

# Hubungan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di SDN Keboharan

Oleh:

Qurrota A'yun,

Feri Tirtoni

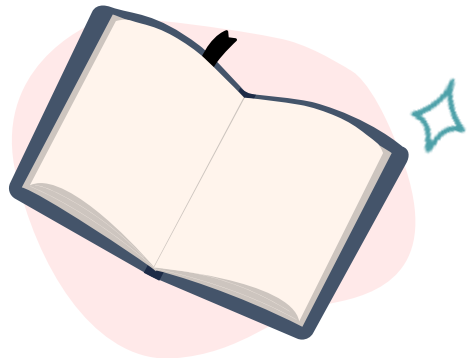
Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

September, 2022



# Pendahuluan



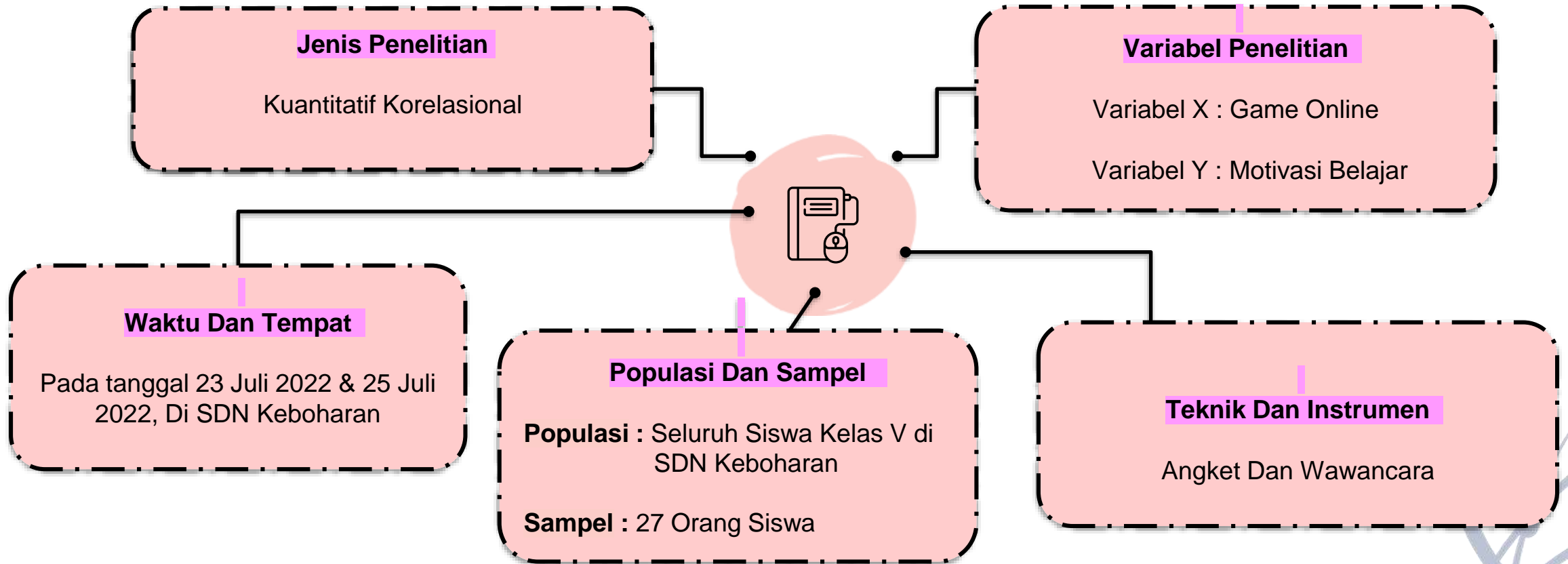
- Permainan game online banyak digemari dikalangan anak SD. Hal ini dikarenakan siswa SD cenderung masih suka bermain, bergerak, dan menyukai permainan yang mempunyai peraturan serta bernuansa persaingan.
- Karena hal tersebut akhirnya membuat siswa SD tertantang untuk dapat terus-menerus bermain tanpa memperdulikan berapa lama waktu yang dipergunakan.
- Akhirnya berdampak membuat mereka akan lebih senang untuk bermain game online dibanding belajar atau mengerjakan tugas. Dengan demikian, bisa dikatakan bahwa motivasi belajar para siswa SD menurun semenjak adanya game online.

# Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

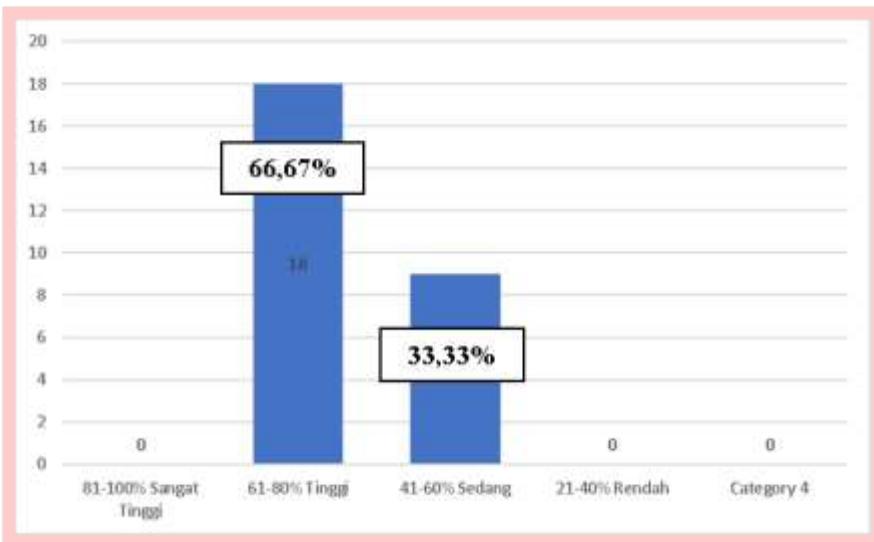


1. Apakah terdapat hubungan game online terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SDN Keboharan?
2. Seberapa besar tingkat hubungan game online terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SDN Keboharan?

# Metode



# Hasil Analisis Data Deskriptif (Variabel X)

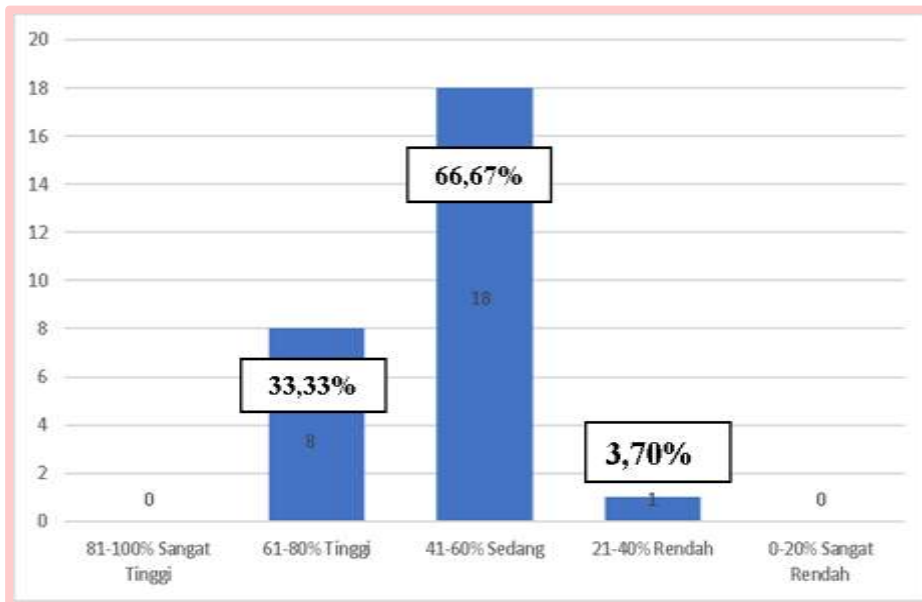


Hasil data angket game online, kategorisasi distribusi frekuensi data variabel (X)

Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
81-100%	0	0%	Tinggi sekali
61-80%	18	66,67%	Tinggi
41-60%	9	33,33%	Sedang
21-40%	0	0%	Rendah
0-20%	0	0%	Sangat rendah
Jumlah	27	100%	

- Diperoleh bahwa nilai variabel X dengan frekuensi tertinggi sebesar 18 responden dengan presentase 66,67% yang berada di interval 61-80% yang berarti termasuk kategori tinggi.
- Hal ini berarti bahwa, mayoritas responden siswa kelas V SD Negeri Keboharan memiliki kebiasaan bermain *game online* yang berada pada kategori tingkat tinggi

# Hasil Analisis Data Deskriptif (Variabel Y)



Hasil data angket game online, kategorisasi distribusi frekuensi data variabel (Y)

Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
81-100%	0	0%	Tinggi sekali
61-80%	8	29,62%	Tinggi
41-60%	18	66,67%	Sedang
21-40%	1	3,70%	Rendah
0-20%	0	0%	Sangat rendah
Jumlah	27	100%	

- Diperoleh bahwa nilai variabel Y dengan frekuensi tertinggi sebesar 18 responden dengan presentase 66,67% yang berada di interval 41-60% yang berarti termasuk kategori sedang.
- Hal ini berarti bahwa, mayoritas responden siswa kelas V SD Negeri Keboharan memiliki motivasi belajar yang berada pada kategori tingkat sedang

# Hasil Uji Korelasi Product Moment

		Game Online	Motivasi Belajar
Game Online	Pearson Correlation	1	-,713**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	27	27
Motivasi Belajar	Pearson Correlation	-,713**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	27	27

Nilai Pearson Correlation (Interval Koefisien)	Tingkat Hubungan
0,80 – 1000	Sangat Kuat
0,60 – 0,799	Kuat
0,40 – 0,599	Cukup Kuat
0,20 – 0,399	Rendah
0,00 – 0,199	Sangat Rendah

- Dari gambar disamping disimpulkan bahwa variabel game online berhubungan atau berkorelasi dengan variabel motivasi belajar.
- Ada beberapa hal yang membuat kedua variabel itu dinyatakan berkorelasi yaitu:
  - ❖ Karena nilai pearson correlation  $>$  r table ( $0,713 > 0,381$ ).
  - ❖ Karena nilai signifikansi  $<$   $0,05$  ( $0,000 < 0,05$ )
  - ❖ Nilai pearson correlation  $0,713$  masuk kedalam kategori korelasi yang Kuat.
  - ❖ Korelasi antara variabel game online dan motivasi belajar ini masuk kedalam korelasi kuat jenis negatif karena ada tanda minus pada nilai pearson correlation.

# Hasil Wawancara

- Hasil wawancara ini sebagai penguat dari hasil angket. Dari hasil data wawancara game online dapat disimpulkan bahwa kelima responden tersebut sangat senang bermain game online setiap hari. Mereka akan merasa gelisah dan tidak tenang jika dalam sehari saja tidak bisa memainkan game online.
- Bahkan kebanyakan dari mereka lebih memilih bermain game online daripada belajar. Alasan mereka bermain game online kebanyakan karena lelah dan bosan di dalam belajar atau dalam mengerjakan PR. Rata-rata mereka biasanya memainkan game online itu 2 sampai 3 jam. Terkadang dirumah waktu mereka lebih banyak digunakan untuk bermain game online daripada belajar.

