

# The Influence of Educational Online Games on Student Learning Motivation

## [Pengaruh Game Online Edukasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa]

Nadia Wulandari<sup>1)</sup>, Moch. Bahak Udin By Arifin<sup>\*2)</sup>

<sup>1)</sup> Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2)</sup> Dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

\*Email Penulis Korespondensi: [bahak.udin@umsida.ac.id](mailto:bahak.udin@umsida.ac.id)

**Abstract.** *Online games use multimedia that is made as attractive as possible so that players get batik satisfaction and use internet access. The use of online games has the potential to influence the motivation of students in their pursuit of learning. This study aims to determine and analyze online games' influence on student learning motivation at SD Muhammadiyah 1 Waru, Sidoarjo Regency. The type of research used is quantitative. Data collection techniques use questionnaires and documentation of students. The results of research that has been conducted show 1) Online games affect learning motivation in students; 2) The application of a comprehensive technology learning process is one alternative strategy to deal with students who have online game addiction; 3) Based on the results of research on children, it can be seen that a) children spend 15% of the time playing the Internet for 30 minutes, then increase by 25% for 2 to 3 hours in one day; b) 60% of children play the Internet for 5 hours per day or more than 5 hours during school holidays. Based on the findings of a simple linear regression test, it was found that the r-count has a significance level of 5%, which is  $0.703 > 0.444$ , and the r-count > the rtable. Thus,  $H_a$  believes that online games influence grade students' motivation to learn at SD Muhammadiyah 1 Waru Kabupaten Sidolarjol is acceptable. Hypothesis tests show a significant effect of educational online games on learning motivation in grade 3, 4, and 5 students of SD Muhammadiyah 1 Waru.*

**Keywords :** *Online Games, Education, Learning Motivation, Students*

**Abstrak.** *Game online menggunakan multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemainnya mendapatkan kepuasan membuat dan menggunakan akses internet. Penggunaan game online berpotensi mempengaruhi motivasi siswa dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa di SD Muhammadiyah 1 Waru Kabupaten Sidoarjo. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi siswa. Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan 1) Game online berpengaruh terhadap motivasi belajar pada siswa; 2) Penerapan proses pembelajaran teknologi yang komprehensif merupakan salah satu alternatif strategi untuk menghadapi siswa yang mengalami adiksi game online; 3) Berdasarkan hasil penelitian terhadap anak dapat diketahui bahwa a) anak menghabiskan 15% waktunya bermain internet selama 30 menit, kemudian meningkat sebesar 25% selama 2 sampai 3 jam dalam satu hari; b) 60% anak bermain internet selama 5 jam per hari atau lebih dari 5 jam saat liburan sekolah. Berdasarkan temuan uji regresi linier sederhana diperoleh r hitung mempunyai taraf signifikansi 5% yaitu  $0,703 > 0,444$  dan r hitung > r tabel. Dengan demikian,  $H_a$  berpendapat bahwa pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa kelas di SD Muhammadiyah 1 Waru Kabupaten Sidolarjol dapat diterima. Uji hipotesis menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan game online edukasi terhadap motivasi belajar pada siswa kelas 3, 4, dan 5 SD Muhammadiyah 1 Waru.*

**Kata Kunci :** *Game Online, Pendidikan, Motivasi Belajar, Siswa*

## I. PENDAHULUAN

Pandemi Covid19 melanda berbagai negara termasuk Indonesia adalah salah satu yang mengalami dampak penyebaran virus Covid19. Penerapan berbagai cara telah diterapkan untuk meminimalisir penyebara virus covid19. Salah satu penerapan terhadap pendidikan sekolahan yaitu dengan cara menghentikan proses belajar mengajar secara tatap muka di lingkungan sekolahan, sebagai gantinya yaitu menerapkan pembelajaran secara daring bagi seluruh siswa. Hal ini meengacu pada peraturan surat edaran Mendibud Nomor 4 tahun 2020 mengenai pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran Covid19 yang dikeluarkan pada tanggal 24 Maret 2020, maka diharapkan untuk keseluruhan siswa melakukan pembelajaran di rumah dengan sistem daring atau *online* (Bestari, 2020).

Respon masyarakat terhadap pemberlakukan penerapan sekolah daring ini ada yang pro dan kontra dari berbagai onkum. Fokus riset penelitian ini yaitu menyoroti pengaruh *game online* pada siswa selama pandemi

Covid19. Penggunaan internet periode tahun 2020 mencapai 1,5 miliar pengguna di seluruh dunia. Di Indonesia pengguna internet mencapai 175,4 juta di tahun 2020 dari total jumlah penduduk seluruh Indonesia yaitu 270,20 juta jiwa (Kemp, 2020). Berdasarkan data Badan Pusat Statistik periode tahun 2020 menyatakan bahwa terjadinya peningkatan penggunaan internet di Indonesia sebesar 40%, hal ini disebabkan seiring diterapkannya pembelajaran jarak jauh (PJJ) dan *work from home* (WFH) (Midayanti, 2021).

