

artikel kurnia.docx

by 1 1

Submission date: 11-Jul-2024 12:21AM (UTC-0400)

Submission ID: 2413745226

File name: artikel_kurnia.docx (108.19K)

Word count: 3146

Character count: 18521



PROSIDING

Seminar Nasional IKIP PGRI Bojonegoro

"Membangun Budaya Inovasi dalam Meningkatkan Sumber Daya Manusia Berkelanjutan"

19

DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP KARAKTER DAN PRESTASI BELAJAR PPKn SISWA KELAS VIII DI SMPN 1 PADANGAN

Kurnia Mutiara Kusuma¹, Ernia Duwi Saputri², Fifi Zuhriah³

IKIP PGRI BOJONEGORO. Email: kurniamutiara196@gmail.com

Abstract

Every year technological developments always develop rapidly and have no limits, with technology that is always developing it will influence and make changes in the lives of all people in this world. The differences between the times are increasingly visible with the existence of online games. In the past, the only games played by children were traditional games in their respective villages, but nowadays children have almost forgotten these traditional games and prefer to play online games with their friends. Online games can cause children to prefer playing rather than studying. The existence of this addition will make children lazy about studying and then affect the child's learning achievement and character. The purpose of this research is that researchers can determine the impact of the online game Mobile Legends on the character and learning achievement of PPKn class VIII student at SMPN 1 Padangan. This research uses descriptive qualitative methods. The results of research on the impact of the Mobile Legends online game on class VIII students at SMPN 1 Padangan, namely that the Mobile Legends online game has no impact on students' character at school but has an impact on students' PPKn learning achievement.

Keywords: Game online mobile legends, Characters, PPKn learning achievements

Abstrak

Perkembangan teknologi setiap tahun selalu berkembang dengan pesat dan tidak memiliki batasan, dengan teknologi yang selalu berkembang akan mempengaruhi dan membuat perubahan-perubahan dalam kehidupan seluruh manusia yang ada di dunia ini. Perbedaan zaman semakin terlihat jelas dengan adanya game online. Zaman dulu permainan yang dimainkan oleh anak-anak hanyalah permainan tradisional yang ada di desa mereka masing-masing, namun saat ini anak-anak sudah hampir melupakan permainan tradisional tersebut dan lebih memilih bermain game online dengan teman-temannya. Game online dapat menyebabkan anak menjadi lebih senang bermain dari pada belajar, Adanya kecanduan tersebut membuat anak menjadi malas belajar kemudian berpengaruh pada prestasi belajar dan karakter pada anak. Tujuan penelitian ini adalah peneliti dapat mengetahui dampak game online mobile legends terhadap karakter dan prestasi belajar PPKn siswa kelas VIII SMPN 1 Padangan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Hasil dari penelitian dampak game online mobile legends terhadap siswa kelas VIII di SMPN 1 Padangan yaitu game online mobile legends tidak berdampak pada karakter siswa saat di sekolah namun berdampak pada prestasi belajar PPKn siswa.

Kata Kunci: Game online mobile legends, Karakter, Prestasi belajar PPKn

PENDAHULUAN

Perbedaan zaman semakin terlihat jelas dengan adanya *game online*. *Game online* dapat dimainkan di komputer maupun di *handphone*. Anak zaman sekarang hampir semua sudah memiliki *handphone* sendiri-sendiri dengan hal tersebut anak akan menjadi lebih leluasa untuk bermain *game online* yang mereka punya. Salah satu *game online* yang sering dimainkan oleh anak-anak, remaja, hingga orang dewasa adalah *game online mobile legends*. Bermain *game online* mereka akan merasa kecanduan sehingga lupa dengan kewajiban belajar mereka. Adanya kecanduan tersebut akan membuat anak menjadi malas belajar kemudian berpengaruh pada prestasi belajar dan karakter pada anak. kecanduan merupakan keadaan individu yang merasakan suatu rasa tidak ingin berhenti melakukan sesuatu terhadap kegiatan atau hal yang disenangi, kemudian berakibat berkurangnya hal yang dikontrol atau perhatian terhadap perilaku secara sadar ingin terus mengulanginya kembali (Zendrato & Harefa, 2020).

