



Dampak Permainan *Mobile Legend* terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Fahmi Rahman Iskandar^{1✉}, Syarip Hidayat² & Nana Ganda³

^{1✉}Universitas Pendidikan Indonesia, fahmirahman333@student.upi.edu, OrcidID: [0000-0003-1458-4935](https://orcid.org/0000-0003-1458-4935)

²Universitas Pendidikan Indonesia, hidayat@upi.edu, Orcid ID: [0000-0002-1334-6233](https://orcid.org/0000-0002-1334-6233)

³Universitas Pendidikan Indonesia, nanaganda.coz99@gmail.com, Orcid ID: [0000-0003-3379-1729](https://orcid.org/0000-0003-3379-1729)

Article Info

History Articles

Received:

Juli 2019

Accepted:

September 2019

Published:

Oktober 2019

Abstract

The impact of mobile games now has a major influence on elementary students' learning motivation. The impact varies based on the intensity playing the game. This study aims to determine the impact of the intensity of playing a mobile legend game on the learning motivation of elementary school students in Bayongbong district. This research is a descriptive qualitative study with 10 students with high tendency of playing mobile legend games as research subjects. Data was collected through interviews and FGD (forum group discussion) with students' parents. The results were presented and grouped into three categories based on the intensity of playing time with the impact on learning motivation. The middle category (sometimes playing) resulted by 40% has no impact on learning motivation. The high intensity category (often playing) obtained 40% of respondents and the impact begins to decrease students' learning motivation. The very high intensity category (always playing) gained 20% and it make the respondents' have no learning motivation. This result showed that the intensity of playing mobile legend game has an impact on elementary school students' learning motivation. Teachers and parents should take this issue as relevant concern to guide their children achieve better academic result.

Keywords:

Online Game, Mobile Game, Mobile Legend Game, Learning Motivation

How to cite:

Iskandar, F. R., Hidayat, S., & Ganda, N. (2019). Dampak permainan mobile legend terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 116-122.

PENDAHULUAN

Mobile Legend adalah permainan pertempuran secara daring dan dirancang untuk dipergunakan pada ponsel (*gadget*). Permainan ini dimainkan oleh 10 orang dibagi dalam 2 tim dengan jumlah pemain 5 orang dalam satu tim. Kedua tim saling bertempur dan berjuang untuk menghancurkan markas musuh serta mempertahankan markas mereka sendiri. Permainan ini menggunakan strategi untuk menang. Permainan ini mempunyai 3 jalur (*line*) yang dapat dijadikan sebagai tempat untuk bertarung, yaitu jalur atas (*top*), jalur tengah (*mid*), dan jalur bawah (*bot*), dimana setiap jalur diperkuat dengan 3 tower yang menyerang pemain lawan apabila masuk ke daerah tower tersebut. Tujuan dalam permainan ini yaitu untuk menghancurkan tower utama musuh dengan karakter yang kita mainkan. Pertarungan selesai apabila salah satu tim dapat menghancurkan markas musuhnya. Tim yang menghancurkan markas adalah sebagai pemenang, sedangkan tim yang markasnya hancur adalah tim yang mendapat kekalahan. Permainan ini sedang ramai di masyarakat. Pemainnya tidak pandang usia dari anak-anak sampai orang dewasa (Yogatama, Kharisma, & Fanani, 2019).

Permainan *Mobile Legend* merupakan salah satu *game online* yang merupakan perwujudan dari perkembangan teknologi. Bermain *game online* dapat dilakukan di dalam perangkat komputer atau perangkat telepon seluler, yang semula telepon seluler hanya digunakan untuk memenuhi kebutuhan komunikasi, sekarang sudah bisa dipergunakan untuk banyak hal termasuk bermain *game*. Secara umum *game* dapat dibedakan menjadi dua jenis, pertama adalah *game offline* yang dapat dimainkan pada perangkat komputer atau perangkat telepon seluler tanpa harus terhubung ke jaringan internet. Kedua adalah *game online* yang hanya dapat dimainkan pada perangkat komputer atau perangkat telepon seluler dengan terhubung ke jaringan internet.