Pemberlakuan pembelajaran secara daring merupakan proses belajar mengajar oleh guru terhadap siswa yang dilakukan tanpa tatap muka atau tidak secara langsung, tetapi dilakukan dengan media internet. Metode pembelajaran dilakukan melalui *video conference*, *e-learning* atau *distance learning*. Pembelajaran daring merupakan terobosan baru yang belum pernah diterapkan sebelumnya baik bagi siswa maupun gurunya, sehingga memerlukan beberapa waktu untuk dapat beradaptasi (Hakiman, 2020). Pemberlakuan proses belajar secara daring menimbulkan dampak positif dan negatif diantaranya yaitu siswa dapat menerima materi dengan mudah dan belajar mengevaluasi pembelajaran sendiri dimana pun mereka berada, baik dilakukan di rumah maupun di tempat umum lainnya. Sedangkan dampak negatif yaitu kebanyakan siswa menyalahgunakan sistem belajar online yang dapat diakses berbagai macam hal diluar pembelajaran sekolah di media internet, hal itu dapat merugikan dirinya sendiri (Putra, 2020).

Perkembangan teknologi di beberapa dekade terakhir telah berkembang pesat dan kompleks. Munculnya jejaring internet membawa perubahan besar bagi memenuhi kebutuhan manusia bahwa internet dapat memberikan pengaruh yang besar terhadap nilai-nilai budaya (Santoso, 2013). Sejak adanya internet memberikan ketertarikan kepada kebanyakan orang yang dapat membuat terpesona olehnya karena dapat diakses di belahan seluruh dunia. Menurut data survei eMarketer oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia tahun 2018 jumlah pengguna internet di seluruh dunia mencapai 3,6 miliar. Indonesia masuk dalam sepuluh besar pengguna internet terbesar di dunia. Hadirnya internet menjadikan pekerjaan dan memenuhi kebutuhan lebih mudah dan efisien, serta tersedianya berbagai macam hiburan dan *game online* (Kominfo, 2018).

*Game online* adalah permainan yang dimainkan oleh banyak pemain secara terhubung satu sama lainnya, sehingga didalamnya terdapat komunikasi dan interaksi secara langsung melalui jaringan internet. Bagi siswa memiliki daya tarik terhadap internet yang membuat siswa lebih senang untuk bermain game daripada belajar. *Game online* sudah menjadi aktivitas rutinitas keseharian, selain memberikan permainan menarik *game online* juga dapat menyebabkan ketagihan bagi penggunanya. Hal ini didapati ketika sedang memainkan game lalu kalah akan mencobanya kembali hingga mencapai kemenangan. Jika hal ini didapati oleh siswa dalam proses pembelajaran tentunya akan memunculkan siswa *egocentris* dan mengedepankan *individualisme*.

Fenomena kecanduan terhadap *game online* menyebabkan siswa dengan sendirinya akan menjauh dari lingkungan sekitar dan beranggapan bahwa lingkungan sosialnya berada pada dunia maya yang dapat memberikan kesenangan dan dapat berinteraksi banyak orang melalui internet. *Game online* memiliki dampak positif tidak hanya meningkatkan keterampilan fisik namun juga kemampuan intelektual dan meningkatkan imajinasi siswa. Adapun dampak negatifnya untuk siswa akan terbengkelainya kegiatan ataupun pekerjaan rumah karenanya menggunakan waktunya untuk bermain game, sehingga hal ini dapat menurunkan motivasi belajar.

Terdapat beberapa pengertian mengenai *game online* menurut kamus Macmillan (2011) game adalah sebuah aktivitas yang dilakukan dalam keadaan *fun* atau menyenangkan yang didalamnya mengandung unsur kemenangan dan kekalahan. Menurut Eddy Liem selaku direktur gamer Indonesia mengatakan *game internet* adalah sebuah permainan yang dimainkan melalui jaringan internet dan dioperasikan dari komputer atau konsol game (Kompas media, 2003). Menurut Adams dan Rolling (2007) *game online* merupakan permainan yang diakses oleh banyak pemain yang berada dimanapun tempatnya dengan perantara mesin atau alat yang terkoneksi internet.

*Game online* merupakan permainan yang sering dijumpai dalam aktivitas keseharian. Dahulu *game online* hanya bisa dimainkan melalui komputer saja, namun di era modern ini *game online* dapat dimainkan di berbagai merek smartphone yang diunduh melalui platform *google play store* secara gratis maupun berbayar. Terdapat berbagai jenis permainan *game online* diantaranya yaitu mobile legend, pubg, free fire, aov, dan lain sebagainya. Pada umumnya game merupakan alternatif untuk menghilangkan kejenuhan di sela-sela aktivitas seperti kerja atau belajar. Selain itu terdapat juga penggemar game yang menjadikan *game online* sebagai hobby atau bahkan untuk mendapatkan keuntungan seperti gamer.

