



Hubungan Kebiasaan Bermain *Game Online* dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V SD Negeri se-Gugus Diponegoro Kecamatan Metro Selatan

Muhisom¹, Hariyanto², Nelly Astuti³, Siti Nuraini⁴

¹PGSD, Universitas Lampung

²PGSD, Universitas Lampung

³PGSD, Universitas Lampung

⁴PGSD, Universitas Lampung

Email : hariyanto@fkip.unila.ac.id

Abstract : *The problem in this study is the habit of playing online games and learning motivation as well as their relationship with thematic learning outcomes of students in class V SD Negeri as Diponegoro Cluster, Metro Selatan District, Metro City. This study aims to determine a significant relationship between the habit of playing online games and learning motivation with thematic learning outcomes. The type of research is ex-postfacto correlation. The population amounted to 59 students and all populations were used as research samples. The data collection instrument is a questionnaire with a Likert scale, which was previously tested for validity and reliability. Data analysis using product moment correlation. Based on the analysis conducted, the research results can be concluded that there is a positive and significant relationship between the habit of playing online games with the thematic learning outcomes of students, indicated by the correlation coefficient being at the "Strong" level, there is a positive and significant relationship between learning motivation with the students' thematic learning outcomes indicated by the correlation coefficient being at the "strong" level, there is a positive and significant relationship between the habit of playing online games with learning motivation with the correlation coefficient being at the "strong enough" level, there is a positive and significant relationship between habits playing online games and learning motivation with thematic learning outcomes of students shown by the correlation coefficient is at the level of "Strong".*

Keywords: *learning outcomes, playing online games, motivation*

Abstrak : Masalah dalam penelitian ini adalah adanya kebiasaan bermain *game online* dan motivasi belajar serta keterkaitannya dengan hasil belajar tematik peserta didik di kelas V SD Negeri se-Gugus Diponegoro Kecamatan Metro Selatan Kota Metro. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengetahui hubungan yang signifikan antara kebiasaan bermain *game online* dan motivasi belajar dengan hasil belajar tematik. Jenis penelitian yaitu *ex-postfacto* korelasi. Populasi berjumlah 59 orang peserta didik dan semua populasi dijadikan sampel penelitian. Instrumen pengumpul data berupa angket dengan skala *Likert*, yang sebelumnya diuji validitas dan reliabilitas. Analisis data menggunakan korelasi *product moment*. Berdasarkan analisis yang dilakukan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kebiasaan bermain *game online* dengan hasil belajar tematik peserta didik ditunjukkan dengan koefisien korelasi berada pada taraf "Kuat", terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar tematik peserta didik ditunjukkan dengan koefisien korelasi berada pada taraf "Kuat", terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kebiasaan bermain *game online* dengan motivasi belajar dengan koefisien korelasi berada pada taraf "cukup kuat", terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kebiasaan bermain *game online* dan motivasi belajar dengan hasil belajar tematik peserta didik ditunjukkan dengan koefisien korelasi berada pada taraf "Kuat".

Kata kunci: bermain *game online*, hasil belajar, motivasi

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang mendasar dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Proses yang diperlukan dalam pendidikan adalah proses yang terarah dan berorientasi pada tujuan, yaitu membimbing peserta didik ke titik kemampuan terbaiknya. Tujuan yang ingin dicapai adalah membentuk kepribadian yang bulat dan utuh, menjadikannya sebagai manusia individual maupun sosial yang mengabdikan kepada Tuhan.

Kemendiknas (2003: 2) menjelaskan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional secara tegas dinyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kemampuan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Undang-undang di atas menjelaskan bahwa pendidikan dilaksanakan untuk mengembangkan potensi peserta didik dengan mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran dengan tujuan agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, berakhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan dirinya dalam kehidupan bermasyarakat. Menurut Susanto (2013: 19) pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat serta pembentukan sikap dan keyakinan peserta didik dengan kata lain, pembelajaran

adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Pada saat melaksanakan proses pembelajaran tentunya banyak faktor-faktor yang memengaruhi belajar peserta didik diantaranya faktor internal dan faktor eksternal.

