

Hubungan Penguatan Karakter Dalam Bermain *Game online* dan Motivasi Belajar Siswa dengan Prestasi Belajar Siswa

Sri Astuti Podungge¹, Novianty Djafri², Arifin³

^{1,2,3}Program Studi Manajemen Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

E-mail: wawupodungge17@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) hubungan penguatan karakter dalam bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa, 2) hubungan motivasi belajar siswa dengan prestasi belajar siswa, dan 3) hubungan penguatan karakter dalam bermain *game online* dan motivasi belajar siswa dengan prestasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Gorontalo. Metode yang digunakan yaitu kuantitatif dengan teknik korelasional. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 1.397 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *random sampling* dengan sampel berjumlah 399 responden. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner. Teknik analisis data menggunakan analisis korelasi parsial dan simultan. Hasil penelitian menunjukkan 1) terdapat hubungan positif dan signifikan antara penguatan karakter dalam bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Gorontalo, 2) terdapat hubungan positif dan signifikan antara motivasi belajar siswa dengan prestasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Gorontalo, dan 3) terdapat hubungan positif dan signifikan secara bersama-sama antara penguatan karakter dalam bermain *game online* dan motivasi belajar siswa dengan prestasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Gorontalo.

Kata kunci: Karakter; Game online; Motivasi Belajar; Prestasi Belajar

ABSTRACT

The objective of this research was to figure out 1) the correlation between strengthening character through online games and students' learning achievements, 2) the correlation between students' learning motivation and student' learning achievements, and 3) the correlation between strengthening character through online games and students' learning motivation with students' learning achievement at SMA Negeri 1 Gorontalo. It employed a quantitative research method with a correlational technique. The population in this research amounted to 1.397 students, with the samples of 399 respondents taken by random sampling technique. At the same time, the data collection techniques were done by scattering at questionnaire. Data analysis techniques were using partial and simultaneous correlation analysis. The research findings revealed that 1) there was a positive and significant correlation between strengthening character through online games and students' learning achievements at SMA Negeri 1 Gorontalo, 2) there was a positive and significant correlation between students' learning motivation and students' learning achievements at SMA Negeri 1 Gorontalo, and 3) there was a simultaneous positive and significant correlation between strengthening character through online games and students' learning motivation with students' learning achievements at SMA Negeri 1 Gorontalo.

Keywords: *Character; Online Games; Learning Motivation; Learning Achievements*

©2023 Sri Astuti Podungge, Novianty Djafri, Arifin
Under The License CC-BY SA 4.0

Sejarah Artikel:

Diterima: Juni 2022

Disetujui: September 2023

Dipublikasi: Desember 2023

PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas sumberdaya manusia merupakan syarat mutlak untuk mencapai tujuan pembangunan. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas sumberdaya manusia tersebut adalah pendidikan. Pendidikan nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan membangun manusia seutuhnya, yaitu manusia yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti yang luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap, mandiri serta bertanggung jawab.

Pendidikan nasional harus ditata kembali atau ditransformasi sedemikian rupa (Hendarman, dkk, 2017). Penataan kembali atau transformasi pendidikan nasional tersebut dapat dimulai dengan menempatkan kembali karakter sebagai ruh atau dimensi terdalam pendidikan nasional berdampingan dengan intelektualitas yang tercemin dalam kompetensi, maka dibentuklah Program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) dengan tiga pendekatan utama yaitu berbasis kelas, berbasis budaya sekolah dan berbasis masyarakat (Hendarman, dkk, 2017).

Permendikbud Nomor 20 Pasal 1 Tahun 2018 tentang penguatan pendidikan karakter pada satuan pendidikan formal menyebutkan bahwa Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) adalah gerakan pendidikan di bawah tanggung jawab satuan pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dengan pelibatan dan kerjasama antara satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM). Maka dari itu, pendidikan karakter harus terarah dan terencana, baik di lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan di lingkungan masyarakat (Kurniawan, 2013).

Kemajuan teknologi sekarang ini sangat pesat dan semakin canggih. Banyak teknologi canggih yang telah diciptakan membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang. Sampai saat ini perkembangan ilmu pengetahuan telah mengantar masyarakat menuju babak baru yaitu babak yang memanfaatkan peralatan-peralatan yang merupakan hasil dari teknologi. Salah satu dampak negatif yang muncul dari penggunaan internet adalah adanya permainan online atau *Game online*. Sebenarnya *Game online* tidak memberikan dampak negatif jika dimainkan hanya sekedar hiburan dan tidak dimainkan secara berlama-lama, namun apabila pengguna atau pemain sudah kecanduan, maka hal ini membawa dampak negatif bagi penggunanya.