Peserta didik yang sudah kecanduan bermain *game mobile legends* fokus belajarnya akan terganggu karena siswa yang sering bermain hingga lupa waktu untuk istirahat dari sepulang sekolah hingga malam hari bermain sampai begadang, dengan kebiasaan siswa yang terus-menerus seperti itu akan mengganggu konsentrasi belajar siswa dikelas. Seorang peserta didik dapat dibilang berhasil mencapai suatu proses dalam pendidikan jika telah melalui beberapa proses belajar yang disekolah, prestasi belajar peserta didik bisa mendapatkan suatu peningkatan dan perkembangan (Sarjono, Zuhriah, & Hidayah, 2020)

Agar dapat membuktikan bahwa tujuan pendidikan dapat tercapai, peran seorang pendidik harus dapat menciptakan dan membuat kegiatan belajar mengajar yang membuat keadaan didalam kelas tidak bosan untuk siswanya, metode ajar pendidik itu juga sangat mempengaruhi cara belajar siswa. Pendidik harus berjuang dengan maksimal agar materi yang telah di sampaikan dapat difahami oleh siswa dengan baik (Siti Mudmainah, Ernia Duwi Saputri, 2023)

Hasil dari kajian pustaka Penelitian yang berjudul Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo Sulawesi Selatan menyatakan bahwa Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game online* dapat berdampak pada motivasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. Hasil dari penelitian ini memiliki kesimpulan bahwa berdasarkan nilai rata-rata yaitu 91,21 menunjukkan siswa kelas V dalam menggunakan *game online* berada dalam kategori tinggi atau sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo (Rahyuni, Yunus, & Hamid, 2021).

Penelitian terdahulu yang berjudul Dampak *Game Online Mobile Legends* Terhadap Perilaku Sosial Remaja menyatakan bahwa penelitian ini memberikan hasil yaitu dampak *game online mobile legends* yang lebih banyak adalah dampak yang tidak baik atau negatif dan dampak positifnya hanyalah sedikit. Dampak itu dapat terlihat dari tingkah laku anak yang beranjak remaja salah satunya anak yang sering bermain *game online mobile legends* dan meliputi aspek sosial dan psikis penelitian ini memiliki saran yaitu anak-anak remaja harus lebih baik lagi dalam memanfaatkan waktunya dalam bermain *game online*. Kemudian

dari pada itu orang tua harus lebih mampu mengawasi serta mengarahkan segala perilaku yang dilakukan oleh anak (Hasan, Rahmat, & Napu, 2021).

Tujuan adanya penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak *game online mobile legends* terhadap prestasi belajar PPKn dan karakter siswa kelas VIII SMPN 1 Padangan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Data kualitatif adalah dokumen pribadi, catatan lapangan, ucapan dan tindakan responden, dokumen dan lain-lain (Nada, 2019). Peneliti ini menggunakan sumber data primer yaitu di peroleh dari hasil wawancara guru PPKn kelas VIII, hasil angket siswa kelas VIII dan sumber data sekunder diperoleh dalam bentuk dokumen nilai PTS siswa, jurnal. Teknik pengumpulan data peneliti menggunakan teknik wawancara, angket/kuisisioner, dokumentasi. Analisis data yang dilakukan peneliti langsung terjun di SMPN 1 Padangan untuk melakukan wawancara kepada guru PPKn, penyembaran angket kepada siswa kelas VIII yang memainkan *game online mobile legends* saja, dan meminta dokumen berupa nilai PTS siswa kelas VIII yang memainkan *game online mobile legends* saja.