Menurut Dalyono dalam Asrori (2020: 130-131) berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang memengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu berasal dari dalam diri orang yang belajar (internal) meliputi kesehatan, intelegensi dan bakat, minat dan motivasi, dan cara belajar serta ada pula dari luar dirinya (eksternal) meliputi lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan sekitar.

Peneliti memfokuskan perhatian kepada salah satu faktor internal dan eksternal yang memengaruhi hasil belajar, yaitu motivasi belajar dan kebiasaan bermain *game online*. Motivasi belajar memiliki peran yang penting terhadap hasil belajar peserta didik, karena motivasi menumbuhkan minat peserta didik untuk belajar, serta memberikan arah belajar pada peserta didik. Menurut Mc. Donald dalam Khuluqo (2017: 111) Motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan.

Motivasi sangat diperlukan dalam proses belajar sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Keberhasilan dalam belajar juga disebabkan oleh faktor eksternal salah satunya kebiasaan bermain *game online*. Penjelasan diatas dibuktikan dengan

penelitian yang dilakukan oleh Astuti dkk (2021: 544) menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara kebiasaan bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa kelas tinggi SDN 26 Watang Palakka. Perkembangan permainan pun sangat berpengaruh kepada anak-anak dan yang saat ini digemari anak-anak adalah *game online* dan anak-anak juga sangat menggemari permainan yang bersifat kekerasan. Hal ini perlu diperhatikan oleh kita, karena ini akan berdampak buruk bagi anak-anak dan sangat berbahaya, namun ditengah berkembangnya permainan yang menciptakan *virtual worlds* bagi anak-anak ini, ternyata masih ada kepedulian yang ditunjukkan oleh beberapa vendor permainan dengan adanya *education virtual world*. Lebih lanjut jenis *virtual world* ini memang ditunjukkan untuk semua tujuan edukasi, dimana *modern prometheus* ini mengajarkan pada anak untuk belajar etika dan mengambil keputusan. Dalam permainan ini anak-anak dilibatkan dalam sebuah skenario dimana mereka harus mengambil sebuah keputusan-keputusan strategis yang berkaitan dengan etis dari berbagai sudut pandang yang berbeda.

Banyak jenis (*genre*) *game online* yang dapat dimainkan. Jenis-jenis *game online* itu antara lain ketangkasan (*arcade*), permainan pertualangan (*adventure*), permainan strategi (*strategy*), maupun permainan simulasi (*simulation*). Ada beberapa contoh permainan yang erat dengan unsur kekerasan dan konten dewasa dalam *game online* seperti *Mobile Legends Bang Bang* dan *Free Fire* dari Moonton dan Garena. *Game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai medianya. Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams (2011), *game online* lebih tepatnya disebut

sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah *genre* atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.

Problematika motivasi belajar pada peserta didik sekarang ini semakin kompleks termasuk kecanduan *game online* yang berkembang pada dinamika masyarakat kita khususnya Indonesia. Menurut lembaga riset pemasaran asal Amsterdam, Newzoo (2017) terdapat 43,7 juta *gamers* (56% di antaranya laki-laki) di negeri ini. Jumlah pemain *game* Indonesia terbanyak di Asia Tenggara, yang bermain *game* di telepon pintar, *personal computer* dan *laptop*, serta konsol. Asumsi yang ada motivasi belajar dapat dilihat dengan prestasi dan perspektif kognitif dari peserta didik. Paradigma dalam sebuah perkembangan teknologi adalah untuk membantu dan menstimulus motivasi belajar baik aspek kognitif maupun psikomotor para peserta didik di era modernisasi sekarang. Tetapi faktanya perkembangan teknologi dan adanya *game online* membuat arus balik sehingga mayoritas peserta didik pecandu *game online* menurunkan motivasi belajar mereka.