Penggerak timbulnya rasa keingintahuan siswa untuk belajar atau meningkatkan pengetahuan merupakan bagian dari motivasi belajar. Agar dapat mencapai prestasi belajar pentingnya motivasi belajar sebagai penunjang bagi siswa agar dapat mencapai target yang diinginkan. Motivasi belajar memerlukan kesadaran individu siswa yang dipengaruhi oleh gaya hidup masing-masing siswa. Oleh sebab itu, perkembangan teknologi yang ada seharusnya dapat membantu siswa dalam meningkatkan pengetahuan yang diimbangi oleh motivasi belajar yang tinggi melalui *game online* adalah strategi atau penerapan untuk dapat meningkatkan motivasi belajar (Yamin, 2007; Hamalik, 2008; Sardiman, 2012).

Menurut Winkel (2004) motivasi merupakan dorongan psikis interaktif yang aktif terhadap lingkungan belajar untuk meningkatkan pengetahuan, sehingga menghasilkan sebuah perubahan pengetahuan atau pemahaman,

keterampilan dan nilai sikap. Keterlibatan diri siswa terhadap motivasi belajar adalah sebagai motor penggerak untuk mencapai prestasi belajar.

Prestasi belajar yang baik dapat dicapai melalui motivasi belajar siswa dengan minat yang tinggi sehingga dapat belajar dengan sungguh-sungguh. Pengembangan kemampuan diri siswa dipengaruhi oleh motivasi belajar secara optimal dalam meningkatkan belajar siswa. Hal ini menciptakan hasil belajar yang tinggi dapat diraih jika motivasi belajar yang tinggi juga, artinya semakin tinggi prestasi belajar yang akan diraihinya, maka diikuti juga dengan tingginya motivasi belajar, sehingga akan memperoleh efektivitas pembelajaran yang diharapkan.

Menurut Kurniawan dalam Manoppo (2005) terdapat beberapa aspek yang mempengaruhi tinggi rendahnya motivasi belajar siswa sebagai dorongan siswa untuk belajar dengan rasa tanggungjawab yang tinggi, target terhadap prestasi belajar sebagai tujuan akhir, tingkat realitis dalam usaha mencapai prestasi belajar, ketahanan belajar dalam situasi membuat keputusan secara cepat, keterlibatan dalam kegiatan belajar berbagai hal yang dipelajari sehingga aktif mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Sudut pandang dampak positif pada *game online* dapat dijabarkan untuk meningkatkan konsentrasi bagi pengguna atau gamer dalam memainkan game yang memerlukan tingkat kefokusannya yang tinggi. Jika tingkat permainan sulit maka membutuhkan tingkat konsentrasi yang tinggi. Mengembangkan data berpikir atau penalaran yang dapat meningkatkan kemampuan terhadap pemecahan masalah, menganalisis situasi, dan membuat keputusan secara cepat. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris dalam memainkan *game online*. Menghibur, mengalihkan perhatian dan mengurangi stress, pada dasarnya *game online* dibuat untuk menghibur dan sebagai media refreshing sehingga dapat menghilangkan penat disela-sela kesibukan. Mendapatkan teman baru dalam bermain *game online* yang dapat dimainkan banyak orang yang berada di tempat yang berbeda.

Dampak negatifnya yaitu dapat membuat kecanduan yang berlebihan dan melupakan segala kepentingan pribadinya sehingga menimbulkan kurangnya sosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Menurunkan kebugaran tubuh pada saat asik dengan permainan *game online* maka kurangnya pergerakan tubuh sehingga dapat menimbulkan kekurangan aktivitas olahraga. Sulitnya konsentrasi saat proses belajar mengajar, dimana pemikirannya terfokuskan pada *game online* yang melalaikan tugas-tugas belajar. Menurunnya motivasi belajar karena jika sudah memiliki rasa kecanduan *game online* maka akan malas belajar. Merusak mata dan juga saraf jika memainkan game secara berlebihan sehingga dapat melemahkan lensa mata.

