gawai mereka dikembalikan. Hasil wawancara HK guru kelas 6 menyatakan:

"Gawai bagi peserta didik sangat penting selain untuk digunakan berkomunikasi dengan orangtua mereka, gawai juga digunakan untuk mengakses permainan *game online*, tapi tidak semua peserta didik mempunyai gawai". (Wawancara, Kamis 28 Januari 2021).

Kebijakan sekolah untuk peserta didik membawa gawai sudah diperbolehkan karena permintaan orangtua peserta didik yang bekerja diluar rumah agar mudah memantau dan berkomunikasi antara anak dan orangtua peserta didik lancar, tetapi tidak semua peserta didik membawa gawai karena sebagian peserta didik tidak mempunyai gawai, selain tidak mempunyai gawai orangtua mereka melarang membawa karena takut berdampak tidak baik terhadap kemajuan anak mereka di sekolah.

Peserta didik yang membawa gawai diberi batasan oleh guru kelas sebelum masuk ruangan gawai harus diserahkan ke guru kelas untuk disimpan, dan pada jam istirahat apabila peserta didik memerlukan karena alasan ingin berkomunikasi dengan orangtuanya, maka diberi waktu kurang lebih lima belas menit, setelah itu gawai kemudian diserahkan

kembali kepada guru kelas, hingga jam pelajaran berakhir barulah gawai diserahkan penuh kepada peserta didik. Dalam wawancara AA, peserta didik kelas 6 menyatakan:

"Ibu bekerja agar memudahkan berkomunikasi dengan ibu, saya membawa gawai ke sekolah, karena setiap akhir pembelajaran ibu menelepon saat akan dijemput, saya juga membawa gawai agar memudahkan dalam proses pembelajaran"  
(Wawancara, 29 Januari 2021).

Peserta didik ber alasan membawa gawai ke sekolah agar mereka lebih mudah berkomunikasi dengan orangtua mereka, karena orangtua sangat menyenangi fungsi gawai sebagai alat kontrol bagi anak-anaknya yang paling efektif untuk memantau keadaan anak mereka karena kesibukan kerja di kantor atau karena urusan bisnis yang tak mengenal kata istirahat.

Gawai sangat berfungsi untuk mengontrol anak mereka, apakah mereka masih berada di sekolah atau di tempat lain. Paling tidak orangtua peserta didik dapat memberi instruksi-instruksi agar belajar yang baik, selain itu peserta didik membawa gawai dengan alasan salah satu sarana memperoleh informasi untuk menunjang proses pembelajaran memperoleh informasi untuk menemukan sejumlah hal terkait dengan mata pelajaran yang diikuti oleh peserta didik.

Kebijakan pihak sekolah mengizinkan peserta didik membawa gawai ke sekolah karena ada pertimbangan tertentu untuk mempermudah peserta didik untuk berkomunikasi dengan orangtuanya, tetapi tidak semua peserta didik membawa gawai ke sekolah

karena dilarang oleh orangtua mereka, selain itu sebagian peserta didik tidak memiliki gawai.

Hasil wawancara HP, kepala sekolah menyatakan:

"Tidak semua peserta didik membawa gawai ke sekolah, sebab sebagian orangtua peserta didik tidak beraktivitas di luar rumah, dan juga tidak semua peserta didik mempunyai gawai".  
(Wawancara, Sabtu 30 Januari 2021).

Terlihat di lapangan hasil observasi sebagian peserta didik tidak membawa gawai sesuai dengan hasil wawancara. Ada peserta didik yang membawa gawai karena memang dibutuhkan, untuk berkomunikasi dengan orangtua mereka ada pula yang membawa gawai hanya sekedar gaya dari pola hidup modern tapi perlu batasan jangan sampai penggunaan gawai yang sangat intens mengganggu aktivitas belajar mengajar di sekolah. Sehingga menurunkan motivasi belajar peserta didik.

Sebagian peserta didik ada yang mengaku tidak pernah membawa gawai ke sekolah. Meskipun peserta didik tersebut mempunyai gawai, karena orangtua mereka tidak membolehkan dengan alasan takut anak mereka tidak fokus dan konsentrasi belajar. selain alasan dilarang oleh orangtua, peserta didik tidak membawa gawai ke sekolah karena faktor gawai yang tidak memiliki kuota untuk mengakses internet. Selain karena dilarang oleh orangtua membawa gawai, ada juga peserta didik yang tidak mempunyai gawai, untuk bermain *game online* mereka meminjam gawai teman secara bergantian, hasil wawancara RS, guru kelas 5 menyatakan:

"Guru dalam proses pembelajaran PKn kadang mengakses *game online* mengaitkan materi yang akan dibahas tujuannya adalah agar peserta didik tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran dan dengan mudah memahami materi yang disajikan oleh guru".  
(Wawancara Senin 01 Februari 2021)

Pembelajaran PKn yang berlangsung di kelas guru sebisa mungkin memotivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan semangat dan antusias, sehingga materi yang disajikan oleh guru dapat dimengerti dan dipahami oleh peserta didik, untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik butuh keterampilan guru berkreasi dan berinovasi.

Memancing peserta didik untuk ikut berpartisipasi dan berinteraktif dalam pembelajaran PKn perlu didukung metode belajar yang menyenangkan salah satunya adalah bagaimana seorang guru dapat mengakses *game online* untuk dijadikan motivasi belajar bagi peserta didik, sehingga dalam belajar peserta didik akan merasa senang dan rasa bosan dan stress akan hilang, dengan *game online* peserta didik akan berpikir kritis dan berusaha memecahkan dan mendapatkan jawaban permainan *game online* yang telah dibuat oleh guru kelas. Hasil wawancara AR, peserta didik kelas 5 menyatakan:

"Ibu dan ayah melarang saya membawa gawai ke sekolah karena mereka takut dalam proses belajar saya akan terganggu dan tidak fokus dan akhirnya motivasi belajar saya akan menurun".  
(Wawancara, Selasa 02 Februari 2021).

Peserta didik mengaku dilarang oleh orangtua mereka membawa gawai karena dikuatirkan anak-anak mereka tidak akan konsentrasi dan fokus dalam proses belajar yang akan membuat motivasi anak mereka

menurun karena pikirannya hanya tertuju pada gawai, orangtua peserta didik takut jika di sekolah anak-anak mereka akan bebas membuka konten-konten yang tidak sesuai dengan umur mereka. Aplikasi yg tersedia di gawai dapat mengganggu konsentrasi peserta didik dalam pembelajaran di sekolah. Aplikasi di gawai kini mulai banyak dan beragam, saat peserta didik belajar, pasti pikirannya tertuju kepada aplikasi yang kadang juga ada yang diam-diam bermain gawai saat proses pembelajaran di kelas dimulai.

Orangtua peserta didik juga khawatir jika anak mereka membawa gawai akan menemukan hal negatif di internet maka akan leluasa bermain *game online* sehingga tidak memperhatikan pelajaran yang disajikan oleh guru mereka di kelas, sehingga malas belajar dan mengakibatkan penurunan minat belajar pada anaknya, dan motivasi belajar akan menurun. Aplikasi gawai juga akan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berbuat curang, saat ulangan banyak peserta didik yang tidak bisa menjawab pertanyaan dan mengambil jalan pintas dengan mencari di internet.

Hasil observasi juga menunjukkan di lapangan bahwa ada juga orangtua peserta didik yang mengizinkan anaknya membawa gawai ke sekolah karena mereka bekerja di luar rumah untuk memantau perkembangan anaknya maka orangtua peserta didik mengizinkan anaknya membawa gawai dengan alasan agar mudah berkomunikasi dengan anaknya, orangtua peserta didik juga dapat mengetahui kapan

jam pulang juga dapat mengetahui jika terjadi perubahan jadwal, kondisi darurat dan yang bersifat penting. Jika peserta didik tidak membawa gawai ke sekolah, maka para orang tua yang biasanya sibuk akan terkendala untuk memantau anaknya.

Gawai dalam penggunaannya membutuhkan jaringan internet, sekolah sudah menyediakan fasilitas jaringan internet tapi penggunaan jaringan tersebut sebatas dalam hal penggunaannya sebagai sumber belajar dan media belajar dalam proses pembelajaran PKn. Hasil wawancara HP kepala sekolah menyatakan.

"Sekolah kami menyediakan jaringan internet untuk mendukung proses belajar, internet sebagai media untuk mendapatkan bahan belajar dan sumber belajar selain itu kadang dalam pemberian materi PKn guru menggunakan permainan *game online* untuk menghidupkan semangat belajar peserta didik". (Wawancara Rabu 03 Februari 2021).

Kegunaan Jaringan Internet di sekolah adalah sebagai sarana mencari informasi, karena hampir semua informasi mengenai pendidikan dapat kita akses melalui internet, selain itu dapat digunakan sebagai bahan belajar dan sumber belajar dalam pembelajaran PKn agar dalam proses pembelajaran peserta didik lebih bersemangat mengikuti penyajian materi sehingga pemahaman tentang pembelajaran PKn mudah dimengerti oleh peserta didik, selain itu guru juga dapat mengakses di internet soal-soal pelajaran maupun cara mengerjakannya, dan juga memudahkan guru mencari referensi, fasilitas internet sangat membantu

guru melangsungkan pembelajaran yang efektif dan menunjang proses belajar mengajar di sekolah.

Manfaat jaringan internet bagi sekolah dapat menciptakan pembelajaran PKn menjadi aktif dan interaktif yang mengubah pola pembelajaran dari pola klasik menjadi lebih menarik. Guru dan peserta didik dapat melakukan proses pembelajaran PKn dengan menyajikan animasi, penjelajahan materi, dan video interaktif, dan juga bisa menyajikan pembelajaran dengan *game online* tujuan ini adalah akan tercipta pembelajaran PKn yang menarik dan menyenangkan agar peserta didik antusias dan bersemangat mengikuti kegiatan proses pembelajaran PKn, sehingga membuang kebosanan dan kejenuhan peserta didik. Hasil wawancara NR, guru kelas 4 menyatakan:

"Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan permainan *game online* menggunakan akses internet di sekolah, selain itu jaringan internet sebagai sumber informasi, serta sebagai sarana menunjang pembelajaran PKn di sekolah" (Wawancara Kamis 04 Februari 2021).

Permainan *game online* untuk kebutuhan pembelajaran PKn di kelas dapat menggunakan akses internet sekolah, agar proses pembelajaran tidak mengalami gangguan, jaringan internet juga sangat penting sebagai media sumber informasi yang tak terbatas dimana guru dan peserta didik dapat menggali informasi di dalamnya untuk mencari bahan. Guru dan peserta didik dapat menggali ilmu pengetahuan dari mana saja dengan mudah, cepat dan lengkap.

*Game online* dalam proses Pembelajaran PKn menciptakan suasana aktif dan interaktif sebuah sistim pembelajaran yang mengubah pola pembelajaran dari pola klasik menjadi lebih menarik, dilakukan dengan menyajikan bahan ajar yang menarik dan mampu mengundang minat serta ketertarikan terhadap sebuah pembelajaran. *Game online* juga mempermudah proses belajar mengajar dan mendorong kreativitas guru, menyediakan metode pengajaran yang lebih menarik dalam bentuk permainan, kuis, atau *puzzle*, hal itu dapat lebih menarik minat belajar peserta didik, karena proses belajarnya terasa lebih menyenangkan. Pembelajaran *game online* mendorong peserta didik untuk mandiri mencari informasi yang dibutuhkannya Menggunakan Internet di kelas benar-benar membuat peserta didik lebih bersemangat belajar karena kegiatan pembelajaran menggunakan akses internet dilakukan langsung dan interaktif. Dalam wawancara MA, peserta didik kelas 4 menyatakan:

"Bermain *game online* dalam proses belajar untuk dijadikan sumber belajar kami menggunakan jaringan internet sekolah, tetapi jika kami bermain *game online* ketika pulang sekolah maka kami menggunakan kuota sendiri" (Wawancara Jumat 05 Februari 2021)

Peserta didik dalam menggunakan permainan *game online* untuk dijadikan sumber belajar dalam proses belajar menggunakan akses internet sekolah, dalam permainan *game online* harus berkaitan dengan materi yang akan dibahas oleh guru kelas, dengan permainan *game online* kami peserta didik sangat senang karena dapat belajar sambil

bermain sehingga kami tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran yang disajikan oleh guru kelas.

Guru kelas dalam mengakses permainan *game online* juga harus mengandung nilai pembelajaran agar peserta didik benar-benar dalam proses pembelajaran PKn memahami dan mengerti apa tujuan yang akan dicapai sehingga permainan yang dimainkan bermakna dan bermanfaat sehingga materi yang disajikan oleh guru terkesan dan peserta didik tetap termotivasi untuk belajar.