Hal ini tentu saja memberikan dampak buruk bagi karakter anak dan hal ini sangat bertentangan dengan pendidikan karakter anak yang senantiasa mengajarkan kesantunan, kelembutan, kedamaian, dan cinta sesama. Content yang ada pada beberapa permainan *game online* sarat dengan kekerasan seperti: *Power Blank (PB)* dan *Player Unknown Battleground (PUBG)* serta *Mobile Legend* yang sangat sarat mengandung perilaku yang tidak baik bagi pendidikan karakter anak.

Selain adanya *content* kekerasan pada permainan *game online*, dengan bermain *game online*, anak juga lebih banyak menghabiskan waktunya untuk kegiatan kekerasan, sehingga menyebabkan anak menganggap dirinya raja dan jagoan dengan peralatan senjata yang lengkap, siapapun yang menghalanginya akan dibumihanguskan. Kekhawatiran muncul apabila perilaku tersebut terbawa pada dunia nyata, dimana anak tumbuh dengan karakter yang sama sekali tidak Islami, yaitu: anak tumbuh menjadi manusia yang hanya mementingkan diri sendiri, mau menang sendiri, menghalalkan segala cara untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkan dan anak tumbuh dengan tingkat emosional yang tinggi.

Dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran berbagai upaya dilakukan yaitu dengan peningkatan motivasi belajar. Dalam motivasi belajar terkandung adanya cita-cita atau aspirasi siswa, ini diharapkan siswa mendapat motivasi belajar sehingga mengerti dengan apa yang menjadi tujuan dalam belajar. Menurut Biggs & Tefler dalam Dimiyati dan Mudjiono menyatakan bahwa motivasi belajar pada siswa dapat menjadi lemah, lemahnya motivasi atau tiadanya motivasi belajar akan melemahkan kegiatan, sehingga mutu hasil belajar akan menjadi rendah. Oleh karena itu, motivasi belajar pada diri siswa perlu diperkuat terus menerus. Dengan tujuan agar siswa memiliki motivasi belajar yang kuat, sehingga hasil belajar yang diraihnyapun dapat optimal.

Berdasarkan hasil observasi awal yang sudah dilakukan di SMA Negeri 1 Gorontalo bahwa penguatan karakter dalam bermain *game online* belum diterapkan secara keseluruhan oleh siswa di SMA Negeri 1 Gorontalo hal ini dikarenakan banyak siswa yang sering berkelahi saat sedang bermain *game online*, *game* dapat menjadi sarana untuk melepaskan penat, akan tetapi ada beberapa siswa yang menjadikan *game online* sebagai prioritas tetapi ada juga yang menjadikan *game* hanya sebagai selingan dikala lelah belajar atau mengerjakan tugas. Hal tersebutlah yang berdampak terhadap motivasi belajar siswa, di mana ada saat siswa tersebut menjadi jarang termotivasi untuk belajar karena lebih termotivasi untuk bermain *game*, di mana dalam kasus tersebut berpengaruh dalam hal prestasi belajar

siswa dikarenakan siswa menjadi kurang berprestasi atau menjadi malas untuk meraih prestasi karena lebih memilih untuk bermain *game* dibandingkan belajar atau mengikuti pembelajaran di sekolah. Penelitian ini ditujukan untuk menguji hubungan antara penguatan karakter dalam bermain *game online* dan motivasi belajar siswa dengan prestasi belajar siswa di lingkungan SMA Negeri 1 Gorontalo. Hal ini urgen untuk dilakukan mengingat hal tersebut diasumsikan mampu berpengaruh terhadap karakter anak seiring dengan perkembangan teknologi saat ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Gorontalo dengan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian korelasional. Variabel yang diteliti yaitu penguatan karakter dalam bermain *game online* (X1) dan motivasi belajar siswa (X2) dengan prestasi belajar siswa (Y). Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa yang berada di SMA Negeri 1 Gorontalo yang berjumlah 1.379 siswa, berdasarkan teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *random sampling*, sehingga diperoleh sampel sebesar 399 responden. Pengumpulan data menggunakan kuesioner yang sudah diuji validitas dan reliabilitasnya. Adapun untuk analisis data menggunakan analisis korelasi parsial dan simultan