Dari uraian mengenai dampak dari *game online* di atas bahwasanya terdapat dampak positif dan negatifnya khususnya pada kalangan siswa. Begitu juga yang terjadi di SD Muhammadiyah 1 Waru. Perkembangan teknologi berupa *game online* ini telah memberikan dampak positif maupun negatif terhadap siswa yang ada di sekolah SD Muhammadiyah 1 Waru. Dampak positif dari *game online* yang ditunjukkan oleh siswa yaitu ketika proses pembelajaran berlangsung rata-rata siswa yang menyukai atau terbiasa memainkan *game online* ketika belajar di kelas memberikan respon lebih cepat dalam memecahkan masalah. Mengingat dampak positif *game online* yang telah disebutkan di atas bahwa pengaruh *game online* dapat mengembangkan daya berpikir atau penalaran, dengan bermain *game online* seorang *gamer* akan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, analisis situasi, dan matematika serta dapat membuat keputusan secara cepat. Akan tetapi, dampak negatifnya adalah siswa menjadi sulit berkonsentrasi saat pembelajaran berlangsung. Dimana *game online* dapat mempengaruhi sulitnya berkonsentrasi saat proses belajar mengajar, saat proses pembelajaran seorang *gamer* yang sudah kecanduan akan lebih memikirkan tentang *game* maka konsentrasinya dalam pembelajaran pun terganggu.

Berdasarkan dari pengamatan peneliti pada SD Muhammadiyah 1 Waru bahwa *game online* adalah permainan yang menggunakan media elektronik, berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain mendapat kepuasan batik dan tentunya menggunakan akses internet. Sehingga *game online* mampu memberikan dampak terhadap motivasi belajar siswa. Unsur kebaruan dari penelitian sebelumnya yaitu penelitian ini dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh dari *game online* terhadap motivasi belajar siswa yang dilakukan pada SD Muhammadiyah 1 Waru Kabupaten Sidoarjo.

Tujuan dalam riset ini guna menganalisis Pengaruh *Game online* Edukasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SD Muhammadiyah 1 Waru Kabupaten Sidoarjo.

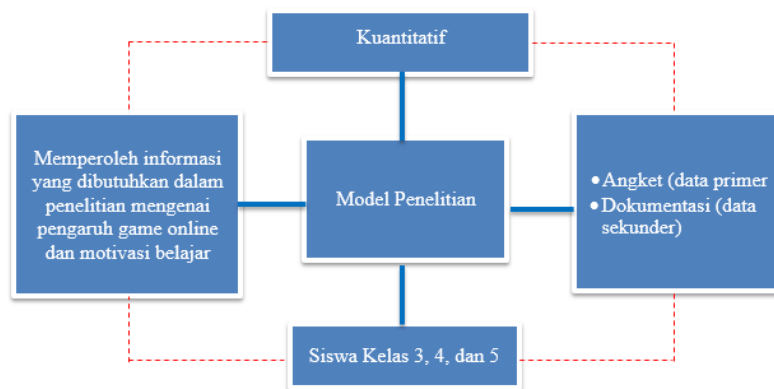
## II. METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Teknik pengumpulan data dan informasi diperoleh melalui angket dan dokumentasi terhadap siswa SD Muhammadiyah 1 Waru. Menurut Sugiono (2017) metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau stempel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/ statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotensi yang telah ditetapkan.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket sebagai data primer yang dibuat peneliti guna menyelesaikan masalah yang sedang diteliti. Angket berisi sejumlah pertanyaan dan pernyataan tertulis yang diberikan kepada responden yang dijawab secara tertulis oleh responden. Data angket dari responden dihitung menggunakan skala likert 1-5. Sedangkan data sekunder diperoleh melalui dokumentasi digunakan untuk memperoleh data asli dan langsung dari sumber yang diteliti. Data yang dikumpulkan dari penelitian ini terdiri dari *game online* dan motivasi belajar siswa. Data mengenai *game online* dan motivasi belajar siswa diperoleh melalui dokumentasi dan angket yang diberikan pada responden.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas SD yang berjumlah 100 orang dengan penentuan sampel menggunakan tehnik simple random sampling yakni 25% dari jumlah populasi yaitu 60 siswa SD. Adapun alasan yang dipilih peneliti berdasarkan survei yang telah diamati mengapa menggunakan siswa kelas 3, 4, dan 5 pada SD Muhammadiyah 1 Waru sebagai sampel penelitian adalah siswa kelas tinggi sudah memiliki kemampuan kognitif yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang masih duduk di kelas rendah.

Data yang diperoleh dari angket kemudian dianalisis dan digunakan untuk menjawab rumusan permasalahan. Data yang terkumpul dari angket ditabulasikan dan ditampilkan dalam tabel. Sebelum dilakukan uji korelasi terlebih dahulu dilakukan uji keabsahan data melalui uji validitas dan reabilitas. Uji validitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana valid tidaknya variabel yang sedang diteliti. Sedangkan uji reabilitas digunakan untuk mengukur konsistensi sebuah alat ukur jika pengukuran tersebut dilakukan kembali atau diulang. Selanjutnya data yang terkumpul di analisis menggunakan aplikasi SPSS dengan menggunakan uji korelasi sederhana dan uji regresi berganda dan kemudian dianalisis secara deskriptif. Uji korelasi sederhana digunakan untuk mengetahui keeratan hubungan antar dua variabel serta mengetahui arah hubungan yang terjadi. Sedangkan uji regresi berganda digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y).



