

# Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo

## *The Effect of Online Games on Learning Motivation and Learning Achievement of Students in SD Pammana District Wajo Regency*

Rahyuni<sup>1</sup>, Muhammad Yunus<sup>2</sup>, Sundari Hamid<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Dinas Pendidikan Kabupaten Wajo, Sulawesi Selatan

<sup>2</sup>Program Studi Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Bosowa

E-mail: rahyuni18@gmail.com

Diterima: 10 Januari 2021/Disetujui 09 Juni 2021

**Abstrak.** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan teknologi yang semakin pesat, dikarenakan perkembangan era globalisasi dan perkembangan teknologi yang semakin canggih dan bisa berdampak pada siswa, membuat orang tua semakin resah atas perkembangan teknologi terutama pada permainan game online. Penulis tertarik untuk meneliti siswa yang kecanduan bermain game online, tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh game online terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. Jenis penelitian yang digunakan adalah *ex post facto*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo yang terdiri dari 39 sekolah. Penentuan sampel menggunakan metode multistage random sampling sehingga diperoleh SDN 101 Tadangpalie, SDN 104 Abbanuangnge, SDN 99 Lampulung, dan SDN 244 Pammana yang menjadi sampel. Data yang diperoleh dengan menggunakan angket yang dianalisis secara statistik deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game online dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa (1) berdasarkan nilai rata-rata yaitu 91,21 menunjukkan intensitas siswa kelas V dalam menggunakan game online berada dalam kategori tinggi atau sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo, (2) berdasarkan nilai rata-rata 83,44 menunjukkan prestasi belajar siswa berada dalam kategori tinggi atau berpengaruh pada prestasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo, (3) tidak ada pengaruh positif game online terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo.

**Kata Kunci:** Game Online, Motivasi, Prestasi Belajar

**Abstract.** This research is motivated by the increasingly rapid development of technology, due to the development in the era of globalization and technologicity that are increasingly sophisticated and can have an impact on students, making parents increasingly restless about technological developments, especially in online game play. The author is interested in researching students who are addicted to play online games. The purpose of this study is to determine the effect of online games on learning motivation and student achievement in SD Pammana District, Wajo Regency. The type of research used is *ex post facto*. The population in this study were all students of SD Pammana District, Wajo Regency, which consisted of 39 schools. The samples were determined using the multistage random sampling method so that SDN 101 Tadangpalie, SDN 104 Abbanuangnge, SDN 99 Lampulung, and SDN 244 Pammana were sampled. The data obtained by using a questionnaire were analyzed using descriptive and inferential statistics. The results showed that online games can affect student motivation in SD Pammana District, Wajo Regency. Based on the results of the study, it can be concluded that (1) based on the average value of 91.21 showing that the intensity of class V students in using online games is in the high category or it highly influences the learning motivation of SD students in Pammana District, Wajo Regency, (2) based on the average value of 83.44 indicating that student achievement is in the high category or it has an effect on student achievement of SD Pammana District, Wajo Regency, (3) there is no positive effect of online games on learning motivation and student achievement of SD Pammana District, Wajo District.

**Keywords:** Online Games, Motivation, Learning Achievement

## Pendahuluan

Kondisi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih, senantiasa mempengaruhi perkembangan individu dalam semua aspek. Perkembangan dan perubahan menuntut terjadinya inovasi pendidikan yang menimbulkan perubahan yang baru dan kualitas yang berbeda dengan hal yang sebenarnya. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3 dijelaskan bahwa "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang lebih manusiawi" (Jainuddin, 2019).

Di era modern tidak di pungkiri perkembangan teknologi semakin pesat. Salah satu produk teknologi yang sangat nyata saat ini adalah internet. Menggunakan internet tentunya segala sesuatu hal informasi dari seluruh belahan dunia dapat diakses dengan

mudah. Sejak adanya internet merupakan suatu media yang sangat nyata untuk mendapatkan informasi terkini, tentunya banyak banyak hiburan yang ditawarkan dari internet seperti instagram, email, film, berita, dan *game online*.