Pemain permainan *Mobile Legend* biasanya didominasi dari kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA, mahasiswa, bahkan orang dewasa. Pelajar yang sering bermain permainan *Mobile Legend*, dapat menyebabkan menjadi kecanduan. Kecanduan

memainkan permainan *Mobile Legend* akan berdampak negatif, terutama dari segi akademik. Permainan *Mobile Legend* juga membawa pengaruh dalam hal perkembangan anak termasuk pada motivasi belajarnya (Yogatama, Kharisma, & Fanani, 2019).

Motivasi diambil dari kata "*motif*" yang diartikan sebagai daya upaya atau faktor atau siasat yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu kegiatan. Menurut Sardiman (2006) motif merupakan daya penggerak atau pendorong diri dalam melakukan kegiatan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Definisi Motivasi adalah perubahan kekuatan yang berasal dari dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan (Hamalik, 2003). Dalam Sardiman (2006) motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "*felling*" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Seseorang akan melakukan suatu kegiatan ketika memiliki tujuan yang ingin dicapai dan memiliki faktor pendorong yang berkaitan dengan kegiatan tersebut.

Menurut Mulyasa (2003) motivasi adalah kekuatan pendorong atau penarik yang menyebabkan adanya tingkah laku ke arah suatu tujuan tertentu. Seseorang akan bersungguh-sungguh dalam melakukan kegiatannya apabila memiliki motivasi yang tinggi. Seorang siswa akan belajar apabila ada faktor pendorongnya yang disebut motivasi.

Dimiyati dan Mudjiono (2002) mengutip pendapat Koeswara mengatakan bahwa siswa belajar karena memiliki dorongan kekuatan mental, kekuatan mental itu timbul dari dalam diri siswa dan lingkungan siswa itu sendiri. Kekuatan mental berupa keinginan dan perhatian, kemauan, cita-cita di dalam diri seorang, adanya suatu keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap dan perilaku individu untuk belajar.

Motivasi pada diri seseorang memiliki ciri-ciri seperti: tekun dalam mengerjakan tugas, ulet menghadapi kesulitan, tidak mudah putus asa, dapat mempertahankan pendapat, dan senang mencari dan memecahkan masalah (Sadirman, 2006). Siswa yang terlihat memiliki ciri-ciri tersebut

dapat dikatakan memiliki motivasi yang tinggi, sedangkan siswa yang tidak terlihat memiliki ciri-ciri tersebut dapat dikatakan tidak memiliki motivasi atau kurang memiliki motivasi dalam melaksanakan kegiatannya.

Motivasi belajar sangatlah penting bagi siswa sekolah dasar karena siswa akan belajar apabila di dorong oleh motivasi yang kuat dari diri sendiri dan lingkungan. Motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri yang menimbulkan aktivitas belajar yang menjamin kelangsungan dari aktivitas belajar yang memberikan arah sehingga mencapai tujuan yang dikehendaki oleh individu itu sendiri (Sukiyasa, 2013).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak, pendorong atau siasat didalam diri siswa yang menimbulkan perasaan ingin melakukan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga dapat menjamin kelangsungan kegiatan belajar serta tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Dalam motivasi belajar dorongan kekuatan mental merupakan faktor utama untuk melakukan suatu kegiatan. Motivasi belajar dikatakan tinggi atau berpengaruh apabila harapan dan keinginan dalam kegiatan dapat dilaksanakan sampai mencapai tujuan.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak intensitas waktu bermain permainan *Mobile Legend* terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar di lingkungan kecamatan Bayongbong. Dunia anak adalah dunia bermain, dengan bermain anak belajar atau sebaliknya, sehingga dapat diartikan bahwa bermain adalah aktivitas secara langsung dan spontan (Istiqomah, 2016). *Mobile Legend* merupakan suatu permainan online yang dimainkan oleh 10 orang dalam 2 kelompok, tujuan permainannya untuk menghancurkan tower yang dimiliki setiap masing-masing kelompok. Motivasi adalah kekuatan (energi) seseorang yang menimbulkan dorongan atau tingkat kemauan untuk melaksanakan suatu kegiatan (Suprihatin, 2015).