HASIL PENELITIAN

Analisis Korelasi Parsial

Dalam pengukuran ini tentu yang diukur adalah derajat hubungan antara variabel X dan Y untuk keperluan perhitungan. Kriteria uji korelasi parsial (1) jika signifikansi (*2-tailed*) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak, sedangkan (2) jika signifikansi (*2-tailed*) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Pengujian ini juga menggunakan program SPSS. Adapun hasil uji SPSS dari analisis korelasi parsial adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Analisis Korelasi Parsial

		Correlations		
Control Variables		Penguatan karakter <i>game online</i> (X1)	Motivasi belajar siswa (X2)	Prestasi belajar siswa (Y)
-none- ^a Penguatan karakter <i>game online</i> (X1)	Correlation	1.000	.270	.200
	Significance (2-tailed)	.	.000	.000
	Df	0	397	397
Motivasi belajar	Correlation	.270	1.000	.392

Correlations				
Control Variables		Penguatan karakter <i>game online</i> (X1)	Motivasi belajar siswa (X2)	Prestasi belajar siswa (Y)
(X2)	Significance (2-tailed)	.000	.	.000
	Df	397	0	397
Prestasi Belajar (Y)	Correlation	.200	.392	1.000
	Significance (2-tailed)	.000	.000	.
	Df	397	397	0

Sumber: Data primer, 2023 (diolah).

Berdasarkan tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa (1) untuk variabel sebelum dimasukan variabel kontrol penguatan karakter *game online* (X₁) sebesar 0.000 atau lebih kecil dari 0,05 dan nilai korelasi Parsial sebesar 0.200. Sedangkan untuk nilai signifikansi (2-tailed) variabel prestasi belajar (X₂) sebesar 0.000 atau lebih kecil dari 0,05 dan nilai korelasi Parsial 0.270. Karena nilai signifikansi (2-tailed) variabel independen < 0,05 maka dapat disimpulkan terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara penguatan karakter *game online* dan motivasi belajar; serta (2) *Output* kedua setelah dimasukan variabel kontrol prestasi belajar menunjukkan nilai korelasi atau hubungan antara variabel penguatan karakter *game online* dan motivasi belajar setelah dimasukan prestasi belajar sebagai variabel control dalam analisis. Dari tabel output diatas terlihat penurunan nilai koefisien korelasi menjadi 0.212 (bernilai positif tetapi kategori lemah) dengan nilai signifikansi (2-tailed) 0.000 < 0.05 maka H₀ ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa hubungan antara penguatan karakter *game online* dan motivasi belajar dengan variabel control prestasi belajar adalah signifikan (nyata).

Analisis Korelasi Simultan

Sudjana (2009) teknik analisis data yang digunakan adalah analisis korelasi Pearson Product Moment (PPM), mempunyai persyaratannya yaitu sampel data yang dipilih secara random sampling atau sampel acak. Analisis yang digunakan dalam menguji besarnya hubungan yang ditunjukkan oleh koefisien korelasi dari hubungan kausal antara variabel X₁ dan X₂ dengan Y. Berdasarkan Tabel 2 menunjukkan bahwa ada hubungan antara penguatan karakter *game online* terhadap prestasi belajar siswa, hal itu tampak koefisien korelasi sebesar 0.200 dengan signifikansi 0.000. sedangkan hubungan antara motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa, hal itu tampak koefisien korelasi sebesar 0.32 dengan

signifikansi 0.000. Karena koefisien korelasinya bertanda positif, berarti semakin baik penguatan karakter *game online*, maka akan semakin tinggi pula tingkat prestasi belajar siswa, dan sebaliknya. Sedangkan motivasi belajar korelasinya bertanda positif, berarti semakin besar motivasi belajar, maka akan semakin tinggi pula tingkat prestasi belajar siswa, dan sebaliknya

Tabel 2. Hasil Uji Korelasi Simultan

Correlations ^a				
		Penguatan karakter <i>game online</i> (X1)	Motivasi belajar siswa (X2)	Prestasi belajar siswa (Y)
Penguatan karakter <i>game online</i> (X1)	Pearson Correlation	200	.392*	.1*
	Sig. (2-tailed)		.000	.000
Motivasi belajar siswa (X2)	Pearson Correlation	.1*	.270	.200
	Sig. (2-tailed)		.000	.000
Prestasi belajar siswa (Y)	Pearson Correlation	.270*	.216**	.392
	Sig. (2-tailed)	.000		.000

Sumber: Data primer, 2023 (diolah).