Peserta didik juga bermain *game online* setelah jam pelajaran telah selesai tapi tidak menggunakan jaringan internet sekolah, peserta didik menggunakan jaringan melalui kuota mereka sendiri, mereka bermain *game online* pada saat pulang sambil menunggu penjemput baik dijemput oleh orangtua masing-masing ataupun dijemput oleh ojek mereka.

Penggunaan *game online* bagi peserta didik perlu juga dibatasi, pihak sekolah dan orangtua peserta didik bekerjasama dalam hal menjalin komunikasi yang baik dalam mengontrol penggunaan *game online* baik di sekolah maupun di rumah, pihak sekolah membutuhkan informasi perkembangan anak di rumah dan orangtua peserta didik meminta perkembangan atau kemajuan belajar anaknya di sekolah. Hasil wawancara HP, kepala sekolah menyatakan:

"Sinergitas antara guru dan orangtua peserta didik dalam mengontrol anak menggunakan permainan game online dengan cara menjalin komunikasi yang baik pihak sekolah membutuhkan informasi perkembangan anak di rumah dan orangtua peserta didik meminta perkembangan atau kemajuan belajar anaknya"

(Wawancara Sabtu 06 Februari 2021)

Seiring dengan hasil observasi di lapangan, kehadiran *game online*, bagi anak sekolah merupakan salah satu dampak yang terlihat. Contohnya waktu yang seharusnya digunakan anak untuk beristirahat atau bermain, namun anak cenderung memanfaatkan gawai dan asyik dalam permainan *game online*. Untuk menegakkan seorang anak bermain *game online*, tentu bukan pekerjaan mudah bagi guru dan orangtua peserta didik.

Peran guru dan orangtua untuk mendampingi dan mengawasi penggunaan internet pada anak sangat dibutuhkan. Komunikasi yang secara intens antara guru dan orangtua agar dapat mengarahkan anak untuk mengatur waktu untuk belajar dan bermain *game online*. Di rumah orangtua menetapkan aturan, membatasi penggunaan gawai untuk mengakses permainan *game online* dan aturan itu harus ditaati oleh anaknya. Hasil wawancara WR, guru kelas 3 menyatakan:

"Peserta didik yang melanggar penggunaan *game online* di sekolah akan menerima sanksi dari guru kelas dengan menyita gawai dan tidak diserahkan ke peserta didik, kecuali orangtua peserta didik datang ke sekolah menyelesaikan perihal pelanggaran anaknya".

(Wawancara Senin 08 Februari 2021)

Pelanggaran yang dilakukan oleh peserta didik dalam penggunaan permainan game online kadang ada peserta didik menyembunyikan gawai

di dalam tas dan diam-diam bermain *game online* saat jam belajar berlangsung untuk memberi efek jera gawai peserta di sita oleh guru kelas, selanjutnya peserta diberi sanksi diperkenankan lagi membawa gawai ke sekolah.

Pelanggaran yang dilakukan peserta didik dalam menggunakan *game online* dengan cara memanggil orangtua peserta didik dan berdiskusi bagaimana cara mengatasi anaknya dalam kecanduan menggunakan *game online* dan menjelaskan efek yang akan ditimbulkan jika orangtua tidak mendampingi anak dalam menggunakan gawai, serta meminta orangtua peserta didik bekerjasama membuat aturan penggunaan gawai dalam mengakses *game online*. Hasil wawancara HA, peserta didik kelas 3 menyatakan:

"Kami harus mematuhi penggunaan *game online* di sekolah, jika kami melanggar maka kami siap menerima sanksi dari guru kelas yaitu menyita gawai kami dan memanggil orangtua kami untuk menyelesaikan pelanggaran yang kami buat." (Wawancara Selasa 09 Februari 2021)

Proses pembelajaran PKn kadang menggunakan *game online*, sebagai sarana dan sumber belajar bagi guru, tetapi ada aturan yang harus dipatuhi, *game online* menciptakan pembelajaran aktif dan interaktif adalah sebuah sistem pembelajaran menyajikan materi PKn yang mengubah pola pembelajaran dari pola klasik menjadi lebih menarik. Pembelajaran aktif dan interaktif bisa dilakukan dengan menyajikan bahan materi pelajaran PKn yang menarik dan mampu mengundang minat serta

ketertarikan terhadap sebuah pembelajaran agar peserta didik mudah memahami materi PKn.

*Game online* juga kadang membuat peserta didik kecanduan dan akan melanggar aturan yang sudah ditetapkan oleh pihak sekolah, *game online* tidak boleh diakses di sekolah pada saat jam pelajaran kecuali digunakan untuk sumber belajar atau diakses pada jam pulang sekolah. Tetapi peserta didik ada juga yang melanggar perhatian mereka tidak tertuju lagi pada materi yang disajikan oleh guru kelas dan secara diam-diam mengakses *game online* di dalam kelas pada saat proses pembelajaran, sanksi yang dijatuhkan kepada mereka adalah gawai mereka disita dan memanggil orangtua mereka untuk menyelesaikan pelanggaran yang dilakukan oleh peserta didik tersebut.

Guru dan orangtua peserta didik saling bersinergi. Sekolah menjadikan orangtua sebagai mitra utama untuk mengontrol anak di rumah menggunakan gawai secara bijak, mendampingi anak dalam menggunakan gawai, mengatur jadwal penggunaan permainan *game online*. Begitu juga di sekolah guru mengontrol peserta didik dalam menggunakan gawai sebelum jam belajar dimulai gawai diserahkan kepada guru kelas, dan pada jam istirahat gawai bisa digunakan oleh peserta didik. Hasil wawancara HP, kepala sekolah menyatakan:

"Sekolah kami membuat kebijakan dan aturan penggunaan *game online* kepada peserta didik yaitu pada jam istirahat dan *game online* juga digunakan dalam proses pembelajaran mengaitkan materi dengan permainan *game online*".

(Wawancara Rabu 10 Februari 2021).

Kebijakan menggunakan gawai di sekolah juga berlaku aturan harus dipatuhi oleh peserta didik dalam pengawasan guru kelas, sebelum proses belajar mengajar dimulai peserta didik harus mengumpulkan gawai bawanya di meja guru. Peserta didik baru diperkenankan memakai gawai saat jam istirahat atau bila ada kegiatan belajar mengajar yang memerlukan permainan *game online*.

Setelah istirahat dan kegiatan belajar mengajar yang memerlukan akses internet selesai, peserta didik harus mengembalikan gawai ke meja guru. Baru setelah jam pulang sekolah gawai dikembalikan ke tangan peserta didik sepenuhnya. Sekolah tidak dapat menghindari kecanggihan teknologi, hanya saja sekolah berupaya bagaimana mengarahkan peserta didik agar dalam penggunaan gawai itu bisa berdampak positif bagi perkembangan belajar anak terlebih lagi bagaimana gawai dalam mengakses permainan *game online* dapat memotivasi peserta didik untuk berpikir secara kreatif dan inovatif. Hasil wawancara MR, guru kelas 2 menyatakan:

"*Game online* sangatlah menyenangkan bagi peserta didik namun apabila kita mengetahui dalam memainkannya, *game online* memiliki kecenderungan bersifat kecanduan bagi pemainnya ini dikarenakan dari segi permainannya, *game online* sendiri memiliki fitur yang menarik, berisi gambar-gambar, animasi-animasi yang mendorong peserta didik tertarik bermain *game*".  
(Wawancara Kamis 11 Februari 2021).

Hampir semua peserta didik menyukai permainan *game online*, merupakan hiburan dan permainan interaktif dirancang khusus agar anak menjadi ingin terus bermain, otak peserta didik akan lebih aktif dalam

berfikir, reflek berpikir dari peserta didik akan lebih cepat merespon, emosional peserta didik dapat di luapkan dengan bermain *game*, peserta didik akan lebih berpikir kreatif.

*Game online* disajikan dengan gambar-gambar dan warna yang menarik, serta dilengkapi dengan suara dan musik yang seru. Terkadang, ada juga *game* yang dikemas dengan teknologi tinggi dan *sound effect* yang megah. Tertarik pada hal yang baru. Melalui permainan *game*, peserta didik akan semakin tertarik untuk mencoba hal-hal baru. Selain menghibur, dalam *game online* biasanya terdapat target yang harus dilawan atau dikalahkan. Inilah yang semakin membuat peserta didik penasaran dan tidak mau berhenti main jika targetnya belum selesai dia kalahkan. Hasil wawancara AA peserta didik kelas 6 menyatakan:

"Ayah dan ibu di rumah membuat aturan penggunaan *game online*, yaitu setelah belajar baru bisa bermain *game online* dan durasi waktunya hanya satu jam, ibu juga mendampingi saya dalam memainkan *game online*". (Wawancara Sabtu 13 Februari 2021)

Aturan penggunaan *game online* di rumah harus dipatuhi, kedua orangtua membuat aturan setelah belajar baru bisa bermain *game online* dan durasi waktu yang diberi hanya satu jam, orangtua takut kalau anaknya akan kecanduan menggunakan *game online* yang akan berpengaruh terhadap kemajuan belajar saya, sehingga mereka memberi batasan dengan mengatur waktu bermain *game online*.

Orangtua mendampingi anaknya dalam menggunakan *game online*, jika durasi waktu sudah habis maka anak tersebut harus menyimpan gawai dan melaksanakan tugas yang diberi oleh orangtua,

jika anaknya melanggar aturan maka tidak ada lagi kesempatan untuk memegang gawai dan bermain *game online* oleh sebab itu anak harus mematuhi aturan agar tidak mendapat sanksi dari orangtua.

## 2. Bentuk dan Jenis Permainan *Game Online* yang Diminati oleh Peserta Didik

Anak tidak terlepas dari kegiatan bermain, bentuk permainannya juga beragam mulai dari yang tradisional sampai pada jenis permainan canggih dengan menggunakan mesin. Permainan kini juga sudah masuk dalam era digital melalui kehidupan dunia maya di internet. Industri web komunitas-entertainment juga ikut berkembang dengan begitu pesat. Jenis akun yang sering menjadi situs pencarian untuk jenis permainan *game online* pun bermacam-macam seperti *Poker*, *Gatrich*, *COC* dan permainan *game online* yang masih banyak lagi bahkan ada juga kalangan yang senang bermain *game online* dalam bentuk perkelahian (*action*) dan peperangan seperti *Mobile Legend*, *Free Fire*, dan *Pubg Mobile*. Permainan *Game Online* sangat digemari oleh peserta didik hal ini merupakan sebuah fakta baru bahwa ternyata peserta didik merupakan sasaran yang banyak diincar oleh para pembuat *game online*. Dalam wawancara HP kepala sekolah yang menyatakan:

"*Game Online* yang beredar cukup banyak, mulai dari jenis permainan dengan alur *action*, *sport* maupun *RPG (Role-playing game)*. *game online* yang beredar menandakan betapa besarnya antusiasme peserta didik dalam memainkan Jenis *Game-game* seperti *Warcraft*, *Counter Strike*, *Age Of Empire*, *Need For*".  
(Wawancara 15 Februari 2021).

Peserta didik pada kenyataannya tidak dapat dipungkiri bahwa dalam menggunakan gawai tidak lepas dari bagaimana dia mengakses permainan *game online*. Penyebabnya adalah karena banyak pilihan dan jenis *game online* yang diminati oleh peserta didik diantaranya *Warcraft*, *Counter Strike*, *Age Of Empire*, *Need For*. Permainan jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini mengambil seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleksi, dan lainnya.

Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer, permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengelola dan mengatur strategi dalam waktu apapun. *RPG* biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam *RPG*, para pemain bergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini *The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar*, *Final Fantasy*, *Dota*. Hasil wawancara HK, guru kelas 6 menyatakan:

"Permainan *game online* terdiri dari berbagai bentuk dan jenis permainan setiap peserta didik menyukai *game online* sesuai dengan pilihan seperti *Adventure*, *Puzzle*, *Racing*, *Shooter*, *Simulation*, *Sport*, *Strategy*".  
(Wawancara Selasa 16 Februari 2021).

Pilihan peserta didik dalam memainkan *game online* tidak sama masing-masing menyukai permainan yang berbeda seperti *game online*.

*Adventure*: permainan ini menitikberatkan pada eksplorasi secara luas segala aspek yang ada untuk memecahkan misteri. Gaya pemainnya melibatkan pengumpulan sesuatu yang nantinya digunakan untuk menjawab teka-teki.