*Game online* adalah *game* komputer yang dapat dimainkan oleh multipemain yang memanfaatkan jaringan internet sebagai mediana. Umumnya permainan yang dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan oleh penyedia jasa *online* dan disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online* atau yang lebih dikenal dengan warnet (warung internet), warnet tidak hanya kita jumpai di perkotaan saja tetapi saat ini sudah banyak di pedesaan juga yang dulunya tidak mengenal internet namun sekarang sudah banyak yang menggunakan warnet untuk bermain *game*. Saat ini bermain *game online* tidak hanya di warnet melainkan di rumah juga sudah bisa bermain terutama jika mempunyai komputer dan internet yang mendukung user untuk bermain *game online*.

*Game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet. *Game online* ini jika ditinjau dari banyak sedikitnya aktivitas yang dilakukan, maka ini termasuk jenis bermain pasif atau hiburan, sebab subjek mendapatkan kesenangan dari aktivitas yang dilakukan oleh orang lain yakni si pembuat permainan dan pemain hanya mengeluarkan sedikit energi saja untuk bermain, yakni tinggal memencet tombol yang ada. *Game online* yang beredar luas dipasaran bukan hanya berfungsi sebagai hiburan saja tetapi juga dapat berperan merangsang daya imajinasi sesuai dengan sifat *game online* yaitu menampilkan masalah kemudian memikirkan masalah tersebut dengan hasil menang atau kalah. Selain itu *game online* hanya sedikit memiliki manfaat justru lebih banyak menyimpan mudharat, yaitu banyak kerugian yang didapat dari pada manfaat yang diperoleh.

*Game online* sangat berkembang pesat dan semakin lama, permainannya semakin menyenangkan. Mulai dari tampilan, gaya bermain, grafis permainan, resolusi gambar dan lain sebagainya. Tak kalah juga variasinya tipe permainan seperti permainan perang, petualangan, perkelahian dan *game online* jenis lainnya yang membuat menariknya permainan. Semakin menarik suatu permainan maka semakin banyak orang yang memainkan *game online* tersebut yang mendominasi memainkan *game online* adalah kalangan pelajar, mulai tingkat SD, SMP, SMA, dan perguruan tinggi. Hal ini dapat diketahui dari banyaknya warnet dan game center yang ada di kota besar maupun kota kecil yang main *game online* di dalamnya adalah pelajar. Siswa 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.

*Game online* adalah permainan modern yang sudah menjadi *trend* untuk masa sekarang dan peminatnya pun dimulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Anak sekolah merupakan kelompok yang mudah terpengaruh oleh *game online* terutama siswa sekolah dasar, karena menurut Hurlock (1978) sekolah dasar terutama usia 10-11 tahun seperti itu anak-anak lebih memahami dan masih suka bermain, bergerak dan menyukai permainan yang mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan sehingga membuat pemainnya akan bermain terus-menerus tanpa memperdulikan berapa lama waktu yang dipergunakan dan usia sekolah biasanya menyukai permainan kelompok atau tim yang mana permainan ini sangat terorganisasi dan mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan yang kuat. Menurut Revandhika (2012) dan Adams (2007), sejarah dan Perkembangan *Game Online* adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan secara *online via internet*, bisa menggunakan PC (*Personal Computer*), atau game biasa (PS-2, X-Box, dan sejenisnya).

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa yang dilakukan pada SD di Kecamatan Pammana ditemukan bahwa banyak siswa yang sering bermain *game online*. Setelah dilakukan tes prestasi belajar dan motivasi belajar terhadap siswa tersebut menunjukkan bahwa prestasi belajar dan motivasi belajar mereka masih tergolong rendah. Wibowo (2015) menyatakan bahwa penurunan motivasi belajar siswa yang mengalami ketergantungan pada aktivitas game dan akan mempengaruhi prestasi belajarnya.

Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Motivasi adalah keadaan berupa dorongan yang terdapat dalam diri seseorang baik berupa dorongan dari dalam maupun dari luar untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu dalam belajarnya (Jainuddin dkk, 2020).

Prestasi didefinisikan sebagai hasrat untuk mengerjakan sesuatu yang sulit dengan secepat dan sebaik mungkin (Purwanto, 2007), dengan demikian dapat dikatakan bahwa motivasi berprestasi merupakan penggerak siswa untuk mengerjakan tugas-tugas yang diberikan meskipun dirasa sulit untuk mencapai prestasi yang telah ditetapkan. Pekerjaan yang sulit akan membuat siswa meningkatkan usahanya agar mampu menyelesaikan tugas tersebut dengan hasil yang maksimal.

