

BAB IV

GAMBARAN UMUM SEKOLAH DAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Profil Sekolah

Nama Sekolah	: SD Muhammadiyah Karangkajen 2 Yogyakarta
Status Akreditasi	: Terakreditasi “A”
NSS	: 102046012001
NPSN	: 20403344
NIS	: 10.013.0
Alamat	: Jl. Menukan No. 2, Telp. 0271-372532 Yogyakarta
Kelurahan	: Brontokusuman
Kecamatan	: Mergangsan
Kota	: Yogyakarta Propinsi : DIY

2. Sejarah Singkat

SD Muhammadiyah Karangkajen didirikan pada tanggal 18 November 1918. SD Muhammadiyah Karangkajen yang berlokasi di Jl. Menukan No.2 Brontokusuman Kota Yogyakarta. Hasil wawancara peneliti dengan kepala sekolah pak madiyono “sekolah ini tidak bisa menampung lebih banyak siswa-siswi kala itu, baru dibuatlah SD Muhammadiyah karangkajen II”. Gabungan kedua SD ini menempati tanah seluas 1.964 m² diatas lahan milik persyarikatan Muhammadiyah yang dibangun sejak tahun 1988. Ruangan yang memiliki sebanyak 33 lokal digunakan untuk kepala sekolah, guru, administrasi, kelas dan UKS.

Seiring beralannya waktu SD Muhammadiyah karangkaen berkembang pesat, terlihat begitu banyak cabang-cabang yang mulai didirikan seperti:

- a. SD Muhammadiyah Karangajen I dan II lokasi Jl. Menukan No 2 Yogyakarta
- b. SD Muhammadiyah Karangajen III yang sekarang menjadi SD Muhammadiyah Danunegaran alamat Jl. Parangtritis Yogyakarta
- c. SD Muhammadiyah Karangajen IV lokasi Salakan Bangunharjo Sewon Bantul
- d. SD Muhammadiyah Jogokaryan Yogyakarta
- e. SD Muhammadiyah Pakel lokasi di Pakel Umbulharjo Yogyakarta
- f. SD Muhammadiyah Suryowijayan lokasi di Jl. Wachid Hasyim Yogyakarta

Dari sekian banyak cabang-cabang SD tersebut. Peneliti berfokus pada SD Muhammadiyah II Karangajen, yang lokasinya berdekatan dengan SD Muhammadiyah I Karangajen di Jl. Menukan No.2, Brontokusuman, Mergangsan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55153

3. Visi dan Misi

Visi SD Muhammadiyah Karangakajen adalah terwujudnya kualitas pendidikan agama dan umum (akademik) untuk menghasilkan siswa yang cerdas, berprestasi tinggi dan berakhlak mulia. Kemudian misinya adalah yang pertama, melaksanakan pendidikan agama dan umum melalui proses pembelajaran PAKEM. Yang kedua, melaksanakan pembinaan prestasi akademik dan non akademik secara kontinyu dan meraih kejuaraan lomba. Ketiga, melaksanakan program pembiasaan nilai-nilai ibadah melalui kegiatan praktek keagamaan dalam rangka menciptakan budaya islami di sekolah. Dan yang terakhir adalah terlaksananya praktek-praktek dalam pembelajaran dalam bidanga agama dan umum. (hasil dokumentasi: Brosur Sekolah)

4. Tujuan Sekolah

Target atau tujuan SD Muhammadiyah Karangakajen Yogyakarta diantaranya:

- a. Terlaksananya proses belajar di kelas yang mengacu pada model PAKEM
- b. Tercapainya terget kelulusan siswa kelas VI 100%
- c. Terlaksananya pembinaan prestasi akademik dan non akademik siswa kelas I-VI dalam berbagai kejuaraan lomba
- d. Terlaksananya praktek-praktek pembelajaran bidang agama dan bidang umum

5. Jumlah siswa dan Guru

Tabel 4.1
Jumlah tenaga pengajar / guru

No	Tenaga pengajaran / guru	Jumlah
1	Kepala sekolah	1
2	Guru kelas	16
3	Guru agama	3
4	Guru orkes	2
5	Guru bidang <i>study</i> SBK	1
6	Pelatih tapak suci	2
7	Guru pelatih drumband	2
8	Pembina HW	2
9	Guru iqro'	10
Total		39

Tabel 4.2
Jumlah siswa tahun ajaran 2017/2018

No	Kelas	L	P	Jumlah
1	I	31	40	71
2	II	38	36	74
3	III	52	53	105
4	IV	35	36	71
5	V	39	29	68
6	VI	46	37	83
Total		241	231	472

6. Sarana dan Prasarana

Dalam mendukung proses belajar mengajar serta memenuhi kebutuhan siswa, SD Muhammadiyah Karangakajen menyediakan fasilitas antara lain :

- a. The Millennium Building (TMB)
- b. Gedung sekolah tiga lantai
- c. Ruang Kelas ber-AC
- d. Musholla "KH. Ahmad Dahlan"
- e. Perpustakaan
- f. Studio Musik
- g. Laboratorium Bahasa
- h. Laboratorium MIPA (Matematika dan IPA)
- i. Laboratorium Komputer dan Internet
- j. Unit Kesehatan Sekolah
- k. BK/Student Support Centre
- l. Lapangan Olahraga
- m. Galeri Karya Siswa
- n. Auditorium "Din Syamsuddin"
- o. Koperasi Sekolah
- p. Wifizone/Hotspot Area
- q. Ruang RSBI
- r. Ruang Karawitan

s. Lahan Parkir

7. Sistem Pembelajaran

- a. Proses pembelajaran di kelas menerapkan model PAIKEMAN (pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan dan Antusias) ditunjang dengan guru-guru yang berpendidikan S1 dan S2 pendidikan sesuai bidangnya.
- b. Penggunaan multimedia (LCD dan soundsystem) untuk menunjang pelajaran yang lebih konkret.
- c. Tadarus dan hafalan Al-qur'an dilaksanakan pada setiap pagi pukul 06.45 - 07.00 sebelum dimulai pelajaran dari kelas I-VI secara berjenjang
- d. Shalat dhuha dan dhuhur berjamaah untuk membiasakan siswa shalat berjamaah
- e. Pembinaan prestasi untuk menampung siswa yang memiliki keunggulan pada bidang-bidang tertentu seperti, *sains, matematic*, seni dan olahraga.
- f. *Field trip* merupakan program belajar siswa dengan tujuan agar siswa mendapatkan pengalaman belajar secara langsung. Siswa belajar di tempat bersejarah, masyarakat sekitar, pasar, laboratorium yang berhubungan dengan *sains dan matematic*.
- g. *Outbond* yang dilaksanakan setiap semester ini bertujuan untuk melatih kerjasama, kreatifitas dan menumbuhkan rasa percaya diri

- h. Camping perkemahan yang dilakukan dua tahun sekali untuk kelas V dan VI bertujuan untuk melatih kemandirian, bertahan hidup, dan berakhlak mulia
- i. Program *home visit* untuk membantu siswa kelas VI dan persiapan USDA/ UN. (hasil dokumentasi: Brosur Sekolah)

B. Hasil penelitian

1. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

a. Uji Validitas Instrumen

Data yang terkait dengan pengaruh *game online* terhadap motivasi diperoleh dengan membagikan angket kepada siswa kelas V dan VI. Dari 151 siswa diambil sampel sebesar 50 siswa, untuk angket penelitian yang di dalamnya terdapat 22 item pernyataan tentang *game online* dan 24 item pernyataan tentang motivasi belajar. Pembahasan hasil uji validitas instrumen dari kedua variabel terlihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.3

Hasil Uji Validitas Instrumen pengaruh *game online*

No	r tabel	r hitung	Keterangan
1	0,273	0,511	Valid
2	0,273	0,567	Valid
3	0,273	0,592	Valid
4	0,273	0,640	Valid
5	0,273	0,681	Valid

6	0,273	0,482	Valid
7	0,273	0,461	Valid
8	0,273	0,621	Valid
9	0,273	0,729	Valid
10	0,273	0,564	Valid
11	0,273	0,586	Valid
12	0,273	0,494	Valid
13	0,273	0,657	Valid
14	0,273	0,567	Valid
15	0,273	0,503	Valid
16	0,273	0,542	Valid
17	0,273	0,602	Valid
18	0,273	0,685	Valid
19	0,273	0,600	Valid
20	0,273	0,419	Valid
21	0,273	0,549	Valid
22	0,273	0,473	Valid

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa variabel pengaruh *game online* yang terdiri dari 22 pernyataan valid semua. Untuk mengetahui valid tidaknya suatu instrumen dilihat dari t hitung > t tabel (0,273).

Tabel 4. 4
 Hasil Uji Validitas Instrumen motivasi belajar

No	r tabel	r hitung	Keterangan
1	0, 273	0, 417	Valid
2	0, 273	0, 432	Valid
3	0, 273	0, 332	Valid
4	0, 273	0, 548	Valid
5	0, 273	0, 375	Valid
6	0, 273	0, 569	Valid
7	0, 273	0, 656	Valid
8	0, 273	0, 541	Valid
9	0, 273	0, 359	Valid
10	0, 273	0, 420	Valid
11	0, 273	0, 508	Valid
12	0, 273	0, 378	Valid
13	0, 273	0, 261	Tidak Valid
14	0, 273	0, 607	Valid
15	0, 273	0, 647	Valid
16	0, 273	0, 506	Valid
17	0, 273	0, 347	Valid
18	0, 273	0, 600	Valid
19	0, 273	0, 639	Valid
20	0, 273	0, 518	Valid
21	0, 273	0, 538	Valid

22	0,273	0,329	Valid
23	0,273	0,267	Tidak Valid
24	0,273	0,500	Valid

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa variabel motivasi belajar yang terdiri dari 24 pernyataan yang valid berjumlah 22 dan pernyataan yang tidak valid ada 2 yaitu pada no 13 dan 23. Untuk mengetahui valid tidaknya suatu instrumen dilihat dari t hitung $>$ t tabel (0,273). Sedangkan untuk penelitian, pernyataan yang digunakan untuk penelitian adalah pernyataan yang sudah valid, untuk itu peneliti menggunakan 24 pernyataan.

b. Uji Reliabilitas

Mengetahui derajat kestabilan dari pernyataan tersebut diperlukan uji reliabilitas instrumen. Berikut ini hasil dari pengujian reliabilitas terhadap kedua variabel:

Tabel 4. 5

Hasil Uji Reliabilitas Instrumen pengaruh *game online*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.901	22

Koefisien Cronbach's Alpha 0,901 sementara koefisien dalam table pada taraf signifikan 5% adalah 0,273 dengan demikian koefisien Cronbach's Alpha lebih besar dari koefisien table maka instrument dinyatakan reliable.

