

Table Of Content

Journal Cover 2

Author[s] Statement 3

Editorial Team 4

Article information 5

 Check this article update (crossmark) 5

 Check this article impact 5

 Cite this article 5

Title page 6

 Article Title 6

 Author information 6

 Abstract 6

Article content 7

ISSN 2598-991X (ONLINE)

IJEMD



**INDONESIAN
JOURNAL OF
EDUCATION
METHODS
DEVELOPMENT**

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licences/by/4.0/legalcode>

EDITORIAL TEAM

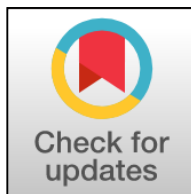
Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact ^(*)



Save this article to Mendeley



^(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

The Impact of Online Games on Learning Motivation of Elementary School Students

Dampak Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Febriany Nadilah Adhzani, febrianyadilah@gmail.com, (0)

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Feri Tirtoni , feritirtoni@umsida.ac.id, (1)

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

⁽¹⁾ Corresponding author

Abstract

This quantitative study aimed to investigate the influence of online games on the learning motivation of elementary school students at SDN Kandangan. The research involved 41 upper-class students in grade 5 as the sample, and data were collected through questionnaires and interviews. The analysis revealed that students addicted to online games experienced a decline in their learning motivation. Teachers and guardians also acknowledged that excessive online gaming, exceeding 3-4 hours a day, led to reduced enthusiasm and motivation for academic learning. Moreover, students addicted to online games faced difficulties in achieving academic success. The research concluded that online games significantly affected the learning motivation of elementary school students. To address this issue, the role of teachers and parents in supervising and educating students about the negative impacts of excessive online gaming is crucial.

Highlight:

- The research aimed to determine the impact of online games on the learning motivation of elementary school students at SDN Kandangan, using a descriptive quantitative research method with 41 upper-class students as the sample.
- Findings revealed that students addicted to online games experienced a decline in their learning motivation, affecting their enthusiasm and academic achievements.
- The study emphasizes the crucial role of teachers and parents in supervising and educating students about the negative impacts of excessive online gaming to address the issue of online game addiction and its influence on learning motivation.

Keyword: Online Games, Learning Motivation, Elementary School Students, Addiction, Academic Achievements

Published date: 2023-08-21 01:24:02

Pendahuluan

Perkembangan teknologi berkembang begitu pesat seiring berjalannya waktu, hal ini dipengaruhi oleh perkembangan elektronika dengan segala penemuan baru yang sangat luar biasa. Kemajuan teknologi saat ini juga sudah mengglobal dan mempengaruhi dalam aspek kehidupan baik itu di bidang politik, kebudayaan, ekonomi, seni dan bahkan di dunia pendidikan [1]. Dari perkembangan teknologi yang lebih meluas ini berdampak baik bagi manusia, karena dapat memudahkan manusia dalam melakukan sesuatu. Dalam dunia pendidikan juga terbantu dengan adanya perkembangan teknologi ini, manusia dapat menikmati banyak manfaat dari inovasi-inovasi yang dimotivasi oleh perkembangan teknologi dalam dekade terakhir. Kehadiran dan keberadaan *game online* tidak selamanya buruk jika dapat menyeimbangkan kapan waktu bermain *game online* dan kapan waktu untuk belajar sehingga tidak berdampak terhadap Motivasi belajarnya [2].