*MMORPG (Massively Multi-player Online Role Playing Game)*, Jenis *game* ini dimainkan secara *online*. *Game* ini dapat dimainkan secara bersamaan oleh lebih dari 2 orang dan dapat dimainkan bersama dalam satu dunia virtual. *Puzzle*: Jenis *game* ini berfokus pada proses pemecahan teka-teki, baik itu menyusun balok, menyamakan warna bola, memecahkan perhitungan matematika, ataupun melewati labirin. *Racing*: permainan ini memberikan kesempatan kepada pemainnya untuk dapat memilih kendaraan yang diinginkan dan memberikan efek mengemudi kendaraan seperti aslinya. *Shooter*: pada permainan ini, pemain harus memiliki koordinasi mata dan tangan, Kecepatan reflek, serta *timing* yang sesuai. Itu dari permainan ini adalah tembak-tembak untuk menghancurkan lawan.

*Simulation*: Jenis genre ini menggambarkan dunia di dalamnya sedekat mungkin dengan dunia nyata. *Game online* jenis ini membuat pemain harus berpikir untuk mendirikan, membangun dan mengatasi masalah dengan dengan mengutamakan dana yang terbatas. *Sport*: Jenis *game* ini tentunya seputar olahraga yang dimainkan di PC. *Game* ini diusahakan serealistik mungkin seperti kondisi olahraga biasanya walau kadang ada yang menambah unsur yang tidak nyata, dan permainan

memerlukan keahlian berpikir dan memutuskan setiap gerakan secara hati-hati dan terencana. Hasil wawancara RS, guru kelas 5 menyatakan:

"Permainan *game online* dalam proses belajar mengajar diatur oleh guru kelas, tujuan permainan yang dilakukan untuk memancing motivasi peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran". (Wawancara Rabu 17 Februari 2021).

Guru dalam proses belajar mengajar harus punya kreasi dan inovatif untuk membuat peserta didik bersemangat untuk mengikuti pembelajaran, *game online* dimainkan dalam pembelajaran selain sebagai sarana hiburan juga sebagai sarana guru dalam menyajikan materi agar peserta didik lebih muda memahami apa yang disampaikan oleh guru agar tujuan yang diinginkan akan tercapai.

Penggunaan *game online* sebenarnya hampir mirip dengan video pembelajaran yang sering digunakan oleh guru, melalui tayangan proyektor, bedannya dari *game online* yaitu menggunakan akses internet secara *online*, *game online* juga dirancang dengan fitur yang menarik, berisi gambar dan animasi yang membuat peserta didik tertarik untuk terus bermain, dan terlibat langsung dalam permainan sehingga terjadi interaktif timbal balik antara guru dengan peserta didik dan peserta didik dengan peserta didik. Hasil wawancara AA, peserta didik kelas 6 menyatakan:

"Permainan *game online* bervariasi dan sangat menarik tapi tidak semua permainan *game online* saya suka *Massively Multiplayer Online First-person shooter games (MMOFPS)*". (Wawancara Kamis 18 Februari 2021).

Peserta didik memainkan permainan ini seolah-olah peserta didik berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini melibatkan banyak orang dan mengambil *setting* peperangan dengan senjata-senjata militer. *Game* jenis *Massively Multiplayer Online* dimainkan secara *Online* karena terhubung koneksi internet, serta melibatkan banyak pemain lain yang juga memainkan game yang sama, dalam game *Massively Multiplayer Online* biasanya kita akan berinteraksi dengan pemain lain untuk menyelesaikan misi.

*MMOFPS (Massively Multiplayer Online First Person Shooter)* merupakan permainan yang jenis peperangan untuk game tembak tembak online, dalam permainan ini dapat menguji keberanian saya juga dapat berfikir kreatif untuk menciptakan strategi permainan dalam menjalankan misi untuk memenangkan permainan.

Hasil wawancara AR, peserta didik kelas 5 menyatakan:

"Memainkan *game online* di sekolah ada aturan yang harus dipatuhi, jika materi menggunakan akses game online maka saya menggunakan *game online*, jika materi belajar tidak mengakses *game online* maka gawai saya serahkan ke guru kelas untuk disimpan". (Wawancara Jumat 19 Februari 2021).

Penggunaan *game online* bagi peserta didik di sekolah disesuaikan atau dikaitkan dengan materi yang akan diajarkan ke peserta didik, game online dirancang dan disusun benar-benar sebagai sumber belajar bagi peserta didik, sebagai pembelajaran yang menarik karena memancing antusias motivasi belajar peserta didik di dalam proses pembelajaran.

belajar yang dibutuhkan oleh peserta didik dalam proses belajar. Kejenuhan dan bosan yang dialami oleh peserta didik dalam proses belajar karena kurangnya variasi dalam menggunakan metode belajar, strategi belajar dan penggunaan media belajar yang tidak tepat.

Guru sebagai motivator bagi peserta didik perlu kreativitas menggunakan berbagai metode pembelajaran sehingga penyajian materi menarik dan mudah dicerna oleh peserta didik salah satunya adalah pemanfaatan penggunaan game online dalam proses pembelajaran. Karena game online banyak diminati oleh peserta didik oleh sebab itu penyajian materi harus diramu dengan melalui permainan *game online*.

#### **D. Dampak *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik**

##### **1. Dampak Positif *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik**

Penggunaan gawai dalam mengakses *game online* memang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan peserta didik, aneka ragam permainan yang mudah diakses oleh peserta didik aneka kemudahan yang ditawarkan juga berpeluang memperlancar proses belajar. Guru dalam penggunaan permainan *game online* harus mengoptimalkan dan mempertimbangkan dampak yang ditimbulkan dalam mengakses permainan *game online* seyogyanya dapat mendukung proses belajar mengajar dalam menyajikan materi sehingga penggunaan permainan tersebut berdampak positif bagi peserta didik karena harapan dari penggunaan permainan tersebut dalam proses belajar peserta didik akan

bersenmangat dan termotivasi untuk belajar sesuai yang diharapkan oleh guru. Dalam wawancara HP, kepala sekolah menyatakan:

"*Game online* akan berdampak baik terhadap perkembangan peserta didik jika dalam penggunaan gawai diawasi oleh orangtua, dalam bermain *game online* otak peserta didik akan lebih aktif dan reflek dalam berpikir, dari peserta didik akan lebih cepat merespon, emosional peserta didik dapat di luapkan dengan bermain game, peserta didik akan lebih berpikir kreatif". (Wawancara Senin 08 Maret 2021)

Dampak positif *game online* bagi peserta didik dapat menambah dan mengasah aktivitas otak, karena setiap permainan dibutuhkan konsentrasi tinggi agar dapat fokus menyelesaikan misi yang membutuhkan strategi tepat sehingga memaksa otak peserta didik untuk mencari inovasi agar dapat menang melawan musuh, peserta didik juga dapat melatih rasa kesportifan terhadap lawan hal ini dapat membuat peserta didik lebih siap menerima kekalahan tanpa rasa putus asa ataupun kemenangan dengan rendah hati.

Permainan *game online* juga mengasah kemampuan kerja sebagai tim, peserta didik akan dilatih agar terbiasa berkomunikasi aktif bersama tim untuk saling bekerjasama membantu dan mendukung, selanjutnya peserta didik membiasakan diri dengan lebih dari satu aktivitas yang membutuhkan keahlian yang baik dan belajar berkonsentrasi tinggi agar dapat melakukan hal kegiatan secara bersamaan dalam tim, dengan *game online* peserta didik dapat menghibur diri dengan aktivitas berbeda aktif, berkreasi dengan imajinasi dan berpikir secara kritis dan mengembalikan semangat.

Hasil wawancara WR, guru kelas 3 menyatakan:

"*Game online* bagi peserta didik adalah permainan yang menyenangkan dalam proses belajar karena peserta didik dapat menggunakan bahasa Inggris, melatih logika, melatih Kemampuan melihat gambar dan visualisasi, mengenal teknologi, melatih kemampuan membaca, melatih kerjasama, melatih otak, mengembangkan imajinasi, meningkatkan Interaksi keluarga".  
(Wawancara, Selasa 09 Maret 2021)

Dampak positif *game online* bagi peserta didik juga dapat mendukung pembelajaran yang menyenangkan karena dengan permainan ini peserta didik untuk belajar bahasa, serta melatih logika peserta didik sebab saat bermain, anak-anak harus menggunakan berbagai strategi untuk memenangkan game, permainan ini bisa membantu melatih penggunaan logika menganalisa, dan memecahkan masalah yang dihadapi oleh peserta didik.

Dampak positif lainnya adalah peserta didik dapat melatih Kemampuan kecerdasan gambar dan visualisasi yang terlatih atau terlatih yang akan terpengaruh dengan kemampuan berhitung peserta didik. Selain itu *Game Online* secara tak langsung akan mengajarkan anak untuk lebih memahami teknologi informasi yang sedang berkembang sekarang ini, dan bagi anak yang belum lancar membaca, *Game* bisa jadi alat bantu yang tepat untuk membantu anak belajar membaca dengan cara yang lebih asyik sebab, saat bermain anak juga diharuskan membaca setiap perintah yang diberikan oleh tokoh *game*, maka secara tidak langsung anak bisa belajar membaca dan mengeja secara signifikan.

Permainan *game online* dapat juga melatih peserta didik dalam menjalin kerjasama dengan teman-temannya dalam satu tim, *game* juga membantu stimulasi otak dan proses berpikir untuk menciptakan skenario yang panjang dan rumit sebagai bagian dari pengembangan kreativitas peserta didik, adapun permainan *game online* dapat mengembangkan imajinasi menyeimbangkan berbagai kejadian dalam *game* dan diaplikasikan di dunia nyata yang relevan dan positif. *Game* tidak hanya dimainkan oleh peserta didik tapi juga orangtua, bermain bersama akan meningkatkan keakraban dan interaksi dalam keluarga. Dalam wawancara peserta didik kelas 3 menyatakan:

"Permainan *game online* buat saya sangat menyenangkan dan saya sangat antusias dan termotivasi belajar jika guru dalam proses belajar menggunakan permainan *game online*".  
(Wawancara Rabu 10 Maret 2021)

Permainan *game online* bagi peserta didik dapat memotivasi semangat belajar mereka sehingga *game online* bisa menjadi media dalam mencari sumber belajar melatih pola pikir dalam mengambil keputusan tentunya dengan *game online* yang bergenre strategi, lalu dapat pula meningkatkan bahasa asing seperti bahasa Inggris, terutama para peserta didik yang tidak suka mempelajari bahasa asing tentunya dapat membantu mereka dalam memahami bahasa asing karena dalam *game online* juga banyak dalam petunjuk didalamnya yang menggunakan bahasa asing.

Permainan *game online* dapat menciptakan pembelajaran aktif dan interaktif karena menyajikan bahan ajar yang menarik dan mampu

mengundang minat serta ketertarikan peserta didik terhadap sebuah pembelajaran. Dengan menyajikan animasi, penjelajahan materi, dan video interaktif dapat memberi inspirasi atau mendorong peserta didik untuk lebih kreatif dalam belajar.

Bentuk pengajaran yang dilakukan dalam permainan game online adalah dalam bentuk permainan, kuis, atau *puzzle*, hal itu dapat lebih menarik minat belajar peserta didik, karena proses belajarnya terasa lebih menyenangkan dan dapat mengembangkan ide-ide baru dan menambah pengetahuan mereka.

Penggunaan *game online* kini telah menjadi media belajar yang disenangi oleh peserta didik karena sangat efektif untuk proses pengajaran. Oleh karena itu, guru dapat menggunakannya sebagai alat pengajaran untuk dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Proses pembelajaran yang disajikan guru kelas menjadi menarik dan beragam sehingga materi yang disajikan kepada peserta didik akan tersampaikan.

## **2. Dampak Negatif *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik**

*Game Online* juga membawa dampak yang besar terutama pada motivasi belajar peserta didik sebab peserta didik yang sering memainkan *game online* tanpa membatasi waktu menyebabkan menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan *game online* akan berdampak buruk, terutama menurunnya minat belajar peserta didik karena

permainan *Game Online* kerap membuat pemainnya melupakan kewajiban belajar dan akan menunda mengerjakan tugas dari sekolah.

Hasil wawancara Hp. Kepala sekolah menyatakan:

"*Game online* juga membawa dampak yang negatif bagi peserta didik, bermain game online secara berlebihan mengakibatkan peserta didik kecanduan bermain *game online*, malas belajar, tidak mengerjakan PR dan tidur tidak pada waktunya, sehingga motivasi belajar peserta didik akan menurun". (Wawancara Jumat 12 Maret 2021).

Dampak negatif yang ditimbulkan jika *game online* tidak dibatasi penggunaannya oleh peserta didik diantaranya adalah rugi dalam segi waktu karena peserta didik akan menghabiskan waktu berjam-jam untuk memainkan *game online*. Dan tidak jarang pula ada yang bolos sekolah untuk bermain *game online* di warnet.

