

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Afrizal. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Denzin & Lincoln. 2009. *Handbook of Qualitative Research*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Dimiyati . (2016). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Reneka Cipta.
- Febrian, Jack. 2007. *Kamus Komputer & Teknologi Informasi*. Bandung : PT. Informatika.
- Hamalik, O., (2011), *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Iskandar. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*
- Miles, M. B., & Huberman, M. (1994). *Qualitative Data Analysis Second Edition*. SAGE Publications
- Nazir, M. (2011). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Prabandari, Yayi Suryo. 2010. *Penelitian Observasional, Modul Penelitian*, Yogyakarta: Universitas Gadjahmada,
- Rusman. (2013). *Metode-Metode Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Sadirman, A. M. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grafindo.

Soeratno dan Arsyad Lincolin. (2003). *Metodologi Penelitian Untuk Ekonomi*. UPP, AMP UKPN, Jakarta.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono.(2014). *Metode Penelitian Kentitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta

Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Uno, H. B. 2008. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Winkel, 2004. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.

Jurnal

Ali, Zulfikar. 2019. *Pengaruh Dari Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas VIII Smp Kristen 2 Salatiga Tahun Ajaran 2018/2019*. Jurnal GENTA MULIA ISSN: 2301-6671 Volume X No. 1, Juli 2019 Page : 122-133

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

Anwar, Khairul (2011). *Pengaruh Game Online terhadap Perstasi Belajar Siswa (Penelitian Kuantitatif Surabaya)*. Skripsi Sarjana Pada Fakultas Agama Universitas Muhammadiyah Surabaya : Tidak Diterbitkan

- Iskandar, Fahmi Rahman. 2019. *Dampak Permainan Mobile Legend terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar Vol. 1 No. 2, Oktober 2019, pp. 116-122
- Manoppo. A. (2005). *Hubungan antara persepsi terhadap kompetensi dosen dengan motivasi belajar mahasiswa Fakultas Psikologi uksw*, Skripsi. Fakultas Psikologi Universitas Kristen Satya Wacana (Tidak diterbitkan).
- Nisrinafatin. 2020. *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Edukasi Nonformal. E-ISSN: 2715-2634
- Wardah, N. (2014). Pengaruh Game Online terhadap motivasi belajar. [Online].
Tersedia: <http://yoroelz09.blogspot.com/2014/01/proposal-pengaruh-gameonline-terhadap.html>

Lampiran 1

PEDOMAN WAWANCARA TENTANG DAMPAK PERMAINAN GAME ONLINE SISWA KELAS V B SDN MARGOREJO SURABAYA I/403

Narasumber :

Nama :

Tujuan Wawancara : Untuk mengumpulkan data tentang dampak permainan game online terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SDN Margorejo I/403 Surabaya

PEDOMAN WAWANCARA

Dampak Permainan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kleas V B SDN Margorejo I/403 Surabaya	
No.	Pertanyaan
1.	Apakah Ibu mengetahui jika siswa ibu suka bermain game online?
2.	Bagaimana pendapat ibu tentang siswa yang suka bermain game online?
3.	Menurut ibu, dari bebrapa siswa yang suka bermain game online, bagaimanakah motivasi belajar siswa?
4.	Apakah dengan bermain game online siswa tetap mengerjakan tugas sekolah dan pekerjaan rumah dengan baik?
5.	Jika ibu melakukan pembelajaran daring apakah Ibu pernah menemui siswa yang bermain game sambil mengikuti pembelajaran?
6.	Bagaimana cara Ibu meningkatkan kembali motivasi belajar siswa yang terkena dampak game online ?