Menurut Tim prestasi Motivasi belajar adalah kemampuan- kemampuan yang dimiliki siswa setelah siswa menerima pengalaman belajarnya Motivasi belajar merupakan salah satu penentu keberhasilan motivasi siswa dalam proses belajar mengajar [3]. Sehubungan dengan itu, menurut Susanto Motivasi belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek pengetahuan (*kognitif*), sikap (*afektif*), dan keterampilan (*psikomotorik*) sebagai Motivasi dari kegiatan belajar [4]. Sedangkan menurut Sinar, Motivasi belajar merupakan prestasi yang telah dicapai setelah siswa melalui proses pembelajaran [5]. Motivasi belajar adalah suatu puncak proses belajar yang dapat dipandang dari dua sisi, yaitu sisi siswa dan sisi guru [6]. Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau lebih dikenal dengan internet addictive disorder yang dapat menyebabkan kecanduan bagi pemainya. Salah satunya adalah computer addiction (berlebihan dalam bermain game). Seseorang yang mengalami kecanduan *game online* sangat sulit mengontrol dan mengendalikan dirinya karena adanya dorongan untuk terus menerus melakukannya. Adapun pengaruh *game online* yaitu, mengalami keluhan secara fisik dan juga mengalami perubahan struktur dan fungsi otak karena terlalu asiknya bermain *game online* hingga lupa makan, istirahat, belajar. Selain itu, juga dapat meningkatkan konsentrasi yang tinggi dan lebih banyak mengenal bahasa [7]. Berdasarkan Motivasi pengamatan ketika observasi peneliti menemukan permasalahan dikelas 5 SDN Kandangan. Disela-sela pembelajaran peneliti melakukan wawancara sederhana terhadap beberapa siswa mengenai kebiasaan di rumah pada saat pembelajaran daring. Dari beberapa siswa banyak yang menghabiskan waktunya hanya untuk bermain *game online*. Mereka belajar hanya ketika gurunya memberikan tugas. Banyak dari siswa yang melupakan motivasi belajar mereka, karena mereka cenderung mementingkan *game online*[8]. Sehingga menyebabkan mereka mengalami penurunan dalam Motivasi belajarnya dibuktikan dengan hasil wawancara dengan guru kelas 5 yang mengatakan bahwa siswa yang cenderung aktif bermain game online dan tergolong kecanduan maka motivasi belajar dan tugasnya akan melemah dan jarang dikerjakan di rumah [9]. Hal ini perlunya pendampingan dari orang tua ketika dirumah. Motivasi belajar yang di dapatkan oleh anak merupakan harapan besar bagi orang tuanya. Tak jarang orang tua melakukan segala cara demi membuat buah hati mereka berprestasi. siswa yang mengalami penyusutan [10]. Semangat belajar dialah yang sering bermain game dan cenderung kecanduan yang mana berakibat ke dalam Motivasi belajarnya.

Metode

Berdasarkan uraian pada latar belakang penelitian, penelitian dan fokus penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Metode penelitian mengatakan bahwa penelitian jenis kuantitatif ini merupakan suatu jenis bentuk penelitian yang dapat menghasilkan penemuan-penemuan yang bisa diperoleh dan dapat dicapai dengan menggunakan data statistik dan hasilnya bisa diukur [11]. Dalam suatu jenis penelitian kuantitatif mempunyai karakter atau ciri tertentu yang biasanya kita sebut dengan variabel. Dalam pendekatan suatu jenis penelitian kuantitatif ini variabel yang akan dianalisis harus menggunakan pendekatan yang objektif atau transparan tidak ada yang dimanipulasi dan ditutupi dan harus disusun secara sistematis atau dengan kata lain Dalam penelitian ini harus bersifat logis. Penelitian ini memakai metode penelitian kuantitatif deskriptif yang berarti penelitian berusaha untuk menuturkan pemecahan masalah yang ada sekarang berdasarkan data-data numerik (angka) menyajikan data, menganalisis dan menginterpretasi. Penelitian kuantitatif ini bertujuan untuk menunjukkan relasi antar variabel. Penggunaan istilah yang berbeda dalam penelitian ini penelitian kuantitatif berangkat dari suatu kerangka teori maupun berdasarkan pengalaman peneliti yang manatelah dikembangkan sebagai suatu persoalan yang akan diajukan untuk mendapatkan persetujuan atau bahkan penentangan dari suatu teori yang telah diuji kebenarannya [12].

Penelitian ini menggunakan model penelitian ini yaitu model korelasional yang bersifat *ex post facto*, yakni metode yang menjelaskan dua objek dengan permasalahan atau gejala yang khusus. Metode korelasi meneliti hubungan atau pengaruh sebab akibat. Kelebihan dari metode korelasi ini yakni hubungan sebab akibat yang langsung dapat dilihat melalui bukti-bukti yang nyata. Metode penelitian ini digunakan untuk meneliti seberapa besar hubungan antara pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap Motivasi belajar siswa di SDN Kandangan Kecamatan Krembung. Sampel yang digunakan adalah kelas 5 SDN kandangan yang berjumlah 41 orang. Dan menggunakan angket untuk instrumennya dan teknik wawancara.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SD Kandangan krembung yang dilakukan pada sampel kelas 5 SD. Pengolahan data yang digunakan adalah metode kuantitatif deskriptif. Didalam penelitian ini peneliti menggunakan cara

pengolahan data dengan menggunakan rumus *presentase* dan *SPSS* dari hasil angket dan kuisisioner serta hasil wawancara yang telah didapatkan oleh peneliti [13]. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap motivasi belajarsiswa. Hal tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