**Gambar 1. Alur Penelitian**

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah 1 Waru Kabupaten Sidoarjo Jalan Anggrek VI no 36, Koreksari, Kecamatan Waru, Kabupaten Sidoarjo. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas 3, 4, 5 yang berjumlah 100 siswa yang dapat dirincikan sebagai berikut:

Tabel 3. Data Jumlah Siswa Kelas SD Muhammadiyah 1 Waru

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	III	14	23	35
2.	IV	5	23	36
3.	V	16	13	29
Jumlah				100

Berdasarkan hasil data jumlah siswa pada tabel 3 di atas menunjukkan kelas III terdapat siswa laki-laki sebanyak 14 siswa dan perempuan 23 siswa. Kelas IV siswa laki-laki sebanyak 5 siswa dan perempuan 23 siswa. Kelas V siswa laki-laki sebanyak 16 siswa dan perempuan 13 siswa.

## B. Hasil Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif variabel *game online* digunakan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa yang dikategorikan sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Interval} = \frac{\text{Jumlah skor tertinggi} - \text{jumlah skor terendah}}{\text{Jumlah kategori}}$$

Jumlah kategori

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Interaksi Teman Sebaya SD

Kategori	Interval	Frekuensi	Presentase (%)
Sangat tinggi	170 – 200	0	0%
Tinggi	140 – 169	61	80%
Sedang	110 – 139	9	12%
Rendah	80 – 109	6	8%
Sangat rendah	50 – 79	0	0%
Total		76	100%
Min		86	
Max		163	
Mean		125,584	

Berdasarkan tabel 4 di atas menunjukkan bahwa pengaruh *game online* siswa terhadap motivasi belajar SD Muhammadiyah 1 Waru didominasi dalam kategori tinggi dengan persentase 80%.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar

Kategori	Interval	Frekuensi	Presentase (%)
Sangat tinggi	136 – 160	6	8%
Tinggi	112 – 135	65	85%
Sedang	88 – 111	5	7%
Rendah	64 – 87	0	0%
Sangat rendah	40 – 63	0	0%
Total		76	100%
Min		97	
Max		144	
Mean		123,81	

Berdasarkan tabel 5 di atas menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas 3, 4, 5 SD Muhammadiyah 1 Waru dalam kategori tinggi dengan persentase 85%. Hal ini dibuktikan dengan uji normalitas yang memiliki nilai signifikansi  $0,992 > 0,05$  artinya dapat disimpulkan bahwa data tersebut dikatakan berdistribusi normal. Dari hasil uji linearitas diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,529 > 0,05$  sehingga disimpulkan bahwa terdapat hubungan linear antara dampak *game online* terhadap motivasi belajar.

TABEL 6. ANOVA

ANOVA<sup>b</sup>

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	791.024	1	791.024	14.583	.000 <sup>a</sup>
	Residual	4013.963	74	54.243		
	Total	4804.987	75			

● TABEL 7. COEFFICIENTS

Coefficients<sup>a</sup>

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	147.591	6.751		21.862	.000
<i>Game_Online</i>	.270	.071	.406	3.819	.000

Tabel 8. Model Summary

	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
R	.406 <sup>a</sup>	.165	.153
			7.365

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa hasil nilai  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel ( $3,819 > 1,995$ ) dan signifikan  $0,000 < 0,05$ . Adapun dari hasil determinasi diperoleh nilai  $R$  sebesar  $0,406$ ,  $R$  square  $0,165$ . Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa *game online* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas 3,4,5 SD Muhammadiyah 1 Waru.

### A. Intensitas Penggunaan Game Online Terhadap Tingkat Motivasi Belajar Siswa

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara Pengaruh *game online edukasi* terhadap motivasi belajar pada siswa kelas 3,4 dan 5 SD Muhammadiyah 1 Waru. Dengan  $t$  hitung sebesar  $(3,819) > t$  tabel  $(1,995)$ ,  $R = 0,406$ , koefisien determinasi  $R$  Square =  $0,165$  dan signifikansi  $0,000 < 0,05$  menunjukkan bahwa hipotesis diterima. Besar koefisien determinasi ( $R$  Square) adalah  $0,165$  yang artinya bermain *game online* memiliki kontribusi sebesar  $16,5\%$  terhadap motivasi belajar sedangkan  $83,5\%$  dipengaruhi oleh faktor lain.