PEMBAHASAN

Hipotesis penelitian yang di uji berbunyi ada hubungan yang signifikan antara Penguatan Karakter dalam Bermain *Game online* dan Motivasi Belajar Siswa dengan Prestasi Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Gorontalo. Deskripsi hasil penelitian sebagai berikut.

Hubungan Antara Penguatan Karakter *Game online* dengan Peningkatan Prestasi Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Kota Gorontalo.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 1 Kota Gorontalo penguatan karakter *game online* memiliki hubungan dengan prestasi belajar siswa. Dari hasil uji statistik diperoleh penguatan karakter *game online* (X₁) dengan prestasi belajar siswa (Y) memiliki nilai korelasi 0.200 dengan signifikansi 000 < 0.05. Hal ini menandakan adanya hubungan yang positif antara variabel (X₁) terhadap (Y) meskipun nilainya koefisien korelasinya tergolong lemah. Sedangkan uji hipotesis uji t diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.034 < 0.05 dan $t_{hitung} = 2.131 > t_{tabel} = 1.971$ yang menunjukkan bahwa penguatan karakter *game online* memiliki hubungan terhadap prestasi belajar siswa. Nilai koefisien determinasi

kedua variabel tersebut sebesar 0.040 atau 4% artinya penguatan karakter dalam bermain *game online* dapat mempengaruhi prestasi belajar sebesar 4%.

Kecanggihan teknologi berbasis android seperti sekarang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik untuk mengakses *game online* berbasis pendidikan dengan mudah. Sebagian besar siswa di SMA Negeri 1 Gorontalo sudah memiliki ponsel dengan berbagai teknologi yang canggih sehingga memudahkan akses *game online* dengan mudah dan berkecepatan tinggi. Teknologi *online* memiliki fleksibilitas tinggi yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu, hal memberikan efek positif bagi siswa dalam memanfaatkan games-games pendidikan untuk menambah wawasan dan bahkan menyelesaikan masalah-masalah yang berkaitan dengan pembelajaran.

Di SMA Negeri 1 Gorontalo sudah menyediakan akses Wifi bagi seluruh peserta didik. Ketersediaan fasilitas ini tentunya untuk menjamin proses pelaksanaan pembelajaran untuk semua peserta didik dan tenaga kependidikan di lingkungan sekolah. Terpenuhinya sarana penunjang menjamin peserta didik dapat mengakses materi-materi pembelajaran dengan mudah hanya berbasis dengan android. Karakter kemandirian dari siswa dalam mengembangkan kompetensinya sangat menjamin peningkatan prestasi belajar.

Hasil penelitian diatas sejalan dengan (Harahap : 2013) yang menyatakan nilai korelasi ($r = 0,557$ dan signifikansi (2-tailed) = 0,000 (100%). Di sini diketahui bahwa nilai signifikansi adalah $0,000(100\%) \geq \alpha = 0,05$ (95%). Dengan demikian, maka hubungan antara variabel pengaruh *game online* dan restasi pelajar sebesar 0,557 secara statistik dan dapat dikatakan signifikan. Penelitian lain (Nurfadilah : 2018) Hasil ini menunjukkan bahwa pengaruh *game online* memiliki hubungan sebesar 62,5% terhadap prestasi belajar siswa.

Hasil penelitian (Safitri : 2019) Kebiasaan Bermain Game tersebut berpengaruh sebesar 60.9 berpengaruh terhadap hasil belajar dengan tingkat signifikan 0,000 jauh lebih kecil dari tingkat signifikan 0,05. Hasil belajar bahwa dari 30 responden yang menjadi sampel penelitian sebanyak 23.52% dalam kategori baik sekali ada 6 responden atau 17.7% dalam kategori baik ada 7 responden atau 2.94% dalam kategori cukup ada 2 responden serta 55.9% ada 15 responden. Hal ini sejalan dengan peneliti sebelumnya oleh Kausar (2019) semakin besar persentase pengaruh negatif kecanduanpeserta didik terhadap *game online* (X) maka akan semakin berpengaruh terhadap peningkatan prestasi peserta didik (Y), pada penelitian ini pengaruh negatif kecanduan bermain *game online* (X) terhadap prestasi akademik (Y) sebesar 30% dan 70% yang lainnya dipengaruhi oleh variable yang lain. Sejalan dengan penelitian diatas Matondang (2019) menyatakan bahwa ada pengaruh

kecanduan *game online* terhadap hasil belajar siswa dimana diperoleh nilai signifikan r hitung $= 0,707 > r$ tabel $= 0,65$.