Berdasarkan pra penelitian dan penelitian pendahuluan yang dilakukan peneliti pada bulan November 2021, terdapat beberapa masalah yang timbul sehubungan dengan kebiasaan bermain *game online* dan motivasi belajar peserta didik. Masalah-masalah tersebut antara lain kebiasaan bermain *game online* yang tinggi dengan persentase 88,2 % peserta didik kelas V Gugus Diponegoro Metro Selatan yang bermain *game online* dan 11,8 % peserta didik yang tidak bermain *game online*, rendahnya motivasi belajar peserta didik seperti, sebagian peserta didik

yang malas untuk belajar, sebagian peserta didik tidak bersemangat mengikuti pembelajaran, sebagian peserta didik tidak memperhatikan penjelasan pendidik ketika sedang menjelaskan materi pelajaran. Tentunya hal tersebut menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik kelas V, yang dibuktikan pada banyaknya peserta didik yang nilainya belum tuntas pada ujian tengah semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022, seperti tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Nilai ujian tengah semester ganjil tematik kelas V SD Negeri se-Gugus Diponegoro Kecamatan Metro Selatan Kota Metro Tahun Pelajaran 2021/2022.

No	Sekolah	KKM	Ketuntasan				Jumlah Peserta Didik
			Tuntas		Belum Tuntas		
			Angka	%	Angka	%	
1	SDN 3 Metro Selatan	75	6	30.00	14	70.00	20
2	SDN 4 Metro Selatan	75	4	40.00	6	60.00	10
3	SDN 7 Metro Selatan	75	2	14.28	12	85.72	14
4	SDN 8 Metro Selatan	75	9	60,00	6	40,00	15

Sumber : Dokumentasi guru kelas V SD Negeri se-Gugus Diponegoro Metro Selatan

Berdasarkan tabel 1, dapat dilihat bahwa banyak peserta didik yang nilainya tidak memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Jumlah dari keseluruhan peserta didik sebanyak 59, yang tuntas 21 peserta didik atau 35.59 % dan yang belum tuntas sebanyak 38 peserta didik atau 64.41 %. Prinsip belajar tuntas yang dikemukakan oleh Arikunto (2017 : 285) bahwa peserta didik diharapkan dapat menguasai bahan sekurang-kurangnya 75% sesuai dengan tujuan instruksional khusus yang ditentukan. Sehubungan dengan pernyataan di atas, dapat dilihat bahwa kebiasaan bermain *game online* dan motivasi belajar dengan hasil belajar peserta didik perlu diperhatikan lebih lanjut. Namun, masih perlu pembuktian secara ilmiah. Hal inilah yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian

dengan judul “Hubungan Kebiasaan Bermain *Game Online* dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V SD Negeri se-Gugus Diponegoro Kecamatan Metro Selatan Kota Metro”.

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah *ex-postfacto* korelasional.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Gugus Diponegoro Kecamatan Metro Selatan. Waktu penelitian dilaksanakan ada semester genap tahun pelajaran 2021/2022.

Populasi dan sampel

Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri Gugus Diponegoro Kecamatan Metro Selatan sebanyak 59 peserta didik. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel *non probability sampling*. Teknik *non probability* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sampling* jenuh yang artinya seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan oleh peneliti untuk melaksanakan penelitian. Tahap-tahap penelitian korelasi yang akan dilaksanakan peneliti adalah sebagai berikut :