Penggunaan angket juga sebagai validasi data, berikut adalah skor setiap jawaban soal dalam angket :

Tabel 1 kriteria jawaban

Skala jawaban	Nilai
Selalu	4
Sering	3
Kadang-kadang	2
Tidak pernah	1

$$\text{Presentase karakter siswa} = \frac{\text{Jumlah skor yang di capai}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100$$

Setelah menghitung skor presentase maka akan tersimpulkan sebagai berikut :

Tabel 2 kriteria skor

Nilai (%)	Kriteria
80-100	Sangat baik
66-79	Baik
56-65	Cukup baik
40-55	Kurang baik
<40	Tidak baik

Pernyataan tersebut di kemukakan oleh (Kustiyamegasari & Setyawan, 2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Dampak *game online mobile legends* terhadap karakter siswa kelas VIII di SMPN 1 Padangan

Sesuai dengan hasil angket dan wawancara siswa kelas VIII di SMPN 1 Padangan kelas A-J yang bermain *game online mobile legends* yaitu terdapat 1 kelas yang tidak bermain *game online mobile legends* yaitu kelas VII-F. Hari hasil

agket yang telah dilakukan saat lapangan jumlah siswa yang bermain **game online mobile legends** sebagai berikut :

Tabel 3 data jumlah siswa bermain game online mobile legends

NO	KELAS	JUMLAH SISWA
1	VIII-A	7
2	VIII-B	10
3	VIII-C	3
4	VIII-D	8
5	VIII-E	8
6	VIII-G	7
7	VIII-H	6
8	VIII-I	5
9	VIII-J	9
JUMLAH		63

Jumlah dari seluruh siswa kelas VIII di SMPN 1 Paadangan terdapat 318 siswa, dan yang memainkan **game online mobile legends** dari 318 siswa hanya terdapat 63 siswa saja.

Berikut adalah hasil respon siswa terhadap dampak **game online mobile legends** terhadap karakter dan prestasi belajar PPKn disebarakan kepada siswa kelas VIII A-J :

Tabel 4 rata-rata hasil angket siswa

NO	INDIKATOR	RATA-RATA	KATEGORI
1	Apakah anda mengenal game online mobile legends ?	94,4	Sangat baik
2	Apakah anda sering bermain game online mobile legends ?	76,5	Baik
3	Apakah game online mobile legends membuat anda menjadi mengabaikan tugas sekolah?	45,6	Kurang baik
4	Apakah menurut anda game online mobile legends menarik ?	92	Sangat baik
5	Apakah anda pernah emosi saat memainkan game online mobile legends ?	76,5	Baik

Kusuma, Dampak Game Online

6	Apakah anda sering bermain game hingga larut malam?	58,3	Cukup baik
7	Apakah mata pelajaran ppkn membuat anda menjadi semangat berangkat sekolah ?	54,7	Cukup baik
8	Apakah anda mengumpulkan tugas tepat pada waktunya?	68,6	Baik
9	Apakah anda sering meluangkan waktu untuk belajar?	59,1	Cukup baik
10	Apakah anda pernah mengantuk saat pelajaran PPKn berlangsung?	54,7	Kurang baik
11	Apakah anda pernah mengabaikan guru saat sedang menjelaskan?	57,1	Cukup baik
12	Apakah anda berbicara sopan terhadap bapak/ibu guru ketika di sekolah ?	85,7	Sangat baik
13	Apakah anda menyapa dan salim saat bertemu dengan bapak/ibu guru?	78,9	Baik
14	Apakah anda bersikap baik kepada teman?	89,2	Sangat baik
15	Apakah anda akan menolong teman saat sedang membutuhkan bantuan ?	85,7	Sangat baik

Hasil dari angket di atas kita dapat melihat bahwa pada indikator pertama memperoleh presentase skor 94,4% yang berarti banyak siswa yang mengenal *game online mobile legends*, pada indikator kedua memperoleh presentase 76,5% yang berarti siswa juga sering memainkan *game online mobile legends*, pada indikator ketiga memperoleh presentase 45,5% yang berarti hanya beberapa siswa yang mengabaikan tugas, pada indikator keempat memperoleh presentase 92% yang berarti banyak siswa yang menganggap *game online mobile legends* menarik, pada indikator kelima memperoleh presentase 76,5% yang berarti beberapa siswa emosi saat memainkan *game online mobile legends*, pada indikator keenam memperoleh

