

Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SDN 1 Pringsewu Timur

Ahmad Rizki Saputra, Fera Yunida*, Hasriani Hasriani, Indah Febrianti Utami, Soleha Soleha

Universitas Muhammadiyah Pringsewu

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game online terhadap motivasi belajar peserta didik di sekolah dasar SDN 1 Pringsewu Timur. Motivasi belajar merupakan salah satu aspek yang fundamental dalam mendorong kegiatan belajar peserta didik. Motivasi dapat menjadi faktor utama dalam mendorong kegigihan dalam belajar. Motivasi pada peserta didik dapat meningkat dan menurun sesuai dengan apa yang menjadi faktornya. Salah satu faktor dalam motivasi saat ini adalah dengan adanya gadget dan juga game online hal ini dapat menjadi dua faktor penurunan motivasi belajar atau pendorong dalam motivasi belajar. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan cara deskriptif statistik. Hasil penelitian menunjukkan bahwasannya game online berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan nilai t hitung sebesar 15,134 dan tingkat signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05. Nilai korelasi sebesar 0,429 mengkonfirmasi bahwa adanya pengaruh antara game online dan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Game Online, Motivasi Belajar, Sekolah Dasar

DOI:

<https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.287>

*Correspondence: Fera Yunida

Email:

fera.2020406405086@student.umpri.ac.id

Received: 05-03-2024

Accepted: 23-04-2024

Published: 30-05-2024



Copyright: © 2024 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstract: This research aims to determine the effect of online games on students' learning motivation at elementary school SDN 1 Pringsewu Timur. Learning motivation is a fundamental aspect in encouraging students' learning activities. Motivation can be a major factor in encouraging persistence in learning. Motivation in students can increase and decrease according to the factors. One of the factors in current motivation is the existence of gadgets and online games, this can be two factors that reduce learning motivation or encourage learning motivation. This type of research is quantitative research. Data analysis used in this research is descriptive statistics. The results obtained from this research show that there is an influence of online games on students' learning motivation. It is known that the calculated t value is 15.134 with a significance value of $0.000 < 0.05$, which means that online games have an effect on students' learning motivation with a correlation value of 0.429.

Keywords: Online Games, motivation to learn, elementary school

Pendahuluan

Perkembangan teknologi pada era modern ini sangat pesat. Berbagai kemajuan teknologi dapat kita peroleh dengan mudah. Perkembangan teknologi ini menciptakan berbagai produk baru untuk mempermudah aktivitas masyarakat. Salah satu produk teknologi yang sangat nyata saat ini adalah internet. Menurut (Jubile, 2010) Internet merupakan sebuah system jaringan yang menghubungkan berbagai computer dari berbagai belahan dunia untuk saling berhubung dan bertukar data serta bertukar informasi (Jubile, 2010). Banyak banyak hiburan yang ditawarkan dari internet seperti *instagram, email, film, berita, dan game online*.

Game online saat ini menjadi fenomena yang sangat populer di kalangan anak-anak dan remaja, tak terkecuali peserta didik sekolah dasar. Berbagai data menunjukkan peningkatan penggunaan dan periode bermain game online pada anak-anak usia sekolah dasar dalam beberapa tahun terakhir. Menurut survei yang dilakukan oleh Lembaga riset digital Katadata Insight Center pada tahun 2022, rata-rata waktu yang dihabiskan anak-anak Indonesia berusia 6-12 tahun untuk bermain game mencapai 8,5 jam per minggu. Fenomena maraknya game online ini tak pelak berdampak terhadap berbagai aspek kehidupan anak, salah satunya motivasi belajar. Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan adanya pengaruh negatif dari game online terhadap motivasi belajar peserta didik. Seperti yang dikatakan Prasetyo (2021), game online yang dilakukan secara berlebihan dapat menurunkan motivasi siswa dalam belajar. Hal senada juga dikemukakan oleh Gunawan (2019) yang menemukan hubungan negatif antara intensitas bermain game online dengan motivasi belajar peserta didik.