Tabel 4. 6
Hasil Uji Reliabilitas Instrumen motivasi belajar

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.836	24

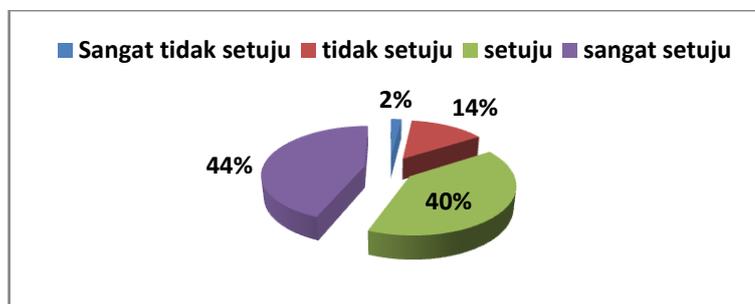
Koefisien Cronbach's Alpha 0,836 sementara koefisien dalam table pada taraf signifikan 5% adalah 0,273 dengan demikian koefisien Cronbach's Alpha lebih besar dari koefisien table maka instrument dinyatakan reliable.

2. Hasil Penelitian Bermain *Game Online*

a. Persentase Bermain *Game Online*

Berikut ini hasil perhitungan persentase dari angket *game online* yang terdiri dari 22 pernyataan yang disebarkan kepada 50 siswa kelas V dan VI di SD Muhammadiyah 2 Karangkaen Kota Yogyakarta:

1) Saya suka bermain *game online*

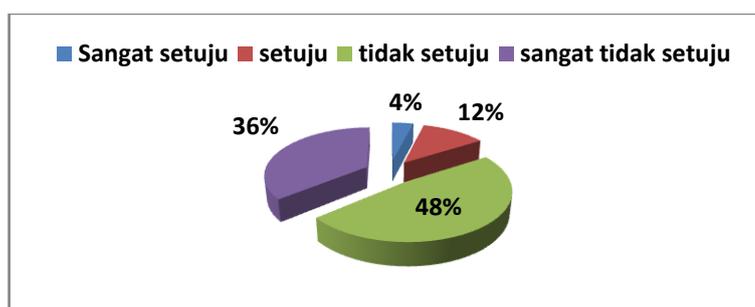


Gambar diagram 4.1
Persentase pertanyaan no 1 *game online*

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa sebagian besar responden yakni sebesar 84% menyatakan suka terhadap *game online* dan hanya sedikit responden yang tidak menyukai maupun sangat tidak menyukai *game online* yakni sebesar 16%.

Hal ini menunjukkan bahwa *game online* merupakan permainan yang sangat digemari oleh kebanyakan siswa.

2) Saya bingung dengan cara bermain *game online*



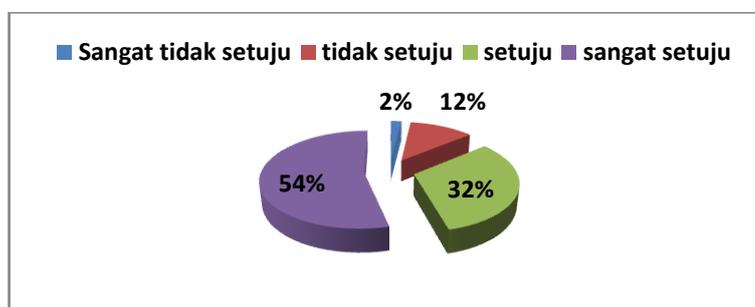
Gambar diagram 4.2
Persentase pertanyaan no 3 *game online*

Berdasarkan diagram di atas menunjukkan pertanyaan negatif, dapat diketahui bahwa 48% responden tidak setuju dan 36% responden sangat tidak setuju tentang kebingungan dengan cara

bermain *game online* sedangkan sedikit responden yang menyatakan setuju maupun sangat setuju yakni sebesar 16%.

Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan siswa tidak kebingungan dengan cara bermain *game online*.

3) Saya selalu menghabiskan waktu luang hanya untuk bermain *game online*

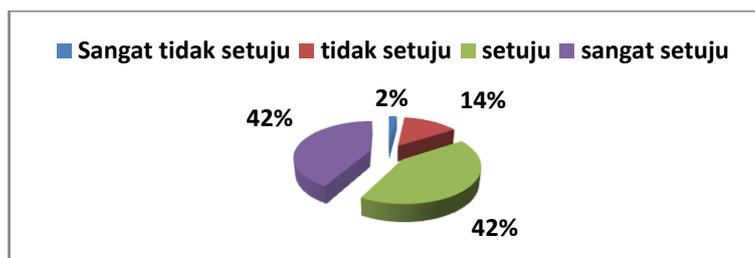


Gambar diagram 4.3
Persentase pertanyaan no 3 *game online*

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa 54% responden sangat setuju dan 32% responden setuju, sedangkan sedikit responden yang menyatakan tidak setuju maupun sangat tidak setuju yakni sebesar 14%.

Hal ini menunjukkan bahwa siswa selalu menghabiskan waktu luang hanya untuk bermain *game online*.

4) Saya bergabung dalam komunitas *game online* yang saya gemari

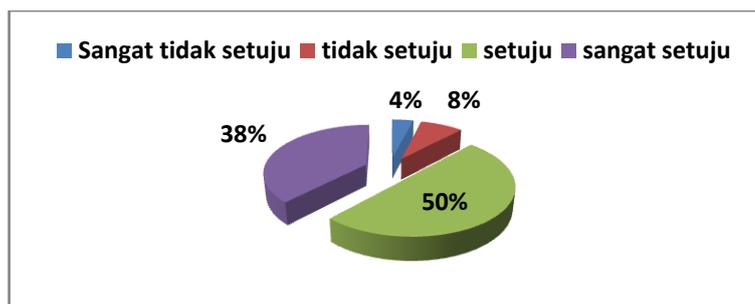


Gambar diagram 4.4
Persentase pertanyaan no 4 *game online*

Pernyataan di atas menunjukkan 42% responden setuju dan 42% responden sangat setuju bergabung dalam komunitas game online, sedangkan sedikit responden yang menyatakan tidak setuju maupun sangat tidak setuju untuk bergabung dengan komunitas *game online* yakni sebesar 16%.

Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan siswa bergabung dengan komunitas *game online* yang digemari.

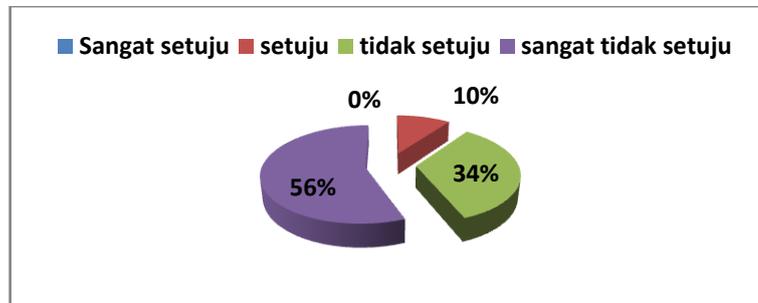
5) Saya lebih memilih *game online* daripada mengerjakan tugas



Gambar diagram 4.5
Persentase pertanyaan no 5 *game online*

Pernyataan di atas menunjukkan bahwa sebanyak 50% responden sangat setuju setuju dan 38% responden setuju memilih bermain *game online* dari pada belajar, sedangkan sedikit responden yang menyatakan tidak setuju maupun sangat tidak setuju yakni sebesar 12%.

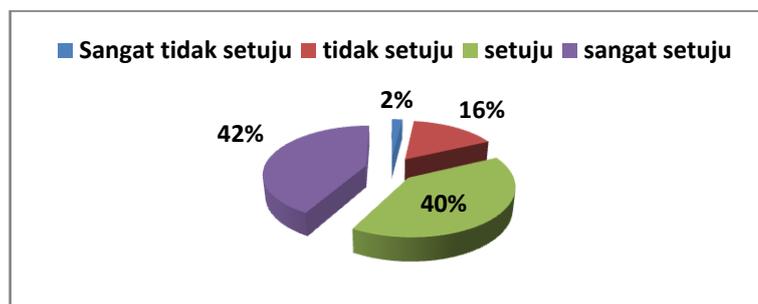
Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan siswa setuju memilih bermain *game online* dari pada belajar

6) Permainan *game online* sangat membosankan

Gambar diagram 4.6
Persentase pertanyaan no 6 *game online*

Pernyataan di atas merupakan pernyataan negatif, sebanyak 56% responden sangat tidak setuju dan 34% responden tidak setuju mengenai bermain *game online* membosankan, sedangkan sedikit responden yang menyatakan setuju maupun sangat setuju yakni sebesar 10%.

Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan siswa sangat tidak setuju bermain *game online* membosankan.

7) Setiap hari saya selalu bermain *game online*

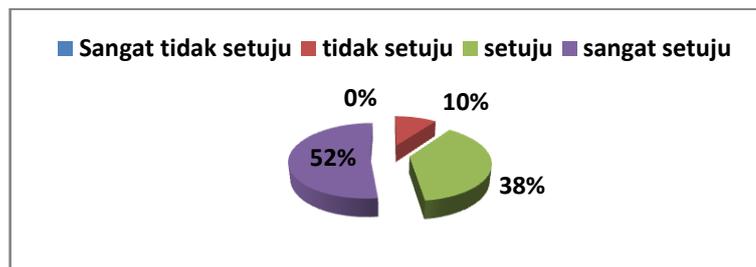
Gambar diagram 4.7
Persentase pertanyaan no 7 *game online*

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa 42% responden sangat setuju dan 40% responden setuju setiap hari

bermain *game online*, sedangkan sedikit responden yang menyatakan tidak setuju yakni sebesar 18%.