Menurut Tiari, Suryani dan Suharno (2015), pengembangan belajar menggunakan sebuah media berbentuk permainan sangat penting karena bisa membuat daya tarik tersendiri, bisa membuat stimulus yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi agar

siswa lebih menyerap pengetahuan yang disampaikan oleh guru. Berbeda dengan pengertian tersebut, permainan ini tidak dapat dijadikan media belajar siswa, karena permainan ini tidak memiliki kaitan atau hubungan dalam materi pembelajaran disekolah (formal) atau pembelajaran diluar sekolah (nonformal), serta cenderung mengurangi rasa ingin belajar siswa yang memainkannya. Oleh karena itu peneliti merasa penting melihat dampak intensitas bermain permainan terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Dalam penelitian sebelumnya disebutkan 3 kategori berdasarkan intensitas waktu bermain permainan *Mobile Legend*, yaitu yang kategori intensitas waktu kadang, kategori intensitas waktu sering dan kategori intensitas waktu selalu (Istiqomah, 2016). Peneliti menggunakan 3 kategori tersebut untuk menentukan dampak yang terjadi pada motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Terdapat beberapa perbedaan yang dilihat dari beberapa aspek, diantaranya yaitu, fokus penelitian. Penelitian sebelumnya memfokuskan penelitian pada dampak *game* pada kepribadian sosial siswa sekolah dasar. Penelitian ini fokus pada dampak permainan *Mobile Legend* terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah penelitian ilmu-ilmu sosial yang mengumpulkan dan menganalisis data berupa kata-kata (lisan maupun tulisan) dan perbuatan-perbuatan manusia serta peneliti tidak berusaha menghitung atau mengkuantifikasikan data kualitatif yang telah diperoleh dan dengan demikian tidak menganalisis angka-angka (Afrizal, 2017). Metode penelitian berlandaskan pada filsafat *naturalisme* atau kenaturalan, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek alamiah (Nazir, 2011). Tidak dibutuhkan perlakuan-perlakuan yang harus dilakukan baik terhadap subjek penelitian maupun konteks penelitian, biarkan semuanya berlangsung secara alamiah (Rahardjo, 2017). Denzin dan Lincoln dalam

(Ahmadi, 2016) mengemukakan bahwa penelitian kualitatif adalah multi metode dalam fokus, termasuk pendekatan secara *interpretif* dan *naturalistik* terhadap pokok permasalahannya. Hal ini berarti para peneliti kualitatif melakukan penelitian dalam *setting* yang *natural* (secara alami), dengan upaya untuk memahami, memberi tafsiran pada fenomena yang dilihat dari arti yang diberikan orang-orang kepadanya (Prastowo, 2016).

Sumber data dalam penelitian ini adalah hasil observasi dan hasil wawancara dengan siswa sekolah dasar di lingkungan Kecamatan Bayongbong serta sumber tertulis berupa buku, jurnal dan dokumen berkaitan dengan kegiatan penelitian ini. Penelitian ini menggunakan model analisis data dari Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2012). Langkah-langkah dalam analisis data yaitu, *data collection* (pengumpulan data), *data reduction* (seleksi data), *data display* (menyajikan data), dan *conclusion drawing/verification* (penarikan kesimpulan).

