

## Pengaruh *Game Online* dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa V Se-Gugus Kasihan Bantul

Nanda Putra Aginsha<sup>a, 1\*</sup>

<sup>a</sup> Universitas PGRI Yogyakarta, Indonesia

<sup>1</sup> nandaputraaginsha73@gmail.com\*

\*korespondensi penulis

---

### Informasi artikel

*Received: 7 April 2021;*

*Revised: 21 April 2021;*

*Accepted: 1 Mei 2021.*

Kata-kata kunci:

Game Online;

Motivasi Belajar;

Prestasi Belajar.

---

Keywords:

*Online Games;*

*Learning Motivation,;*

*Learning Achievement.*

---

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk melihat pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa siswa kelas V Se-Gugus Kasihan Bantul, Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan survei kuantitatif. Hasil penelitiannya menunjukkan: (1) ada pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa kelas dibuktikan dari perolehan nilai thitung > ttabel (3.305 > 1.65723). Nilai signifikansi t untuk variabel game online adalah 0.000 dan nilai tersebut lebih kecil daripada probabilitas 0.05 (0,000 < 0,05). Pengujian ini menunjukkan bahwa Ha diterima dan Ho ditolak; (2) ada pengaruh motivasi terhadap prestasi belajar siswa dibuktikan dari perolehan nilai thitung > ttabel (3.978 > 1.65723). Nilai signifikansi t untuk variabel game online adalah 0.041 dan nilai tersebut lebih kecil daripada probabilitas 0.05 (0,041 < 0,05). Sehingga dalam pengujian ini menunjukkan bahwa Ha diterima dan Ho ditolak; (3) ada pengaruh game online dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa dibuktikan dari perolehan nilai Fhitung sebesar 10.292 dengan nilai signifikansi 0.000. Dengan demikian menunjukkan bahwa Fhitung > Ftabel 10.292 > 3.07.

---

### ABSTRACT

*The Influence of Online Games and Learning Motivation on Student Learning Achievement V in Kasihan Cluster, Bantul.* The aim of this study was to see the influence of online games on the learning achievements of students in grade V Kasihan Cluster, Bantul, Yogyakarta. This research uses quantitative survey approach. The results showed: (1) there is an influence of online games on the learning achievement of grade students as evidenced by the acquisition of thitung > ttabel (3,305 > 1.65723). The significance value t for the online game variable is 0.000 and the value is less than the probability of 0.05 (0.000 < 0.05). This test shows that Ha is accepted and Ho is rejected; (2) there is a motivational influence on student learning achievement as evidenced by the acquisition of the ttabel thitung > (3,978 > 1.65723). The t significance value for the online game variable is 0.041 and the value is less than the probability of 0.05 (0.041 < 0.05). (3) there is the influence of online games and learning motivation on student learning achievement as evidenced by the acquisition of Fhitung score of 10,292 with a significance of 0.000. Thus showing that Fhitung > Ftabel 10,292 > 3.07.

---

Copyright © 2021 (Nanda Putra Aginsha). All Right Reserved

How to Cite: Aginsha, N. P. (2021). Pengaruh Game Online dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa V Se-Gugus Kasihan Bantul. *Melior : Jurnal Riset Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 1(1), 21–24. <https://doi.org/10.56393/melior.v1i1.127>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

---

## Pendahuluan

Perkembangan teknologi era digital saat ini sangat pesat. Berbagai kemajuan teknologi bisa kita dapatkan dengan mudah. Dengan perkembangan zaman dan pesatnya perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi antar manusia dapat dicapai melalui berbagai alat atau sarana, salah satunya untuk hiburan, seperti bermain game online. Saat ini game online berkembang sangat pesat, dan semakin lama semakin menarik pula permainannya. Mulailah dengan penampilan, gaya permainan, grafik permainan, dan resolusi gambar. Game perang, game petualangan, game pertarungan dan game online lainnya yang membuat game menyenangkan juga berbeda. Semakin menarik permainannya, semakin banyak orang yang memainkan game online.