Berdasarkan hasil penelitian motivasi belajar dipengaruhi 2 jenis yaitu motivasi intrinsik yang di mana seseorang siswa akan terus memfokuskan dirinya untuk selalu belajar dan itu merupakan keinginan dalam dirinya, sedangkan motivasi belajar eksterinsik adalah dorongan dalam luar seseorang dimana disini seseorang tidak terlalu mementingkan belajar dan bahkan seseorang tersebut akan lebih mementingkan hal lain untuk difokuskan, (Winkel, 2004). Tentunya dari segi itu siswa mendapatkan dorongan untuk tidak terlalu mementingkan belajar dan memilih mementingkan hal lain salah satunya adalah *game online*, dimana ketika bermain *game online* seseorang secara tidak langsung akan mempengaruhi motivasi belajarnya yang dikarenakan waktu dan tenaga yang dipergunakan akan banyak dihabiskan untuk bermain daripada belajar sehingga responden penelitian tersebut menyatakan bahwasanya dapat menyesuaikan keadaan antara bermain *game online* terhadap kebutuhan yang lainnya dari hasil tersebut seperti dipanggil orang tua pada saat bermain *Game online* seharusnya berhenti dengan pernyataan sangat sesuai, mengontrol emosi pada saat bermain *game online*, dan tetap rajin belajar

Adanya hal-hal menarik dan baru yang di dapatkan dalam bermain *games* menimbulkan siswa sering terlena oleh apa yang menjadi tanggung jawabnya sebagai pelajar. Hal ini akan berakibat fatal apabila tidak terjadinya sinkronisasi dalam menanggulangi dampak negatif yang ditimbulkan. Menurut Margaretha (dalam Bahana, 2008) para pemain tidak tahu kapan akan dapat menyelesaikan *game* karena para pembuat *game* membuat pemain ketagihan dengan cara membuat para pemain *game* mencapai suatu level atau posisi baru, ataupun memiliki kekuatan baru secara acak. Kecanduan adalah suatu kondisi dimana individu merasakan ketergantungan terhadap suatu hal yang disenangi akibat kurangnya kontrol terhadap perilaku.

Menurut Azies (2011) *game online* akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangannya. Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas *games*, akan mempengaruhi motivasi belajar sehingga mengurangi waktu belajar. Tentunya dalam menggunakan internet khususnya *game online* haruslah bijaksana dalam mengatasi setiap dampak negatif yang ditimbulkan. Kesadaran diri menjadi motif yang sangat kuat untuk memompa motivasi dalam belajar.

Hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian yang dilakukan oleh Tiffanni Alma (2016) “Pengaruh bermain *Game online* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X dan XI SMK T & I Kristen Salatiga” yang ditunjukkan dari nilai  $R^2$  ( $R$  Square) sebesar  $0,53$  menjelaskan bahwa pengaruh variabel *game online* terhadap motivasi belajar siswa sebesar  $5,3\%$  sedangkan sisanya disebabkan oleh faktor lain yang tidak diteliti. Penelitian tersebut juga menunjukkan nilai  $Sig = 0,034 < 0,050$  yang berarti data tersebut mempunyai pengaruh yang signifikan dan uji linearitasnya diterima.

Maka dari hasil pembahasan di atas bahwa dapat ditarik kesimpulan yaitu terdapat hubungan signifikan intensitas *game online* dengan motivasi belajar. Apabila intensitas siswa pada *game online* meningkat, maka motivasi belajar siswa akan mengalami peningkatan, sebaliknya, apabila intensitas siswa pada *game online* menurun, maka motivasi belajar siswa juga akan mengalami penurunan. Intensitas *game online* berhubungan dengan motivasi belajar karena *game online* membuat siswa tidak mengalami kebosanan dalam belajar. Hal ini dapat dijelaskan bahwa *game online* memberikan pengaruh kepada siswa terbiasa dengan stimulus dinamis yang kaya warna seperti yang ditemukannya dalam *game online*, sehingga siswa menganggap stimulus tidak bergerak dengan warna yang monoton seperti halnya buku dan tulisan di papan tulis yang membosankan.

### B. Pengaruh Game Online Edukasi Terhadap Motivasi Siswa Belajar

Berdasarkan data skala pengaruh *game online edukasi* dan motivasi belajar siswa yang SD Muhammadiyah 1 Waru dianalisis secara deskriptif, pada dampak *game online* diperoleh hasil sebesar  $80\%$  dengan jumlah 61 siswa berada pada kategori tinggi. Sebesar  $12\%$  dengan jumlah 9 siswa berada pada kategori sedang dan sebesar  $8\%$  dengan jumlah 6 siswa berada pada kategori rendah. Pada motivasi belajar

diperoleh hasil sebesar 8% dengan jumlah 6 siswa berada pada kategori sangat tinggi. Sebesar 85% dengan jumlah 65 siswa berada pada kategori tinggi, dan sebesar 7% dengan jumlah 5 siswa berada pada kategori sedang.