Statistics					
Gender					
N	Valid	41			
	Missing	0			

Gender					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	21	51.2	51.2	51.2
	Perempuan	20	48.8	48.8	100.0
	Total	41	100.0	100.0	

Figure 1. Uji statistik penelitian olah data spss 26 [1]

Dari data deskriptif statistik diatas ada 41 responden yang telah diambil sampel yaitu siswa kelas 5 di SDN kandangan. Ada 21 peserta didik laki-laki dan 20 orang peserta didik perempuan. Dengan tingkat kevalidan menjawab kuisisioner 100%.

Descriptive Statistics							
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance	
X	41	26	60	43.22	7.441	55.376	
Y	41	29	60	46.37	6.978	48.688	
Valid N (listwise)	41						

Figure 2. Hasil Deskriptif Penelitian Olah Data SPSS 26 [2]

Dari hasil statistik diatas menunjukkan mean atau rata-rata variabel X (Pengaruh bermain game online) adalah 43,22. Dan Variabel Y (Mootivasi belajar)dari peserta didik adalah 46,37. Dengan nilai Minimum variabel X adalah 26 dan Variabel Y 29. Sedangkan nilai Minimum variabel X adalah 60 dan Variabel Y 60.

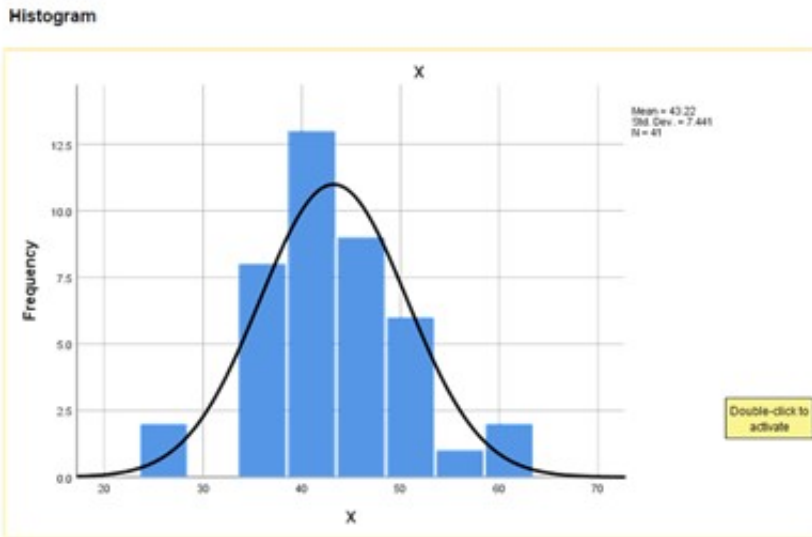


Figure 3. Histogram Variabel X [3]

Dari Hasil Histogram di atas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal untuk variabel X (Pengaruh Game Online) dengan rata-rata nilai 43,32 dan std deviasi 7,441 dan responden 41 peserta didik.

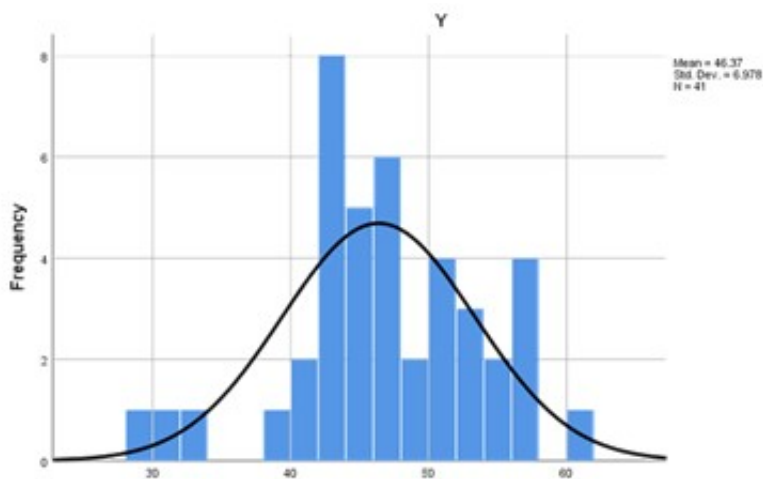


Figure 4. Histogram Variabel Y [4]

Berikut adalah hasil olah data deskriptif dari Variabel X (Pengaruh Game online) yang menunjukkan data nya valid.