presentase 58,3% yang berarti terdapat cukup banyak siswa yang main *game online mobile legends* hingga larut malam, pada indikator ketujuh memperoleh hasil presentase 54,7% yang berarti cukup banyak siswa yang semangat dengan mata pelajaran PPKn, pada indikator kedelapan memperoleh hasil presentase 68,6% yang berarti siswa baik dalam mengumpulkan tugas yang di berikan guru, pada indikator ke sembilan memperoleh hasil presentase 59,1% yang berarti cukup banyak siswa yang meluangkan waktunya untuk belajar, pada indikator kesepuluh memperoleh hasil 54,7% yang berarti sebagian siswa mengantuk saat pelajaran PPKn berlangsung, pada indikator kesebelas memperoleh hasil presentase 57,1% yang berarti cukup banyak siswa yang mengabaikan guru saat sedang menjelaskan materi, pada indikator keduabelas memperoleh presentase 85,7% yang berarti sikap siswa sangat baik saat berbicara kepada bapak/ibu guru, pada indikator ketigabelas memperoleh hasil presentase 78,9% yang berarti sikap siswa dikategorikan baik saat bertemu guru, pada indikator keempatbelas memperoleh hasil presentase 89,2% yang berarti sikap siswa juga sangat baik terhadap teman, pada indikator kelimabelas memperoleh hasil presentase 85,7% yang berarti siswa dikategorikan sangat baik saat menolong teman.

Hasil dari wawancara dengan bapak Bagus Galih Ikhwani, S.Pd selaku guru PPKn kelas VIII di SMPN 1 Padangan, beliau mengatakan "karakter siswa saat di kelas maupun di lingkungan sekolah juga menyesuaikan ketika dengan guru, siswa juga bersikap ramah dan saling menyapa kemudian siswa juga menyesuaikan jika mereka berbicara dengan temannya, ketika siswa berbicara dengan teman saya juga pernah menemui mereka saling berbicara dengan kata kasar namun jika didepan guru mereka tidak berani."

Mendengar jawaban beliau saya dapat menyimpulkan jika siswa kelas VIII di SMPN 1 Padangan adalah siswa yang dapat menempatkan diri mereka sesuai dengan tempatnya, mereka tahu bagaimana yang layaknya mereka bersikap terhadap guru atau teman sebayannya.

Hasil penyebaran angket terdapat siswa 78,9% siswa yang menyapa dan berjabat tangan saat bertemu dengan guru, hal tersebut dapat di kategorikan baik, kemudian terdapat 85,7% siswa yang berbicara sopan terhadap guru, hal tersebut dikategorikan sangaat baik. Maka dapat di simpulkan bahwa sikap siswa terhadap bapak/ibu guru saat di sekolah mencerminkan karakter yang baik.

Kemudian menurut bapak Galih karakter siswa tidak semua dapat terpengaruhi oleh *game online mobile legends* namun memang dengan adanya game mereka dapat mempunyai teman yang lebih banyak sehingga karakter anak dapat terpengaruhi atau terbawa temannya, karena karakter juga terbentuk adanya kebiasaan sekitar entah dari lingkungan keluarga,teman,atau masyarakat. Ketika siswa bertemu dengan teman yang memberi pengaruh baik dan positif mereka pasti juga ikut hal positif, karena *game online mobile legends* sekarang juga sering diperlombakan, namun jika siswa bertemu dengan teman yang juga mengajaknya ke hal yang negatif maka hal ini berbahaya mungkin hanya bermain dengan cuma -cuma namun sampai tengah malam dan melalaikan kewajibannya sebagai siswa.

