

HUBUNGAN KEBIASAAN BERMAIN *VIDEO GAME* DENGAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR DAN TINJAUANNYA DALAM PERSPEKTIF ISLAM

Muhammad Yahya

ABSTRAK

Kebiasaan bermain *video game* pada siswa sekolah dasar dapat menimbulkan berbagai masalah, salah satunya adalah menurunnya motivasi belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat ada atau tidaknya hubungan kebiasaan bermain *video game* dengan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan penelitian korelasi. Partisipan dalam penelitian ini 180 siswa sekolah dasar. Teknik pemilihan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *insidental sampling*. Pengukuran menggunakan skala kebiasaan bermain *video game* (9 item) dan motivasi belajar (35 item). Hasil penelitian ini diperoleh nilai $r = -0,896$ dan nilai signifikansi 0,191, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan antara kebiasaan bermain *video game* dengan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Dalam Islam hendaknya seseorang mempunyai niat maka dia akan melakukannya dengan sungguh-sungguh, sehingga apa yang dia inginkan akan tercapai.

Kata Kunci : Kebiasaan Bermain *Video Game*, Motivasi Belajar, Siswa SD