Peserta didik juga akan rugi dari segi keuangan karena ketagihan memainkan *game online* akan menghabiskan uang digunakan untuk membayar billing warnet *game center* yang harganya mulai dari dua ribu perjam sampai tiga ribu perjam atau dan membeli uang virtual *game* yang digunakan untuk membeli peralatan, barang, senjata, dan bangunan dari suatu *game online*.

Rugi dari segi akademik peserta didik akan sulit untuk membagi waktu untuk bermain dan belajar. Sehingga ia akan lalai terhadap tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Sehingga mengakibatkan motivasi belajarnya menurun dan nilai akademiknya juga menurun, sedangkan dari

segi psikologi peserta didik tidak mampu mengatur emosi. Hal ini mempengaruhi hubungan dengan teman dan keluarga.

Rugi dalam segi sosial hubungan dengan teman ataupun keluarga menjadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang, sedangkan dari segi kesehatan dapat mempengaruhi konsentrasi dan memori, serta kemampuan peserta didik untuk membuat keputusan, menimbulkan kerusakan pada otak lebih serius, maka mata peserta didik sudah pasti menjadi rusak karena penyalakan yang dilakukan oleh *game online* yang dimainkan.

Upaya yang harus dilakukan untuk menurunkan maupun mengontrol peserta didik dalam bermain *game online* yaitu dapat dimulai dari lingkungan keluarga yang dalam mendidik dan berinteraksi kepada anak seperti memberikan nasehat untuk mengurangi bermain *game online*. Dukungan dan perhatian orang tua sangat membantu peserta didik dalam membatasi menggunakan permainan *game online*. Hasil wawancara MR, guru kelas 2 menyatakan:

"Peserta didik yang sering memainkan *game online* tanpa dibatasi, akan menyebabkan peserta didik menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan *game online* akan berdampak buruk, terutama motivasi belajar akan menurun".  
(Wawancara Sabtu 13 Maret 2021).

Dampak negatif dari *game online* peserta didik jika sudah kecanduan akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game online* peserta didik akan mencuri curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain *game online*, uang jajan akan di

dipergunakan untuk bermain *game online*, lupa waktu, pola makan akan terganggu, emosional peserta didik juga akan terganggu karena efek *game online* jadwal beribadah pun kadang akan di lalaikan dan peserta didik cenderung akan membolos sekolah demi *game online*.

Dampak negatif lainnya *Game online* dapat mengganggu motivasi belajar peserta didik, dari perkembangan teknologi tersebut ini menjadi tantangan untuk orang tua dan juga guru, bagaimana kita bisa mengontrol peserta didik supaya tidak kecanduan terhadap *game online*, dan dalam menyikapi peserta didik yang kecanduan *game online*, orang tua harus bisa mengajak peserta didik untuk lebih giat belajar dan tidak dengan menggunakan cara keras. Seperti memberikan batasan waktu untuk bermain *game online*, dan memberikan perhatian secara langsung dalam kegiatan belajarnya yaitu mendampingi saat belajar. Dalam wawancara AA, peserta didik kelas 6 menyatakan:

"Saya sering bermain *game online* sehingga melupakan waktu makan, waktu istirahat, waktu belajar, sehingga pada waktu jam belajar di sekolah saya sering mengantuk dan tidak fokus dan konsentrasi belajar, sehingga motivasi belajar menurun".  
(Wawancara Senin 15 Maret 2021).

Dampak negatif bagi peserta didik jika tidak diberi batasan waktu dalam bermain *game online*, maka di dalam diri peserta didik akan tertanam sikap perilaku tidak disiplin karena waktunya akan terbuang percuma yang menyebabkan penurunan konsentrasi belajar di rumah maupun di sekolah. *Game online* disukai oleh peserta didik karena *game*

dirancang dengan fitur yang menarik, berisi gambar dan animasi yang membuat orang tertarik untuk terus bermain.

Peserta didik yang memiliki kegemaran bermain *game online* secara tidak langsung berdampak pada motivasi belajar karena waktu dan tenaga yang dipergunakan banyak dihabiskan untuk bermain daripada belajar, anak menjadi malas belajar, sering menunda tugas sekolah, dan bermain *game online* ketika proses pembelajaran. Motivasi sangat diperlukan dalam proses belajar, sebab seseorang yang tidak memiliki motivasi dalam belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Ketika bermain *game online* peserta didik bermain sampai larut malam sehingga waktu tidurnya tidak stabil dan juga kurang, hal ini akan mengakibatkan ia kelelahan di siang hari sehingga aktivitasnya tidak terlaksanakan dengan baik terutama pada saat jam belajar sekolah.

#### **E. Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian di Sekolah Dasar Negeri Biringbalang maka peneliti dapat menguraikan hasil temuan yang diperoleh melalui data yang terkumpul dan hasil analisis yang telah dilakukan dalam bentuk pembahasan.

Pertama penggunaan *game online* pada peserta didik di Sekolah Dasar Negeri Biringbalang, sekolah sudah memiliki ketentuan tata tertib yang melarang peserta didik membawa gawai ke sekolah dan jika melanggar atau tidak mematuhi aturan akan diberi sanksi dengan

demikian, pihak dari sekolah berwenang untuk menerbitkan peraturan atau tata tertib untuk melarang peserta didik membawa gawai ke sekolah. Peraturan yang ditetapkan oleh pihak sekolah cukup beralasan, ketika peserta didik diperbolehkan membawa gawai dampak yang akan ditimbulkan adalah peserta didik akan lebih cenderung bermain gawai dan tidak memperhatikan pembelajaran karena lebih suka memainkan gawainya dibanding memperhatikan materi pelajaran yang disajikan oleh guru.

Hasil temuan ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Rika Ellyasan Susanto (2010) Dampak Penggunaan Game Online Di kalangan peserta didik Universitas Sebelas Maret Surakarta diperoleh hasil yang menunjukkan beberapa dampak yang ditimbulkan dari sebuah jenis permainan *game online*. Dampak tersebut tidak langsung begitu saja terlihat namun dengan berjalannya waktu dampak ataupun pengaruh yang ditimbulkan dari adanya *game online* ini, menurut Aji (2012) *Game Online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* kadang dimainkan di computer, laptop, atau perangkat lainnya, asal *gadget* tersebut dapat terhubung dengan jaringan internet. Dilihat dari pendapat di atas hampir semua peserta didik menyukai permainan *game online*, karena merupakan hiburan dan permainan interaktif dirancang khusus agar anak menjadi ingin terus bermain, otak peserta didik akan lebih aktif dalam berpikir, reflek berpikir dan peserta didik akan lebih cepat merespon, emosional peserta didik

dapat di luapkan dengan bermain *game*, peserta didik akan lebih berpikir kreatif. *Game online* memberikan efek signifikan kepada peserta didik kebijakan pihak sekolah mengizinkan peserta didik membawa gawai ke sekolah karena ada pertimbangan tertentu yaitu untuk mempermudah peserta didik untuk berkomunikasi dengan orangtuanya. Kebijakan menggunakan gawai di sekolah juga berlaku aturan harus dipatuhi oleh peserta didik dalam pengawasan guru kelas, sebelum proses belajar mengajar dimulai peserta didik harus mengumpulkan gawai bawannya di meja guru. Peserta didik baru diperkenankan memakai gawai saat jam istirahat atau bila ada kegiatan belajar mengajar yang memerlukan permainan *game online*. *Game online* juga kadang membuat peserta didik kecanduan dan akan melanggar aturan yang sudah ditetapkan oleh pihak sekolah, *game online* tidak boleh diakses di sekolah pada saat jam pelajaran kecuali digunakan untuk sumber belajar atau diakses pada jam pulang sekolah. Tetapi peserta didik ada juga yang melanggar, perhatian mereka tidak tertuju lagi pada materi yang disajikan oleh guru kelas dan secara diam-diam megakses *game online* di dalam kelas pada saat proses pembelajaran, sanksi yang dijatuhkan kepada mereka adalah gawai mereka disita dan memanggil orangtua mereka untuk menyelesaikan pelanggaran yang dilakukan oleh peserta didik tersebut. Adapun peran guru dan orangtua untuk tetap mendampingi dan mengawasi penggunaan internet pada anak, dibutuhkan komunikasi yang secara intens antara guru dan orangtua agar dapat mengarahkan anak

untuk mengatur waktu untuk belajar dan bermain *game online*. Di rumah orangtua menetapkan aturan, membatasi penggunaan gawai untuk mengakses permainan *game online* dan aturan itu harus ditaati oleh anaknya, jika anaknya melanggar aturan maka tidak ada lagi kesempatan untuk memegang gawai dan bermain *game online* oleh sebab itu anak harus mematuhi aturan agar tidak mendapat sanksi dari orangtua. Dari uraian di atas bahwa penggunaan *gawai* bagi peserta didik di sekolah dengan membatasi mengakses permainan *game online*, pihak sekolah dan orangtua bekerjasama mengawasi peserta didik dan menetapkan aturan dan sanksi kepada peserta didik jika melanggar kebijakan yang telah disepakati.

Kedua *Game online* memotivasi belajar peserta didik dalam memahami materi PKn jika *Game online* dijadikan sumber belajar dan sarana atau media yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Sesuai dengan pendapat S. Nasution dalam Amin Suyitno (1997) mengemukakan kriteria yang baik dalam pembelajaran PKn antara lain, memahami dan menghormati peserta didik, menguasai bahan pelajaran yang diberikan, menyesuaikan metode pengajaran dengan bahan pelajaran, menyesuaikan bahan pengajaran dengan kesanggupan individu, mengaktifkan peserta didik dalam belajar, memberikan pengetahuan sehingga terhindar dari sikap verbalisme, menghubungkan pelajaran dengan kebutuhan peserta didik, mempunyai tujuan tertentu dengan tiap pelajaran yang diberikannya, tidak terikat oleh teks book,

tidak hanya mengajar dalam arti menyampaikan pengetahuan saja kepada peserta didik melainkan senantiasa membentuk pribadi anak. Melihat faktor-faktor tersebut pendidik dapat menentukan strategi pembelajaran yang seperti apa agar peserta didik tertarik dan bersemangat mengikuti pembelajaran PKn sehingga materi yang disajikan oleh guru mudah dipahami dan peserta didik berhasil dalam belajar sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Untuk mata pelajaran yang berkaitan materi yang akan diajarkan, tapi tidak menutup kemungkinan mata pelajaran lain juga memerlukan akses *game online* sebagai sarana pencari informasi bahan belajar. Penggunaan *game online* sebagai alat bantu atau media dalam pembelajaran sangat membantu guru kelas untuk menyampaikan materi ajar, peserta didik akan termotivasi belajar jika pembelajaran didukung oleh media yang menarik. Pemilihan materi PKn dalam permainan *game online* harus dipertimbangkan oleh guru kelas karena tidak semua materi yang dibawakan oleh guru menggunakan permainan *game online*. Pemilihan materi PKn dalam menggunakan permainan *game online* harus benar-benar bertujuan untuk mencapai pembelajaran yang diinginkan, permainan *game online* harus bermakna, agar peserta didik terkesan dan materi yang disajikan dapat dipahami oleh peserta didik, sehingga permainan *game online* benar-benar bertujuan agar materi yang dibawakan bukan hanya bertujuan sebagai hiburan tapi sebagai penunjang tercapainya pembelajaran. Sejalan pendapat Uno (2010), motivasi adalah dorongan awal yang menggerakkan individu untuk

bertingkah laku baik yang datang dari dalam diri maupun yang datang dari luar diri seseorang, dari penjelasan teori di atas maka aktivitas belajar yang dirancang dan disusun oleh guru kelas dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik dan memotivasi peserta didik dalam proses belajar akan tetapi harus memiliki aturan, sehingga suasana di dalam *game online* dirancang sedemikian rupa agar terlihat menyerupai keadaan yang sebenarnya di dunia nyata. *Game online* atau permainan yang seharusnya menjadi media bermain dan menyegarkan pikiran sebagai sumber belajar atau media belajar sebagai suatu proses yang dilakukan oleh guru dalam menyajikan materi agar tidak memiliki kesan yang membosankan dengan cara bermain *game online* sambil belajar. Hal tersebut dilakukan agar peserta didik bisa terlibat aktif dalam belajar. Dari uraian di atas penggunaan *game online* dalam hal proses pembelajaran PKn dapat dijadikan sumber dan media pembelajaran agar materi yang disajikan oleh guru dapat memotivasi belajar peserta didik.