Cara bapak Galih membangun karakter siswa saat di kelas adalah mengajarkan kepada siswa utuk bertanggung jawab mulai dari hal kecil, contohnya adalah ketika

kita menginjak buku, pulpen atau hal kecil lainnya juga harus tetap bertanggung jawab untuk mengembalikannya, kemudian beliau juga selalu membuat tugas kelompok dimana siswa dapat belajar untuk bekerja sama dan juga menanamkan jiwa saling tolong menolong dengan adanya tugas kelompok tersebut karena beliau memberikan peraturan jika dalam kelompok tidak ikut bekerja nama siswa boleh tidak dimasukkan oleh kelompoknya dan otomatis nama yang tidak ada tidak mendapatkan nilai. Penanaman karakter yang dilakukan oleh bapak Galuh juga dapat terbukti dari hasil penyebaran angket, terdapat 89,2% siswa yang bersikap baik terhadap temannya, hal tersebut dikategorikan sangat baik, kemudian terdapat 85,7% siswa yang saling membantu teman saat sedang membutuhkan, hal tersebut juga masuk dalam kategori sangat baik. Penanaman karakter memang penting dengan cara-cara sederhana yang nantinya pasti akan membuahkan hasil.

2. Dampak *game online mobile legends* terhadap prestasi belajar PPKn siswa kelas VIII di SMPN 1 Padangan

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan secara langsung di SMPN 1 Padangan dengan teknik dokumentasi meminta data nilai PPKn dari penilaian tengah semester (PTS) siswa kelas VIII SMPN 1 Padangan yang hanya memainkan *game online mobile legends*, dari 318 siswa terdapat 63 siswa dari kelas A-J yang memainkan *game online mobile legends*.

Kriteria ketuntasan minimal (KKM) PPKn yaitu 75, jika nilai siswa < 75 dinyatakan belum tuntas dan jika nilai siswa > 75 dinyatakan tuntas. Berikut data jumlah siswa kelas VIII yang nilai PTSnya sudah melampaui ketuntasan atau belum tuntas :

Tabel 5 data jumlah siswa tuntas dan belum tuntas

No	KELAS	TUNTAS	BELUM TUNTAS
1	VIII-A	5	2
2	VIII-B	1	9
3	VIII-C	1	2
4	VIII-D	2	6
5	VIII-E	-	8
6	VIII-G	-	7
7	VIII-H	-	6
8	VIII-I	1	4
9	VIII-J	-	9
	JUMLAH	10	53

Hasil di atas membuktikan bahwa siswa kelas VIII yang memainkan *game online mobile legends* terdapat 10 siswa yang dinyatakan tuntas dan terdapat 53 siswa yang dinyatakan belum tuntas.

Selain menggunakan teknik dokumentasi agar semakin memperkuat hasil dari penelitian, peneliti juga menggunakan teknik wawancara kepada guru PPKn dan pembagian angket kepada siswa kelas VIII yang memainkan *game online mobile legends* saja. Hasil dari wawancara yang telah dilakukan bersama guru PPKn bersama

30 Bapak Bagus Galih Ikhwani, S.Pd mengatakan “beliau juga mengenal atau mengetahui *game online mobile legends*, menurut beliau *game online mobile legends* saat di kelas atau lingkungan sekolah tidak terlalu terdapat dampaknya karena di SMPN 1 Padangan terdapat tata tertib yang tidak membolehkan siswa untuk membawa HP di sekolah”. Bapak Bagus Galih Ikhwani, S.Pd beliau juga mengatakan “ketika siswa sudah kecanduan game juga memiliki dampak yang negatif yaitu salah satunya adalah mengantuk karena malamnya mereka begadang hanya demi mengejar kemenangan game tersebut dan saat jam pelajaran pagi atau mungkin jam pelajaran menjelang siang hingga jam terakhir siswa akan merasa mengantuk kemudian tidak fokus untuk belajar di kelas”. Tentang apa yang telah di katakan oleh beliau terlihat bahwasanya siswa juga perlu sekali pengawasan orangtua saat di rumah mungkin ketika anak masih bermain game sampai larut malam orang tua dapat mengur atau memberikan nasihat terhadap anak untuk lebih dapat mengatur waktu belajar dan juga bermainnya.

Siswa yang telah begadang di kelas akan merasa mengantuk, maka hal tersebut memang benar akan mempengaruhi daya fokus siswa terhadap mata pelajaran PPKn, karena pada dasarnya PPKn guru lebih sering mengajar dengan metode ceramah.