Manusia belajar dari tidak tahu menjadi tahu. Ketika ada perintah untuk membaca (belajar) maka secara otomatis manusia diperintah untuk berprestasi dalam belajar. Motivasi belajar yang tinggi maka manusia akan berhasil dalam hidupnya. Dimana kita ketahui bahwa motivasi memegang peranan yang sangat penting dalam belajar, karena seseorang yang memiliki motivasi berprestasi tinggi akan berusaha keras dalam belajar, sehingga dapat mencapai hasil yang tinggi.

Peneliti melakukan penelitian dengan harapan dapat mengetahui apakah game online mempengaruhi motivasi belajar dan prestasi belajar siswa yang dianggap belum optimal.

## **Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah *ex post facto* dengan menggunakan pendekatan yaitu untuk mengetahui adanya pengaruh dari satu variabel independen terhadap dua variabel dependen. Penelitian *ex post facto* merupakan penelitian yang mencari hubungan yang tidak dimanipulasi atau perlakuan oleh peneliti. Penelitian *ex post facto* bertujuan untuk melacak kembali, apa yang menjadi faktor penyebab terjadinya pengaruh *gameonline* terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. Desain penelitian ini adalah Penelitian eksperimen. *Game online* dimaksudkan sebagai sebuah

permainan (*games*) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet), permainan ini biasanya di mainkan secara bersamaan dengan pemain yang tidak terbatas banyaknya, yang dapat dilihat dengan berdasarkan pada *Game Online* yang dimainkan (FF, PUBG, COC, *MOBILE LEGEND*). Motivasi Belajar adalah dorongan pada peserta didik untuk mengadakan perubahan tingkah laku dengan indikator motivasi yaitu:

- a. *attention* (perhatian),
- b. *relevance* (relevan),
- c. *confidence* (kepercayaan diri),
- d. *statistifaction* (kepuasan)

Prestasi belajar adalah hasil dari suatu proses belajar mengajar yang memberikan informasi tentang sejauh mana siswa menguasai materi pelajaran, bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan tingkah laku yang dapat dilihat dari nilai rapornya. Dengan Kriteria Ketentuan Minimal (KKM) yaitu 75.

## Hasil dan Pembahasan

*Game Online* adalah *game* komputer yang dapat dimainkan oleh multipemain yang memanfaatkan jaringan komputer (*LAN* atau Internet), sebagai medianya. Saat ini bermain *game online* tidak hanya di warnet melainkan di rumah juga biasa yang diakses menggunakan *smartphone* yang terhubung dengan internet yang mendukung user untuk bermain *game online*. Serta terdapat banyak jenis permainan *game online*, dari mulai yang menggunakan grafik yang sederhana hingga membentuk dunia virtual yang sangat bagus serta yang dapat dimainkan banyak orang dalam satu permainan yang membuat penggunaan atau user hingga lupa waktu.

**Tabel 1** Data deskriptif angket *game online*

N	Valid 48
	Mising 0
Mean	91.21
Median	89.50
Mode	86 <sup>a</sup>
Std. Deviation	11.528
Variance	132.892
Minimum	60
Maximum	107
Sum	4378

Sumber: Analisa Data, 2020

Hasil analisis statistik deskriptif pada kegemaran penggunaan *game online* siswa kelas V adalah sebagai berikut, nilai rata-rata (*mean*) yang diperoleh adalah 91,21 yang termasuk dalam kategori tinggi dengan nilai maksimum adalah 107 yang masuk dalam kategori sangat tinggi, sedangkan nilai minimumnya adalah 60 yang termasuk kategori rendah. *Median* dari data tersebut adalah 89,50, sedangkan nilai standar deviasinya sebesar 11,528 dengan nilai varians sebesar 132,892. Jadi dapat disimpulkan bahwa berdasarkan nilai rata-rata yaitu 91,21 dan dari histogram menunjukkan bahwa intensitas kegemaran siswa kelas V dalam menggunakan *Game Online* berada pada kategori tinggi.

Motivasi belajar dapat dilihat dengan sebuah prestasi dan perspektif kongnitif dari siswa. Baik pelajar sekolah dasar hingga perguruan tinggi banyak menimbulkan perbedaan akan motivasi belajar. Hal ini menjadi sebuah kecenderungan bahwa kesadaran akan sebuah motivasi belajar tidak hanya dilihat dari umur dan status pendidikan tetapi juga di lihat dari gaya hidup masing-masing individu pasti berbeda satu dengan yang lainnya. Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas *game*, akan mempengaruhi motivasi belajar sehingga mengurangi waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya.