Ketiga, Dampak positif *game online* bagi peserta didik dalam pemahaman materi PKn yaitu dapat mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan aneka ragam permainan yang mudah diakses oleh peserta didik dan aneka kemudahan yang ditawarkan juga berpeluang memperlancar proses belajar, *Game online* akan berdampak baik terhadap memotivasi belajar peserta didik, pemilihan materi PKn dalam menggunakan permainan *game online* harus benar-benar bertujuan untuk mencapai pembelajaran yang diinginkan, permainan *game online* harus

bermakna, agar peserta didik terkesan dan materi yang disajikan dapat dipahami oleh peserta didik, sehingga permainan *game online* benar-benar bertujuan agar materi yang dibawa bukan hanya bertujuan sebagai hiburan tapi sebagai penunjang tercapainya pembelajaran.

Sesuai dengan hasil penelitian Nisrinafatin Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik, untuk mengetahui pengaruh *Game Online* terhadap motivasi belajar peserta didik. Sejalan Sardiman (2010), mendefinisikan ada dua jenis motivasi pada diri peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik, motivasi intrinsik adalah motivasi yang menjadi aktif atau berfungsi tanpa memerlukan dukungan rangsangan dari luar, motivasi ini sudah ada dalam diri peserta didik sendiri sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu dan menampilkan keterlibatan serta aktivitas yang tinggi dalam belajar, sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang akan aktif apabila terdapat rangsangan dari luar individu, tanpa adanya rangsangan maka motivasi ini tidak akan terjadi.

Usaha memperoleh prestasi belajar yang optimal, pendidik dituntut kreatif membangkitkan motivasi belajar peserta didik, tujuan yang jelas dapat menjadikan peserta didik paham tentang ke arah mana ia ingin dibawa. Pemahaman peserta didik tentang materi tujuan pembelajaran bisa menumbuhkan minat peserta didik untuk belajar yang pada gilirannya juga mampu meningkatkan motivasi belajar mereka. Semakin jelas tujuan yang ingin dicapai, maka akan semakin kuat motivasi belajar peserta didik.

Bermain *Game Online* dapat melatih otak peserta didik karena akan lebih aktif dan reflek dalam berpikir, dari peserta didik akan lebih cepat merespon, emosional peserta didik dapat di luapkan dengan bermain *game*, juga peserta didik akan lebih berpikir kreatif. Permainan *game online* dapat menciptakan pembelajaran aktif dan interaktif karena menyajikan bahan ajar yang menarik dan mampu mengundang minat serta ketertarikan peserta didik terhadap sebuah pembelajaran. Dengan menyajikan animasi, penjelajahan materi, dan video interaktif dapat memberi inspirasi atau mendorong peserta didik untuk lebih kreatif dalam belajar. *Game online* memiliki kekuatan yang dapat mendorong peningkatan aktivitas serta memotivasi anak dalam memahami materi PKn karena peserta didik melakukan suatu aktivitas belajar dengan menyenangkan dan mengadopsi cara belajar peserta didik dari model belajar tradisional menjadi belajar yang aktif dan kreatif dengan menggunakan *game online*. Dengan memanfaatkan teknologi yang ada, guru dapat menciptakan sebuah *game online* yang tidak hanya mengajak peserta didik untuk sekedar bermain tanpa mendapatkan ilmu, namun guru dapat menciptakan sebuah permainan yang secara tidak langsung dapat memberikan ilmu pengetahuan bagi peserta didik.

*Game Online* juga membawa dampak negatif pada peserta didik terutama pada motivasi belajar sebab peserta didik yang sering memainkan *game online*, menyebabkan menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan *game online* akan berdampak buruk,

terutama menurunnya minat belajar peserta didik, karena permainan *game online* kerap membuat peserta didik melupakan kewajiban belajar dan akan menunda mengerjakan tugas dari sekolah dari dampak tersebut maka peserta didik akan banyak membuang waktu percuma. Berkaitan dengan hasil penelitian Puji Mautia, Febry Fahreza, Arief Aulia Rahman, (2020), Analisis Dampak Negatif Kecanduan *Game Online* terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjung, STKIP Bina Bangsa Meulaboh, faktor yang mempengaruhi siswa kecanduan bermain *game online* adalah orang tua, lingkungan, pergaulan, *gadget* dan internet, yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Sepatutnya sebagai orangtua harus memberi contoh yang baik jangan hanya melarang anak dan memerintahkan untuk bermain *game online* sedangkan orangtua sendiri tidak sadar mengakses permainan *game online*. Sebagai orangtua mengupayakan agar anaknya dibatasi menggunakan *gawai* agar terhindar dari kecanduan bermain *game online* dengan cara mengatur waktu untuk bermain dan belajar, dengan kata lain kontrol orang tua dapat mengurangi ketergantungan anak pada permainan *game online*. Dampak negatif dari *game online* peserta didik jika sudah kecanduan akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game online* peserta didik akan mencuri curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain *game online*, uang jajan akan di dipergunakan untuk bermain *game online*, lupa waktu, pola makan akan terganggu, emosional peserta didik juga akan terganggu karena efek

*game online* jadwal beribadah pun kadang akan di lalaikan dan peserta didik cenderung akan membolos sekolah demi *game online*. Peserta didik juga akan rugi dari segi keuangan karena ketagihan memainkan *game online* akan menghabiskan uang digunakan untuk membayar *billing warnet game center* yang harganya mulai dari dua ribu perjam sampai tiga ribu perjam atau dan membeli uang virtual *game* yang digunakan untuk membeli peralatan, barang, senjata, dan bangunan dari suatu *game online*.

Dampak negatif lainnya *Game online* dapat dilihat dari segi akademik peserta didik akan sulit untuk membagi waktu untuk bermain dan belajar. Sehingga ia akan lalai terhadap tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Sehingga mengakibatkan motivasi belajarnya menurun dan nilai akademiknya juga menurun, sedangkan dari segi psikologi peserta didik tidak mampu mengatur emosi dan gampang marah gairah belajar menurun karena peserta didik yang memiliki kegembiraan bermain *game online* secara tidak langsung berdampak pada motivasi belajar sebab ketika bermain *game online* peserta didik bermain sampai larut malam yang berakibat waktu tidurnya tidak stabil dan juga kurang, hal ini akan mengakibatkan ia kelelahan di siang hari sehingga aktivitasnya tidak terlaksanakan dengan baik terutama pada saat jam belajar sekolah, waktu dan tenaga yang dipergunakan banyak dihabiskan untuk bermain daripada belajar, anak menjadi malas belajar, sering menunda tugas sekolah, dan bermain *game online* ketika proses pembelajaran.

Menyikapi dampak perkembangan teknologi dan maraknya pengaruh *game online* terhadap peserta didik merupakan tantangan untuk orang tua dan juga guru, bagaimana kita bisa mengontrol peserta didik supaya tidak kecanduan terhadap *game online*, dan dalam menyikapi peserta didik yang kecanduan *game online*, orang tua harus bisa mengajak peserta didik untuk lebih giat belajar dan tidak dengan menggunakan cara keras, seperti memberikan batasan waktu untuk bermain *game online*, dan membenarkan perhatian secara langsung dalam kegiatan belajarnya yaitu mendampingi saat belajar. Penggunaan *game online* bagi peserta didik mempunyai dampak positif dan dampak negatif jika penggunaan *game online* diakses dalam kegiatan pembelajaran dan mendukung proses belajar peserta didik tentu dampaknya adalah peserta didik akan termotivasi untuk belajar, mengarahkan peserta didik untuk belajar secara menyenangkan, kreatif dan berpikir kritis sehingga materi yang disajikan oleh guru dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik. Akan tetapi jika penggunaan *game online* tidak dibatasi maka dampak yang ditimbulkan adalah kecanduan dan membuat peserta didik malas untuk belajar dan motivasi untuk belajar akan menurun.

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian di atas yang berjudul "Implementasi *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik dalam Memahami Materi PKn di SDN Biringbalang Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa". maka peneliti dapat mengambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan *game online* pada peserta didik di Sekolah Dasar Negeri Biringbalang, memiliki ketentuan tata tertib aturan sekolah melarang peserta didik untuk membawa gawai ke sekolah karena akan berdampak pada proses belajar peserta didik di sekolah, akan tetapi sebagian orangtua peserta didik yang mempunyai aktivitas di luar rumah atau yang bekerja meminta kebijakan sekolah agar memberi izin peserta didik membawa gawai agar mudah memantau dan berkomunikasi dengan anaknya. Untuk memotivasi belajar peserta didik maka *Game online* dijadikan sebagai sumber belajar dan sarana atau media yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, sehingga peserta didik tidak jenuh dan bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.
2. Dampak positif *game online* bagi peserta didik yaitu dapat mendukung dan mempermudah proses pembelajaran PKn sehingga peserta didik merasa penyajian materi menyenangkan dan dapat memahami apa yang diajarkan oleh guru karena aneka ragam permainan yang mudah

diakses oleh peserta didik dan aneka kemudahan yang ditawarkan juga berpeluang memperlancar proses belajar serta mempercepat proses transfer pengetahuan dari guru ke peserta didik serta kemudahan dalam proses belajar tersebut pada akhirnya akan meningkatkan motivasi belajar pada diri peserta didik, adapun dampak negatifnya adalah peserta didik yang sering memainkan *game online*, akan menyebabkan peserta didik menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan *game online* akan berdampak buruk, terutama menurunnya minat belajar peserta didik, karena permainan *Game Online* kerap membuat peserta didik dan menyebabkan penurunan konsentrasi belajar di rumah maupun di sekolah serta melupakan kewajiban belajar dan akan menunda mengerjakan tugas dari sekolah.

## B. Implikasi Penelitian

1. Penggunaan *game online* pada peserta didik di Sekolah Dasar Negeri Biringbalang, memiliki ketentuan tata tertib, sebelumnya sekolah membuat aturan melarang peserta didik untuk membawa gawai ke sekolah karena akan berdampak pada proses belajar peserta didik di sekolah, sebab dengan membawa gawai akan memberi peluang kepada peserta didik mengakses *game online* dan akan mempengaruhi motivasi belajar peserta didik, akan tetapi pihak sekolah juga memberi kebijakan kepada orangtua peserta didik yang mempunyai aktivitas di luar rumah atau yang bekerja memberi izin

peserta didik membawa gawai agar orangtua peserta didik mudah memantau dan berkomunikasi dengan anaknya. Penggunaan *Game online* juga dijadikan sebagai sumber belajar dan sarana atau media yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, agar peserta didik tidak jenuh dan bosan dalam mengikuti proses pembelajaran dan peserta didik akan termotivasi untuk belajar, sehingga materi PKn yang disajikan oleh guru dapat dengan mudah dipahami.

2. Penggunaan *game online* bagi peserta didik mempunyai dampak positif karena dapat mendukung dan mempermudah proses pembelajaran yang menyenangkan sebab aneka ragam permainan yang mudah diakses oleh peserta didik dan aneka kemudahan yang ditawarkan juga berpeluang memperlancar proses belajar serta mempercepat proses transfer pengetahuan dari guru ke peserta didik. Selain dampak positif ada juga dampak negatifnya apabila peserta didik yang sering memainkan *game online*, tanpa pembatasan waktu akan menyebabkan peserta didik menjadi ketagihan atau kecanduan dan akan menyebabkan menurunnya minat belajar peserta didik, karena penggunaan permainan *Game Online* kerap membuat peserta didik dan menyebabkan penurunan konsentrasi belajar di rumah maupun di sekolah serta melupakan kewajiban belajar dan akan menunda mengerjakan tugas dari sekolah.

### C. SARAN

Berdasarkan dari kesimpulan penelitian maka penulis mengajukan saran-saran yang diharapkan dapat menjadi masukan sebagai berikut:

- 1). Penggunaan permainan *game online* diharapkan dapat menjadi sumber belajar dan media pembelajaran dalam proses belajar sehingga peserta didik merasa termotivasi untuk belajar, sehingga materi yang disajikan dapat dipahami dengan mudah.
- 2). Harapan lembaga sekolah, pihak sekolah, masyarakat dan orangtua peserta didik bersinergi bekenjasama dalam membatasi penggunaan permainan *game online* terhadap peserta didik agar tidak menjadi ketergantungan dan kecanduan yang menyebabkan menurunnya motivasi belajar pada diri peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

### BUKU

Al-qur'an al-Karim dan Terjemahannya.

Abidin, Yusuf, (2009). *Guru dan pembelajaran bermutu*. Bandung: Rizqi Press.

Adams, E., & Rollings, A., (2007) *Game Design and Development*. USA: New Reader Publishing

Aji. (2012). *Berburu rupiah lewat game online*. Yogyakarta: PT Bumi

Akmal Nawi, (2005). *Tantangan pendidikan Islam di Era Globalisasi* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

A.M. Sardiman, (2010). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Arikunto, Suharsimi. (1998). *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta

Arikunto, Suharsimi. (2002). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta,

Arikunto, Suharsimi. (2000) *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek* Cet. XIII, Jakarta. Rineka Cipta,

Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. New York: General Learning Press

Bugin, Burhan. (2001). *Metode Penelitian Kualitatif*. Surabaya: Airlangga Universitas Press.