Hasil dari angket yang telah diberikan terhadap siswa memperoleh presentase 58,3% siswa yang main *game online mobile legends* hingga larut malam yang berarti terdapat cukup banyak siswa yang begadang hanya karena memainkan game, kemudian hasil dari angket terbukti bahwa terdapat 54,7% siswa yang mengantuk saat pelajaran PPKn yang termasuk dalam kriteria kurang baik karena ketika siswa sudah mengantuk maka materi yang telah di sampaikan kemungkinan pasti tidak dapat dipahami oleh siswa.

Hasil penelitian 32 g dilakukan memiliki kesamaan dengan penelitian terdahulu yang berjudul Dampak *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa, penelitian ini memberikan hasil yaitu dampak *game online* terhadap prestasi belajar siswa adalah siswa yang sudah kecanduan *game* berlebihan yaitu dapat memberikan suatu pengaruh yang tidak baik untuk diri mereka sehingga dapat mengakibatkan anak-anak lupa dengan kewajiban yang harus dilakukan, melupakan tugas yang diberikan kepadanya dan mengabaikan kewajibannya yaitu belajar yang berpengaruh langsung terhadap prestasi akademik yang didapatkan oleh peserta didik, terlalu sering bermain *gameonline* dapat mengakibatkan menurunnya keseriusan dan keaktifannya siswa di dalam belajar (Zendrato & Harefa, 2020).

20 Beberapa hasil dari penelitian memberikan jawaban bahwa *game online* memiliki dampak negatif terhadap prestasi belajar PPKn siswa.

SIMPULAN 24

Dampak *game online mobile legends* terhadap karakter siswa kelas VIII SMPN 1 Padangan, siswa memang memainkan *game online mobile legends* namun tidak berdampak pada karakter siswa saat di sekolah karena siswa SMPN 1 Padangan memiliki tata tertib yang tidak membolehkan siswa nya membawa HP saat di sekolah, kemudian itu dari hasil angket dan wawancara terhadap guru PPKn kelas VIII membuktikan bahwa siswa selalu berperilaku baik terhadap bapak/ibu guru dan juga teman sebayanya.

Siswa kelas VIII di SMPN 1 Padang⁵ yang bermain game online mobile legends terdapat 63 siswa dari 318 siswa, dari 63 siswa, yang dinyatakan tuntas terdapat 10 siswa²¹ dan yang dinyatakan belum tuntas terdapat 53 siswa. Hasil tersebut dapat terlihat bahwa siswa yang bermain game online mobile legends nilai PTSnya banyak yang dinyatakan belum tuntas di dibandingkan dengan yang tuntas dampak game online mobile legends terhadap prestasi belajar sangat berpengaruh.

DAFTAR RUJUKAN

- Hasan, A., Rahmat, A., & Napu, Y. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Sosial Remaja PENDAHULUAN Zaman yang sangat modern ini , game online sudah tidak asing lagi di telinga kaum remaja . Beberapa tahun terakhir ini , banyak kaum remaja gemar bermain game online khususnya g, (1), 1–13.⁸
- Kustyamegasari, A., & Setyawan, A. (2020). Analisis Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Muatan Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas 3 SDN Banyuwajuh 6 Kamal. *Prosiding Nasional Pendidikan : LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1), 582–589.⁹
- Nada, I. Q. (2019). Pengaruh Game online mobile Legend Terhadap Sikap Belajar Siswa Kelas Xi Mipa 2 Sman 1 Taman Sidoarjo. *Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya*, 1–106.¹²
- Rahyuni, R., Yunus, M., & Hamid, S. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. *Bosowa Journal of Education*, 1(2), 65–70. <https://doi.org/10.35965/bje.v1i2.657>⁷
- Sarjono, S., Zuhriah, F., & Hidayah, S. H. N. (2020). Pengaruh Minat Belajar dan Lingkungan Keluarga terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Bisnis Kelas X SMK PGRI 2 Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(1), 151. <https://doi.org/10.30734/jpe.v7i1.771>⁴
- Siti Mudmainah, Ernia Duwi Saputri, H. I. (2023). Kreativitas Guru Dalam Menggunakan Metode Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran PPKn Kelas VII SMP Unggulan Al-Falah Pacul Bojonegoro Siti. *Jurnal Pendidikan : SEROJA*, 2(4), 340–353.¹⁰
- Zendrato, Y., & Harefa, H. O. N. (2020). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 139–148. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.21>¹¹