**Tabel 2** Data Deskriptif Angket Motivasi Belajar Statistics Motivasi Belajar

N	Valid 48
	Mising 0
Mean	88.00
Median	87.00
Mode	84
Std. Deviation	4.053
Variance	16.426
Minimum	82
Maximum	98
Sum	4224

Sumber: Analisa Data, 2020

Prestasi belajar yang dicapai individu merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik dalam diri (faktor *internal*) maupun dari luar diri (faktor *eksternal*) individu. Prestasi belajar merupakan sebuah prestasi yang dihasilkan individu dalam menempuh pendidikan. Prestasi belajar tiap individu berbeda-beda, hal ini dimungkinkan beberapa faktor dari dalam maupun luar individu. Tingkat keberhasilan siswa dalam belajar dapat diketahui melalui prestasi belajarnya berdasarkan hasil evaluasi atau ujian. Dalam rangka perbaikan dan peningkatan mutu hasil belajar tersebut perlu adanya pengkajian tentang faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yang kecanduan *Game Online*, dikhawatirkan dapat

mempengaruhi proses belajarnya seperti tidak membuat pr serta tugas yang berkenaan dengan sekolah. Berikut adalah gambaran motivasi belajar siswa yang diperoleh dari instrument angket:

**Tabel 3** Data Deskriptif Prestasi Belajar Siswa

N	Valid 48	
	Missing 0	
Mean	83.44	
Median	82.00	
Mode	80	
Std. Deviation	3.457	
Variance	11.953	
Minimum	80	
Maximum	90	
Sum	4005	

Sumber: Analisa Data, 2020

Hasil analisis statistik deskriptif pada prestasi belajar siswa kelas V adalah sebagai berikut, nilai rata-rata (*mean*) yang diperoleh adalah 83,44 dengan nilai maksimum adalah 90, sedangkan nilai minimumnya adalah 80. *Median* dari data tersebut adalah 82 dengan modus 80 juga, sedangkan nilai standar deviasinya sebesar 3,457 dengan nilai varians sebesar 11,953. Jadi dapat disimpulkan bahwa nilai hasil belajar siswa berada pada kategori sangat baik dan mencapai ketuntasan diatas nilai KKM (75).

**Tabel 4** Hasil uji t parsial untuk motivasi belajar

Model	Understandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	91.768	4.732		19.394	.000
Game Online	-.041	.051	-.117	-.802	.426

Sumber: Analisa Data, 2020

Berdasarkan tabel tersebut dapat dijelaskan bahwa, uji t pertama dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh positif *Game Online* (X) terhadap motivasi belajar (Y1). Berdasarkan tabel *output* tersebut diketahui bahwa nilai signifikansi motivasi belajar adalah sebesar 0,426. Karena nilai Sig. 0,426 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa H<sub>1</sub> ditolak dan H<sub>0</sub> diterima. Artinya tidak ada pengaruh positif *Game Online* terhadap motivasi belajar siswa.

**Tabel 6** Hasil Uji t Parsial Untuk Prestasi Belajar

Model	Understandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	81.501	4.054		20.102	.000
Game Online	.021	.044	.071	.481	.633

Sumber: Analisa Data, 2020

Berdasarkan tabel tersebut, uji t kedua dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh positif *Game Online* (X) terhadap prestasi belajar siswa (Y2). Berdasarkan tabel *output* tersebut diketahui bahwa nilai signifikansi motivasi belajar adalah sebesar 0,633. Karena nilai Sig. 0,633 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa H<sub>1</sub> ditolak dan H<sub>0</sub> diterima. Artinya tidak ada pengaruh positif *Game Online* terhadap prestasi belajar siswa.

Salah satu produk teknologi yang sangat nyata saat ini adalah *internet*. Banyak sekali hiburan yang ditawarkan dari *Internet* seperti *instagram*, *email*, *film*, berita, dan *Game Online*. Dahulu di desa tidak mengenal *internet* serata *Game Online* sekarang jadi banyak yang menggunakan *smartphone* untuk bermain *game*. 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 dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya. Permasalahan dalam motivasi belajar pada era digital ini sangat miris ada yang memanfaatkan dengan baik ada pula yang menggunakan tidak baik, termasuk kecanduan dalam bermain *Game Online* yang berkembang sangat pesat di masyarakat terutama di Indonesia.