Berkaitan dengan hasil temuan tersebut, mengindikasikan secara keseluruhan *game online* dapat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Hal ini ditandai dengan nilai hasil belajar siswa pada semester genap dan ganjil yang cukup tinggi di SMA Negeri 1 Kota Gorontalo. Input nilai siswa yang cukup tinggi memberikan asumsi yang baik bahwa karakter kemandirian siswa dalam belajar meskipun di masa pandemic covid-19 sangat baik.

Hubungan Antara Motivasi Belajar Siswa dengan Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 1 Kota Gorontalo

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 1 Kota Gorontalo yang mencakup hal adanya keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan, dan lingkungan yang kondusif menggunakan analisis statistik. Dari hasil uji linieritas diperoleh motivasi belajar siswa (X_2) dengan prestasi belajar siswa (Y) tingkat signifikansinya $0,107 > 0,05$ dan $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($1,300 < 3,04$). Nilai R sebesar $0,32$ dan tingkat signifikansinya sebesar $0,000$.

Hipotesis penelitian yang di uji berbunyi ada hubungan yang signifikan antara motivasi belajar siswa dengan peningkatan prestasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Kota Gorontalo. Berdasarkan uji signifikansi variabel intensitas motivasi dengan peningkatan prestasi belajar diperoleh nilai sedangkan untuk uji koefisien determinasi X_2 terhadap Y sebesar $15,4\%$.

Hasil temuan ini sejalan dengan pendapat Halimah (2020) bahwa motivasi belajar siswa merupakan salah satu bagian yang berpengaruh prestasi belajar bahasa Arab ditandai dengan data pada uji regresi linear sederhana yang diperoleh hasil $0,124$ pada R Square yang mengandung pengertian bahwa pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar adalah sebesar $12,4\%$, penelitian lain ditemukan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara motivasi belajar intrinsik dan motivasi belajar ekstrinsik siswa terhadap prestasi belajar siswa (signifikan atau sig sebesar $0,000$). Adapun besarnya sumbangan bersama (koefisien determinasi) kedua variabel tersebut (motivasi belajar intrinsic dan motivasi belajar ekstrinsik) terhadap prestasi belajar siswa adalah sebesar $57,2\%$.

Penelitian (Alawiyah, 2017) bahwa motivasi belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar siswa (pada taraf $0,05$) diperoleh $F_{hitung} = 9,840 > F_{tabel} = 4,01$. Dilihat dari hitungan R square $= 0,149$, yang berarti motivasi belajar siswa mempengaruhi prestasi belajar sebesar $14,9\%$, sedangkan penelitian lain Iswahyuni (2017)

bahwa ada pengaruh yang signifikan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 4 Sungguminasa yang ditunjukkan dari uji regresi dengan nilai t hitung 4,193 dan nilai signifikan $0,006 < 0,05$. Dengan adanya motivasi, maka siswa akan terdorong untuk belajar mencapai sasaran dan tujuan karena yakin dan sadar akan kebaikan tantangan kepentingan dan manfaatnya dari belajar. Bagi siswa, motivasi itu sangat penting karena dapat menggerakkan perilaku siswa kearah yang positif sehingga mampu menghadapi segala tuntutan, kesulitan serta mampu menanggung resiko dalam studinya.