Hal ini menunjukkan bahwa siswa setiap hari bermain *game online*.

8) Saya suka mengidolakan karakter yang ada dalam *game online*

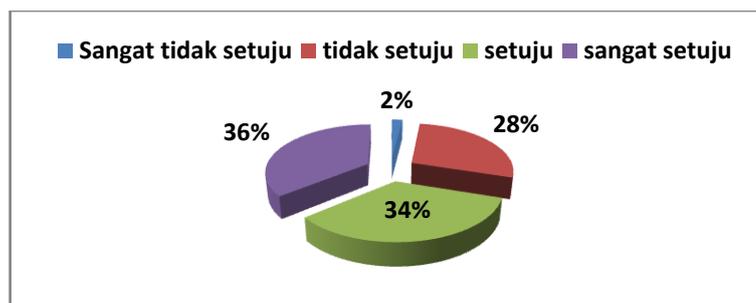


Gambar diagram 4.8
Persentase pertanyaan no 8 *game online*

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa 52% responden sangat setuju dan 38% responden setuju tentang suka mengidolakan karakter yang ada dalam *game online*, sedangkan sedikit responden yang menyatakan tidak setuju yakni sebesar 10%.

Hal ini menunjukkan bahwa siswa suka mengidolakan karakter dalam *game online*.

9) *Game online* merupakan permainan yang menyenangkan



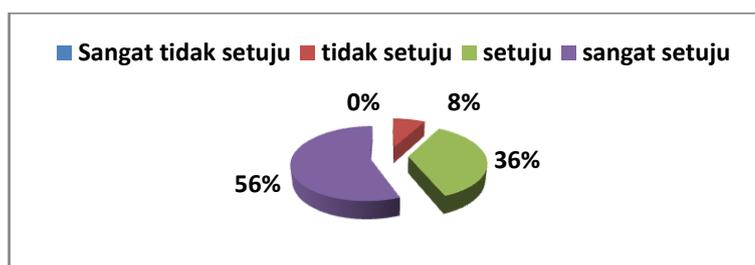
Gambar diagram 4.9

Persentase pertanyaan no 9 *game online*

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa 36% responden sangat setuju dan 34% responden setuju apabila bermain *game online* sangat menyenangkan, sedangkan responden yang menyatakan sangat tidak dan tidak setuju yakni sebesar 30%.

Hal ini menunjukkan bahwa *game online* merupakan permainan yang sangat menyenangkan oleh kebanyakan siswa.

10) Saya rela melewatkan jam makan saya untuk bermain *game online*

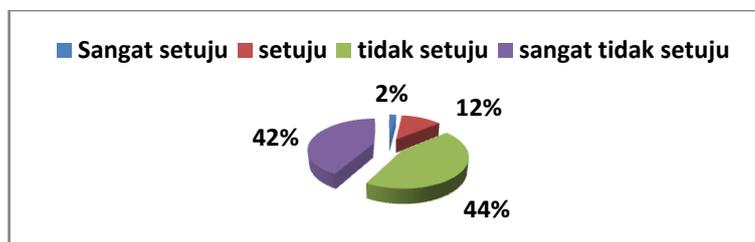


Gambar diagram 4.10
Persentase pertanyaan no 10 *game online*

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa 56% responden sangat setuju dan 36% responden setuju melewatkan jam makan untuk bermain *game online*, yang menyatakan tidak setuju yakni sebesar 8%.

Hal ini menunjukkan bahwa siswa rela melewatkan jam makan untuk bermain *game online*

11) Bermain *game online* akan membuat waktu terbuang sia-sia

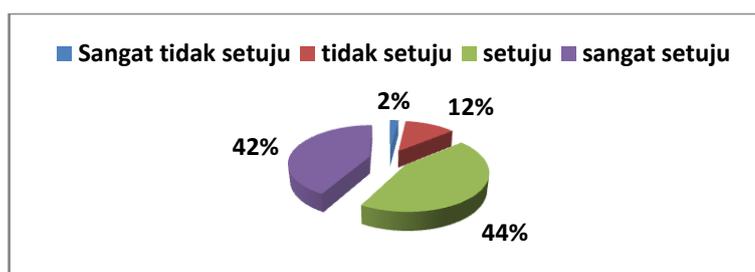


Gambar diagram 4.11
Persentase pertanyaan no 11 *game online*

Pernyataan di atas merupakan pernyataan negatif, sebanyak 44% responden tidak setuju dan 42% responden sangat tidak setuju apabila bermain *game online* akan membuang waktu sia-sia, sedangkan sedikit responden yang menyatakan setuju maupun sangat setuju yakni sebesar 14%.

Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan siswa tidak setuju bermain *game online* akan membuang waktu sia-sia.

12) Saya suka menceritakan semua jenis *game online*



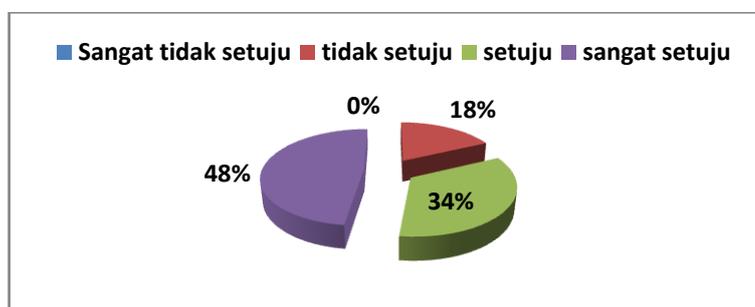
Gambar diagram 4.12
Persentase pertanyaan no 12 *game online*

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa 44% responden setuju dan 42% responden setuju menceritakan semua

jenis *game online*, sedangkan sedikit responden yang menyatakan tidak setuju yakni sebesar 14%.

Hal ini menunjukkan bahwa siswa suka menceritakan *game online*.

13) Saya memainkan *game online* agar tidak ketinggalan dengan teman-teman lainnya

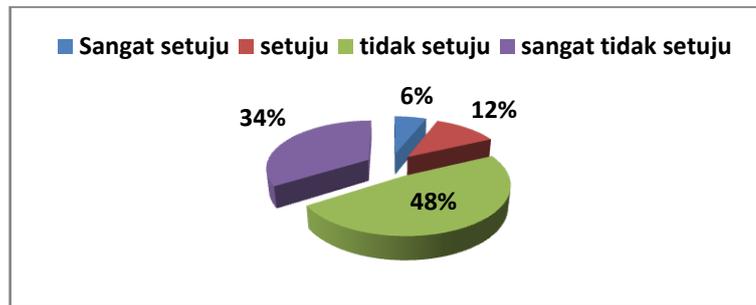


Gambar diagram 4.13
Persentase pertanyaan no 13 *game online*

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa 48% responden sangat setuju dan 34% responden setuju bermain *game online* agar tidak ketinggalan dengan teman-teman, sedangkan sedikit responden yang menyatakan tidak setuju yakni sebesar 18%.

Hal ini menunjukkan bahwa siswa memainkan *game online* agar tidak ketinggalan dari teman-teman yang lain.

14) Saya tidak pernah berlama-lama di depan komputer untuk bermain *game online*

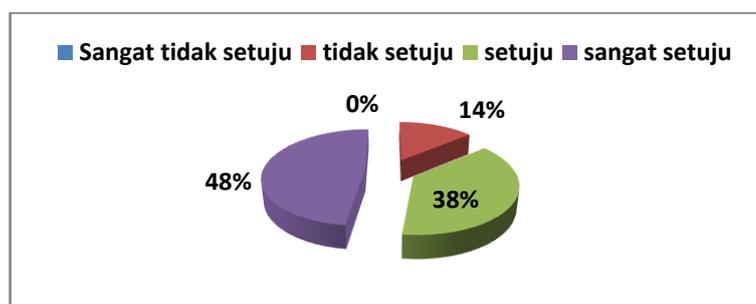


Gambar diagram 4.14
Persentase pertanyaan no 14 *game online*

Pernyataan di atas merupakan pernyataan negatif, sebanyak 48% responden tidak setuju dan 34% responden sangat tidak setuju apabila tidak pernah berlama-lama didepan komputer untuk bermain *game online*, sedangkan responden yang menyatakan setuju maupun sangat setuju yakni sebesar 18%.

Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan siswa tidak setuju tidak pernah berlama-lama di depan komputer untuk bermain *game online*.

15) Saya suka *game online* yang berjenis strategi



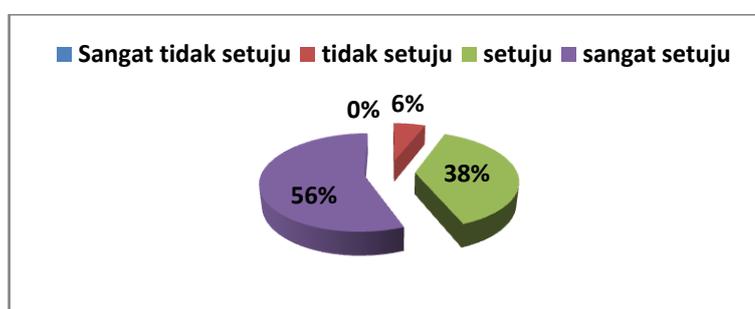
Gambar diagram 4.15
Persentase pertanyaan no 15 *game online*

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa 48% responden sangat setuju dan 38% responden setuju suka bermain

game online yang berjenis strategi, sedangkan sedikit responden yang menyatakan tidak setuju maupun sangat tidak setuju yakni sebesar 14%.

Hal ini menunjukkan bahwa siswa suka *game online* yang berjenis strategi.

16) Saya selalu mencari sesuatu yang baru mengenai *game online*

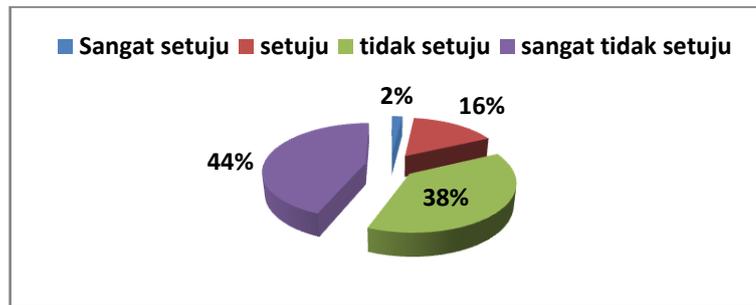


Gambar diagram 4.16
Persentase pertanyaan no 16 *game online*

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa 56% responden sangat setuju dan 38% responden setuju apabila mencari sesuatu yang baru mengenai *game online*, sedangkan sedikit responden yang menyatakan tidak setuju maupun sangat tidak setuju yakni sebesar 6%.