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa sekolah dasar yang berada di lingkungan Kecamatan Bayongbong dengan kecenderungan aktif bermain permainan *Mobile Legend*. Jumlah subjek sebanyak 10 siswa. Adapun wawancara penelitian ini dilakukan pada orang tua atau wali siswa sebagai narasumber data sekunder.

Prosedur penelitian ini dilaksanakan pada 5 tahap. Tahap pertama yaitu perencanaan, dilaksanakan sebelum melakukan penelitian. Peneliti melakukan perizinan terlebih dahulu dengan lembaga terkait. Dalam hal ini, peneliti mengajukan perizinan kepada lembaga Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya untuk membuat surat rekomendasi perizinan penelitian yang akan dilaksanakan di Kecamatan Bayongbong. Tahap kedua yaitu pembuatan instrumen penelitian. Pada tahap ini, peneliti membuat dan mengembangkan instrument penelitian berupa lembar wawancara yang dikonsultasikan kepada dosen pembimbing. Tahap ketiga, yaitu mengumpulkan data. Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan data dengan wawancara dan FGD (*Forum Group Discussion*) secara langsung kepada narasumber. Tahap keempat, yaitu pengolahan data. Peneliti melakukan

pengolahan data dengan mendeskripsikan data yang diperoleh. Tahap kelima yaitu penyusunan laporan penelitian. Pada tahap ini, peneliti menyusun laporan penelitian dengan bimbingan dosen pembimbing.

Prosedur pengumpulan data penelitian kualitatif adalah dengan wawancara, observasi dan dokumentasi. Pada penelitian ini yang digunakan adalah wawancara dan FGD (*Forum Group Discussion*). FGD merupakan sebuah wawancara mendalam dengan sejumlah orang (paling banyak 10 orang) yang terpilih, terdiri dari orang-orang yang setara secara sosial (Afrizal, 2017). Wawancara dan FGD dilakukan secara bersamaan pada satu tempat secara runtut dari narasumber pertama sampai narasumber 10. FGD dilakukan ketika pertanyaan yang diberikan kepada narasumber sulit untuk dijawab atau jawaban yang diberikan narasumber mirip dan hampir sama dengan sesama narasumber lainnya. Instrumen pada metode ini berupa lembar wawancara dan pertanyaan yang dijadikan suatu permasalahan untuk didiskusikan. Lembar wawancara terdiri dari pertanyaan yang membahas tentang intensitas waktu bermain permainan *Mobile Legend* dan motivasi belajar siswa sejak mulai bermain permainan *Mobile Legend*.

Teknik analisis data pada penelitian ini mengacu pada model analisis interaktif yang digagas oleh Miles dan Huberman (Afrizal, 2017). Secara garis besar, Miles dan Huberman membagi analisis data dalam penelitian kualitatif ke dalam tiga tahap, yaitu kodifikasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Menurut Iskandar (2011) dalam proses analisis data interaktif terdapat tiga langkah yang harus dilakukan oleh peneliti, yaitu: (1) reduksi data, mereduksi data berarti merangkum, peneliti merangkum data (2) display atau penyajian data, dan (3) mengambil kesimpulan atau verifikasi.

Data yang diberikan merupakan kata-kata atau kalimat yang dideskripsikan dari jawaban narasumber yang diperoleh dari wawancara dan FGD. Kemudian data tersebut diolah dan dirumuskan sesuai pengelompokannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1 menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh dari setiap intensitas waktu dapat dipersentasikan sebagai berikut.