# Pembahasan

- Penelitian dilakukan di SD Negeri Keboharan, dimana penelitian dilakukan selama dua hari. Hari pertama tepat pada tanggal 23 Juli 2022, dan hari kedua pada tanggal 25 Juli 2022. Responden yang diteliti yaitu seluruh siswa kelas V SD Negeri Keboharan yang berjumlah 27 orang.
- Pada hari pertama dilakukan pengambilan data berupa angket game online dan angket motivasi belajar. Dimana masing-masing angket terdiri dari 20 butir pernyataan . Terdapat dua jenis pernyataan dalam angket ini yaitu pernyataan favourable dan unfavourable.
- Berdasarkan hasil data angket.game online, kategorisasi distribusi frekuensi data variabel (X) game online menunjukkan bahwa kebiasaan bermain game dengan kategori sangat tinggi sebesar 0% ( 0 responden), kebiasaan bermain game dengan kategori tinggi sebesar 66,67% (18 responden), kebiasaan bermain game dengan kategori sedang sebesar 33,33% (9 responden), dan kebiasaan bermain game dengan kategori rendah sebesar 0% ( 0 responden). Jadi, dapat disimpulkan diperoleh bahwa nilai X dengan frekuensi tertinggi sebesar 18 responden presentase 66,67% yang berada di interval 61-80% yang berarti termasuk kategori tinggi. Hal ini berarti bahwa, mayoritas responden siswa kelas V SD Negeri Keboharan memiliki kebiasaan bermain *game online* yang berada pada kategori tingkat tinggi.

# Pembahasan

- Berdasarkan hasil data angket.motivasi belajar kategorisasi distribusi frekuensi data variabel (Y) motivasi belajar, menunjukkan bahwa motivasi belajar dengan kategori sangat tinggi sebesar 0% ( 0 responden), kategori tinggi sebesar 29,62% (8 responden), kategori sedang sebesar 66,67% (18 responden), dan dengan kategori rendah sebesar 3,70% ( 1 responden). Jadi, dapat disimpulkan bahwa diperoleh nilai Y dengan frekuensi tertinggi sebesar 18 dengan presentase 66,67% yang berada di interval 41-60% yang berarti termasuk kategori sedang. Hal ini berarti bahwa, mayoritas responden siswa kelas V SD Negeri Keboharan memiliki motivasi belajar yang berada pada kategori tingkat sedang.
- Untuk menguji apakah kedua variabel berhubungan atau tidak itu menggunakan uji korelasi product moment menggunakan SPSS versi 26. Setelah diuji menghasilkan nilai pearson correlation  $> r$  table ( $0,713 > 0,381$ ) dan nilai signifikansi  $< 0,05$  ( $0,000 < 0,05$ ). Jadi, variabel game online dan variabel motivasi belajar itu berkorelasi. Nilai pearson correlation game online dan motivasi belajar itu yaitu sebesar  $-0,713$ . Dimana jika dilihat dari tabel derajat hubungan nilai tersebut masuk kedalam kategori korelasi atau tingkat hubungan yang kuat. Dapat dilihat juga bahwa nilai pearson correlation ( $-0,713$ ) dapat diartikan juga masuk kedalam tingkat hubungan atau korelasi yang negatif karena ada tanda min sebelum nilai pearson correlationnya. Jadi dapat disimpulkan bahwa tingkat hubungan antara variabel game online dan motivasi belajar siswa kelas V di SDN Keboharan masuk kedalam tingkatan kuat jenis negatif. Dimana semakin tinggi kebiasaan bermain game seseorang maka akan semakin rendah motivasi belajarnya, begitu juga sebaliknya. Jadi dapat disimpulkan bahwa,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima karena terdapat hubungan yang kuat antara game online dengan motivasi belajar.