Hal ini menunjukkan bahwa siswa selalu mencari sesuatu yang baru mengenai *game online*.

17) Saya tidak terlalu mengerti tentang *game online*

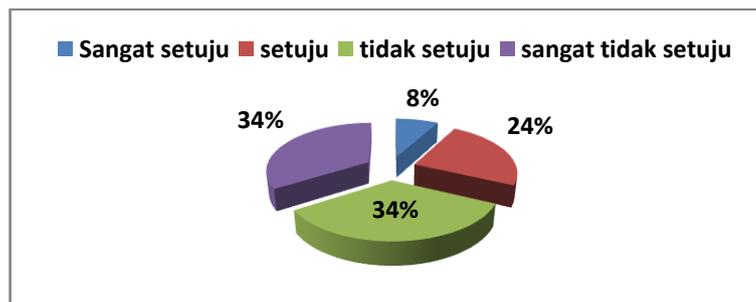


Gambar diagram 4.17
Persentase pertanyaan no 17 *game online*

Pernyataan di atas merupakan pernyataan negatif, sebanyak 44% responden sangat tidak setuju dan 38% responden tidak setuju tidak mengerti tentang *game online*, sedangkan sedikit responden yang menyatakan setuju maupun sangat setuju yakni sebesar 18%.

Hal ini menunjukkan bahwa siswa mengerti tentang *game online*.

18) Saya tidak pernah paham dengan strategi-strategi bermain *game online*



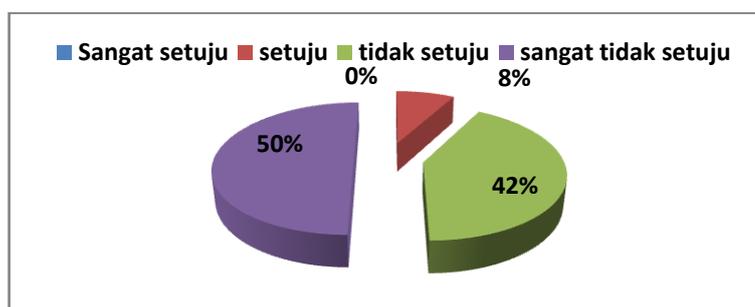
Gambar diagram 4.18
Persentase pertanyaan no 18 *game online*

Pernyataan di atas merupakan pernyataan negatif, sebanyak 34% responden sangat tidak setuju dan tidak setuju tidak paham

dengan strategi bermain *game online*, sedangkan responden yang menyatakan setuju maupun sangat setuju yakni sebesar 32%.

Hal ini menunjukkan bahwa siswa paham dengan strategi-strategi bermain *game online*.

19) Bermain *game online* selalu membuat saya pusing

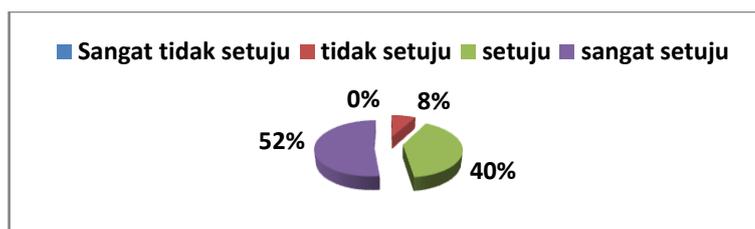


Gambar diagram 4.19
Persentase pertanyaan no 19 *game online*

Pernyataan di atas merupakan pernyataan negatif, sebanyak 50% responden sangat tidak setuju dan 43% responden tidak setuju mengenai bermain *game online* membuat pusing, sedangkan responden yang menyatakan setuju maupun sangat setuju yakni sebesar 8%.

Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan siswa bermain *game online* tidak membuat pusing.

20) Bermain *game online* merupakan waktu yang paling baik

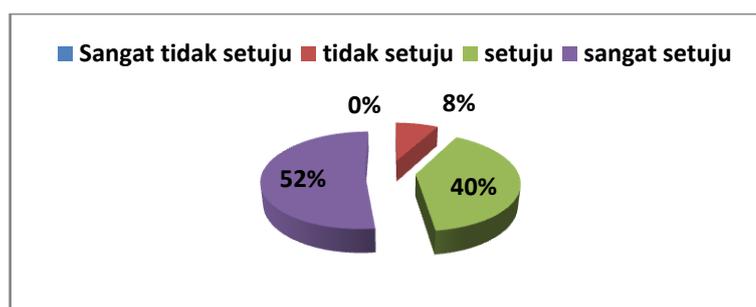


Gambar diagram 4.20
Persentase pertanyaan no 20 *game online*

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa 52% responden sangat setuju dan 40% responden setuju apabila bermain *game online* waktu yang paling baik, sedangkan sedikit responden yang menyatakan tidak setuju maupun sangat tidak setuju yakni sebesar 8%.

Hal ini menunjukkan bahwa bermain *game online* waktu yang paling baik bagi siswa.

21) Saya selalu ingin mengulang jenis *game online* yang sama, meskipun saya pernah menyelesaikannya

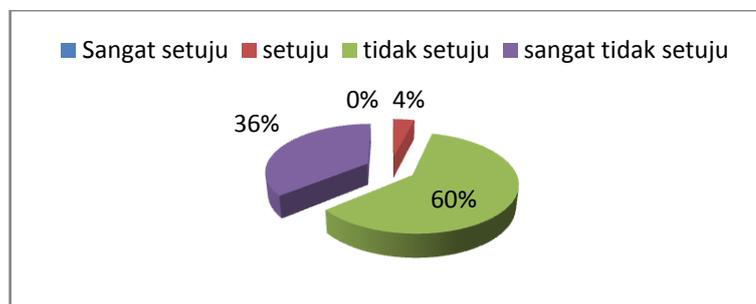


Gambar diagram 4.21
Persentase pertanyaan no 21 *game online*

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa 52% responden sangat setuju dan 40% responden setuju apabila mengulang *game online* yang sama, sedangkan sedikit responden yang menyatakan tidak setuju maupun sangat tidak setuju yakni sebesar 8%.

Hal ini menunjukkan bahwa siswa selalu mengulang permainan *game online* yang sama.

22) Level bermain *game online* membuat saya males memainkannya



Gambar diagram 4.22
Persentase pertanyaan no 22 *game online*

Pernyataan di atas merupakan pernyataan negatif, sebanyak 60% responden tidak setuju dan 36% responden sangat tidak setuju mengenai level *game online* membuat males memainkannya, sedangkan responden yang menyatakan setuju maupun sangat setuju yakni sebesar 4%.

Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan siswa tidak males memainkan *game online* oleh karena level dalam permainan.

b. Tingkat bermain *game online*

Untuk mengetahui mean, median, modus, range, nilai maksimum dan nilai minimum, standar deviasi, dan variance dari hasil angket pengaruh *game online* dapat dijabarkan sebagai berikut :

Tabel 4.7
Hasil descriptive statistice

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
game	50	52	84	72.46	9.291
Valid N (listwise)	50				

Berdasarkan tabel di atas untuk variabel pengaruh *game online* dapat disimpulkan bahwa skor minimum 52, skor maksimum 84, mean 72.46 dan standar deviation 9,291. Untuk menentukan jumlah kelas interval dapat dilihat penjelasan di bawah ini

1) Menghitung Jumlah Kelas Interval $K=5$

2) Menghitung Rentang data

Menghitung Rentang data = Maximum - Minimum + 1

$$= 84 - 52 + 1 = 33$$

3) Menghitung Panjang Kelas

$$\text{Menghitung Panjang Kelas} = \frac{\text{Rentang}}{\text{Jumlah kelas}}$$

$$= \frac{33}{5} = 6,6 \text{ dibulatkan menjadi } 7$$

4) Penyusunan Kelas interval

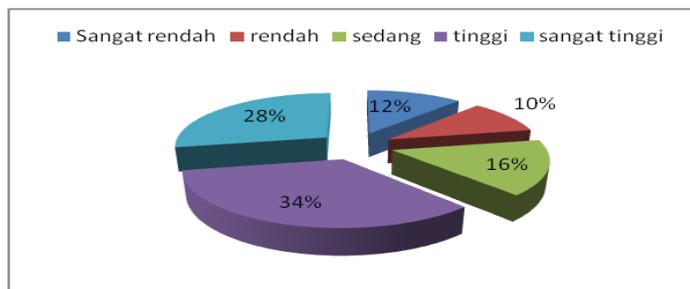
Tabel 4.8

Hasil Penyusunan Kelas interval *game online*

No	Kelas Interval	Frekuensi	Presentase (%)
1	52 - 58	6	8
2	59 - 65	5	24
3	66 - 72	8	24
4	73 - 79	17	34
5	80 - 86	14	10
Total		50	100%

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa kelas interval 73 -79 merupakan interval yang memiliki frekuensi siswa terbanyak, yaitu sebesar 17 siswa. Sementara untuk kelas in-

terval yang rendah 59 - 65 dengan jumlah 5siswa. tingkat bermain *game onlinesiswa* SD Muhammadiyah 2 Karangkajen akan dipaparkan dalam diagram dari frekuensi bermain *game online* dapat dilihat dibawah ini :



Gambar diagram 4.23
Intensitas bermain siswa game online

Selanjutnya, untuk menentukan besar katagori dari *game online*, dengan itu maka dapat digolongkan menjadi lima (5) katagori, untuk lebih jelasnya dapat dilihat tabel dibawah ini :

Tabel 4.9
Frekuensi katagori bermain *game online*

No	Kelas Interval	Presentase (%)	Kategori
1	52 - 58	8	Sangat Rendah
2	59 - 65	24	Rendah
3	66 - 72	24	Sedang
4	73 - 79	34	Tinggi
5	80 - 86	10	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa tingkat bermain *game onlinesiswa* dalam kelas interval 55 -61 tinggi

3. Hasil Penelitian Motivasi Belajar

a. Persentase motivasi belajar

Berikut ini hasil perhitungan persentase dari angket motivasi belajar siswa yang terdiri dari 24 pernyataan yang disebarikan kepada 50 siswa SD Muhammadiyah 2 Karangajen Kota Yogyakarta.