Tabel 1. Analisis dampak permainan *Mobile Legend* berdasarkan intensitas waktu terhadap motivasi belajar

Kategori	Nama	Waktu	Motivasi Belajar
Kadang	ABA	< 30 menit	1. Banyak waktu yang digunakan untuk belajar di rumah 2. Tidak ketergantungan 3. Tidak sulit berkonsentrasi 4. Tidak ada penurunan nilai mata pelajaran
	NAL	< 1 jam	
	HLA	30 m-1 jam	
	ZYN	30 m-1 jam	
Sering	DRP	1-2 jam	1. Berkurangnya waktu belajar di rumah 2. Mulai ketergantungan 3. Mulai sulit untuk belajar 4. Mulai bertambah malas 5. Kurangnya focus saat belajar 6. Belum ada penurunan nilai mata pelajaran
	RFH	> 1 jam	
	RIL	> 1 jam	
	REP	1 jam	
Selalu	ASA	> 3 jam	1. Tidak dapat belajar di rumah 2. Sudah ketergantungan 3. Acuh terhadap pelajaran 4. Malas untuk belajar 5. Tidak ada focus saat belajar 6. Adanya penurunan pada nilai-nilai mata pelajaran
	FBH	> 2 jam	

Dari tabel diatas didapati bahwa persentase intensitas waktu kadang sebesar 40%, intensitas waktu sering sebesar 40%, dan intensitas waktu selalu sebesar 20%. Secara detil data data subjek dalam penelitian ini dijelaskann lebih lanjut.

Subjek dengan intensitas waktu bermain kadang adalah ABA dengan intensitas waktu kurang dari 30 menit dalam sehari, NAL dengan intensitas waktu kurang dari 1 jam dalam sehari, sedangkan HLA dan ZYN dengan intensitas waktu 30 menit sampai 1 jam dalam sehari. Peneliti menyimpulkan intensitas waktu kadang pada

intensitas waktu kurang dari 1 jam dalam sehari. Dampak pada motivasi belajar yaitu banyak waktu yang digunakan untuk belajar, Tidak ketergantungan pada permainan permainan *Mobile Legend*, tidak sulit berkonsentrasi pada saat belajar, dan tidak adanya penurunan nilai mata pelajaran di sekolah. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa, subjek dengan intensitas waktu bermain kadang memiliki motivasi tinggi untuk belajar, belum terpengaruh oleh permainan *Mobile Legend*.

Subjek dengan intensitas waktu bermain sering adalah DRP dengan intensitas waktu 1 jam-2 jam bermain dalam sehari, RFH dan RIL dengan intensitas waktu lebih dari 1 jam dalam sehari, dan REP dengan intensitas waktu bermain 1 jam dalam sehari. Peneliti menyimpulkan kategori intensitas waktu sering pada intensitas waktu bermain lebih dari 1 jam dalam sehari. Dampak pada motivasi belajar yang dirasakan yaitu berkurangnya waktu belajar di rumah, mulai sulit untuk belajar di rumah, mulai bertambah malas karena ingat permainan *Mobile Legend*, berkurangnya fokus saat belajar, belum ada penurunan nilai mata pelajaran di sekolah. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa, subjek dengan intensitas waktu bermain sering memiliki penurunan motivasi belajar karena sudah terpengaruh oleh permainan *Mobile Legend*.

Subjek dengan intensitas waktu bermain selalu adalah ASA dengan intensitas waktu bermain lebih dari 3 jam dalam sehari dan FBH dengan intensitas waktu bermain lebih dari 2 jam dalam sehari. Peneliti menyimpulkan kategori intensitas waktu selalu pada intensitas waktu bermain lebih dari 2 jam dalam sehari. Dampak pada motivasi belajar yang dirasakan yaitu tidak dapat belajar di rumah, sudah ketergantungan pada permainan *Mobile Legend*, acuh terhadap pelajaran, tidak bisa belajar dirumah, tidak ada fokus saat belajar, adanya penurunan pada nilai-nilai mata pelajaran. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa, subjek dengan intensitas waktu bermain selalu memiliki penurunan motivasi yang sangat signifikan.