Game adalah aktivitas yang dilakukan untuk bersenang-senang atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Game online dapat dijumpai dalam keseharian. Jaman dahulu game online hanya bisa dimainkan dengan menggunakan komputer saja, akan tetapi saat ini game online bisa diakses menggunakan handphone. Rata-rata saat ini seorang pemain memainkan game online dengan menggunakan handphone dan jaringan internet yang memadai. Motivasi adalah dorongan yang sudah menjadi aktif pada saat-saat tertentu dan belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan pemahaman, keterampilan dan nilai sikap.

Tumbuhnya motivasi belajar dalam diri siswa karena adanya keinginan siswa untuk mengetahui sesuatu dan akan mengalami minat belajar siswa sehingga akan sungguh-sungguh dalam belajar dan akan memotivasi agar tercapainya prestasi belajar. Motivasi belajar yang tinggi akan memperoleh hasil belajar yang tinggi, artinya semakin tinggi motivasi belajar akan semakin tinggi pula prestasi belajar yang akan diperolehnya. Dengan adanya motivasi akan meningkatkan proses belajar sehingga akan memperoleh efektifitas dalam proses pembelajaran.

### C. Efektifitas Game Online Edukasi Terhadap Motivasi Siswa Belajar

Pembelajaran menggunakan game edukasi efektif terhadap hasil belajar siswa. Pembelajaran dengan menggunakan game edukasi menuntut siswa untuk berpartisipasi aktif dan berpikir kreatif dalam menyelesaikan game edukasi tersebut. Keberhasilan dalam pembelajaran tidak terlepas dari peran tenaga didik atau guru, baik sebagai motivator maupun fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. Peran guru sebagai motivator dan fasilitator tersebut dapat terpenuhi dengan pemilihan media pembelajaran yang baik.

Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan game edukasi dapat membuat siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran dan tidak mengurangi substansi kajian materi pembelajarannya, akan tetapi dapat membantu memperjelas materi yang diajarkan. Dengan demikian siswa mendapat gambaran yang jelas mengenai materi-materi yang disampaikan guru. Sehingga siswa benar-benar memahami konsep dari sistem kultur jaringan. Pembelajaran dengan menggunakan game edukasi ini juga akan memberikan suasana yang berbeda dalam proses belajarnya, karena selain siswa aktif dalam pembelajaran, game edukasi dapat menambah motivasi siswa untuk menyelesaikan tantangan yang diberikan. Hal ini juga dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi tersebut karena siswa berusaha menyelesaikan dengan kemampuan mereka sendiri serta pendalaman pemahaman yang didapatkan siswa yang didukung dengan tersedianya media digital.

Hasil penelitian yang dilakukan pembelajaran dengan menggunakan game edukasi efektif terhadap motivasi belajar siswa SD Muhammadiyah 1 Waru. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis yang berpengaruh secara signifikan. Artinya bahwa terdapat pengaruh game online edukasi secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

## IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil serta pembahasan mengenai pengaruh game online terhadap Motivasi belajar siswa di kelas SD Muhammadiyah, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. *Game online* berpengaruh terhadap motivasi belajar pada siswa SD Muhammadiyah 1 Waru. Memainkan *game online* memiliki efek negatif apabila dioperasikan secara terus menerus akan menimbulkan gangguan jasmani seperti melemahnya saraf mata. Efek negatif lainnya yaitu dampak pada psikologi pada ketidak stabilan emosi anak, dimana anak lebih cenderung bersikap introvert atau tertutup pada semua orang dan memilih teman yang hanya di dalam game saja. Melalaikan kewajiban seperti ibadah dan tugas sekolah karena banyak menghabiskan waktu untuk bermain game online secara berlebihan. Dalam segi finansial siswa akan lebih banyak mengeluarkan kuota untuk bisa mengakses internet. *Game online* dapat memberikan dampak siswa untuk belajar, hal ini dilihat dari seberapa besar motivasi belajar siswa secara individu terhadap pelajaran di sekolah seperti matematika dan pendidikan Agama Islam.
2. Penerapan proses belajar dengan teknologi yang komprehensif merupakan salah satu strategi alternatif untuk menangani siswa yang memiliki kecanduan *game online*. Hal ini dapat dilakukan apabila tenaga didik mampu melakukan secara terkoordinir dengan baik maka mampu mengelola kelasnya sesuai harapan dan dapat mengembangkan lingkungan belajar sehingga hasil belajar siswa berada pada tingkat perkembangan



yang ideal. Perkembangan teknologi secara pesat ini peran orang tua memiliki pengaruh yang utama dalam mendampingi anak dalam menggunakan *game online*, perlakuan orang tua kepada anak diantaranya memberikan perhatian secara lebih kepada anak, melibatkan anak dalam kegiatan lain, mengajak anak berlibur bersama keluarga, mengajari anak cara berbagi dan bersosialisasi, memantau aktivitas anak dalam penggunaan internet, menggunakan terapi permainan aktif sehinggalah anak mampu mengajari orangtua untuk menceritakan kisah-kisah yang luar biasa, dan menjadi sosok teladan bagi anak yang dapat dicontoh dari kebiasaan-kebiasaan positif.