Douglas, A. C., & David, A. (2002) *A Normative study of family media habits*. *Applied developmental psychology*, 23 (2), 157-178.

Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineke Cipta

Guba, Lincoln. (2015). *Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Malang: Intrans Publishing.

Hadari Nawawi. (2005). *Penelitian Terapan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

Hamzah B. Uno, M. (2010). *Teori motivasi dan pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Kosasih, Nandang. (2013). *Pembelajaran Quantum dan Optimalisasi Kecerdasan*. Bandung: Alfabeta.
- Kustiawan, Andri Arif & Bayu Utomo, Andy Widhiya (2019). *Jangan suka game online dan tindakan pencegahan*. Jakarta: Media Grafika.
- Lee, I., Chen, Y., & Holim, L. (2007). *Leaving A Never-Ending Game: Quitting MMORPGS and online gaming addiction*. Authors & Digital Games Research Association (DIGRA).
- Rizki P, Nurullita (2017). *Pengaruh game online terhadap motivasi belajar peserta didik*. Jakarta: Media Grafika
- Ruslan, Rosady, (2003). *Manajemen Public Relations & Media Komunikasi*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada.
- Siamato. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta, Rikena Cipta.
- Sugiono (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsaputra, Uhar, 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Kurniawan, Edy Drajat (2017). *Pengaruh intensitas bermain game online terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada peserta didik bimbingan dan konseling PGRI*. Universitas PGRI Yogyakarta.
- Winataputra, Udin, dkk. (2008). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ulfa, Mimi (2017). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja*. Riau : Faculty of Social and Political Sciences University.
- Pande, Niputu Arika Mulyansanti (2015) . *Marheni, Adijantihubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Peserta didik*. Universitas Udayana, Program Studi Psikologi. Fakultas Kedokteran.
- Harahap, Khairani, Beydha, Inon (.2017). *Game Online dan Prestasi Belajar*. Medan: SMP Nurul Haanah Kelurahan Padang Bulan.

Laili, Ma'rifatul Fitri (2015). *Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online..* Universitas Negeri Surabaya.

## JURNAL

Juandika Tri Sulistyo, Evanytha, Vinaya (2015) *Hubungan Problematic Online Game Use Dengan Pola Asuh Pada Remaja.* Jurnal Psikologi Ulayat. Vol.2 No.1 2015

Maria Yohanesti Gola Nuhan (2016) *Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Prestasi Belajar Peserta didik Kelas IV SDN Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta.* Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 6 Tahun ke-5 2016

Raadatul Jannah Nurdin (2015). *Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Interaksi Sosial pada Manapeserta didik Jurusan Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di UIN Alauddin Makassar*

Rieka Eltyasan, Susanto (2010) *Dampak Penggunaan Game Online Di kalangan peserta didik Sampel penelitian di Kalangan peserta didik Universitas Sebelas Maret Surakarta*

S. Nasution, Amin Suyitno. (1997) *Manajemen Peningkatan Mutu Pendidikan Berbasis Sekolah* Jakarta: PT Rineka Cipta

Sulistyo, Tri Juandika (2015). *Hubungan Problematic Online Game Use Pola Asuh Pada Remaja.* Jakarta: Universitas Pancasila.

G.N. Maria Yohanesti. (2016). *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta.*

Angela. (2013). *Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa SD 015 Kelurahan Sidomulyo. Kecamatan Samarinda Ilir.* E-Journal Ilmu Komunikasi, (online), Vol 1, No 2. (<http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2013/07/Jurnal.pdf>, diakses 18 Januari 2021).

Puji Meutia<sup>1</sup> Febry Fahreza<sup>2</sup> Arief Aulia Rahman<sup>3</sup>, 2020, *Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjong*, STKIP Bina Bangsa Meulaboh, Volume XI No.1, Januari 2020, Page : 22-32, ISSN: 2301-6671

Heri Satria Setiawan, *Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile Terhadap Aktifitas Pergaulan Peserta Didik Sdn Tanjung Barat 07 Jakarta*  
 Email : [heri\\_satria71@yahoo.com](mailto:heri_satria71@yahoo.com)-ISSN: 1979-276X e- ISSN: 2502-339X DOI: 10.30998/faktorexacta.v11i2.2338

Jenab & Adeng H. (2015). *Pengaruh Adiktif Game Online Terhadap Prestasi Belajar Peserta didik Kelas X Sman 1 Cileungsi* , Journal Of Education Vol.2 No.1

Nuhan, Maria Yohanesti Gola. 2016. *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta* . Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 6

Yayuk Kusumawati (2019) Analisis Pembelajaran PKn SD/MI dalam Pendekatan Saintifik. Institut Agama Islam (IAI) Muhammadiyah Bima Volume 3 Nomor 1 Juni 2019, ISSN 2614-1051.

#### INTERNET

<https://www.kompasiana.com/sahriramadan/55e805ebd59273b212e2bd9e/pengaruh-game-online-terhadap-prestasi-belajar-peserta-didik>,  
 Adem dan Rollings, 2007. Game online. diakses 10 Desember 2020

<http://www.meta10.com/>, Meta10, online diakses tanggal 10 Nopember 2020).

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



NURBIBA, lahir di Gowa, Sulawesi Selatan Pada tanggal 04 Agustus 1978, anak kelima dari lima bersaudara pasangan H.Mapparenta Dg Muang dan Januwari Dg Jipa. Penulis telah menikah dengan Juma al,S.Pd Dg Najuan di karunia 5 orang anak.

Penulis menempuh pendidikan Sekolah Dasar di SD Inpres Pakkingkingahg Kabupaten Gowa (1986-1992), Sekolah Menengah Pertama di Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Limbung (1993-1996), Sekolah Menengah Tingkat Atas Madrasah Aliyah Muhammadiyah Limbung (1996-1999).

Tahun 2001-2004 melanjutkan jenjang pendidikan Diploma 2 PGSDI Universitas Muhammandiyah Makassar kemudian Tahun 2005 alhamdulillah lulus Pegawai Negeri Sipil yang berlokasi di Mamuju Utara dan di Tahun yang sama (2005-2007) penulis melanjutkan pendidikan S1 STAI DDI Polman Fakultas Tarbiyah kemudian tahun 2018 melanjutkan pendidikan di jenjang (S2) di Universitas Muhammadiyah Makassar dengan Program Studi Pendidikan Dasar.

Penulis mengabdikan di SD Inpres Jenging Kecamatan Tikke Raya Kabupaten Mamuju Utara (2005-2017) kemudian mutasi ke Kabupaten Gowa tahun 2017 dan mengabdikan di SDN Biringbalang Kecamatan Pallangga, Kabupaten Gowa sampai sekarang. mulai tahun 2019 untuk

memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd), penulis menyusun Tesis dengan judul Implementasi *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik SDN Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa.



## VALIDITAS ISI

# IMPLEMENTASI GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMAHAMAN MATERI PKN DI SDN BIRINGBALANG KECAMATAN PALLANGGA KABUPATEN GOWA



**MURRIBA**

Kepada Yth.  
Bapak/Ibu.....

Dalam rangka penyelesaian tugas akhir, saya sangat mengharapkan partisipasi Bapak/Ibu dan memberi saran terhadap instrumen penilaian yang saya kembangkan dalam rangka penelitian "Implementasi *Game Online* terhadap motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pemahaman Materi PKN di SDN Biringbalang Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa".

Hasil penilaian dari Bapak/Ibu merupakan bantuan yang tak terhingga nilainya dalam rangka penulisan tugas akhir.

Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan karunia dan rahmat-Nya kepada Bapak/Ibu beserta keluarga.

➤ Atas partisipasi Bapak/Ibu saya ucapkan banyak terima kasih.

PROGRAM PASCASARJANA PENDIDIKAN DASAR  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

2021

## FORMAT VALIDITAS ISI SOAL

### a. Petunjuk

Dalam rangka penyusunan tesis untuk penyelesaian program magister (S2), peneliti akan melakukan penelitian **"Implementasi Game Online terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SDN Biringbalang Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa"**.

Mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan:

Penilaian dengan meninjau beberapa aspek dan saran-saran untuk memenuhi Instrumen Pedoman wawancara dalam penelitian Implementasi Game Online terhadap motivasi Belajar Peserta Didik di SDN Biringbalang Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa yang telah disusun.

1. Penilaian dengan meninjau beberapa aspek dengan memberi tanda cek (✓) pada kolom nilai yang telah tersedia dengan melihat relevansi antara dimensi/indikator dengan butir pernyataan berdasarkan skala penilaian sebagai berikut:

1 : Tidak Relevan

2 : Kurang Relevan

3 : Relevan

4 : Sangat Relevan

2. Untuk revisi-revisi. Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu untuk direvisi atau menuliskannya pada bagian saran yang telah disediakan.

Terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian secara objektif

b. Lembar Penilaian

KISI – KISI PEDOMAN WAWANCARA

Fokus Penelitian	Indikator	Sumber Data			Nomor Butir	Informasi yang Dijaring
		Guru	Kepsek	Peserta Didik		
Penggunaan Game Online pada Peserta Didik dalam Pemahaman Mater PKn	Aturan Penggunaan game online di sekolah dan di rumah pada peserta didik	✓	✓	✓	1, 2, 3, 4, 5, 13, 14, 16, 17, 26, 27, 28, 30	sekolah dengan peserta didik membatasi (mengontrol) penggunaan game online
		✓	✓	✓	6, 15, 19, 31, 32	Poker, Gatrich, COC d game online dalam bentuk perkelahian aksi (action) dan

	<p>Sumber belajar bagi peserta didik</p>	<p>✓</p>	<p>✓</p>	<p>7, 8, 20, 21, 33, 34</p>	<p>Menciptakan (membuat) pembelajaran PkN yang menyenangkan</p>	<p>peperangan seperti Mobile Legend, Free Fire, dan Pubg Mobile Pihak</p>
<p>Game Online Memotivasi Belajar Peserta Didik dalam Pemahaman Materi Pkn</p>	<p>Media belajar bagi peserta didik</p>	<p>✓</p>	<p>✓</p>	<p>9, 10, 23, 35, 36</p>	<p>Membentuk (menyalurkan) kreativitas peserta didik Fasilitas pendukung pembelajaran dalam pemanfaatan game online Pemahaman materi Pkn</p>	
<p>Dampak Game Online bagi Peserta Didik terhadap Pemahaman</p>	<p>Dampak positif game online bagi</p>	<p>✓</p>	<p>✓</p>	<p>11, 24, 37</p>	<p>Pemanfaatan game online dalam</p>	

Materi PKn	peserta didik	<input type="checkbox"/> Dampak negatif game online bagi peserta didik	<input checked="" type="checkbox"/> 12, 25, 38	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perubahan perilaku peserta didik</li> <li>• Motivasi belajar menurun</li> </ul>	Memotivas peserta didik berpikir kreatif
------------	---------------	--	--	--	--



PEDOMAN WAWANCARA KEPALA SEKOLAH

Komponen	Indikator	No. butir	Pertanyaan	Skala Penilaian				Ket.
				1	2	3	4	
Penggunaan Game Online pada Peserta Didik dalam Pemahaman Materi PKn	Aturan Penggunaan game online di sekolah dan di rumah pada peserta didik	1.	Apakah di sekolah Bapak/Ibu ada kebijakan peserta didik bisa membawa gawai?					
		2.	Apakah di sekolah Bapak/Ibu seluruh peserta didik membawa gawai?					
		3.	Apakah di sekolah Bapak/Ibu tersedia jaringan internet?					
		4.	Apakah bapak/ibu menjalin komunikasi dengan orangtua peserta didik dalam penggunaan game online?					
		5.	Apakah di sekolah Bapak/Ibu berlaku aturan penggunaan game online?					
		6.	Apakah di sekolah Bapak/Ibu berlaku permainan game online yang diminati oleh peserta didik?					
	Saran:							
	Bentuk dan jenis permainan game online yang diminati oleh peserta didik							



<p>□ Dampak negatif <i>game online</i> bagi peserta didik</p>	<p>12</p>	<p>Apakah di sekolah Bapak/Ibu <i>game online</i> berdampak buruk bagi peserta didik?</p>				
<p>Saran:</p>						