1. Melakukan penelitian pendahuluan ke SD Negeri Gugus Diponegoro.
2. Memilih subjek penelitian yaitu peserta didik kelas V SD Negeri Gugus Diponegoro yang terdiri dari SD Negeri 3 Metro Selatan, SD Negeri 4 Metro Selatan, SD Negeri 7 Metro Selatan, SD Negeri 8 Metro Selatan.
3. Menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpul data berupa angket.
4. Menguji coba instrumen pengumpul data pada subjek uji coba instrumen. Sedangkan subjek uji coba instrumen kuesioner (angket) yaitu 30 orang peserta didik yang diuji coba pada SD Negeri 8 Metro Timur.
5. Menganalisis data dari hasil uji coba instrumen untuk mengetahui apakah instrumen yang dibuat telah valid dan reliabel.
6. Melaksanakan penelitian dengan menyebarkan instrumen angket kepada sampel penelitian. Sedangkan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik, peneliti melakukan studi dokumentasi yaitu mengumpulkan data dari dokumen hasil nilai Mid semester ganjil dari pendidik kelas V SD Negeri Gugus Diponegoro.
7. Menghitung data yang diperoleh untuk mengetahui hubungan antara kebiasaan bermain *game online* dan motivasi belajar dengan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri Gugus Diponegoro.
8. Interpretasi hasil perhitungan data.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: (1) Observasi, dilakukan untuk memperoleh data tentang sekolah yang menjadi objek penelitian. Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri Gugus Diponegoro Kecamatan Metro Selatan. (2) Angket, teknik pengumpulan data yang efisien dimana seorang peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur untuk mengetahui pengaruh kebiasaan bermain *game online* dengan motivasi belajar dan hasil belajar tematik. (3) Dokumentasi, digunakan peneliti untuk memperoleh data hasil belajar peserta didik yang dimiliki oleh seorang pendidik.

Instrument Penelitian

Instrument Penelitian berupa angket. Untuk menghindari sikap ragu-ragu dari responden dan tidak mempunyai jawaban yang jelas maka pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan jenis angket tertutup serta menggunakan skala Likert. Hal ini karena skala Likert memiliki empat kemungkinan jawaban tanpa jawaban netral. Tujuan dari uji coba instrument ini untuk menentukan validitas dan reliabilitas, sehingga angket layak digunakan untuk penelitian. Menguji validitas dalam penelitian ini menggunakan product moment. Uji reliabilitas menggunakan rumus alpha cronbach. Teknik Analisis Data Teknik analisis data menggunakan analisis kuantitatif. Uji prasyarat instrument menggunakan rumus chi kuadrat dan unuk uji prasyarat linieritas menggunakan uji F. Pengujian hipotesis menggunakan rumus Product Moment dengan kaidah keputusan apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_a ditolak. Pengujian

hipotesis yang kedua menggunakan rumus korelasi ganda dengan kaidah keputusan hipotesis jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka H_0 diterima artinya signifikan dan apabila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka H_0 ditolak artinya tidak signifikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hubungan Kebiasaan Bermain *Game Online* dirumah dengan Hasil Belajar Tematik Peserta Didik

Berdasarkan perhitungan diperoleh koefisien korelasi antara variabel X_1 dan variabel Y sebesar 0,724 berarti korelasi tersebut bertanda positif dengan kriteria kuat. Selanjutnya kontribusi variabel X_1 terhadap variabel Y sebesar 52,40%. Hal itu berarti kebiasaan bermain *game online* dirumah memiliki hubungan sebesar 52,40% terhadap hasil belajar. Terdapat hubungan yang signifikan antara kebiasaan bermain *game online* dirumah dengan hasil belajar tematik peserta didik SD Negeri se-Gugus Diponegoro Kecamatan Metro Selatan Kota Metro.

Keberhasilan dalam belajar disebabkan oleh faktor eksternal salah satunya kebiasaan bermain *game online*. Perkembangan permainan pun sangat berpengaruh kepada anak-anak dan yang saat ini digemari anak-anak adalah *game online* dan anak-anak juga sangat menggemari permainan yang bersifat kekerasan. Hal ini perlu diperhatikan oleh kita, karena ini akan berdampak buruk bagi anak-anak dan sangat berbahaya. Seperti yang terjadi pada peserta didik SD Negeri Gugus Diponegoro yaitu selalu ingin bermain *game online* dalam waktu yang lama dan menyebabkan hasil belajar peserta didik menjadi rendah. Permainan yang sering dimainkan oleh peserta didik Kelas V Gugus