Berdasarkan penelitian yang telah diperoleh bahwa intensitas bermain *game* siswa termasuk dalam kategori tinggi. Rata-rata siswa bermain *game* 4-6 jam perhari. *Game* yang dimainkan yaitu *Mobile Legend*, *PUBG*, *AOV*, dan *Free Fire* yang merupakan *game action*. Siswa saat di rumah bermain *Game Online* melalui *smartphone* yang mereka miliki. Kebanyakan siswa yang bermain *Game Online* memiliki permasalahan dalam motivasi belajarnya, misalnya malas dalam belajar, kurang siap dalam mengikuti pelajaran, kurang fokus ketika guru menjelaskan. Anak terpengaruh oleh *Game Online* yang dimainkan karena hampir semua anak menyukai permainan ini dan sering lengah memainkannya. Adanya hal-hal menarik dan baru yang di dapatkan dalam bermain *games* menimbulkan siswa sering terlenu oleh apa yang menjadi tanggung jawabnya sebagai pelajar.

Intensitas penggunaan *Game Online* yang tinggi akan menyebabkan siswa kecanduan *Game Online*. Kecanduan adalah suatu kondisi individu merasakan ketergantungan terhadap suatu hal yang disenangi akibat kurangnya kontrol terhadap perilaku (Ali *at al*, 2019). Penelitian yang dilakukan Yonelco (2010) dalam penelitiannya yang berjudul “Hubungan antara intensitas bermain *Game Online* dengan motivasi belajar” menunjukkan ada hubungan yang negatif dan signifikan antara intensitas *Game Online* dengan motivasi belajar pada siswa. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar. Penelitian ini telah diperoleh hasil bahwa motivasi belajar siswa berada pada kategori tinggi, namun tidak ada pengaruh positif dari *Game Online* terhadap

motivasi belajar melainkan pengaruh negatif baik dari aspek sosial, psikis, dan fisik. Selain motivasi belajar, yang perlu diperhatikan adalah prestasi belajar siswa. Prestasi belajar merupakan sebuah prestasi yang dihasilkan individu dalam menempuh pendidikan. Prestasi belajar tiap individu berbeda-beda, hal ini dimungkinkan beberapa faktor dari dalam maupun luar individu. Tingkat keberhasilan siswa dalam belajar dapat diketahui melalui prestasi belajarnya berdasarkan hasil evaluasi atau ujian. Nilai ketuntasan prestasi belajar siswa di SDN Kecamatan Pammana yaitu 75. Dokumentasi nilai yang diambil dalam penelitian ini adalah dokumentasi nilai rapor siswa. Data tersebut menunjukkan bahwa seluruh siswa berada pada kategori sangat baik dan mencapai ketuntasan diatas nilai KKM (75).

Namun, hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh positif game terhadap prestasi belajar siswa. Siswa yang sering memainkan suatu *Game Online* akan menyebabkan mereka 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* dilingkungan sekitar yang menawarkan dengan harga terjangkau oleh anak-anak dan remaja. Anak yang gemar bermain *video game* adalah anak yang sangat menyukai tantangan. Anak-anak 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 *divideo 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*, sehingga tidak ada pengaruh positif game bagi siswa SD kecamatan Pammana Kabupaten Wajo.

Selain itu, kemampuan setiap anak berbeda antara satu dengan yang lain, sehingga untuk mengetahui pengaruh penggunaan game online tidak hanya melihat pada faktor kebiasaan anak tersebut, tetapi berpengaruh pula pada anak yang memang memiliki kemampuan atau prestasi yang baik dibandingkan dengan anak lain pada umumnya.