Hubungan Antara Penguatan Karakter *Game Online* dan Motivasi Belajar Siswa Dengan Peningkatan Prestasi Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Kota Gorontalo

Berdasarkan hasil analisis regresi berganda $Y = 48,490 + 0,056 X_1 + 0,406 X_2$. Hasil ini menunjukkan tanda yang positif sesuai dengan teori dan dapat dimaknai bahwa penguatan karakter *game online* dan motivasi belajar siswa yang baik maka terjadi peningkatan prestasi belajar yang baik pula. Penelitian ini melihat hubungan antara variabel penguatan karakter *game online* dan motivasi belajar siswa secara bersama-sama dengan peningkatan prestasi belajar siswa. Berdasarkan uji statistic uji t penguatan karakter *game online* edukasi mempunyai nilai signifikansi sebesar $0.034 < 0.05$ dan $t_{hitung} = 2.131 > t_{tabel} = 1.971$ dapat disimpulkan bahwa penguatan karakter *game online* memiliki hubungan terhadap prestasi belajar siswa sedangkan motivasi belajar siswa mempunyai nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$, dan $t_{hitung} = 7.645 > t_{tabel} = 1.971$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar memiliki hubungan terhadap prestasi belajar siswa.

Hal ini menunjukkan bahwa variabel penguatan karakter *game online* dan motivasi belajar siswa secara bersama-sama mempengaruhi peningkatan prestasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Kota Gorontalo secara signifikan. Penguatan karakter seperti kemandirian dan gotong royong sangat terlihat dari prestasi belajar siswa yang diperoleh pada akhir semester. Penguatan karakter siswa yang sangat baik bukan hanya menjadi tujuan utama dalam penelitian ini tetapi juga merupakan amanat kurikulum 2013. Karakter yang baik dimiliki oleh peserta didik menjadikan kualitas hasil belajar yang baik serta prestasi belajar siswa yang tinggi.

Penelitian diatas sejalan dengan penelitian yang dikemukakan oleh Agisha dan Febriyanto (2021) menunjukkan bahwa ada pengaruh *Game online* dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas V Se-Gugus Kasihan Bantul Yogyakarta, dibuktikan dari perolehan nilai F_{hitung} sebesar 10.292 dengan nilai signifikansi

0.000. Dengan demikian menunjukkan bahwa $F_{hitung} > F_{tabel}$ $10.292 > 3.07$ maka ada pengaruh *Game online* dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas V Se-Gugus Kasihan Bantul Yogyakarta. Penelitian lain menyatakan *game online* dan motivasi belajar siswa memiliki pengaruh sangat tinggi terhadap prestasi belajar siswa dengan kontribusi sebesar 69,5%, dan sisanya 30,5% dipengaruhi oleh faktor lain. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa *game online* dan motivasi belajar memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar siswa kelas V SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa (1) terdapat hubungan positif signifikan antara penguatan karakter dalam bermain *game online* dengan peningkatan prestasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Kota Gorontalo, (2) terdapat hubungan positif signifikan antara motivasi belajar siswa dengan peningkatan prestasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Kota Gorontalo, serta (3) terdapat hubungan positif yang signifikan secara bersama-sama antara penguatan karakter dalam bermain *game online* dan motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Kota Gorontalo.

REFERENSI

- Agisha dan Febriyanto. Pengaruh *Game online* dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa V Se-Gugus Kasihan Bantul. *Jurnal Riset Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia Vol. 1 No. 1* Januari Tahun 2021. Hal. 21 – 24. Yogyakarta: Mellior
- Alawiyah, Tuti. 2017. *Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 3 Ngaglik Sleman Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: UII
- Dimiyati dan Mudjiono. 1994. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Depdikbud
- Djafri Novianty. 2014. *Psikologi Manajemen*. Yogyakarta: Deepublish
- Halimah, Siti. 2020. *Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VIII Di Mts Muhammadiyah Purwokerto* Skripsi. Purwokerto: IAIN Purwokerto
- Harahap, Khairani. 2013. *Pengaruh Game online Terhadap Prestasi Belajar*. Skripsi. Medan: Universitas Sumatera Utara.
- Hendrawan, dkk. 2017. *Penguatan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kemendikbud
- Kurniawan, S. 2013. *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media
- Matodang, Sari Anada. 2019. *Pengaruh Kecanduan Game online Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Pkn di SMA Negeri 1 Tanjung Balai T.P 2019/2020* Skripsi. Banda Aceh: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Permendikbud Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 20. 2018. *Penguatan Pendidikan Karakter pada Satuan Pendidikan Formal*.



Safitri, Nima Pujiana. 2019. *Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Terhadap Hasil Belajar PAI pada Peserta Didik di SMAN 1 Terusan Nunyai Kabupaten Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2018/2019* Skripsi. Lampung: IAIN Metro.