

ABSTRAK

Dinda Aurelia Putri. *Analisis Motivasi Belajar Siswa Yang Aktif Bermain Game Online di SD Negeri Bubakan 1.* Skripsi. Pacitan: STKIP PGRI Pacitan, 2023.

Penelitian ini bertujuan untuk, 1) Untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar siswa yang aktif bermain game online, 2) Mengetahui peran orang tua siswa saat berada dalam lingkungan keluarga, dan, 3) Mengetahui peran guru saat siswa berada di dalam kelas maupun di lingkungan sekolah. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Metode analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data.

Hasil analisis data dalam penelitian ini diuraikan dengan menggunakan kata-kata biasa. Hasil dari penelitian ini diperoleh data sebagai berikut. 1) Motivasi belajar siswa yang aktif bermain game online menyimpulkan bahwa anak yang bermain game online mempunyai sikap, perilaku dan motivasi belajar yang berbeda bila dibandingkan saat anak belum mengenal game online, 2) Peran orang tua sangat dibutuhkan ketika siswa berada dalam lingkungan keluarga, karena orang tua merupakan peran pertama atau peran penting dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa saat siswa didalam lingkungan keluarga, 3) Peran guru dilingkungan sekolah juga sangat dibutuhkan karena guru merupakan orang tua kedua ketika berada dilingkungan sekolah, guru harus siap memantau perkembangan motivasi belajar anak didiknya ketika siswa berada dilingkungan sekolah.

Kata Kunci: Game Online, Motivasi Belajar, Sekolah Dasar

ABSTRACT

Dinda Aurelia Putri. *Analysis of Learning Motivation of Students Who are Play Online Games Actively at SD Negeri Bubakan . Skripsi. Pacitan: STKIP PGRI Pacitan, 2023.*

This study aims to: 1) find out how the learning motivation of students who play online games actively, 2) know the role of parents when students in family environment, and, 3) know the role of teachers when students in a classroom or school environment. The data collection techniques this study were observation, interviews and documentation. The data analysis methods were data reduction, data presentation, and data verification. The results of data analysis this study were described using ordinary words.

The results of this study obtained the following data; 1) Learning motivation of students who are play online games actively had different attitudes. Their behaviors and learning motivations was differect if compared with children that were not familiar with online games, 2) The role of parents is needed when students in a family environment. It is because parents are important role in growing student learning motivation in family environment, 3) The role of teachers in school environment was also needed because teachers as a second parents in the school environment. Teachers must be ready to understand the development of their students' learning motivation in school environment.

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