X				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	1	2.4	2.4	2.4
	2	2.4	2.4	4.9
	3	2.4	2.4	7.3
	4	4.9	4.9	12.2
	5	2.4	2.4	14.6
	6	9.8	9.8	24.4
	7	2.4	2.4	26.8
	8	7.3	7.3	34.1
	9	14.6	14.6	48.8
	10	2.4	2.4	51.2
	11	4.9	4.9	56.1
Valid	12	2.4	2.4	58.5
	13	7.3	7.3	65.9
	14	2.4	2.4	68.3
	15	4.9	4.9	73.2
	16	4.9	4.9	78.0
	17	2.4	2.4	80.5
	18	2.4	2.4	82.9
	19	2.4	2.4	85.4
	20	2.4	2.4	87.8
	21	4.9	4.9	92.7
	22	2.4	2.4	95.1
	23	4.9	4.9	100.0
	Total	41	100.0	100.0

Figure 5. Uji Kevalidan Variabel X Uji SPSS 26 [5]

Dari Hasil Histogram di atas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal untuk variabel Y (Motivasi Belajar) dengan rata-rata nilai 46,37 dan std deviasi 6,978 dan responden 41 peserta didik.

		Y			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	29	1	2.4	2.4	2.4
	30	1	2.4	2.4	4.9
	32	1	2.4	2.4	7.3
	39	1	2.4	2.4	9.8
	40	2	4.9	4.9	14.6
	42	3	7.3	7.3	22.0
	43	5	12.2	12.2	34.1
	44	2	4.9	4.9	39.0
	45	3	7.3	7.3	46.3
	46	5	12.2	12.2	58.5
	47	1	2.4	2.4	61.0
	48	1	2.4	2.4	63.4
	49	1	2.4	2.4	65.9
	50	2	4.9	4.9	70.7
	51	2	4.9	4.9	75.6
	52	3	7.3	7.3	82.9
	54	1	2.4	2.4	85.4
	55	1	2.4	2.4	87.8
	56	2	4.9	4.9	92.7
	57	2	4.9	4.9	97.6
60	1	2.4	2.4	100.0	
Total	41	100.0	100.0		

Figure 6. Uji Kevalidan Variabel Y Uji SPSS 26 [6]

Berikut adalah hasil olah data deskriptif dari Variabel X (Pengaruh Game online) yang menunjukkan data nya valid.

Descriptive Statistics										
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance	Skewness	Kurtosis		
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Std. Error
X	41	26	60	43.22	7.441	55.376	.759	.369	.687	.724
Y	41	29	60	46.37	6.978	48.688	.710	.369	.886	.724
Valid N (listwise)	41									

Figure 7. Descriptive Statistics [7]

Berikut adalah data olah data statistik dari hasilolah data spss 26. Apabila uji skewness lebih dari 0,5 maka data variabel x dan y berpengaruh dan apabila uji kutosis lebih dari 0,5 adanya hubungan data variabel x dan y. Dari data diatas uji statistik skewness 0,759 padavariabel x dan 0,710 pada variabel Y maka pengambilan keputsan nya adalah adanya pengaruh Variabel X (Game Online) Terhadap Variabel Y (Motivasi Belajar). Dari data diatas uji statistik Kurtosis 0,687 padavariabel x dan 0,886 pada variabel Y maka pengambilan keputsan nya adalah adanya hubugaan antara Variabel X (Game Online)

Terhadap Variabel Y (Motivasi Belajar).