3. Berdasarkan hasil research terhadap anak menghabiskan waktunya bermain internet sebesar 15% selama 30 menit. Kemudian naik sebesar 25% selama 2 sampai 3 jam dalam satu hari. 60% anak bermain internet selama 5 jam per harinya atau mungkin dapat lebih dari 5 jam di saat liburan sekolah.

Berdasarkan temuan uji regresi linier sederhana, diperoleh hasil bahwa r hitung memiliki taraf signifikansi 5%, yaitu  $0,703 > 0,444$ , dan r hitung  $>$  r tabel.  $H_a$  adalah, bisa dikatakan. “ada pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa kelas di SD Muhammadiyah 1 Waru Kabupaten Sidoarjo” dapat diterima dan uji hipotesis menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara Pengaruh game online edukasi terhadap motivasi belajar pada siswa kelas 3,4 dan 5 SD Muhammadiyah 1 Waru.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT dengan segala karunia-Nya sehingga penelitian ini telah berhasil diselesaikan. Pada kesempatan kali ini, saya menyampaikan banyak ucapan terimakasih kepada orang tua dan keluarga tercinta yang telah memberi doa, dukungan, semangat tanpa henti yang sangat luar biasa. Terima kasih juga kepada teman – teman yang tidak dapat saya sebutkan satu – persatu atas dukungan, semangat, ilmu dan waktunya yang telah diberikan kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini, semoga Allah SWT membalas kebaikan kalian semua.

### REFERENSI

- Ali, Zulfikar, Yari Dwi Kurnaningsih, Setyorini. 2019. Pengaruh dari Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga Tahun Ajaran 2018/2019 (Online). 12 Halaman.
- Angela, “Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir” dalam Jurnal Ilmu Komunikasi Vol.2 No.1, 2013.
- Angela. 2013. Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir (Online). 13 Halaman.
- Anhar. 2010. Panduan Bijak Belajar Internet Untuk Anak. Jakarta.: Adamsains.
- Bavel, J. J. V., Baicker, K., Boggio, P. S., Dkk. 2020. “Using Social and Behavioural Science to Support COVID-19 Pandemic Response. Nature Human Behaviour,” : 4(5); 460–471.
- Bestari, N. P. 2020. “Pertama Dalam Sejarah, Sekolah Tutup Beralih Ke Online.”
- Boediono, Wayan Koster. 2004. Teori Dan Aplikasi Statistika Dan Probabilitas. Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya.
- Budiarti, Lisna, “Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Prestasi Nilai Hasil Belajar”, Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan Bandung, 2019.
- Darwis, Muhammad, “Dampak Dari Kecanduan Game Online Dikalangan Remaja Usia 15-18 Tahun Di Kelurahan Kayuombun” dalam Jurnal Bimbingan dan Konseling, FKIP Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan, Vol.5 No.2, 2020.
- Eko Putra. 2020. “Dampak Positif Dan Negative Pada Daring.” Evaluate, Fraenkel RJ dan Wallen NE. 1993. How to Design and Evaluate Research in Education. New York: McGraw-Hill.
- Fauziah. 2013. “Peningkatan Efektifitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi True Or False Berbantuan Media Flash.”
- Fauzil, M. 2013. “Mencegah Sebelum Parah.” Artikel Majalah Hidayatullah edisi September 2013.
- Kamanto Sunanto, Sosiologi Perubahan Sosial, ( Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2011) hal 23-24
- M.Hafiz Al-Ayouby. Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK.Handayani Bandar Lampung).
- Marlina, Hubungan Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Matematika Anak Usia Sekolah Kelas V Sekolah Dasar Saraswati Denpasar Tahun 2016, Cyber Psikologi Dan Behavior, Volume 3 Nomor 5 Tahun 2016, Hal 17

- Martono, Nanang. 2011. *Sosiologi Perubahan Sosial: perspektif klasik, modern, post modern dan post kolonial*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mcgonigal, Really Is Broken: Why Games Make us Better And How They Can Change The World, (New York: Penguin Press, 2019, Hal 112
- Muhammad Fadhillah, *Buku Ajar Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenada Media, 2019) Hal 690
- Nanda, Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sdn 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda II
- Pati, Ignasius Raimundus. 2019. Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SD Kristen Citra Bangsa (Online). 5 Halaman.

***Conflict of Interest Statement:***

*The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.*