Tidak dapat dipungkiri lagi, bahwa permainan *Mobile Legend* ini hanya memberikan dampak negatif pada motivasi

belajar siswa sekolah dasar (Abriani, Abdullah, & Sumule, 2018). Dampak negatif diartikan sebagai benturan atau pengaruh kuat yang berakibat buruk dan menyimpang dari ukuran atau norma umum dalam masyarakat (Rachmatullah, 2017). Permainan *Mobile Legend* menjadikan beberapa siswa sekolah dasar menjadi kecanduan bermain permainan tersebut. Alasan mereka permainan ini karena permainan ini menantang, penuh strategi, dan dimainkan secara berkelompok. Oleh karena itu siswa yang kecanduan bermain permainan *Mobile Legend* dengan intensitas waktu lebih dari 2 jam sudah tidak memiliki motivasi belajar pada dirinya.

KESIMPULAN

Hasil penelitian dari dampak permainan *Mobile Legend* terhadap motivasi belajar siswa ini dapat disimpulkan bahwa bermain permainan *Mobile Legend* memiliki tingkat kecanduan yang berbeda-beda menurut intensitas waktu bermain. Menurut penelitian ini diklasifikasikan menjadi 3 kategori, yaitu kategori intensitas waktu kadang dengan total waktu bermain kurang dari satu jam, dengan dampaknya tidak terlalu berpengaruh pada motivasi belajar siswa, kategori intensitas waktu sering dengan total waktu bermain lebih dari satu jam, dampaknya memiliki penurunan motivasi belajar, kategori intensitas waktu selalu dengan total waktu bermain lebih dari 2 jam, dampaknya memiliki penurunan motivasi yang sangat signifikan berupa tidak mau belajar, acuh terhadap pelajaran, dan menurunnya nilai-nilai mata pelajaran di sekolah. Implikasi penelitian ini antara lain menjadi wacana bagi siswa dan guru untuk mulai membatasi anak didiknya dalam bermain game online.

Dalam penelitian ini, peneliti terbatas pada deskripsi tanda kualitatif dari penurunan motivasi, belum menilai dari sisi kemampuan akademik maupun motivasi secara lebih spesifik. Penelitian kedepan dapat meneliti seberapa besar dampak yang dialami siswa dan juga pada variable lain yang berkaitan dengan penurunan motivasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abriani, A. I., Abdullah, Z., & Sumule, M. (2018). Behavior of users of online game *Mobile Legends* communication (study in FISIP students of Halu Oleo University). *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO*, 3(1), 1-9.
- Afrizal. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Ahmadi, R. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta AR-Ruzz Media.
- Dimiyati & Mudjiono. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadliansyah, F. (2019). Efektivitas media neo snake dan ladder game terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 13-14.
- Hamalik, O. (2003). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Istiqomah, K. (2016). *Dampak Game pada Kepribadian Sosial Anak*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Skripsi: Semarang. UIN Walisongo. Semarang.
- Mulyasa, E. (2003). *Kurikulum Berbasis Kompetensi; Konsep, Karakteristik dan Impelementasi*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Nazir, M. (2011). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Prastowo, A. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Ranangan Penelitian*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Rahardjo, M. (2017). *Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif: Konsep Dan Prosedurnya*. Tesis. Malang: Program Pascasarjana, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Rachmatullah, R. (2017). *Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif*

- Penggunaan Gadget Pada Anak di Desa Cikatomas Kecamatan Cilograng Kabupaten Lebak Provinsi Banten*. Skripsi. Bandung: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. UNPAS, Bandung.
- Sadirman, A. M. (2006). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grafindo.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RND)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiyasa, S. (2013). Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa materi sistem kelistrikan otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 129-130.
- Suprihatin, S. (2015). Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 3(1), 74-75.
- Tiari, D. A., Suryani, N., Suharno. (2019). Penerapan multimedia interaktif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA materi struktur organ tubuh manusia. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 24-25.
- Yogatama, I. K. S., Kharisma, A. P., & Fanani, L. (2019). Analisis faktor-faktor yang memengaruhi minat pemain dalam permainan MOBA (studi kasus: Mobile Legends: Bang-Bang!). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(3), 2558-2566.