Hasil analisis dalam penelitian ini, diketahui bahwa motivasi belajar peserta didik dipengaruhi oleh kebiasaan bermain *game online*. *Game online* merupakan suatu permainan yang membutuhkan kreativitas dan daya pikir yang kritis untuk menyelesaikan setiap langkah permainannya [14]. Keinginan peserta didik untuk mencapai level tertinggi tentunya diperlukan kejelian, ketekunan, dan kesabaran, dalam menghadapi berbagai rintangan yang diberikan. Oleh karena itu, permainan yang kompleks dan dapat diselesaikan dengan baik akan berpengaruh positif terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik. Tentunya, hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh terhadap para pecandu *game online* yang menyatakan bahwa prestasi mereka di sekolah terbilang bagus dan tidak terganggu dengan hobi mereka dalam bermain *game online*. Sejalan pula dengan penelitian yang dilakukan oleh yang menyatakan bahwa permainan *game online* yang kompleks dapat menghasilkan kesuksesan akademik dengan melibatkan pemain dalam pemecahan masalah, pemikiran kritis, dan kreativitas dan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis dalam penelitian ini, menunjukkan bahwa kebiasaan bermain *game online* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik kelas tinggi, dengan kontribusi sebesar 85% dan sisanya yaitu 15% dipengaruhi oleh faktor lain di luar dari penelitian. Jadi, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara kebiasaan bermain *game online* terhadap Motivasi peserta didik kelas tinggi SD.

Kesimpulan

Dari hasil analisis data, secara umum dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa DI SDN Kandangan. Secara khusus dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kebiasaan bermain game online peserta didik kelas 5 SDN Kandangan tergolong "Cukup Baik". Artinya peserta didik cukup aktif memainkan game online.
2. Motivasi belajar peserta didik kelas kelas 5 SDN Kandangan tergolong "Cukup Tinggi". Artinya peserta didik cukup memiliki motivasi belajar yang cukup tinggi dalam memecahkan masalah-masalah belajarnya dan semangat belajarnya.
3. Terdapat pengaruh kebiasaan bermain game online terhadap motivasi belajar siswa kelas. Ini dapat ditafsirkan bahwa semakin baik kebiasaan peserta didik bermain game online, semakin tinggi Motivasi belajarnya. Sebaliknya, semakin tidak baik kebiasaan peserta didik bermain game online, semakin rendah motivasi belajar peserta didik.

Jadi perlunya pendingan dan peran guru dan orang tua dalam hal ini.karena dengan pengawasan merekalah kecanduan game online pada anak-anak akan teratasi dan mereka juga perlunya edukasi dalam hal ini untuk mengerti dampak negatif apa saja yang di alami jika mereka kecanduan game online [15].

References

1. K. R. Winatha dan I. M. D. Setiawan, "Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar," Sch. J. Pendidik. dan Kebud., vol. 10, no. 3, hal. 198-206, 2020.
2. S. Astuti, Satriani, and A. Hafid, "Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Tinggi SDN 26 Watang Palakka," JIKAP PGSD Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan, vol. 5, no. 3, pp. 544-552, 2021.
3. A. Arsyad, Media Pembelajaran, Revisi. Depok: PT RajaGrafindo Persada, Jakarta, 2014.
4. A. N. Fariha, "Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik MI Ta'allamul Huda," UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022.
5. Y. Kurniawati, "Pengaruh Game Online terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik," SHEs Conf. Ser., vol. 3, no. 3, hal. 1843-1847, 2020.
6. E. R. Wati, Ragam media pembelajaran. Jakarta: Kata Pena, 2016.
7. F. BD, Yuliva, dan V. Oknalia, "Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar," JIK (Jurnal Ilmu Kesehatan), vol. 4, no. 2, hal. 136-140, 2020.
8. H. D. Sukoco, "Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Kelas V SD Negeri 1 Prigi Padamara Purbalingga," Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 2020.
9. N. Khoiriyati, "Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Smk Muhammadiyah 1 Palembang," Universitas Muhammadiyah Palembang, 2020.
10. N. Sudjana, Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006.
11. Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Sukabumi: Alfabeta, 2016.
12. S. Nana, Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Sinar Baru, 2005.
13. M. Darwin et al., Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif Kualitatif. Bandung: Penerbit Media Sains Indonesia, 2021.
14. I. Winarni, "Pengaruh Penggunaan Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas V MI Di Salatiga Tahun Pelajaran 2019/2020," Institut Agama Islam Negeri (IAIN), 2020.
15. S. Arikunto, Dasar-dasar evaluasi pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara, 2021.