<p>PEDOMAN WAWANCARA GURU</p>		<p>Pertanyaan</p>	<p>Skala Penilaian</p>				<p>Ket.</p>	
<p>Komponen</p>	<p>Indikator</p>	<p>No. butir</p>	<p>1</p>	<p>2</p>	<p>3</p>	<p>4</p>		
<p>Penggunaan <i>Game Online</i> pada Peserta Didik terhadap Pemahaman Materi PKn</p>	<p>Aturan Penggunaan <i>game online</i> di sekolah dan di rumah pada Peserta Didik</p>	<p>13.</p>	<p>Apakah di kelas Bapak/Ibu seluruh peserta didik membawa gawai?</p>					
		<p>14.</p>	<p>Apakah di kelas Bapak/Ibu seluruh Peserta Didik mengakses <i>game online</i>?</p>					
		<p>15.</p>	<p>Apakah di kelas Bapak/Ibu <i>game online</i> menggunakan jaringan internet sekolah?</p>					
		<p>16.</p>	<p>Apakah di kelas Bapak/Ibu berlaku aturan penggunaan <i>game online</i>?</p>					

17.	Apakah Bapak/Ibu memberi sanksi kepada peserta didik yang melanggar penggunaan <i>game online</i> ?				
Saran:	Bentuk dan jenis permainan <i>game online</i> yang diminati oleh peserta didik	18. Apakah di sekolah Bapak/Ibu peserta didik lebih banyak mengakses permainan <i>game online</i> ?	19. Apakah di kelas Bapak/Ibu peserta didik menyukai permainan <i>game online</i> yang sama?	20. Apakah di kelas Bapak/Ibu menggunakan permainan <i>game online</i> dalam proses belajar?	21. Apakah di kelas Bapak/Ibu memilih materi yang tepat dalam permainan <i>game online</i> ?
Saran:	Sumber belajar bagi peserta didik	Saran:	Game Online	Memotivasi Belajar	Peserta Didik dalam Pemahaman Materi PKn
Saran:					

<p>Media belajar bagi peserta didik</p> <p>22</p> <p>23</p>	<p>Apakah di kelas Bapak/Ibu permainan <i>game online</i> mendukung dalam proses belajar peserta didik?</p> <p>Apakah permainan <i>game online</i> di kelas Bapak/Ibu dapat dijadikan alat bantu dalam proses belajar peserta didik?</p>	<p>Apakah di sekolah Bapak/Ibu <i>game online</i> berdampak baik bagi peserta didik?</p> <p>Apakah di sekolah Bapak/Ibu permainan <i>game online</i> berdampak buruk bagi peserta didik?</p>
<p>Saran:</p>	<p>Saran:</p>	
<p>Dampak Game Online bagi Peserta Didik terhadap Pemahaman Materi Pkn</p>	<p>Dampak positif <i>game online</i> bagi peserta didik</p> <p>Dampak negatif <i>game online</i> bagi peserta didik</p> <p>Saran:</p>	

PEDOMAN WAWANCARA PESERTA DIDIK

Komponen	Indikator	No. butir	Pertanyaan	Skala Penilaian				Ket.
				1	2	3	4	
Penggunaan Game Online pada Peserta Didik terhadap Pemahaman Materi PKn	Aturan Penggunaan game online di sekolah dan di rumah pada Peserta Didik	26.	Apakah Ananda Membawa gawai ke sekolah?					
		27.	Apakah orangtua Ananda mengizinkan membawa gawai ke sekolah?					
		28.	Apakah Ananda mengakses game online menggunakan jaringan internet sekolah?					
		29.	Apakah Ananda taat pada aturan penggunaan game online di sekolah?					
		30.	Apakah di rumah Ananda ada aturan penggunaan game online?					
<b>Saran:</b>								
	Bentuk dan jenis permainan game online	31.	Apakah Ananda menyukai salah jenis permainan game online?					
	yang diminati oleh peserta didik	32.	Apakah Ananda menggunakan permainan game online di sekolah?					



<input type="checkbox"/> Dampak negatif <i>game online</i> bagi peserta didik	38	Apakah permainan <i>game online</i> berdampak buruk bagi motivasi belajar Anda?					
<b>Saran:</b>							

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan, maka dapat ditetapkan:

- a. Instrumen dapat digunakan tanpa revisi
  - b. Instrumen dapat digunakan dengan sedikit revisi
  - c. Instrumen dapat digunakan dengan banyak revisi
  - d. Instrumen tidak dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
- c. Saran**  
Kata Tanya Bagaimana terkait proses, tidak bisa terukur kalau optionnya 1, 2, 3, 4 dengan degradasi relevan

Makassar, 19 Januari 2021  
Validator



Dr. Rukli, M.Pd., M.Cs.



**INSTRUMEN**  
**PEDOMAN OBSERVASI**  
**IMPLEMENTASI GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMAHAMAN MATERI**  
**PKN DI SDN BIRINGBALANG KECAMATAN PALLANGGA KABUPATEN GOWA**

Hari/Tanggal : Waktu :

Tempat : Sumber :

NO	FOKUS PENELITIAN	KOMPONEN	ASPEK YANG DIOBSERVASI	DESKRIPSI	
				Ya	Tidak
1.	Implementasi <i>Game Online</i> pada Peserta Didik terhadap Pemahaman Materi PKn	Penggunaan <i>game online</i> pada peserta didik	Aturan Penggunaan <i>game online</i> di sekolah dan di rumah pada peserta didik	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			Bentuk dan jenis permainan <i>game online</i> yang diminati oleh peserta didik	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.	<i>Game Online</i> Memotivasi Belajar Peserta Didik terhadap Pemahaman Materi PKn	<i>Game online</i> sebagai sumber dan media belajar bagi peserta didik	Sumber belajar bagi peserta didik	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			media belajar bagi peserta didik	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			Motivasi belajar peserta didik	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.	Dampak <i>Game Online</i>	<i>Game online</i>	Pemanfaatan <i>Game Online</i> dalam	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

	terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pemahaman Materi Pkn	berdampak positif bagi peserta didik	memotivas peserta didik berpikir kreatif	
		<p>Game online</p> <p>berdampak negatif bagi peserta didik</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perubahan perilaku peserta didik</li> <li>• Motivasi belajar menurun</li> </ul>	√



## PEDOMAN DOKUMENTASI

### IMPLEMENTASI GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMAHAMAN MATERI PKN DI SDN BIRINGBALANG KECAMATAN PALLANGGA KABUPATEN GOWA

#### A. Petunjuk Pelaksanaan

1. Data yang diambil dari dokumen disesuaikan dengan kebutuhan penelitian
2. Dokumen yang menjadi rahasia instansi/lembaga tidak dipaksa untuk meminjam atau memperolehnya.
3. Berilah tanda cek (✓) pada kolom "Ada" apabila aspek yang diamati muncul dan berilah tanda cek (✓) pada kolom "Tidak" apabila aspek yang diamati tidak muncul serta tuliskan deskripsi mengenai aspek yang diamati jika diperlukan.

#### B. Data Yang Diperlukan

NO	DOKUMEN YANG DIBUTUHKAN	JENIS DOKUMEN		KETERANGAN	
		ADA	TIDAK	ADA	TIDAK
1	Profil Sekolah	✓		✓	
2	Visi, misi dan tujuan sekolah		✓		✓
3	Tata tertib sekolah			✓	
4	Daftar nama-nama guru kelas			✓	

5	Daftar hadir guru, kepala sekolah dan staf/operator sekolah		✓	
6	SK Pembagian tugas		✓	
8	Data sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran di kelas		✓	





**UPT DINAS PENDIDIKAN KECAMATAN PALLANGGA  
SEKOLAH DASAR NEGERI BIRINGBALANG**

Alamat : Biringbalang Desa Julukanaya Kec. Pallangga Kab. Gowa Kode Pos 92161



**SURAT KEPUTUSAN  
KEPALA SEKOLAH DASAR (SD) NEGERI BIRINGBALANG  
Nomor : 003/UPT DISDIK-PLG/SDN-09/1/2021**

**TENTANG  
PEMBAGIAN TUGAS GURU DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR  
PEMBIMBING AKADEMIK & KEG. EKSTRAKURIKULER  
TAHUN PELAJARAN 2020/2021  
SEKOLAH DASAR NEGERI BIRINGBALANG**

**Menimbang** : a. Bahwa dalam rangka memperbaiki kegiatan proses belajar mengajar di SDN Biringbalang perlu ditetapkan Pembagian tugas guru  
b. Bahwa untuk maksud tersebut pada point a. perlu ditetapkan dengan keputusan Kepala SDN Biringbalang.

**Mengingat** :  
1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003  
2. Peraturan Pemerintah Nomor 28 Tahun 1980  
3. Keputusan Menteri RI Nomor 33 tahun 1993  
4. Keputusan Diknas RI Nomor 084/L/2002 tentang sistem semester  
5. Peraturan Daerah Kabupaten Gowa Nomor 10 Tahun 2012 tentang Sistem Kelas/Tuntas Berkelanjutan  
6. Pasal 14 Penda No. 14 Tahun 2012 tentang Sistem Kredit Semester (SKS)

**Memperhatikan** :  
Pembagian Tugas semester tanggal 04 Januari 2021  
2. Kalender Pendidikan Tahun Pelajaran 2020/2021

**MEMUTUSKAN**

- Menetapkan** :  
Pertama : Pembagian Tugas sebagai pembimbing akademik dan kegiatan proses belajar mengajar  
Kedua : Mengajukan pembimbing akademik seperti terdapat pada lampiran 1.  
Ketiga : Mengajukan pembimbing akademik dan melaksanakan kegiatan Ekstrakurikuler seperti terdapat pada lampiran 2.  
Keempat : Masing-masing Guru Melaporkan pelaksanaan tugasnya secara tertulis dan berkala kepada Kepala Sekolah.  
Kelima : Segala Biaya yang timbul akibat pelaksanaan keputusan ini dibebankan Anggaran yang sesuai.  
Keenam : Apabila terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan dibetulkan sebagaimana mestinya.  
Ketujuh : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan.



**UPT DINAS PENDIDIKAN KECAMATAN PALLANGGA  
SEKOLAH DASAR NEGERI BIRINGBALANG**

Alamat : Biringbalang Desa Julukanaya Kec. Pallangga Kab. Gowa Kode Pos 92161



Ditetapkan : Biringbalang

Pada Tanggal : 04 Januari 2021

Mengetahui  
Kepala Sekolah



**H. FAHARUDDIN, S.Pd**

NIP. 19660925 198611 1 001

Tembusan :

1. Dinas Pendidikan Kabupaten Gowa dan Pemuda Kabupaten Gowa di Sangguminasa
2. UPTD Dinas Pendidikan Kec. Pallangga
3. Arsip.





UPT DINAS PENDIDIKAN KECAMATAN PALLANGGA  
SEKOLAH DASAR NEGERI BIRINGBALANG

Alamat : Biringbalang Desa Julukanaya Kec.Pallangga Kab.Gowa Kode Pos 92161

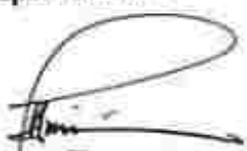


DATA GURU SD NEGERI BIRINGBALANG

No	Nama/Nip	Gol/ Ruang	Jabatan	Pembimbing Akademik/ Guru Kelas	Jam Mengajar Tatap Muka	Ket
1	H. Paharuddin, S.Pd 19660925 198611 1 001	IV b	Kepsek	I-VI	24 Jam	
2	Sarmiati, A.Ma 19621231 198303 2 096	IV a	G. Kelas	III A	26 Jam	
3	Halawiah 19661001 198907 2 002	IV a	G. Kelas	II A	26 Jam	
4	Hj. Kasrawati, S.Pd 19711026 199211 2 001	IV b	G. Kelas	VI A	26 Jam	
5	Syamsiah, S.Pd 19711208 200604 2 015	III d	G. Kelas	I A	26 Jam	
6	Rumawati, S.Pd 19851024 200901 2 005	III c	Guru PJOK	I-VI	28 Jam	
7	Nurbaiti, S.Pd 19780804 200502 2 005	III d	G. Kelas	V A	26 Jam	
8	Salmawati, S.Pd 19821129 201001 2 019	III d	G. Kelas	VI B	26 Jam	
9	Nussyamsil, S.Pd 19950422 201901 2 020	III a	G. Kelas	IV B	26 Jam	
10	Rumawati, S.Pd		G. Kelas	V B	26 Jam	
11	St. Murtatu A. Ma		G. Kelas	III A	26 Jam	
12	Mawati A. Ma		G. Kelas	III B	26 Jam	
13	Rahmah, S.Pd		G. Kelas	IV A	26 Jam	
14	Sukmawati, S.Pd		G. Kelas Operator	I B	26 Jam	
15	Khayyirah		Guru Agama	I-VI	26 Jam	