Diponegoro adalah *Mobile Legends* dan *Free Fire*. Berdasarkan teori pendukung yang dikemukakan oleh Hasan (2011:1) *Game online* sering disebut juga dengan *multiplayer online game* karena melibatkan banyak pemain sekaligus untuk saling berinteraksi satu sama lain dalam waktu yang bersamaan, hal ini yang membuat pemain *game online* menjadi semakin ketagihan, maka dampak kecanduan *game online* adalah berdampak pada pendidikan, aspek kesehatan, sosial, fisik, dan aspek psikologis, dan dibuktikan oleh peneliti dalam pernyataan instrumen yaitu selalu ingin bermain *game online* dalam waktu yang lama dengan persentase 74,58 % dari 59 peserta didik. Sedangkan dalam aspek Kesehatan dibuktikan dalam pernyataan instrumen yaitu merasa kurang sehat saat tidak bermain *game online* dengan persentase 59,33 %. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Nety Afriana Dewi (2018) bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kebiasaan bermain *game online* dirumah dengan sikap disiplin siswa SD Kecamatan Rajabasa. Selanjutnya dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan peneliti dapat diterima.

2. Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Tematik Peserta Didik

Berdasarkan perhitungan diperoleh koefisien korelasi antara variabel X_2 dan variabel Y sebesar 0,660 berarti korelasi tersebut bertanda positif dengan kriteria kuat. Selanjutnya kontribusi variabel X_2 terhadap variabel Y sebesar 43,60%. Hal itu berarti motivasi belajar memiliki hubungan sebesar 43,60% terhadap hasil belajar. Terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar tematik peserta didik SD Negeri se-Gugus

Diponegoro Kecamatan Metro Selatan Kota Metro. Hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti menunjukkan angket nomor Sembilan yaitu “Saya mengerti saat guru memberikan perintah” memberikan nilai tertinggi yaitu 210, sedangkan angket nomor lima yaitu “saya mengerjakan tugas dari guru secara mandiri” memberikan nilai terendah yaitu 150.

Motivasi belajar adalah daya penggerak yang berasal dari internal dan eksternal yang mendorong peserta didik untuk melakukan proses belajar dan memberikan arah pada proses belajar, sehingga tujuan belajar yang dicapai dapat optimal. Berdasarkan teori pendukung yang dikemukakan oleh Sardiman (2010: 75) motivasi belajar adalah keseluruhan daya gerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu tercapai. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Abidin (2014) yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar IPS di MI Taman Bakti Bogor. Selanjutnya dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan peneliti dapat diterima.

3. Hubungan Kebiasaan Bermain *Game Online* dirumah dengan Motivasi Belajar

Berdasarkan perhitungan diperoleh koefisien korelasi antara variabel X_1 dan variabel X_2 sebesar 0,527 berarti korelasi tersebut bertanda positif dengan kriteria cukup kuat. Selanjutnya kontribusi variabel X_1 terhadap variabel X_2

sebesar 27,80%. Hal itu berarti kebiasaan bermain *game online* dirumah memiliki hubungan sebesar 27,80% terhadap motivasi belajar. Terdapat hubungan yang signifikan antara kebiasaan bermain *game online* dirumah dengan motivasi belajar.

Keberhasilan dalam belajar disebabkan oleh faktor eksternal salah satunya kebiasaan bermain *game online*. Perkembangan permainan pun sangat berpengaruh kepada anak-anak dan yang saat ini digemari anak-anak adalah *game online* dan anak-anak juga sangat menggemari permainan yang bersifat kekerasan. Selain faktor eksternal terdapat juga faktor internal yaitu motivasi belajar. Motivasi belajar adalah daya penggerak yang berasal dari internal dan eksternal yang mendorong peserta didik untuk melakukan proses belajar dan memberikan arah pada proses belajar, sehingga tujuan belajar yang dicapai dapat optimal.