10 Prosiding Seminar Nasional, 03 Juli 2024

artikel kurnia.docx

ORIGINALITY REPORT

26%

SIMILARITY INDEX

25%

INTERNET SOURCES

17%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.researchgate.net Internet Source	2%
2	repository.binausadabali.ac.id Internet Source	1%
3	ejournal-fip-ung.ac.id Internet Source	1%
4	journal.ipm2kpe.or.id Internet Source	1%
5	ejournal.unma.ac.id Internet Source	1%
6	www.scribd.com Internet Source	1%
7	seminar.ustjogja.ac.id Internet Source	1%
8	repository.penerbitwidina.com Internet Source	1%
9	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	1%

10	jurnal.anfa.co.id Internet Source	1 %
11	jurnal.unimor.ac.id Internet Source	1 %
12	repository.unmuhjember.ac.id Internet Source	1 %
13	prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id Internet Source	1 %
14	eprints.ums.ac.id Internet Source	1 %
15	repository.unibos.ac.id Internet Source	1 %
16	journal.unpas.ac.id Internet Source	1 %
17	e-journal.hamzanwadi.ac.id Internet Source	1 %
18	repository.umj.ac.id Internet Source	1 %
19	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	1 %
20	jurnal.harianregional.com Internet Source	1 %
21	zombiedoc.com Internet Source	1 %

22

studentjournal.petra.ac.id

Internet Source

<1 %

23

I Putu Yogi Setia Permana, Endang Purwaningsih. "Penerapan Simulasi Virtual Pembelajaran Fisika Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Materi Suhu dan Kalor di Masa Pandemi Covid-19", Jurnal Pendidikan Fisika, 2022

Publication

<1 %

24

digilib.iain-palangkaraya.ac.id

Internet Source

<1 %

25

repository.upi.edu

Internet Source

<1 %

26

ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id

Internet Source

<1 %

27

Reza Indra Wiguna, H Menap, Deby Ayu Alandari, Lalu Hersika Asmawariza. "HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN MOTIVASI BELAJAR PADA ANAK USIA 10-12 TAHUN", Jurnal Surya Muda, 2020

Publication

<1 %

28

garuda.kemdikbud.go.id

Internet Source

<1 %

29

www.badalonawireless.net

Internet Source

<1 %

30	mymakalah.netlify.app Internet Source	<1 %
31	repository.unhas.ac.id Internet Source	<1 %
32	Benyamin Mofu, Rosina Rumthe. "DAMPAK GAME ONLINE DALAM MENINGKATKAN PRESTASI SISWA", MURAI: Jurnal Papua Teologi Konstektual, 2024 Publication	<1 %
33	Dodi Setiawan Putra, Muhammad Sofyan Zain, Cahyono Subiantoro. "Identifikasi Sikap: Ketertarikan Meluangkan Waktu Belajar Fisika, Normalitas Ilmuwan, Adopsi Sikap Ilmiah", SEJ (Science Education Journal), 2019 Publication	<1 %
34	docplayer.info Internet Source	<1 %
35	mfr.osf.io Internet Source	<1 %
36	repository.uncp.ac.id Internet Source	<1 %
37	www.sabda.org Internet Source	<1 %
38	Ulfa Mulyani, Wahidah Fitriani. "Emosi Remaja Kecanduan Game Online Mobile Legends", JCOSE Jurnal Bimbingan dan Konseling, 2022	<1 %

39

repository.radenintan.ac.id
Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

artikel kurnia.docx

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10