Biringbalang, 04 Januari 2021

Mengetahui  
Kepala Sekolah

  
**H. PAHARUDDIN, S.Pd**  
NIP. 19660925 198611 1 001

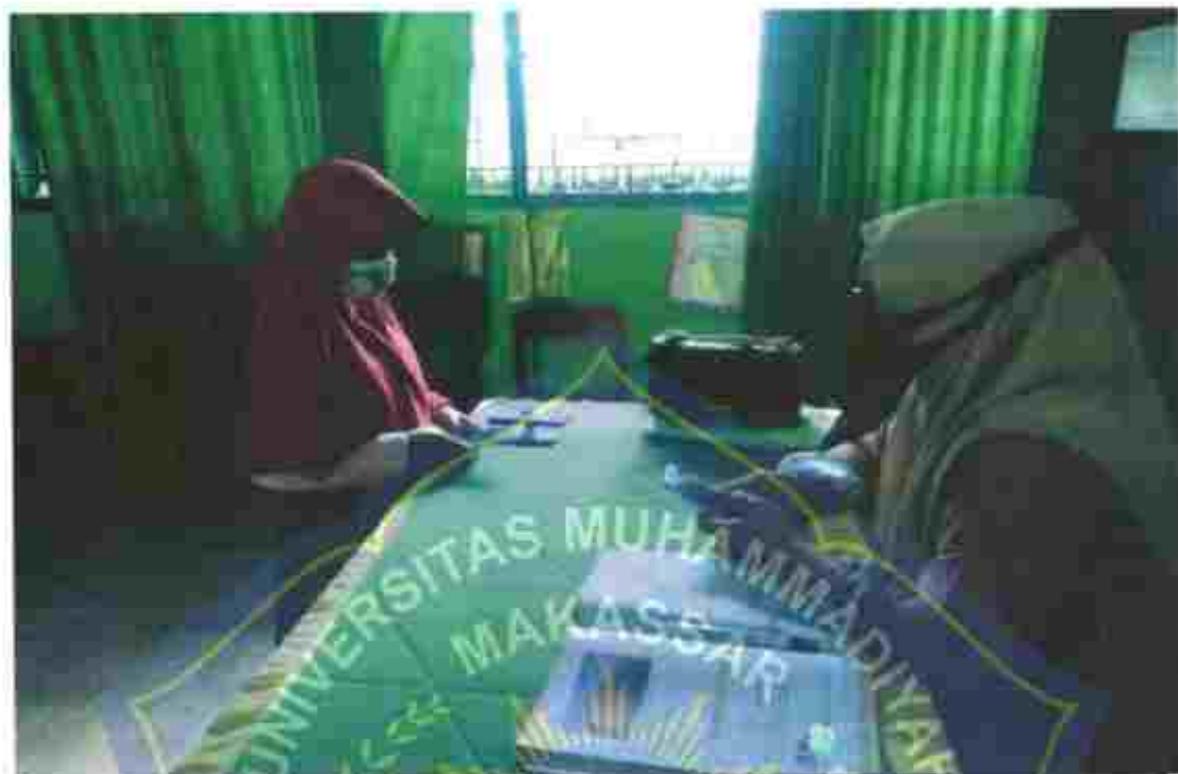


**DAFTAR PEDOMAN OBSERVASI**

NO	ITEM PERNYATAAN	JAWABAN	
		YA	TIDAK
1	Di sekolah Dasar Negeri Biringbalang terdapat ruang kelas	√	
2	Di sekolah Dasar Negeri Biringbalang terdapat kantor	√	
3	Di sekolah Dasar Negeri Biringbalang terdapat televisi	√	
4	Di sekolah Dasar Negeri Biringbalang terdapat telepon	√	
5	Di sekolah Dasar Negeri Biringbalang terdapat bangku siswa	√	
6	Di sekolah Dasar Negeri Biringbalang terdapat meja siswa	√	
7	Di sekolah Dasar Negeri Biringbalang terdapat kursi guru	√	
8	Di sekolah Dasar Negeri Biringbalang terdapat meja guru	√	
9	Di sekolah Dasar Negeri Biringbalang terdapat papan tulis	√	
10	Di sekolah Dasar Negeri Biringbalang terdapat Lemari buku	√	
11	Di sekolah Dasar Negeri Biringbalang terdapat kipas angin	√	
12	Di sekolah Dasar Negeri Biringbalang terdapat AC	√	
13	Di sekolah Dasar Negeri Biringbalang terdapat ruangan UKS	√	
14	Di Sekolah Dasar Negeri Biringbalang terdapat kantin Kejujuran	√	
15	Di Sekolah Dasar Negeri Biringbalang terdapat Perpustakaan	√	
16	Di Sekolah Dasar Negeri Biringbalang terdapat Alat peraga Pembelajaran	√	
17	Di Sekolah Dasar Negeri Biringbalang terdapat Mading	√	
18	Di Sekolah Dasar Negeri Biringbalang terdapat Papan pengumuman	√	
19	Di Sekolah Dasar Negeri Biringbalang terdapat Tempat sampah	√	
20	Di sekolah Dasar Negeri Biringbalang terdapat Mushollah		√
21	Di sekolah Dasar Negeri Biringbalang terdapat Laboratorium		√

**DAFTAR PEDOMAN OBSERVASI**

NO	ITEM PERNYATAAN	JAWABAN	
		YA	TIDAK
22	Di sekolah Dasar Negeri Biringbalang terdapat komputer	√	
23	Di sekolah Dasar Negeri Biringbalang terdapat Akses internet	√	
24	Di sekolah Dasar Negeri Biringbalang terdapat Proyektor/LCD	√	
25	Di sekolah Dasar Negeri Biringbalang terdapat lapangan upacara	√	
26	Di sekolah Dasar Negeri Biringbalang terdapat Toilet Guru	√	
27	Di sekolah Dasar Negeri Biringbalang terdapat Toilet Siswa	√	
28	Di sekolah Dasar Negeri Biringbalang terdapat Aula kegiatan Ekstrakurikuler		√
29	Di sekolah Dasar Negeri Biringbalang terdapat Inventaris kegiatan Ekstrakurikuler	√	
30	Di sekolah Dasar Negeri Biringbalang terdapat Lapangan Olahraga	√	
31	Di Sekolah Dasar Negeri Biringbalang terdapat Papan Wicara	√	
32	Di sekolah Dasar Negeri Biringbalang terdapat Struktur Organisasi Sekolah	√	
33	Di sekolah Dasar Negeri Biringbalang terdapat Bel sekolah	√	
34	Di sekolah Dasar Negeri Biringbalang terdapat tempat parkir motor	√	
35	Di sekolah Dasar Negeri Biringbalang terdapat tempat parkir mobil	√	
36	Di sekolah Dasar Negeri Biringbalang terdapat dapur sekolah	√	
37	Di sekolah Dasar Negeri Biringbalang terdapat taman sekolah	√	
38	Di sekolah Dasar Negeri Biringbalang terdapat rumah Bujang		√



**Penggunaan *Game Online* dalam Proses Pembelajaran**



***Game Online* Sebagai Sumber Belajar dan Media Belajar bagi Peserta Didik**

Sebelum Proses Pembelajaran Peserta Didik menyerahkan Gawai pada Wali Kelas



Peserta Didik di dampingi oleh Orangtuanya dalam Penggunaan Game Online



**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
**BIDANG PENYELENGGARAAN PELAYANAN PERIZINAN**

Nomor : 10347/S.01/PTSP/2021  
Lampiran :  
Perihal : Izin Penelitian

Kepada Yth.  
Bupati Gowa

**Tempat**

Berdasarkan surat Direktur PPs UNISMU Makassar Nomor: 053/PPs/G.3/PPD/1442/2021 tanggal 23 Januari 2021 perihal tersebut diatas, maka izin penelitian sebagai berikut:

Nama : **NURDIBA**  
Nomor Pokok : **10000331914**  
Program Studi : **Desain Grafis**  
Pekerjaan/Instansi : **Mahasiswa (S2)**  
Alamat : **Jl. Sri Alayudha No. 254 Makassar**

Berdasarkan uraian tersebut maka penelitian di lingkungan instansi tersebut diatas diizinkan dengan judul:

**"IMPLEMENTASI GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SDN BIRINGBALANG KECAMATAN PALLANGGA KABUPATEN GOWA"**

Yang akan dilaksanakan dari: **Tgl. 26 Januari s.d. 26 Maret 2021**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, maka penelitian yang bersangkutan dengan ketentuan yang tertera di atas ini dibenarkan. Demikian ini dibenarkan dengan surat elektronik dan Surat ini dapat diakses melalui QR code yang tertera pada barcode. Demikian surat ini dibuat dan ditandatangani oleh pejabat yang berwenang.

Makassar, 26 Januari 2021  
Kepala Dinas

**A.H. GUBERNUR SULAWESI SELATAN**  
**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL, DAN PELAYANAN TERPADU**  
**SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN**  
Bidang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu

**Dr. JAYADINAS, S.Sos., M.Si**  
Pangkat : Pembina Tk.1  
Np : 19710501 199803 1 004

Tembusan Yth  
1. Kepala PPs UNISMU Makassar di Makassar  
1. Penerima

053/PTSP/2021/2021



Jl. Boulevard No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448038  
Website : <http://www.sulawesipost.go.id> Email : [pspp@sulawesipost.go.id](mailto:pspp@sulawesipost.go.id)  
Makassar 90231





**PEMERINTAH KABUPATEN GOWA  
DINAS PENANAMAN MODAL DAN  
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jl. Masjid Raya No. 38 Tlp. 0411-887188 Sungguminasa 92111

Sungguminasa, 1 Februari 2021

Kepada

or : 503/108/DPM-PTSP/PENELITIAN/02/2021 Yth. Kepala Sekolah SDN Biringbalang

al : Rekomendasi Penelitian Di Tempat

Surat Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sul-Sel Nomor : 7/S.01/PTSP/2021 tanggal 23 Januari 2021 tentang Izin Penelitian.

Surat ini disampaikan kepada saudara bahwa yang tersebut di bawah ini:

Nama	: NURBIBA
Tempat/Tanggal Lahir	: TAMACHINA / 4 Agustus 1978
Nomor Pokok	: 1050304918
Jenis Kelamin	: Perempuan
Program Studi	: Pend. Dasar
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa (S2)
Alamat	: Tamacuma

Bermaksud akan mengadakan Penelitian/Pengumpulan Data dalam rangka penyelesaian Skripsi/Tesis di rumah/tempat Bapak/Ibu yang berjudul **"IMPLEMENTASI GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI AJAR PESERTA DIDIK DI SDN BIRINGBALANG KECAMATAN PALLANGGA KABUPATEN GOWA"**

Selama : 26 Januari 2021 s.d 26 Maret 2021

Pengikut : -

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan tersebut dengan ketentuan:

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan kepada yang bersangkutan harus melapor kepada Bupati Cq. Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kab.Gowa;
2. Penelitian/Pengambilan Data tidak menyimpang dari izin yang diberikan ;
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat;
4. Menyerahkan 1(satu) Eksemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Gowa Cq, Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kab.Gowa.

Demikian disampaikan dan untuk lancarnya pelaksanaan dimaksud diharapkan bantuan seperlunya.



Ditandatangani secara elektronik oleh :  
a.n. BUPATI GOWA  
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN  
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU  
H.INDRA SETIAWAN ABBAS,S.Sos,M.Si  
Fangkat : Pembina Utama Muda  
Nip : 19721026 199303 1 003

Terbahan disampaikan kepada:

1. Bupati Gowa ( Sebagai Laporan )
2. Dinas Pendidikan Kab. Gowa
3. Direktur PPs UNTSALDH Makassar di Makassar
4. Yang bersangkutan
5. Pertinggal

Nurbiba 105060304918

by Tahap Tutup



Submission date: 31-May-2021 08:06AM (UTC+0700)

Submission ID: 1597411654

File name: TESIS\_IBU\_NURBIBA.docx (214.45K)

Word count: 22257

Character count: 144040

Nurbiba 105060304918

ORIGINALITY REPORT

**20%**  
SIMILARITY INDEX

**21%**  
INTERNET SOURCES

**3%**  
PUBLICATIONS

**7%**  
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://journal.unpak.ac.id">journal.unpak.ac.id</a> Internet Source	9%
2	<a href="http://digilibadmin.unismuh.ac.id">digilibadmin.unismuh.ac.id</a> Internet Source	6%
3	<a href="http://repositori.uin-alauddin.ac.id">repositori.uin-alauddin.ac.id</a> Internet Source	2%
4	<a href="http://ojs.unm.ac.id">ojs.unm.ac.id</a> Internet Source	1%
5	<a href="http://www.e-jurnal.com">www.e-jurnal.com</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://anggitaprisilia.wordpress.com">anggitaprisilia.wordpress.com</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://core.ac.uk">core.ac.uk</a> Internet Source	1%
8	<a href="http://ejournal.stkipbbm.ac.id">ejournal.stkipbbm.ac.id</a> Internet Source	1%
9	<a href="http://www.internetcepat.com">www.internetcepat.com</a> Internet Source	1%