Game online adalah kombinasi dua kata dari bahasa Inggris. Game mengacu pada permainan, dan online mengacu pada jaringan. Jika kedua kata ini digabungkan, makna baru akan terbentuk tidak jauh dari pemahaman dasar kedua kata tersebut. Permainan online adalah salah satu bentuk permainan yang terhubung melalui internet (Candra, 2012: 1). Saat ini baik anak perempuan maupun laki-laki bermain game Anak perempuan biasanya sangat menyukai hal-hal yang berhubungan dengan memasak, yang bisa dicapai dalam permainan, karena memenuhi kebutuhan bermain memasak dalam permainan. Seperti halnya anak laki-laki, anak laki-laki juga suka bermain sepak bola. Ini bisa dicapai dalam pertandingan sepak bola.

Permainan elektronik dalam bentuk permainan online berkembang sangat pesat, hal ini terlihat dari terus bertambahnya jumlah warung internet atau game center, tidak hanya di kota-kota besar, tetapi juga di kota-kota kecil. Siswa yang bermain game online mayoritas adalah siswa mulai dari Taman Kanak-kanak, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas, bahkan banyak siswa juga yang bermain game. Hal itu terlihat dari banyaknya warung internet dan game center di kota-kota besar dan kecil, pelajar.

Peserta didik yang sering memainkan suatu game online akan menyebabkan anak menjadi ketagihan. Ketagihannya memainkan game online akan berdampak baginya, terutama dari segi akademik karena masih dalam usia sekolah. Hal ini didukung dengan banyaknya game center di lingkungan sekitar yang menawarkan dengan harga terjangkau oleh anak-anak. Oleh sebab itu banyak anak yang menyisihkan uang sakunya untuk bermain game online berjam-jam hingga lama-kelamaan kecanduan game online. Akibatnya, sikap konsumtif ada pada diri anak (Gultom, 2019). Anak-anak dan remaja pun banyak melupakan hal-hal yang lebih penting seperti belajar, beribadah, bahkan kesehatan pun dilupakan.

Peserta didik yang gemar bermain video game adalah peserta didik yang sangat menyukai tantangan. Peserta didik ini cenderung tidak menyukai rangsangan yang daya tariknya lemah, monoton, tidak menantang, dan lamban. Hal ini setidaknya berakibat pada proses belajar akademis. Suasana kelas seolah-olah merupakan penjara bagi jiwanya. Tubuhnya ada di kelas tetapi pikiran, rasa penasaran, dan keinginannya ada di video game. Sepertinya sedang belajar, tetapi pikirannya sibuk mengolah bayang-bayang game yang mendebarkan. Kadangkala anak juga jadi malas belajar atau sering membolos sekolah hanya untuk bermain game.

Peserta didik yang memiliki kecenderungan memikirkan keasyikan bermain game online sehingga kefokusannya terhadap belajar menjadi terpecah. Berbagai masalah dalam kegiatan belajar yang disebabkan oleh game online tersebut telah menjadi penyebab rendahnya prestasi belajar. Prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh dari proses atau aktivitas belajar yang berupa kesan-kesan, sehingga mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari proses atau aktivitas dalam belajar Djamarah (2012:23). Dengan demikian game online tidak secara langsung berpengaruh terhadap prestasi belajar melainkan berpengaruh terhadap faktor-faktor yang menjurus pada prestasi belajar atau yang sering disebut dengan motivasi belajar.

Berdasarkan informasi yang didapatkan dari pra-penelitian dan observasi di SD se-gugus 02, Kasihan, Bantul peneliti melihat tidak sedikit siswa yang membawa gadget ke sekolah dengan alasan ingin bermain game online bersama teman-temannya. Hal ini tentunya sangat bertentangan dengan peraturan sekolah, bawasanya siswa dilarang memakai, membawa dan menggunakan gadget saat di sekolah. Peraturan ini dibuat karena sekolah menganggap apabila siswa membawa gadget ke sekolah akan mengganggu proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Masalah ini mengerucut pada game online yang dimainkan siswa, game yang dimainkan siswalah yang mendorong siswa membawa gadget ke sekolah.

Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Pada setiap game terdapat peraturan yang berbeda-beda untuk memulai permainannya sehingga membuat jenis game semakin bermacam-macam. Salah satu fungsi game sebagai penghilang stress atau rasa jenuh maka hampir setiap orang senang bermain game baik anak kecil, remaja, maupun dewasa, mungkin hanya berbeda dari jenis game yang dimainkannya saja. Game online adalah gabungan dari dua kata yang berasal dari bahasa Inggris. Game artinya adalah permainan dan online artinya adalah dalam jaringan. Jika dua kata ini digabungkan, maka akan terbentuk suatu makna baru yang tak jauh dari pengertian dasar kedua kata itu. Game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet (Candra, 2012:1)

Game online sering disebut juga dengan multiplayer online game karena melibatkan banyak pemain sekaligus untuk saling berinteraksi satu sama lain dalam waktu yang bersamaan, dan hal inilah yang membuat pemain game online menjadi semakin ketagihan (Harsan, 2011:1). Jadi, dapat disimpulkan bahwa game online adalah permainan yang dimainkan secara online dengan media elektronik. Game online juga dapat dimainkan secara berkelompok menggunakan jaringan internet sebagai penghubung antar perangkat. Motivasi adalah gejala psikologis dalam bentuk dorongan yang timbul pada diri seseorang sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Definisi motivasi belajar sebagai suatu pendorong yang mengubah energi dalam diri seseorang ke dalam bentuk aktivitas nyata untuk mencapai tujuan tertentu (Triatmojo, 2019). Dengan kata lain motivasi adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Sedangkan motivasi belajar adalah kondisi psikologi yang mendorong seseorang untuk belajar (Khodijah, 2014:150-151).

Berkaitan dengan pengertian motivasi dan pengertian belajar di atas kemudian diketahui bahwa motivasi belajar adalah dorongan psikologis seseorang yang melakukan suatu tindakan untuk mencapai tujuan belajar. Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, baik secara individual maupun kelompok. Prestasi tidak pernah akan dihasilkan selama seseorang menantinya yang akan membentuk pribadi individu ke arah kedewasaan (Paras, 2019). Hal ini tentunya berkaitan dengan perubahan tingkah laku seseorang sendiri yang mana apabila seseorang mendapat prestasi yang baik maupun buruk akan mempengaruhi pribadi individu masing-masing (Djamarah, 2012:19).

Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, ketrampilan dan sikap. Belajar dimulai sejak manusia lahir sampai akhir hayat. Pada waktu bayi, seorang bayi menguasai ketrampilan-ketrampilan yang sederhana, seperti memegang botol dan mengenal orang-orang disekelilingnya. Ketika menginjak masa anak-anak dan remaja, sejumlah sikap, nilai dan ketrampilan berinteraksi sosial dicapai sebagai kompetensi. Pada saat dewasa, individu diharapkan telah mahir dengan tugas-tugas kerja tertentu dan ketrampilan-ketrampilan fungsional lainnya, seperti mengendarai mobil, berwiraswasta, dan menjalin (Baharuddin, 2010:13). Prestasi belajar adalah perubahan kemampuan peserta didik ditinjau dari ranah psikologi baik kognitif, afektif maupun psikomotor, yang disebabkan oleh pengalaman dan proses belajar peserta didik (Priansa Juni, Donni, 2017:44).

## Metode

Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan survei kuantitatif. Metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada positivisme. Metode ini digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2012:11). Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis regresi dengan menggunakan beberapa uji antara lain : Uji Validitas & Reliabilitas, Uji Asumsi Klasik, Analisis Regresi linier Berganda, Uji Koefisien Regresi Parsial (Uji t), Uji Koefisien Regresi Secara Simultan (Uji F), Uji Koefisien Determinasi (R<sup>2</sup>).