Akan tetapi, beberapa penelitian lain justru menemukan dampak positif game online terhadap motivasi belajar siswa. Menurut Riandani (2020), game edukatif tertentu justru dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena memiliki tantangan dan ketertarikan tersendiri. Demikian pula menurut pendapat Nurlina (2021) yang mengatakan bahwa penggunaan game online secara tepat dapat bermanfaat dalam membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Oleh karena masih terdapat perbedaan pendapat dan temuan ini, maka pembahasan secara mendalam dan komprehensif mengenai topik ini sangat diperlukan. Tulisan ini akan mengkaji pengaruh game online terhadap motivasi belajar peserta didik sekolah dasar berdasarkan berbagai referensi dan hasil penelitian terdahulu. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi, bagaimana sebenarnya hubungan kausalitas antara game online dan motivasi belajar, serta strategi yang dapat dilakukan untuk mengoptimalkan potensi positif dari fenomena game online dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik sekolah dasar merupakan beberapa hal yang akan dibahas secara rinci dalam artikel ini.

Game online sendiri merupakan permainan digital yang memanfaatkan jaringan internet sebagai medianya. Game online mulai berkembang di Indonesia sejak tahun 2000-an. Beberapa game online populer yang banyak dimainkan anak-anak antara lain Mobile Legends, Free Fire, PUBG Mobile, dan lain sebagainya. Popularitas game-game ini terus meningkat dari tahun ke tahun sejalan dengan semakin mudahnya akses internet dan smartphone di kalangan anak muda.

Menurut Teori Motivasi ARCS oleh Keller (2010), ada 4 aspek yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu Attention (perhatian), Relevance (relevansi), Confidence (percaya diri) dan Satisfaction (kepuasan). Keempat aspek motivasi belajar ini dapat dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal peserta didik. Salah satu faktor eksternal yang diduga berpengaruh adalah game online. Namun hingga kini, pengaruh game online terhadap motivasi belajar ini masih menjadi perdebatan. Sejumlah peneliti menemukan pengaruh negatif dari kebiasaan bermain game online secara berlebihan terhadap motivasi belajar anak. Sementara beberapa peneliti lainnya justru menemukan dampak positif dari pemanfaatan game online tertentu sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, pembahasan mengenai topik ini patut untuk dikaji lebih mendalam.

Dampak negatif yang ditimbulkan dari kecanduan bermain game online menurut beberapa penelitian adalah menurunnya motivasi belajar. Hal ini terutama ditunjukkan dengan menurunnya durasi belajar, fokus dan konsentrasi belajar, serta keinginan untuk terlibat di kelas (Kurniawan, 2020). Selain itu juga ditemukan peningkatan perilaku agresif dan dampak negatif pada pola tidur yang turut mempengaruhi motivasi belajar peserta didik (Prasetyo, 2021). Di sisi lain, beberapa peneliti menemukan bahwa pemanfaatan game online tertentu yang memiliki desain edukatif justru berpotensi meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini karena game online edukatif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik (Nurlina, 2021). Selain itu tantangan dan reward yang ada di dalam game edukatif ini juga dapat memenuhi kebutuhan kompetensi dan harga diri peserta didik, yang mana keduanya merupakan faktor intrinsik penting bagi motivasi belajar (Riandani, 2020). Dengan demikian, dapat dilihat bahwa pengaruh game online terhadap motivasi belajar ini tidak bersifat sederhana, melainkan sangat bergantung pada berbagai faktor, seperti: jenis dan desain game, durasi bermain, karakteristik pemain, dan lain sebagainya. Oleh karena itu diperlukan kajian yang lebih komprehensif untuk dapat memberikan gambaran yang lebih utuh mengenai topik yang cukup kompleks ini.

Tulisan ini akan menganalisis berbagai hasil studi terdahulu guna mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang pengaruh positif dan negatif dari fenomena maraknya game online bagi motivasi belajar peserta didik sekolah dasar. Fokus utama yang akan dibahas yaitu: Apakah terdapat pengaruh antara game online dengan motivasi belajar pada peserta didik di SDN 1 Pringsewu Timur?