1) Setiap ada tugas dari guru, saya langsung mengerjakannya

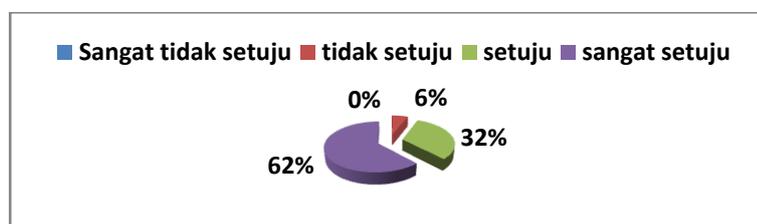


Diagram 4.24
Persentase Pertanyaan No 1 Variabel motivasi belajar

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa 62% responden sangat setuju dan 32% responden setuju apabila setiap ada tugas dari guru langsung mengerjakan, sedangkan sedikit responden yang menyatakan tidak setuju yakni sebesar 6%.

Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan siswa langsung mengerjakan setiap ada tugas dari guru.

2) Apabila kurang paham terhadap materi saya mempelajarinya kembali

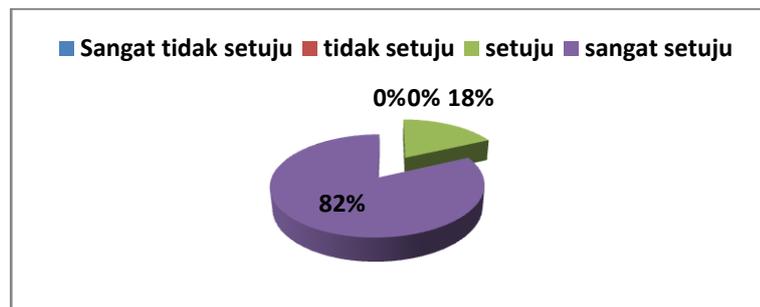


Diagram 4.25
Persentase Pertanyaan No 2 Variabel motivais belajar

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa 82% responden sangat setuju dan 18% responden setuju apabila kurang paham terhadap materi akan mempelajarinya lagi, sedangkan tidak ada responden yang menyatakan tidak setuju 0%.

Hal ini menunjukkan bahwa semua siswa akan mengulangi materi yang tidak paham.

3) Sebelum mempelajari materi pelajaran, saya belajar terlebih dahulu dirumah

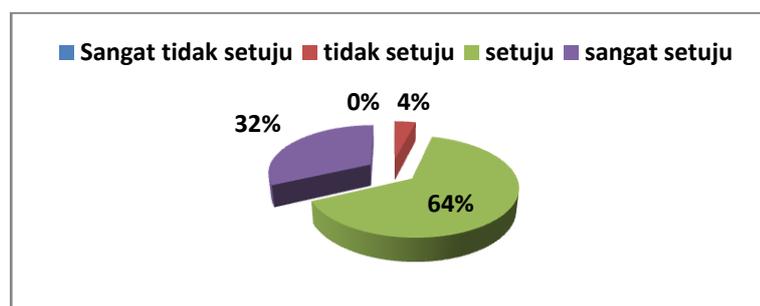


Diagram 4.26
Persentase Pertanyaan No 3 Variabel motivais belajar

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa 64% responden setuju dan 32% responden sangat setuju

apabila belajar dahulu sebelum mempelajari materi, sedangkan sedikit responden yang menyatakan tidak setuju yakni sebesar 4%.

Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan siswa belajar terlebih dahulu sebelum masuk kemateri.

- 4) Saya bosan guru memberi tugas yang yang sama berulang-ulang

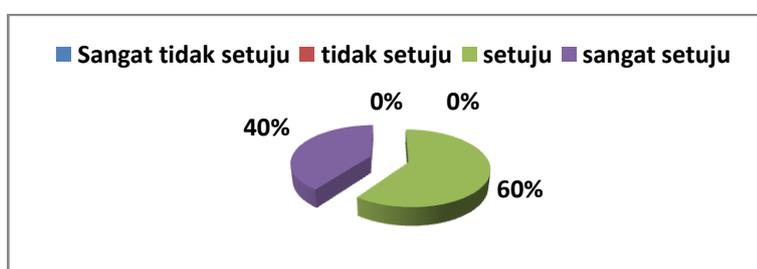


Diagram 4.27
Persentase Pertanyaan No 4 Variabel motivais belajar

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa 60% responden setuju dan 40% responden sangat setuju apabila memberikan tugas yang berulang-ulang, sedangkan tidak ada responden yang tidak setuju 0%.

Hal ini menunjukkan bahwa semua siswa bosan jika guru memberikan tugas yang sama berulang-ulang.

- 5) Saya tidak mengerjakan tugas apabila teman-teman tidak mengerjakan tugas

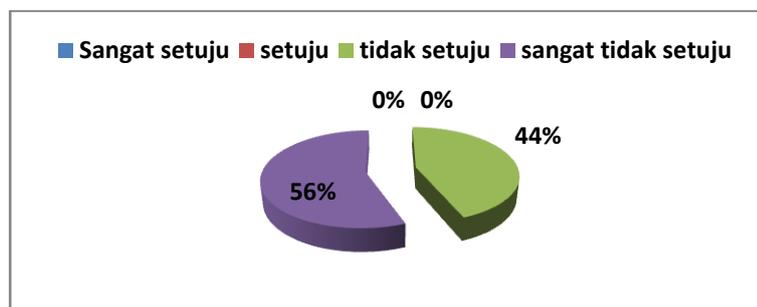


Diagram 4.28
Persentase Pertanyaan No 5 Variabel motivasi belajar

Pernyataan di atas merupakan pernyataan negatif, sebanyak 56% responden sangat tidak setuju dan 44% tidak setuju mengerjakan tugas bila teman-teman tidak mengerjakan tugas, sedangkan tidak ada responden yang menyatakan setuju 0%.

Hal ini menunjukkan bahwa siswa siswa mengerjakan tugas walaupun ada teman yang tidak mengerjakan tugas.

6) Setiap ada PR dari guru, saya langsung mengerjakannya

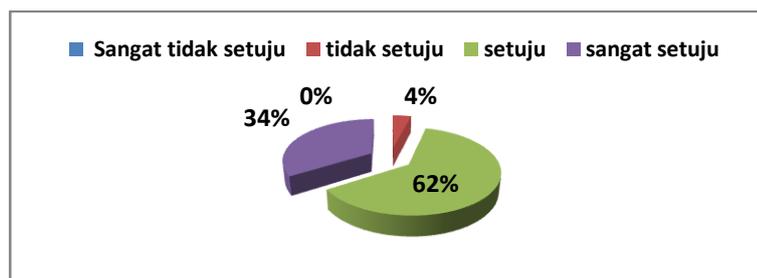


Diagram 4.29
Persentase Pertanyaan No 6 Variabel motivasi belajar

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa 62% responden setuju dan 34% responden sangat setuju apabila ada PR dari guru maka langsung dikerjakan,

sedangkan sedikit responden yang menyatakan tidak setuju yakni sebesar 4%.

Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan siswa langsung mengerjakan PR jika ada tugas dari guru.

7) Saya bersemangat mengikuti pelajaran

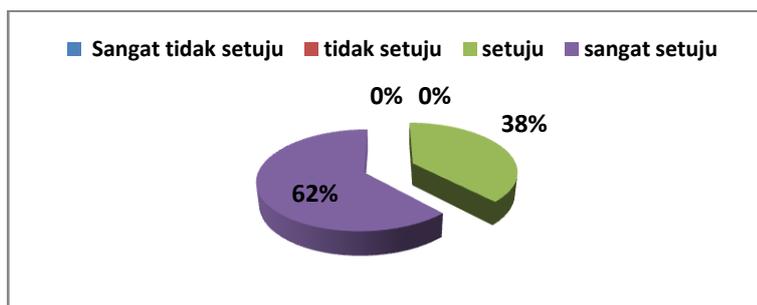


Diagram 4.30
Persentase Pertanyaan No 7 Variabel motivais belajar

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa 62% responden setuju dan 34% responden sangat setuju bersemangat mengikuti pelajaran, sedangkan tidak ada responden yang tidak setuju 0%.

Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan siswa bersemangat mengikuti pelajaran.

8) Saya malas mengerjakan tugas dari guru

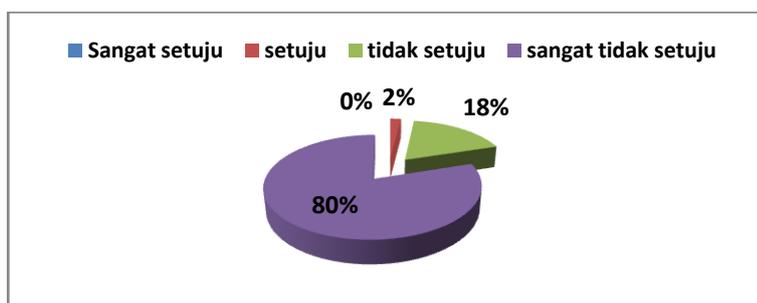


Diagram 4.31
Persentase Pertanyaan No 8 Variabel motivais belajar

Pernyataan di atas merupakan pernyataan negatif, sebanyak 80% responden sangat tidak setuju dan 18% tidak setuju malas mengerjakan tugas, sedangkan sedikit responden yang menyatakan setuju 2%.

Hal ini menunjukkan bahwa siswa siswa tidak malas mengerjakan tugas.