Lampiran 2

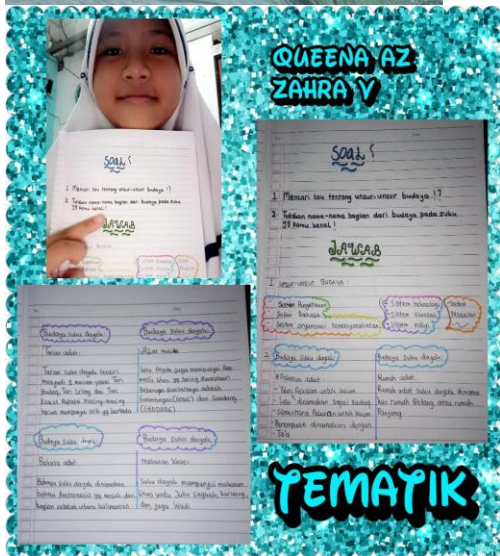
TRANSKRIPSI WAWANCARA

Peneliti	Selamat pagi Bu Endang, disini saya akan mengajukan beberapa pertanyaan untuk mengetahui tentang dampak game online online di kelas V B SDN Margorejo Surabaya. Apakah Ibu mengetahui jika siswa Ibu suka bermain game online?
Narasumber	Selama daring kita tidak mengetahui, dia bermain game online atau tidak kita mengetahui, kita mengeshare selama luring siapa yang suka bermain game online, ternyata memang ada sebagian anak yang suka bermain game online, dan dia memiliki game online di hpnya, dan untuk dampaknya memang dampaknya negatif. Karena kadang-kadang waktunya tidur, dia tidak tidur. Jadi sehingga Mamanya itu suka marah-marah dengan adanya game online tersebut. Tapi, dengan adanya laporan dari mama-mama tersebut akhirnya anak tersebut saya BK, saya bimbing konseling ya. Secara japri, akhirnya dia memahami keadaan tersebut, dan sekarang dia sudah tidak bermain game online lagi.
Peneliti	Bagaimana pendapat Ibu tentang siswa yang suka bermain game online?
Narasumber	Pendapat saya tidak suka, dengan adanya permainan game online itu saya tidak suka. Karena satu : mengganggu pelajaran, waktunya tidur mengganggu tidurnya , waktunya ngirim tugas dia tidak mengirim tugas, dan kirim tugasnya siang. Padahal kita sudah ada kesepakatan bahwa mengirmkan tugas paling lambat jam 12-jam 1 siang.
Peneliti	Menurut ibu dari beberapa siswa yang suka bermain game online bagaimana sikap tanggung jawab siswa tersebut?
Narasumber	Sikapnya tentunya kurang baik, untuk sikap tanggung jawabnya dia berkurang. Tapi selama saya BK saya memberi dia bimbingan konseling selama 2 hari, hari

	<p>pertama dan hari kedua. Ternyata hari kedua dia sudah lumayan takut, dan laporan dari orang tua positif, jadi laporan tersebut positif. Jadi untuk tanggung jawabnya anak tersebut kurang, tapi dengan kita melakukan BK tersebut, anak tersebut bisa memahami dengan tuntutan saya. Jadi jam wajib pengumpulan tugas dia sudah membaik. Jadi sekarang sudah tidak ada masalah tentang game online . Karena memang wali murid itu selalu saya infokan siapa saja putra-putrinya bermain game online tolong di beritahukan. Akhirnya wali murid tersebut menanggapi dengan baik.</p>
Peneliti	<p>Apakah dengan bermain game online siswa tetap mengerjakan tugas sekolah dan pekerjaan rumah dengan baik?</p>
Narasumber	<p>Ya tetap mengerjakan tugas sekolah dan pekerjaan rumah juga dikerjakan, Cuma waktunya yang agak molor, karena dia masih bermain. Tapi setelah dia sudah saya BK, akhirnya dia tepat waktu</p>
Peneliti	<p>Jika ibu melakukan pembelajaran daring apakah Ibu pernah menemui siswa yang bermain game sambil mengikuti pembelajaran?</p>
Narasumber	<p>Tidak, selama saya melakukan pembelajaran bersama anak-anak, kita pakai teams, kita tidak memakai google meet lagi, kita sekarang pakai teams. Anak-anak tidak bermain game online waktu pembelajaran. Dari dulu anak V B dari google meet sampai sekarang pindah ke Teams, kalau waktunya pelajaran dia tidak pernah pegang game. Jadi waktu pelajaran ya tetap, karena disitu kan kelihatan mbak, seandainya bermain, itu kelihatan. Dan saya melaksanakan meet dan temas pun saya selalu ada pertanyaan, a anak tersebut mendengarkan apa yang saya terangkan, dan anak tersebut pun bisa menjawab dengan baik. Karena gantian, kita tanya jawabnya gantian, tidak asal-asalan. Karena kalau asal-asalan di temas tersebut rame . jadi saya lakukan bergilir.</p>

	<p>Pertama namanya Amir, ya sudah amir yang jawab, tang lain diam, nggak ada yang rame, dan kalau kita yang menerangkan micnya langsung mati. Anak-anak jadi kelihatan di layar, dan jika bermain atau mendengarkan dia kelihatan di layar tersebut.</p>
Peneliti	<p>Bagaimana cara Ibu meningkatkan kembali motivasi belajar yang terkena dampak game online ?</p>
Narasumber	<p>Ya itu tadi mbak dengan memberikan bimbingan konseling kepada siswa yang bermain game online, saya jipri mamanya juga untuk memantau anaknya bermain game atau tidak,itu saya kasih bimbingan konseling selama 2 hari, anaknya sudah mulai tepat waktu mengumpulkan tugas-tugasnya.</p>