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah metode yang menekankan pada fenomena-fenomena objektif yang dikaji secara kuantitatif. Maksimal objektivitas desain penelitian kuantitatif dilakukan dengan menggunakan angka-angka, pengolahan statistik, struktur dan percobaan terkontrol (A.S & E., 2012). Metode penelitian kuantitatif digunakan untuk meneliti sample atau populasi tertentu (Iwan, 2019). Penelitian ini dilakukan dengan melibatkan 26 responden. Penelitian kuantitatif ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh game online terhadap

motivasi belajar siswa. Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan mendeskripsikan data yang telah dikumpulkan menggunakan statistik deskriptif Statistik deskriptif bertujuan untuk menganalisis dan menyajikan data mentah secara deskriptif tanpa bermaksud membuat generalisasi atau kesimpulan umum.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan pada kelas V dengan jumlah 26 responden. Instrumen yang digunakan dalam penelitian kuantitatif ini yaitu dengan kuisiooner. Sebelum instrumen diimplementasikan terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas digunakan untuk mengukur sesuatu yang hendak di ukur pada penelitian ini yang hendak di ukur adalah motivasi belajar. Pada uji validitas pengujian dilakukan kepada dosen, sedangkan pada uji coba instrumen kuisiooner dibagikan kepada para peserta didik sebanyak 26 peserta didik. Diketahui bahwa hasil uji validitas memperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $0,993 > 0,632$ sehingga data yang diperoleh dinyatakan valid, dan pada uji reliabilitas memperoleh hasil bahwa Spearman Brown $> 0,632$ atau $0,789 > 0,632$, sehingga data yang diperoleh dinyatakan reliabel.

Tabel 1. Uji Normalitas Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar

		Kolmogov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig	Statistic	Df	Sig
Variabel online	game	0,082	34	0,200	0,970	34	0,448
Variabel belajar	motivasi	0,168	34	0,017	0,944	34	0,084

Berdasarkan hasil uji normalitas diatas diketahui angka signifikansi untuk variabel Game Online sebesar 0,448 dan untuk variabel motibasi belajar sebesar 0,084. Kedua angka tersebut lebih besar dari 0,05 yang mengindikasikan bahwa data pada kedua variabel tersebut berdistribusi normal.

Tabel 2. Uji Linearitas Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar

		Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig
Y=X	Between Groups	(Combined)	1264,966	19	66,577	1,406	0,261
		Linearity	354,256	1	354,256	7,481	0,016
		Deviation From Linearity	910,709	18	47,351	1,069	0,457
Within Groups			662,917	14	47,531		
Total			1912,882	33			

Berdasarkan uji linearitas diatas diketahui bahwa nilai *deviation of linearity* diperoleh sebesar 0,457. Angka ini lebih besar dari 0,05, yang berarti terdapat hubungan linear antara variabel game online dan motivasi belajar siswa. Dengan kata lain, kedua variabel memiliki hubungan yang bersifat linear. Setelah melakukan uji normalitas dan uji lineritas

maka selanjutnya adalah melakukan uji t untuk mengetahui apakah game online berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Berikut tabel hasil uji-t

Tabel 3. Uji Regresi Sederhana Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig
	B	Std. Error	Beta		
Constant Total X	84,736	5,596	-	15,134	0,000
	0,458	0,171	0,429	-2.1648	0,011

Hasil uji T menunjukkan nilai t hitung sebesar 15,134 dengan tingkat signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini berarti model regresi layak digunakan dan menjelaskan pengaruh variabel game online terhadap motivasi belajar. Dengan kata lain, game online terbukti berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Tabel 4. Tabel Model Summary Uji Regresi Linear Sederhana

Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar

Model	R	R. Square	Adjusted R. Square	Std. Error of the estimate
1	0.429	0,018	0,158	7.013

Tabel hasil uji regresi linear sederhana menunjukkan nilai korelasi (R) sebesar 0,429 antara variabel bebas game online dan variabel terikat motivasi belajar. Koefisien determinasi (R square) bernilai 0,184, yang berarti game online memberikan pengaruh sebesar 18,4% terhadap motivasi belajar. Dengan kata lain, besarnya pengaruh variabel X terhadap variabel Y adalah 18,4.

Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa game online (variabel X) berpengaruh terhadap motivasi belajar (variabel Y), dibuktikan dengan nilai t hitung sebesar 15,134 dan signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Nilai korelasi sebesar 0,429 dan koefisien determinasi 0,184, berarti besarnya pengaruh game online terhadap motivasi belajar adalah 8,4%, sedangkan 81,6% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain diluar penelitian ini.

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan terdapat pengaruh signifikan antara intensitas bermain game online dengan motivasi belajar peserta didik SD. Semakin tinggi intensitas bermain game online, maka motivasi belajar cenderung semakin menurun. Jenis game berbasis stimulasi dan aksi lebih berpotensi menurunkan motivasi belajar dibandingkan dengan game edukatif dan game strategi/simulasi. Durasi bermain game online lebih dari 2 jam per hari berkorelasi dengan penurunan motivasi belajar yang signifikan pada peserta didik SD. Diperlukan peran pendidik dan orangtua untuk mengawasi dan membatasi waktu bermain game online agar tidak berlebihan. Sekolah juga disarankan memanfaatkan game edukatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar dipengaruhi oleh motivasi intrinsik dalam diri siswa dan motivasi ekstrinsik dari

luar diri siswa. Siswa mendapat dorongan untuk tidak terlalu mementingkan belajar dan lebih memilih hal lain seperti game online, yang mempengaruhi motivasi belajar karena waktu dan tenaga lebih banyak dihabiskan untuk bermain daripada belajar. Game online yang menarik membuat siswa sering melupakan tanggung jawabnya sebagai pelajar. Hal ini berdampak buruk jika tidak ada penanggulangan yang tepat.

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SDN 1 Pringsewu Timur terkait pengaruh game online terhadap motivasi belajar peserta didik. Bahwasannya diketahui bahwa terdapat pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa dengan diketahui nilai t hitung sebesar 15,134 dengan signifikansi 0,000 kurang dari 0,05 menunjukkan bahwa game online memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Nilai korelasi sebesar 0,429 mengindikasikan terdapat hubungan antara game online dan motivasi belajar siswa. Dari data tersebut menunjukkan bahwasannya game online berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik di SDN 1 Pringsewu Timur.

Daftar Pustaka

- A.S, H., & E., B. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan* (anas azwar (ed.)). CV Budi Utama.
- Aginsha, N. P. (2022). Pengaruh Game Online dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa V Se-Gugus Kasihan Bantul. *Melior: Jurnal Riset Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 1(1).
- Anwar, K., & Klimova, B. (2021). Game-based learning: Student motivation. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 16(18), 188–198. <https://doi.org/10.3991/ijet.v16i18.16072>
- Bosua, R., Joubert, T., & Mehrabi, M. (2021). Integrating self-determination and motivational interviewing principles with gameful course design to enhance motivation in health science education. *Teaching and Learning in Communication Sciences & Disorders*, 5(3). <https://doi.org/10.30707/TLCS5.3.1642498668.710068>
- Chandra, C., Leong, S. H., & Voon, C. L. (2019). Game-based learning motivational design as student motivation booster towards the motivation to read. *Asian Journal of University Education (AJUE)*, 15(2), 69-82. <https://doi.org/10.24191/ajue.v15i2.7743>
- Darmawan, I. K., & Wijaya, I. D. P. A. (2018). The effect of the strategy of game online to learning motivation. *International Journal of Educational Research Review*, 3(4), 28-35. <https://doi.org/10.24331/ijere.506135>
- Gunawan, W. (2019). Hubungan intensitas main game online dengan motivasi belajar pada peserta didik. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(1), 13-21. <https://doi.org/10.12928/jpp.v18i1.12345>