4. Hubungan Kebiasaan Bermain *Game Online* dirumah dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Tematik Peserta Didik

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam uji signifikansi atau uji-F yang telah dilakukan, maka $F_{hitung} = 48,0 \geq F_{tabel} = 3,17$. Berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat hubungan yang signifikan antara kebiasaan bermain *game online* dirumah dan motivasi belajar dengan hasil belajar tematik peserta didik, dengan koefisien korelasi antara variabel X_1 dan X_2 terhadap Y sebesar 0,795 bertanda positif dengan kriteria kuat. Selanjutnya kontribusi variabel X_1 dan X_2 terhadap Y sebesar 63,15%. Hal itu berarti kebiasaan bermain *game online* dirumah dan motivasi belajar memberi

pengaruh sebesar 63,15% terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri se-Gugus Diponegoro Kecamatan Metro Selatan Kota Metro. Adapun 36,85% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik berupa keberhasilan yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang dapat dinyatakan dengan skor berupa huruf, simbol atau angka dan dapat dijadikan tolak ukur berhasil atau tidaknya peserta didik tersebut dalam pembelajaran. Evaluasi hasil belajar peserta didik dilakukan oleh pendidik untuk memantau proses, kemajuan, dan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan.

Berdasarkan hal tersebut, dapat diketahui bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kebiasaan bermain *game online* dirumah dan motivasi belajar dengan hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri se-Gugus Diponegoro Kecamatan Metro Selatan Kota Metro. Hal tersebut relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nety Afriana Dewi (2018) bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kebiasaan bermain *game online* dirumah dengan sikap disiplin siswa SD Kecamatan Rajabasa. Rrelevan juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Abidin (2014) yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar IPS di MI Taman Bakti Bogor. Selanjutnya dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan peneliti dapat diterima.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang hubungan kebiasaan bermain *game online* dirumah dan motivasi belajar dengan hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri se-Gugus Diponegoro Kecamatan Metro Selatan dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Terdapat hubungan yang signifikan antara kebiasaan bermain *game online* dirumah dengan hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri se-Gugus Diponegoro Kecamatan Metro Selatan ditunjukkan dengan koefisien korelasi sebesar 0,724 dengan kontribusi variabel sebesar 52,40% berada pada kriteria “Kuat”.
2. Terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri se-Gugus Diponegoro Kecamatan Metro Selatan ditunjukkan dengan koefisien korelasi sebesar 0,660 dengan kontribusi variabel sebesar 43,60% berada pada kriteria “Kuat”.
3. Terdapat hubungan yang signifikan antara kebiasaan bermain *game online* dirumah dan motivasi belajar ditunjukkan dengan koefisien korelasi sebesar 0,527 dengan kontribusi variabel sebesar 27,80% dengan kriteria “Cukup Kuat”.
4. Terdapat hubungan yang signifikan antara kebiasaan bermain *game online* dirumah dan motivasi belajar dengan hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri se-Gugus Diponegoro Kecamatan Metro Selatan ditunjukkan

dengan koefisien korelasi sebesar 0,795 dengan kontribusi variabel sebesar 63,15% berada pada kriteria “Kuat”.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin. 2014. Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V MI Taman Bakti Bogor. (Skripsi). UIN Jakarta, Jakarta
- Astuti, dkk. 2021. Kebiasaan bermain *Game Online* terhadap Hasil Belajar Siswa. UNM. Makassar
- Dalyono. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Dewi, Nety Afriana. 2018. *Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Di Rumah Dengan Sikap Disiplin Siswa Di Sekolah*. (Skripsi). Universitas Lampung. Lampung
- Hasan. 2011. *multiplayer online game*. PT Gramedia: Bandung.
- Kemendiknas. 2003. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Depdiknas. Jakarta.
- Khuluqo, Ihsana El. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar Metode dan Aplikasi Nilai-nilai Spiritualis dalam Proses Pembelajaran*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Rollings, Andrew dan Ernest Adams. 2011. *Game Design*. New Riders. London
- Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers, Jakarta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana. Jakarta.