Hasil penelitian tersebut didukung dengan adanya penelitian yang relevan diantaranya Vetty Putri Tanjung (2015) bahwa Penganalisisan data menggunakan Regresi Linear Berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan game online yang saat ini booming di Kab. Sidoarjo adalah Game Aksi Petualangan (78,2%), Game aksi "lostaga" (77,2%), FPS (*first person shooter*) "Cross Fire" (73,4%). Agresivitas yang paling sering dilakukan oleh responden ialah tidak melayani pembicaraan (75,4%), tidak mencegah orang lain untuk menyakiti orang yang telah menyakitinya (71,2%), dan tidak menegur orang yang telah menyakitinya (69,2%). Berdasarkan penelitian di lapangan menunjukkan bahwa penelitian game online tidak mempengaruhi agresivitas anak. Didukung pula oleh penelitian Adeng hidayah yaitu Hasil penelitian menunjukkan bahwa diperoleh persamaan regresi linier  $\hat{y}109,420,645(x)$ . Dari persamaan tersebut menunjukkan setiap kenaikan satu unit *adiktif game online* akan mempengaruhi prestasi belajar siswa sebesar -0,645 unit secara signifikan ( $t_{hitung}=-9,32$  lebih kecil dari  $t_{tabel}2,03$ ) *ceterisparibus*. Lebih lanjut hasil perhitungan koefisien korelasi sebesar  $r = -0,834$  skor ini menunjukkan bahwa *adiktif game online* memiliki pengaruh sangat tinggi dan negatif terhadap prestasi belajar siswa dengan kontribusi sebesar 69,5%, dan sisanya 30,5% dipengaruhi oleh faktor lain. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa *game online* memiliki pengaruh negatif terhadap prestasi belajar siswa kelas V SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo.

## Kesimpulan dan Saran

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa *Game Online* dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Jika memainkannya secara berlebihan maka dapat berdampak buruk yaitu akan mengurangi rasa sosialisasi terhadap sesama. *Game online* dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Bagi siswa yang bermain *game online* secara berlebihan akan susah konsentrasi dalam pelajaran di sekolah. Hal ini disebabkan karena pikirannya selalu ingin bermain *game* dan penasaran dengan *game* tersebut. Tidak ada pengaruh positif dalam bermain *game online* melainkan hanya berdampak buruk atau memiliki dampak negatif terhadap siswa yang kecanduan bermain *game online*. Dampak negatif dari *game online* mengakibatkan siswa lebih aktif memikirkan bagaimana cara untuk maju ke tahap berikutnya atau bagaimana caranya untuk mengalahkan lawan bermainnya tanpa peduli tentang pelajaran di sekolahnya. Diharapkan kepada orang tua agar lebih memperhatikan anaknya ketika anak menghabiskan waktu belajarnya untuk bermain *game online* yang kurang bermanfaat untuk prestasi akademiknya.

## Daftar Pustaka

- Adams, E. & Rollings, A. 2007. *Fundamentals of Game Design*. Prentice Hall. [http://www.designersnotebook.com/Books/Fundamentals\\_of\\_Game\\_Design/fundamentals\\_ch21.pdf](http://www.designersnotebook.com/Books/Fundamentals_of_Game_Design/fundamentals_ch21.pdf)
- Ali Fauzi, Rafsadie, dan Nursahid, dkk 2019. *Melawan Hasutan Kebencian*. Jakarta. Mafindo
- Alif. 2010. *Respons Masyarakat Terhadap Iklan Televisi Teh Botol Sosro*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.
- Azies, RN. 2011. *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Self Esteem Remaja Gamers di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang*. <http://lib.uin-malang.ac.id/thesis> Diakses pada tanggal 17 Maret 2020.
- Dipalaya, T. (2020). *Field Experience Practices Based Lesson Study (Ls) To Improve Students Communication Skills And Collaboration*. *Klasikal: Journal Of Education, Language Teaching And Science*, 2(1), 48–62.
- Hurlock B, Elizabeth, 1978. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga
- Jainuddin, J. (2019). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Latihan Menyelesaikan Soal Secara Sistematis Pada Siswa Kelas XI*. IPA1 Sma Negeri 2 Sungguminasa. *Klasikal: Journal Of Education, Language Teaching And Science*, 1(3), 44-52.

- Jainuddin, J., & Sirajuddin, S. (2020). Pengaruh Minat dan Kedisiplinan Siswa dengan Gaya Kognitif Field Independen terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMK Farmasi Yamasi Makassar. *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 9(2).
- Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Revandhika. 2012. *Sejarah dan Perkembangan Game Online*. Tersedia: <http://revendhika95.wordpress.com> (Online, 24 April 2020).
- Wibowo, 2015. *Hubungan Permainan Game Online Dengan Penurunan Motivasi Belajar Pada Siswa Di SDN 1 Sumber Gede*. Lampung Timur: [http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file\\_artikel/2017/28842947cd65ea26bf68db682fd910b2](http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2017/28842947cd65ea26bf68db682fd910b2) (Online, 22 April 2020)