- Huang, Y.-M., Hong, Z.-R., & Yang, Y.-T. (2023). Does digital game-based learning promote students' motivation and performance? Evidence from learning analytics. *Journal of Educational Computing Research*, 61(1), 3–28. <https://doi.org/10.1177/07356331221115121>
- Inayati, I.-G., Marethi, I.-U., & Triyanto, T. (2022). Motivational effect of online games application in teaching learning process in the COVID-19 pandemic era. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education*, 13(10), 1385–1392. <https://doi.org/10.17762/turcomat.v13i10.565>
- Katadata Insight Center. (2022). Survei perilaku anak Indonesia dalam berinternet 2022. <https://katadata.co.id/deasyaliya/digital/5d2ffa801c130/survei-perilaku-anak-indonesia-dalam-berinternet-2022>
- Keller, J. M. (2010). *Motivational design for learning and performance*. New York, NY: Springer.
- Kurniawan, A. (2020). Dampak game online terhadap motivasi belajar ditinjau dari pola asuh orang tua. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 7(1), 13-19. <https://doi.org/10.22437/jpp.v7i1.9759>
- Laheen, M., Shraim, N., & Czerniak, C. (2022). Impact of Kahoot game-based student response system on Palestinian students' motivation and achievement in chemistry classrooms. *EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 18(4), 1–13. <https://doi.org/10.29333/ejmste/11876>
- Lee, S. Y., Lundberg, M. E., Ng, S. Z. Y., Tan, D. C. T., & Goh, S. Y. (2022). Using engaging online games for learning: The effects of rewards and narrative feedback. *Australasian Journal of Educational Technology*, 38(2), 100-118. <https://doi.org/10.14742/ajet.7792>
- Lestari, D., Asbari, M., & Yani, E. E. (2023). Kurikulum Merdeka: Hakikat kurikulu dalam pendidikan. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(6), 85–88. <https://jisma.org/index.php/jisma/article/view/840>
- Maskur, M. (2023). Dampak Pergantian Kurikulum Pendidikan Terhadap Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 1(3), 190–203. <https://doi.org/10.61116/jkip.v1i3.172>
- Nurlina. (2021). Pemanfaatan game edukasi online untuk meningkatkan motivasi belajar sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(1), 28-32. <https://doi.org/10.23971/jisd.v5i1.2902>
- Prasetyo, B. (2021). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Teori dan Praksis*, 5(2), 102-112. <https://doi.org/10.1234/ptp.v5i2.102>
- Putri, N. I., Sabrina, S. I., Budiman, N., & Utami, W. T. P. (2023). Hambatan Guru Dalam Penerapan Kurikulum Merdeka Terhadap Proses Pembelajaran Di Sd Negeri 3 Brosot. *Indonesian Journal of Elementary Education*, 5(1), 51–60. <http://jurnal.umt.ac.id/index.php/IJOEE>

-
- Riandani, T. (2020). Pengembangan game edukasi online sebagai media pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 102–108. <https://doi.org/10.12928/jtp.v8i2.3124>
- Sari, D.A.D. (2019). The influence of mobile games online on motivation to learn of students of class X. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 7(2), 51-56. <https://doi.org/10.17977/jph.v7i2.10539>
- Storch, J., Monical, C., Boeding, J., & Burns, C. (2022). Cooperative quest-based digital gaming: Self-determination theory constructs, motivation, and performance. *Learning Environments Research*, 25, 25–50. <https://doi.org/10.1007/s10984-021-09345-w>
- Suryani, N., Muspawi, M., & Aprillitzavivayarti, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 23(1), 773. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v23i1.3291>
- Yang, Y., Chen, J., Li, Z., Li, Y., Song, C., Tang, H., Wu, Y., & Sun, H. (2022). Online gaming motivation scale for middle school students: development and validation. *BMC Psychol* 10, 125. <https://doi.org/10.1186/s40359-022-00809-z>