- 9) Saya akan mencontek teman apabila guru memberikan soal yang sulit

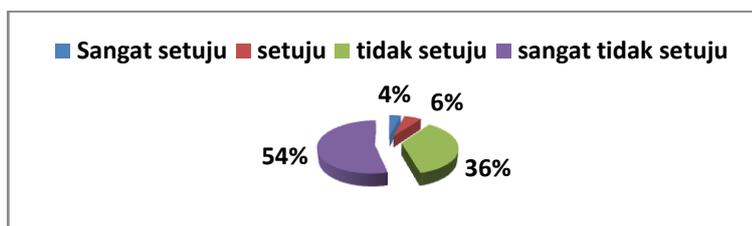


Diagram 4.32
Persentase Pertanyaan No 9 Variabel motivais belajar

Pernyataan di atas merupakan pernyataan negatif, sebanyak 54% responden sangat tidak setuju dan 36% tidak setuju mencontek teman bila ada tugas yang sulit, sedangkan sedikit responden yang menyatakan setuju 10%.

Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan siswa tidak mencontek bila ada tugas yang sulit.

- 10) Saya malas bertanya kepada guru mengenai hal-hal yang berkaitan dengan pelajaran

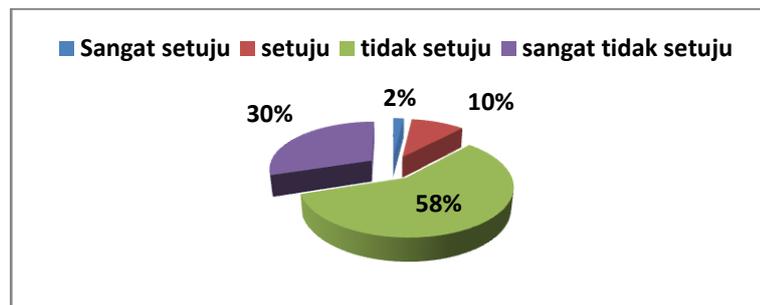


Diagram 4.33
Persentase Pertanyaan No 10 Variabel motivais belajar

Pernyataan di atas merupakan pernyataan negatif, sebanyak 58% responden tidak setuju dan 30% sangat tidak setuju malas bertanya pelajaran, sedangkan sedikit responden yang menyatakan setuju 12%.

Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan siswa tidak malas bertanya kepada guru terkait pelajaran.

11) Saya belajar atas kemauan saya sendiri

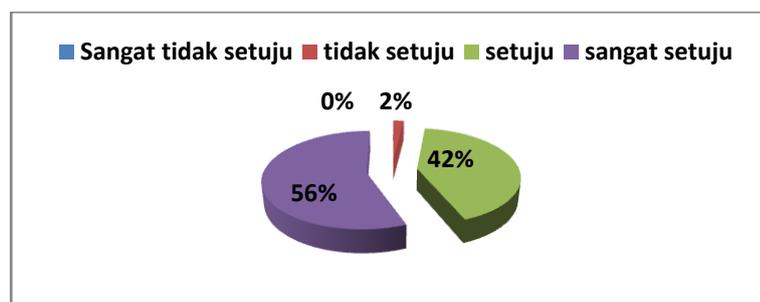


Diagram 4.34
Persentase Pertanyaan No 11 Variabel motivais belajar

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa 56% responden sangat setuju dan 42% responden setuju belajar atas kemauan sendiri, sedangkan tidak ada responden yang tidak setuju 0%.

Hal ini menyatakan bahwa siswa belajar atas kemauannya sendiri.

12) Saya berusaha mengerjakan PR dengan baik

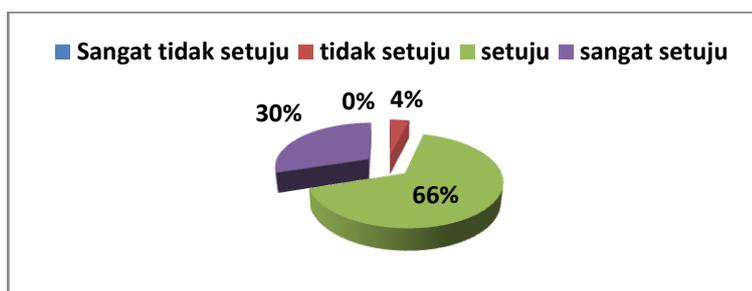


Diagram 4.35
Persentase Pertanyaan No 12 Variabel motivais belajar

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa 66% responden setuju dan 30% responden sangat setuju berusaha mengerjakan PR dengan baik, sedangkan hanya sedikit responden yang menyatakan tidak setuju 4%.

Hal ini menyatakan bahwa siswa berusaha mengerjakan PR dengan baik.

13) Belajar merupakan suatu kebutuhan bagi saya

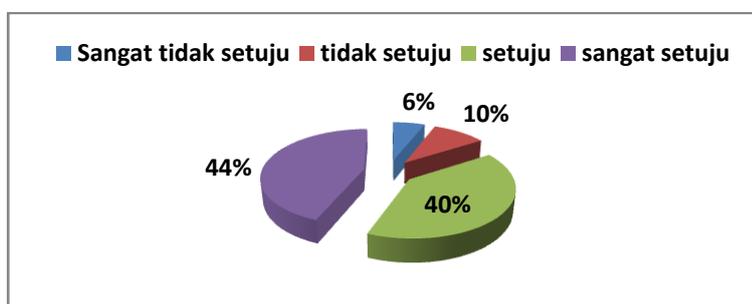


Diagram 4.36
Persentase Pertanyaan No 13 Variabel motivais belajar

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa 44% responden sangat setuju dan 30% responden setuju apabila belajar merupakan kebutuhan, sedangkan hanya sedikit responden yang menyatakan tidak setuju 16%.

Hal ini menyatakan bahwa siswa sadar bahwa belajar merupakan kebutuhan.

- 14) Saya senang bekerja kelompok dari pada mengerjakan tugas sendiri

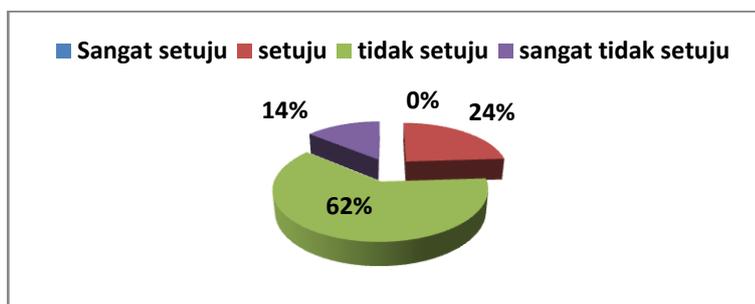


Diagram 4.37
Persentase Pertanyaan No 14 Variabel motivais belajar

Pernyataan di atas merupakan pernyataan negatif, sebanyak 62% responden tidak setuju dan 14% sangat tidak setuju apabila mengerjakan tugas berkelompok dari pada sendiri, sedangkan 24% yang menyatakan setuju.

Hal ini menunjukkan bahwa sebagian siswa tidak setuju mengerjakan tugas berkelompok.

- 15) Saya tidak mampu menjawab pertanyaan dari guru

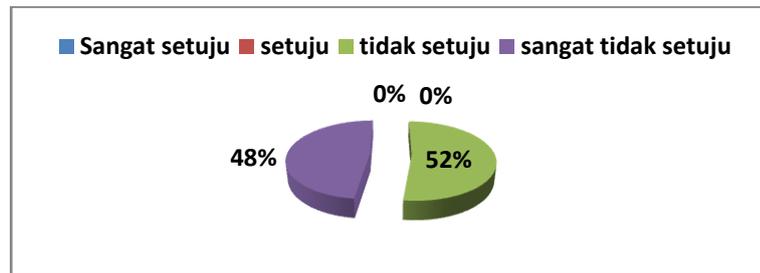


Diagram 4.38
Persentase Pertanyaan No 15 Variabel motivais belajar

Pernyataan di atas merupakan pernyataan negatif, sebanyak 52% responden tidak setuju dan 48% sangat tidak setuju tidak mampu menjawab pertanyaan dari guru, sedangkan yang menyatakan setuju 0%.

Hal ini menunjukkan bahwa sebagian semua siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru.

16) Saya mengerjakan soal dibuku paket walaupun tidak ada tugas dari guru

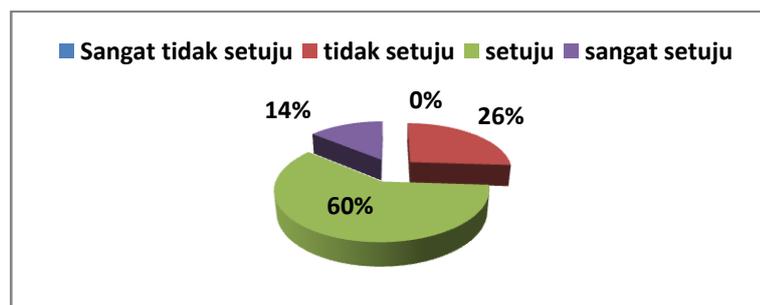


Diagram 4.39
Persentase Pertanyaan No 16 Variabel motivais belajar

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa 60% responden setuju dan 14% responden sangat setujumengerjakan soal di buku paket walaupun tidak ada

tugas dari guru, sedangkan 26% responden menjawab tidak setuju.

Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengerjakan soal di buku paket walaupun tidak ada tugas dari guru.

17) Saya tidak merasa percaya diri terhadap tugas yang saya kerjakan sendiri

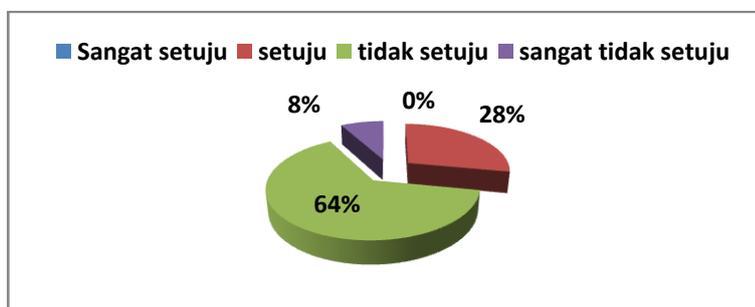


Diagram 4.40
Persentase Pertanyaan No 17 Variabel motivasi belajar

Pernyataan di atas merupakan pernyataan negatif, sebanyak 64% responden tidak setuju dan 8% sangat tidak setuju tidak percaya terhadap tugas yang dikerjakan sendiri, sedangkan yang menyatakan setuju 28%.

Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan siswa percaya diri terhadap tugas yang di kerjakan sendiri.

18) Saya tidak ingin mendapatkan nilai yang bagus di kelas

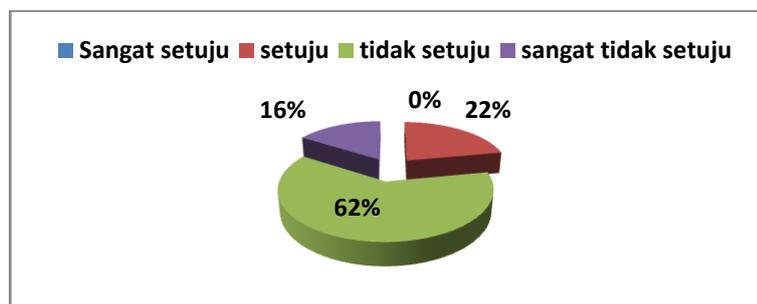


Diagram 4.41
Persentase Pertanyaan No 18 Variabel motivasi belajar

Pernyataan di atas merupakan pernyataan negatif, sebanyak 62% responden tidak setuju dan 16% sangat tidak setuju tidak ingin mendapatkan nilai yang bagus di kelas, sedangkan yang menyatakan setuju 22%.

Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan siswa ingin mendapatkan nilai yang bagus di kelas.

- 19) Saya mampu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru tanpa bantuan dari teman

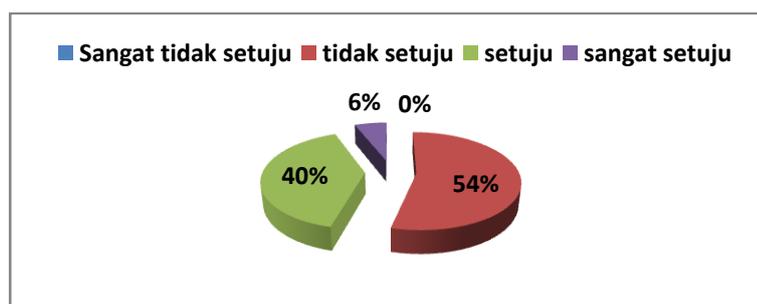


Diagram 4.42
Persentase Pertanyaan No 19 Variabel motivasi belajar

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa 54% responden tidak setuju dan 40% responden setuju mengenai kemampuan mengerjakan tugas dari guru tanpa

bantuan dari teman, sedangkan 6% responden menjawab sangat setuju, dan 0% yang menjawab sangat tidak setuju.

Hal ini menunjukkan bahwa sebagian sebagian siswa mampu mengerjakan dan sebagian tidak mampu.

20) Saya mampu mempertahankan jawaban saya saat guru memberikan pertanyaan kepada saya

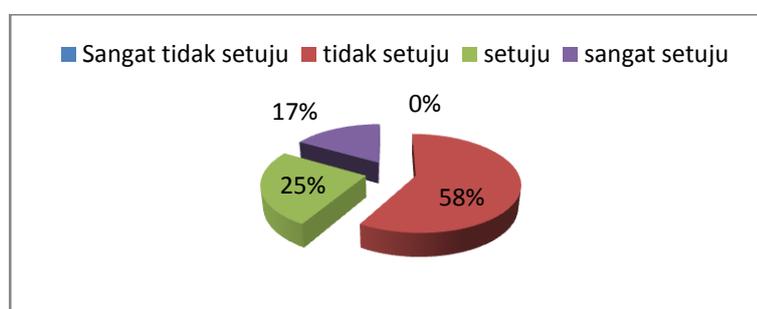


Diagram 4.43
Persentase Pertanyaan No 20 Variabel motivasi belajar

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa 58% responden tidak setuju, 25% setuju, 17% responden sangat setuju mengenai kemampuan mempertahankan jawaban saat guru bertanya, sedangkan 0% responden menjawab sangat tidak setuju,

Hal ini menunjukkan bahwa sebagian kebanyakan siswa tidak mampu mempertahankan jawaban saat guru bertanya.

21) Apabila tidak memberikan PR maka tidak perlu mengulang pelajaran dirumah

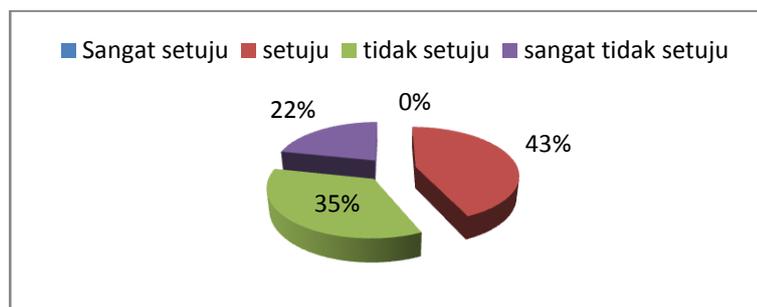


Diagram 4.44
Persentase Pertanyaan No 21 Variabel motivais belajar

Pernyataan di atas merupakan pernyataan negatif, sebanyak 43% responden menyatakan setuju dan 35% tidak setuju, sedangkan yang menyatakan 22% responden menjawab sangat tidak setuju.

Hal ini menunjukkan bahwa siswa berpendapat setuju, dan tidak setuju.

22) Saya merasa yakin dengan jawaban saya sendiri

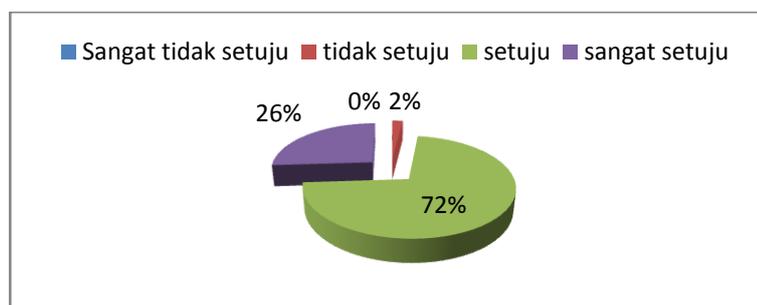


Diagram 4.45
Persentase Pertanyaan No 22 Variabel motivais belajar

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa 72% responden setuju dan 26% responden sangat setuju yakin atas jawabannya sendiri, sedangkan sedikit menjawab tidak setuju 2%.

Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa yakin atas jawabannya sendiri.

23) Saya belajar dengan giat agar prestasi belajar saya naik

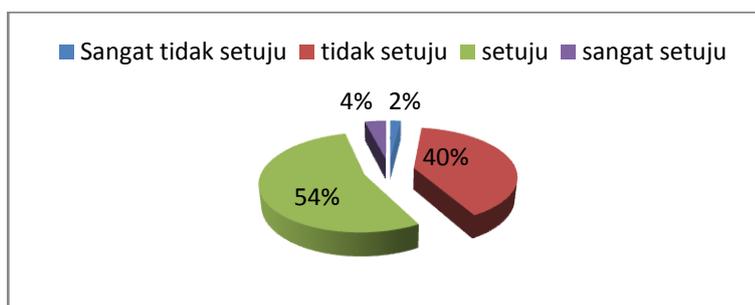


Diagram 4.46
Persentase Pertanyaan No 23 Variabel motivais belajar

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa 54% responden setuju dan 4% responden sangat setuju giat belajar agar prestasi naik, sedangkan 40% responden menjawab tidak setuju, dan 2% yang menjawab sangat tidak setuju.

Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa setuju jika giat belajar prestasi akan naik.

24) Saya senang mengerjakan LKS walaupun tidak ada tugas dari guru

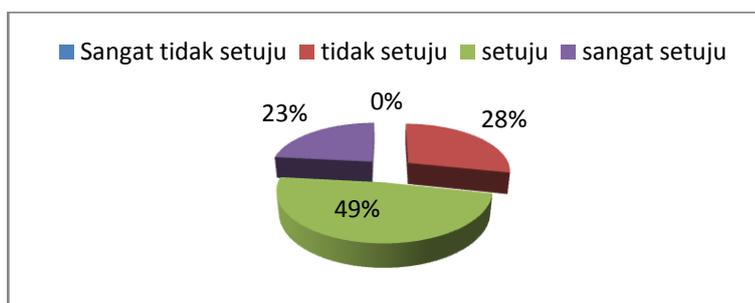


Diagram 4.47
Persentase Pertanyaan No 24 Variabel motivais belajar

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa 49% responden setuju dan 23% responden sangat setuju sering mengerjakan LKS ketika tidak ada tugas, sedangkan 28% responden menjawab tidak setuju.

Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa setuju senang mengerjakan LKS walaupun tidak ada tugas dari guru.

b. Tingkat Motivasi Belajar Siswa

Untuk mengetahui mean, median, modus, range, nilai maksimum dan nilai minimum, standar deviasi, dan variance dari hasil angket motivasi belajar siswa dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.10
Hasil descriptive statistice

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
motivasi	50	65	90	75.64	6.416
Valid N (listwise)	50				

Berdasarkan tabel di atas untuk variable motivasi belajar siswa dapat disimpulkan bahwa nilai minimum 65, nilai maksimum 90, mean 75.64 dan standar deviation 6,416. Untuk menentukan jumlah kelas interval maka dapat dilihat penjelasan di bawah ini:

1) Menghitung Jumlah Kelas Interval

$$K=5$$

2) Menghitung Rentang data

$$\begin{aligned} \text{Menghitung Rentang data} &= \text{Maximum}-\text{Minimum}+1 \\ &= 90-65+1 = 26 \end{aligned}$$

3) Menghitung Panjang Kelas

$$\begin{aligned} \text{Menghitung Panjang Kelas} &= \frac{\text{Rentang}}{\text{Jumlah kelas}} \\ &= \frac{26}{5} = 5,2 \text{ dibulatkan menjadi } 5 \end{aligned}$$

4) Penyusunan Kelas interval

Tabel 4.11

Hasil Penyusunan Kelas Interval

No	Kelas Interval	frekuensi	Presentase (%)
1	65-69	11	22
2	70-74	10	20
3	75-79	19	38
4	80-84	3	6
5	85-90	7	14
Total		50	100%

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa kelas interval 75 - 79 merupakan interval yang memiliki frekuensi siswa terbanyak, yaitu sebesar 19 siswa. Sementara untuk kelas interval yang redah 80 - 84 dengan jumlah 3 siswa.