# Temuan Penting Penelitian

*Hasil penelitian analisis data deskriptif menunjukkan bahwa: 1). Nilai variabel X dengan presentase 66,67% berada di interval 61-80% yang berarti termasuk kategori tinggi, 2) Nilai variabel Y dengan presentase 66,67% berada di interval 41-60% yang berarti termasuk kategori sedang. Hasil penelitian teknik uji korelasi product moment menggunakan SPSS versi 26 menghasilkan nilai pearson correlation > r table ( $0,713 > 0,381$ ) dan nilai signifikansi < 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ). Hal ini berarti bahwa variabel X dan variabel Y berkorelasi. Dilihat dari tabel derajat hubungan nilai tersebut masuk kedalam kategori korelasi atau tingkat hubungan yang kuat. Nilai pearson correlation ( $-0,713$ ) dapat diartikan masuk kedalam tingkat hubungan yang negatif. Jadi dapat disimpulkan bahwa tingkat hubungan antara variabel X dan variabel Y pada seluruh siswa kelas V di SDN Keboharan masuk kedalam tingkatan kuat jenis negatif.*

# Manfaat Penelitian

## Manfaat Teoritis

Manfaat dari adanya penelitian ini adalah untuk menambah referensi terhadap kajian terkait dengan hubungan game online terhadap motivasi belajar siswa SD, dan sebagai bahan acuan atau referensi pada penelitian sejenis yang dilakukan di masa yang akan datang.

## Manfaat Praktis

Manfaat dari adanya penelitian ini adalah diharapkan dapat memberi masukan bagi guru dan juga orang tua agar dapat memberikan waktu yang lebih untuk memperhatikan anak-anak mereka.

# Referensi

- [1] Nasution Azmi Muchti Nasril, Hasibuan Sari Asmita, Sibarani Anggioni Murni, Hastina Nina, "Analisis Waktu Bermain Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar Di Rental PS Dan Warnet," *Bina Gogik*, Vol.5, No.2, P.147, 2018
- [2] Rahyuni, Yunus Muhammad, Hamid Sundari, "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo," *PBUR*, Vol.1, No.2, P.66, 2021
- [3] Arianti, "Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Didaktika Jurnal Pendidikan*, Vol.12, No.2, P.131-132, 2018
- [4] Harun Faradila, Arsyad Lukman, "Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik," *Directory Of Elementary Education Journal*, Vol.1, No.2, P.141-142, 2020, doi:<https://doi.org/10.58176/edu.v1i2.79>
- [5] Ondang Luis Gilbert, Moku J. Benedicta, Goni I.Y.V Shierly, "Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar," *Jurnal Holistik*, Vol.13, No.2, P.9, 2020
- [6] Wahyuni Frizka, Dalifa, Muktadir Abdul, "Hubungan Antara Pendidikan Dalam Keluarga Dengan Sikap Rasa Hormat Siswa Kelas IV SD Negeri 03 Kota Pagar Alam," *Jurnal PGSD*, Vol.10, No.2, P.87, 2017
- [7] Pranatawijaya Handrianus Viktor, Widiatry, Priskila Ressa, Putra Anugrah Adidyana Bagus Putu, "Pengembangan Aplikasi Kuesioner Survey Berbasis Web Menggunakan Skala Likert dan Guttman," *Jurnal Sains Dan Informatika*, Vol.5, No.2, P.132, 2019
- [8] Soegijono, "Wawancara Sebagai Salah Satu Metode Pengumpulan Data," *Media Litbangkes*, Vol.3, No.1, P.17, 2015
- [9] Prayogi Aditya, "Hubungan Tingkat Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Bermain Matematika," *UIN Sutha Jambi*, P.28, 2021
- [10] Razikin Hairul, "Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Peserta Didik Di SMP IT Ar Rahman Bandar Lampung," *UIN Raden Lampung*, P.115, 2018
- [11] Jamun Marryono Yohannes, Ntelok Eso Rudiyanto Zephisius, Ngalu Rudolof, "Pengaruh Pemanfaatan Perangkat Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Peningkatan Kompetensi Profesional Guru Sekolah Dasar," *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, Vol.4, No.1, P.48, 2020
- [12] Razikin Hairul, "Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Peserta Didik Di SMP IT Ar Rahman Bandar Lampung," *UIN Raden Lampung*, P.176, 2018