## Hasil dan Pembahasan

Ada hasil temuan dalam penelitian yaitu, pertama pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa kelas IV Se-Gugus Kasihan Bantul. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada Pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa kelas V Se-Gugus Kasihan Bantul dibuktikan dari

perolehan nilai thitung  $>$  ttabel ( $3.305 > 1.65723$ ). Temuan kedua, pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa kelas IV Se-Gugus Kasihan Bantul. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa kelas V Se-Gugus Kasihan Bantul, dibuktikan dari perolehan nilai thitung  $>$  ttabel ( $3.978 > 1.65723$ ).

Hasil temuan ketiga, pengaruh game online dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa Sekolah Dasar Kelas V Se-Gugus Kasihan Bantul Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh Game Online dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas V Se-Gugus Kasihan Bantul Yogyakarta, dibuktikan dari perolehan nilai Fhitung sebesar 10.292 dengan nilai signifikansi 0.000. Dengan demikian menunjukkan bahwa  $F_{hitung} > F_{tabel}$   $10.292 > 3.07$  maka ada pengaruh Game Online dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas V Se-Gugus Kasihan Bantul Yogyakarta.

### Simpulan

Simpulan dari penelitian ini, pertama ada pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa kelas V Se-Gugus Kasihan Bantul, dibuktikan dari perolehan nilai thitung  $>$  ttabel ( $3.305 > 1.65723$ ). Nilai signifikansi t untuk variabel game online adalah 0.001 dan nilai tersebut lebih kecil daripada probabilitas 0.05 ( $0,001 < 0,05$ ). Sehingga dalam pengujian ini menunjukkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Kedua, ada pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa kelas V Se-Gugus Kasihan Bantul dibuktikan dari perolehan nilai thitung  $>$  ttabel ( $3.978 > 1.65723$ ). Nilai signifikansi t untuk variabel game online adalah 0.000 dan nilai tersebut lebih kecil daripada probabilitas 0.05 ( $0,000 < 0,05$ ). Sehingga dalam pengujian ini menunjukkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Ketiga, ada pengaruh Game Online dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas V Se-Gugus Kasihan Bantul Yogyakarta dibuktikan dari perolehan nilai Fhitung sebesar 10.292 dengan nilai signifikansi 0.000. Dengan demikian menunjukkan bahwa  $F_{hitung} > F_{tabel}$   $10.292 > 3.07$ .

### Referensi

- Candra, Zebah Aji. 2012. Berburu Rupiah Lewat Game Online. Yogyakarta: Bouna Books.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2012. Psikologi Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gultom, A. F. (2019). Konsumtivisme Masyarakat Satu Dimensi Dalam Optik Herbert Marcuse. Waskita: Jurnal Pendidikan Nilai dan Pembangunan Karakter, 2(1), 17-30. <https://doi.org/10.21776/ub.waskita.2018.002.01.2>
- Gultom, A. F., Munir, M., & Ariani, I. (2019). Pemikiran Kierkegaard Tentang Manusia Agony dan Proses Penyembuhan Diri. Jurnal Moral Kemasyarakatan, 4(2), 55-61. <https://doi.org/10.21067/jmk.v4i2.4087>
- Gultom, A. F., Munir, M., & Ariani, I. (2019). Perubahan Identitas Diri Dalam Eksistensialisme Kierkegaard: Relevansinya Bagi Mental Warga Negara Indonesia. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, 9(2), 77-84. <http://dx.doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v9i2.8052>
- Harsan, A. 2011. Jago Bikin Game Online. Jakarta: Mediakit.
- Khodijah, N. 2014. Psikologi Pendidikan. Jakarta: Rajawali Press
- Paras, J. S. (2019). Pengaruh Game Online Pubg Player Unknown's Battle Grounds Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMK Muhammadiyah Cawas (Doctoral Dissertation, Universitas Widya Dharma).
- Nisrinafatina, N. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. Jurnal Edukasi Nonformal, 1(2), 135-142.
- Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online terhadap Remaja. Jurnal Curere, 1(1).
- Triatmojo, D. W. (2019). Kontribusi Perilaku Game Online Terhadap Motivasi Belajar siswa SMA. Cognicia, 7(4), 527-538.