Sedangkan diagram dari motivasi belajar siswa dapat dilihat dibawah ini:

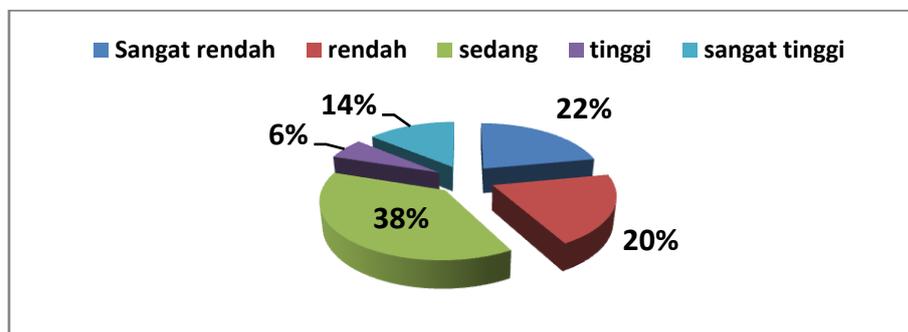


Diagram 4.48
Persentase persentase tingkat motivasi belajar siswa kelas V dan VI di SD Muhammadiyah 2 Karangajen Kota Yogyakarta

Selanjutnya, untuk menentukan besar katagori darimotivasi belajar, dengan itu maka dapat digolongkan menjadi lima (5) katagori, untuk lebih jelasnya dapat dilihat tabel dibawah ini;

Tabel 4.12

Frekuensi katagori

No	Kelas Interval	Presentase (%)	Kategori
1	65-69	22	Sangat rendah
2	70-74	20	Rendah
3	75-79	38	Sedang
4	80-84	6	Tinggi
5	85-90	14	Sangat tinggi
Total		100%	

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa tingkat motivasi siswa dalam kelas interval 75 -79 dengan jumlah 19

siswa dan frekuensi 38%, dengan ini dapat dikatakan bahwa motivasi belajar siswa dalam katagori sedang.

1. Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah dalam sebuah analisis regresi, antara variabel dependen dan variabel independen atau keduanya dinyatakan berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas data dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS 17 menggunakan analisis *Kolmogorov-Smirnov*

Berikut ini pengujian normalitas variabel *game onlinedan* motivasi belajar, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.13
Hasil Normalitas *game online* dan motivasi belajar

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		game	motivasi
N		50	50
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	72.4600	75.6400
	Std. Deviation	9.29167	6.41669
Most Extreme Differences	Absolute	.148	.104
	Positive	.107	.100
	Negative	-.148	-.104
Kolmogorov-Smirnov Z		1.044	.735
Asymp. Sig. (2-tailed)		.225	.653

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel di atas, diperoleh hasil sebagai berikut:

- 1) Variabel *game online* $0,225 > 0,05$.
- 2) Variabel motivasi belajar $0,653 > 0,05$.

Dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa kedua variabel pada model *kolmogorov-smirnov* berdistribusi normal.

b. Uji Regresi Linier

Untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar, diperlukan uji regresi linier, tabel dibawah ini hasil dari uji regresi linier menggunakan spss

Tabel 4.14
Hasil Uji Regresi Linier

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.281 ^a	.079	.060	6.222

a. Predictors: (Constant), game

Pada tabel di atas dapat dilihat hasil R Square sebesar 0,079. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar sebesar 0,079 atau 7,9%. hasil tersebut diperoleh dari $0,079 \times 100\% = 7,9\%$ dan untuk mengetahui pengaruh faktor lain dapat diperoleh dari $100\% - 7,9\% = 92,1\%$ oleh faktor lain, maka dapat disimpulkan bahwa 92,1% dipengaruhi oleh faktor lain. Untuk mengetahui persamaan garis regresi, maka perlu melihat tabel *coefficients*, berikut ini merupakan hasil dari perhitungannya:

Tabel 4.15

Tabel Garis Persamaan Regresi

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	89.698	6.987		12.837	.000
game	-.194	.096	-.281	-2.028	.048

Berdasarkan tabel di atas dapat di perhatikan bahwa untuk menentukan persamaan garis regresi dengan melihat *Unstandardized Coefficients* pada kolom B, di mana $a = 89,698$ dan $b = -0,194$ dengan demikian persamaan garis regresinya adalah $Y = a + bx$.

$$Y = 26,109 + 0,263 x$$

c. Uji Anova

Menentukan signifikansi, maka diperlukan uji Anova, apabila $\text{sig} < 0,05$, yang berarti bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan, berikut ini hasil dari uji anova:

Tabel 4.16
Hasil tes anovaANOVA^b

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	159.223	1	159.223	4.113	.048 ^a
Residual	1858.297	48	38.715		
Total	2017.520	49			

- a. Predictors: (Constant), game
 b. Dependent Variable: motivasi

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui hasil sig 0,048 nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,046 < 0,05$), yang menunjukkan bahwa ada pengaruh *game online* terhadap motivasi.

d. Uji Hipotesis

Mengetahui ada tidaknya pengaruh *game online* terhadap pengalaman motivasi belajar dilakukan uji data sebagai berikut:

Ho: Tidak ada pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa

Ha: Ada pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar

Untuk mengetahui hasilnya di perlukan syarat sebagai berikut :

apabila $\text{sig} > 0,05$ maka Ho diterima apabila $\text{sig} < 0,05$ maka Ho ditolak

tabel 4.17
 hasil tes hipotesis

Correlations

		game	motivasi
game	Pearson Correlation	1	-.281 [*]
	Sig. (2-tailed)		.048
	N	50	50
motivasi	Pearson Correlation	-.281 [*]	1
	Sig. (2-tailed)	.048	
	N	50	50

Nilaisig $0,048 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian ada pengaruh game online terhadap motivasi.

C. Hasil Pembahasan

1. Intensitas Bermain *Game Upline*

Di era globalisasi. ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang. Dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini mulai bermunculan jenis produk-produk yang berbasis teknologi yang canggih. Tentunya produk-produk teknologi tersebut untuk memenuhi keperluan manusia baik dibidang ilmu pengetahuan, kesehatan, pertanian, ekonomi, hiburan, dan masih banyak lagi.

Penomena *game online* sangat cepat mewabah dikalangan masyarakat dan pelajar. Hal tersebut bisa dilihat dari *warnet* (warung internet) yang memfasilitasi untuk bermain *game* telah menjamur di sekeliling lingkungan masyarakat, bahkan ada *warnet* yang menyediakan musholah dan warung makan agar pemain tidak perlu lagi pulang ke rumah untuk sekedar makan ataupun sholat demi bermain *game online*.

Adapun Definisi *game online* menurut (Young, 2005) *game online* adalah “ permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual”.

“*Game online* adalah *game* yang berbasis media elektronik visual. *Game online* dapat dimainkan dengan menggunakan media visual elektronik seperti computer” (Dani, 2014: 5)..

hasil penelitian mengenai pengaruh game online pada siswa kelas V dan VI SD Muhammadiyah 2 Karangajen yaitu, tingkat bermain game online siswa dalam kelas interval 73 – 79 dengan jumlah 17 siswa dan frekuensi 34%. Sedangkan nilai meannya 72.46, nilai tersebut berada diantara kelas interval 66-72 itu artinya tingkat game online siswa pada frekuensi sedang.

2. Tingkat motivasi belajar siswa

Dari uraian diatas, dapat diartikan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak atau pendorong untuk melakukan sesuatu aktivitas-aktivitas tertentu yang terdapat dari dalam diri seseorang maupun dari luar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Dalam motivasi belajar dorongan merupakan kekuatan mental untuk melakukan kegiatan dalam rangka pemenuhan harapan dan dorongan dalam hal ini adalah pencapaian tujuan dalam belajar.

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak atau pendorong untuk melakukan sesuatu aktivitas-aktivitas tertentu yang terdapat dari dalam diri seseorang maupun dari luar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai.

Hasil dari tingkat motivasi belajar pada siswa kelas V dan VI SD Muhammadiyah 2 Karangajen Yogyakarta dalam kelas interval

75-79 dengan jumlah 19 siswa dan frekuensi 38% yaitu pada frekuensi sedang, sedangkan jika melihat hasil nilai mean 75.64, nilai tersebut berada di antara kelas interval 75 - 79, dengan ini dapat dikatakan bahwa aktivitas belajar siswa dalam kategori sedang. Dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa bervariasi, mulai dari tingkat aktivitas yang rendah, sedang, dan tinggi.

3. Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD Muhammadiyah 2 Karangjajen Kota Yogyakarta

Hasil analisis dari interpretasi data diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh game online terhadap motivasi siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan uji Anova yang menunjukkan bahwa nilai $\text{sig } 0,048 < 0,05$, maka dari itu H_a diterima ada pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa. Untuk mengetahui seberapa persen dipengaruhi oleh faktor lain bisa dilihat di tabel 21, dalam tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa 71.9% dipengaruhi oleh faktor lain.

Dari hasil penelitian ini tentu saja pemain *game online* bukanlah faktor utama yang mempengaruhi motivasi belajar, masih banyak faktor lain yang mempengaruhi motivasi belajar.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Fina Hilmuniati dengan judul “Dampak bermain *game online* dalam pengamalan ibadah shalat pada anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan”. Hasil penelitian yang diperoleh dari Lapangan menunjukkan bahwa dari delapan anak yang

bermain *game online* seluruhnya malas mengerjakan shalat, dan terlambat, namun tidak semua anak malas dan terlambat di waktu shalat yang sama.

Dan di dukung oleh Kedua: Penelitian Angela dengan judul “Pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Game Online* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa yang ditunjukkan dari koefisien korelasi sebesar 0,539, signifikan di uji melalui t hitung sebesar 8,753 yang lebih besar dari t tabel sebesar 1,665. Nilai R² (R Square) sebesar 0,291 menjelaskan bahwa pengaruh variabel *Game Online* terhadap motivasi belajar siswa sebesar 29,1 % sedangkan sisanya disebabkan oleh faktor lain yang tidak diteliti.