Lampiran 3



Soal 1

1. Menari dan Hening untuk untuk budaya ?
 2. Tuliskan nama-nama legasi dari budaya pada buku 23 (nama, asal, ...)

Jawab

1. Menari dan Hening untuk untuk budaya ?
 2. Tuliskan nama-nama legasi dari budaya pada buku 23 (nama, asal, ...)

Jawab

1. Menari dan Hening untuk untuk budaya ?
 2. Tuliskan nama-nama legasi dari budaya pada buku 23 (nama, asal, ...)

Soal 1

1. Menari dan Hening untuk untuk budaya ?
 2. Tuliskan nama-nama legasi dari budaya pada buku 23 (nama, asal, ...)

Jawab

1. Menari dan Hening untuk untuk budaya ?
 2. Tuliskan nama-nama legasi dari budaya pada buku 23 (nama, asal, ...)



Microsoft Teams

Kelas VB

- Pengasapan adalah peristiwa perubahan wujud dari cair menjadi gas melalui penguapan kalor
- Contoh : mendidih air di atas kompor sampai mendidih.
- Apakah yang keluar dari mulut caroll?
- Ayo pulih yang terkena panas berubah menjadi gas ah

Lampiran *Format Revisi Skripsi*
**FAKULTAS PEDAGOGI DAN PSIKOLOGI
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA**

 Kampus I : Jl. Ngagel Dadi III-B/37 Telp. (031) 5053127, 5041097 Fax. (031) 5662804 Surabaya 60234
 Kampus II: Jl. Dukuh Menanggal XII Telp. (031) 8281181, 8281182, 8281183 Surabaya 60234.

<http://fkip.unipasby.ac.id/>

Unipa Surabaya

FORMAT REVISI SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Firda Kurnia Amin
 NIM : 178000116
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Tanggal Ujian Skripsi : 10 Februari 2021
 Judul Skripsi : Analisis Dampak Permainan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN Margorejo I/403 Surabaya
 Penguji I : Drs. Triman Juniarso, M.Pd.
 Penguji II : Wahyu Susiloningsih, S.Pd, M.Pd.
 Penguji III : Ida Sulistyawati, S.H., M.Pd

No	Materi Revisi	Penguji I	Penguji II	Penguji III
1	BAB I Jurnal Terbaru			
2	BAB II Kerangka Konseptual			
3	Bab III Metode Penelitian			
4	Teknik Analisis Data			
5	Bab IV Hasil Penelitian			
6	Daftar Pustaka			

Batas waktu revisi skripsi: 2 (dua) minggu terhitung dari waktu ujian skripsi.

Dosen Penguji I,

Dosen Penguji II,

Dosen Penguji III,

s. Triman Juniarso, M.Pd.

Wahyu Susiloningsih, S.Pd., M.Pd

Ida Sulistyawati, S.H., M.Pd.

NIDN. 0019066003

NIDN. 0725038901

NIDN. 0710106004

Lampiran Berita Acara Bimbingan Skripsi



Unipa Surabaya

**FAKULTAS PEDAGOGI DAN PSIKOLOGI
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA**

Kampus I : Jl. Ngagel Dadi III-B/37 Telp. (031) 5053127, 5041097 Fax. (031) 5662804 Surabaya 60234
Kampus II: Jl. Dukuh Menanggal XII Telp. (031) 8281181, 8281182, 8281183 Surabaya 60234.

<http://fkip.unipasby.ac.id/>

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Firda Kurnia Amin
NIM : 178000116
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Analisis Dampak Permainan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN Margorejo I/403 Surabaya

No	Tanggal	Materi Bimbingan	Pembimbing	Pembimbing II
1	11-10-20	Pengajuan Judul		
2	14-10-20	Pengajuan Matriks		
3	27-10-20	Pengajuan BAB I-III		
4	17-11-20	Revisi Proposal		
5	24-11-20	BAB I, II, III Revisi		
6	16-01-21	Pengajuan BAB I, II, III		
7	31-01-21	Instrumen Penilaian ACC		
8	16-02-21	Manfaat Penelitian dan BAB III		
9	17-02-21	Abstrak dan Pembahasan Revisi		
10	23-02-21	Kerangka Konseptual		
11	24-02-21	Spasi, Keterangan Pada Gambar dan Daftar Pustaka		

Selesai bimbingan skripsi tanggal 24, Februari 2021

Dosen Pembimbing I,

Drs. Triman Juniarso, M.Pd.

NIDN. 0019066003

Dosen Pembimbing II,

Wahyu Susifoningsih, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0725038901

Mengetahui,
Dekan FPP

Dr. Santika Rentika Hadi., M.Kes.

NIP 19670209199203100