



# JURNAL BASICEDU

Volume 8 Nomor 3 Tahun 2024 Halaman 2292 - 2302

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Hubungan Tingkat Kecanduan Game Online dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas III di Sekolah Dasar

Raditya Rizky Darmawan<sup>1✉</sup>, Arifin Maksum<sup>2</sup>, Nina Nurhasanah<sup>3</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

E-mail: [radit.rizd@gmail.com](mailto:radit.rizd@gmail.com)<sup>1</sup>, [amaksum@unj.ac.id](mailto:amaksum@unj.ac.id)<sup>2</sup>, [nnurhasanah@unj.ac.id](mailto:nnurhasanah@unj.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Fenomena kecanduan terhadap game online sudah merambah ke kalangan siswa sekolah dasar yang menyebabkan siswa terfokus pada kegiatan bermain game saja sehingga kegiatan belajar atau hal-hal penting lainnya seringkali terlupakan. Penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu hubungan mengenai tingkat kecanduan game online dengan motivasi belajar siswa kelas III di SDN Jagakarsa 07. Pendekatan pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Sampel pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN Jagakarsa 07, yaitu 81 siswa. Hasil uji prasyarat menunjukkan bahwa data bersifat normal dan linear. Hasil uji korelasi diperoleh nilai *pearson correlation* antara tingkat kecanduan game online dengan motivasi belajar siswa kelas III SDN Jagakarsa 07 sebesar -0,507 dan nilai *p value* <0,001 ( $p < 0,05$ ). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti terdapat hubungan negatif yang signifikan antara tingkat kecanduan game online dengan motivasi belajar siswa kelas III di SDN Jagakarsa 07. Keinginan untuk bermain game online dapat menggeser fokus anak dari aktivitas belajarnya, mengabaikan tugas-tugasnya, dan bahkan merasa malas untuk belajar.

**Kata Kunci:** game online, motivasi, sekolah dasar.

### Abstract

*The addiction to online games has spread to elementary school students, causing students to focus only on playing games so that learning activities or other important things are often forgotten. This research aims to find out the relationship between the level of online game addiction and the learning motivation of third-grade students at SDN Jagakarsa 07. This research uses a quantitative approach with correlational methods. The sample in this study was all third-grade students at SDN Jagakarsa 07, namely 81 students. The prerequisite test results show that the data is normal and linear. The correlation test results showed that the Pearson correlation value between the level of online game addiction and the learning motivation of third-grade students at SDN Jagakarsa 07 was -0.507 and the p-value was <0.001 ( $p < 0.05$ ). Thus, it can be concluded that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, which means there is a significant negative relationship between the level of online game addiction and the learning motivation of class III students at SDN Jagakarsa 07. The desire to play online games can shift a child's focus from their learning activities, ignore their assignment, and even feel too lazy to study.*

**Keywords:** online game, motivation, elementary school.

Copyright (c) 2024 Raditya Rizky Darmawan, Arifin Maksum, Nina Nurhasanah

✉ Corresponding author :

Email : [radit.rizd@gmail.com](mailto:radit.rizd@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7698>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 8 No 3 Tahun 2024  
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

Game online adalah game (permainan) yang dimainkan oleh beberapa pemain secara terhubung dengan menggunakan jaringan internet (Lukmana & Djamaluddin, 2023). Maraknya pemain game online di Indonesia saat ini didukung oleh pertumbuhan penduduk pengguna internet yang semakin tinggi. Berdasarkan survei yang baru dirilis oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), tercatat bahwa tingkat penetrasi internet di Indonesia pada tahun 2024 meningkat menjadi 79,5% yang sebelumnya hanya 78,19% pada tahun 2023 dan 77,02% pada tahun 2022. Presentase pada tahun 2024 ini mewakili sebanyak 221 juta penduduk di Indonesia. Jika dilihat berdasarkan usia, hasil survey pada tahun 2022 menunjukkan bahwa presentase anak usia 5-12 tahun yang telah menjadi pengguna internet mencapai 8,08% dan kemungkinan besar akan terus meningkat di tahun-tahun berikutnya.

Secara positif, game online dapat menjadi sarana hiburan bagi anak, memberikan banyak pengetahuan baru, melatih kemampuan anak dalam memecahkan masalah, dan mengembangkan sikap sosial anak secara daring atau *online* (Lukmana & Djamaluddin, 2023). Game online tidak akan memberikan dampak negatif apabila hanya dijadikan sebagai hiburan dan dimainkan dalam waktu yang tidak berlebihan, namun dampak negatif akan muncul ketika anak sudah mengalami kecanduan. Kecanduan terhadap game online dapat diartikan sebagai gangguan kontrol terhadap hasrat untuk memainkan game online sehingga aktivitas wajar sehari-hari terganggu akibat timbulnya ketidakmampuan untuk berhenti bermain (Solikhah, 2018). Apabila anak telah kecanduan terhadap game online, kepuasan bermain game online menjadi lebih dipentingkan daripada kewajibannya sebagai seorang anak di rumah maupun sebagai seorang siswa di sekolah.

Fenomena kecanduan terhadap game online sudah merambah ke kalangan siswa sekolah dasar yang menyebabkan siswa terfokus pada kegiatan bermain game saja sehingga kegiatan belajar atau hal-hal penting lainnya seringkali terlupakan (Amalia dkk., 2022). Kegiatan belajar yang tidak lagi didahulukan oleh seorang siswa menandakan bahwa motivasi belajar siswa tersebut cukup rendah. Motivasi belajar dapat didefinisikan sebagai suatu dorongan yang dimiliki seseorang di dalam atau luar dirinya untuk melakukan suatu tindakan dalam mencapai tujuan belajar (Hanum dkk., 2022). Motivasi belajar akan bermanfaat bagi siswa untuk memperoleh dan mencerna berbagai materi yang diajarkan sehingga siswa dapat mencapai progres belajar yang baik.

Pada saat ini, sudah cukup banyak siswa sekolah dasar yang kecanduan game online menampakkan motivasi belajar yang rendah atau kian menurun. Pendapat ini didukung oleh Amalia dkk. (2022) dalam penelitian deskriptifnya kepada 5 orang siswa SDN 07 Palembang yang menyimpulkan bahwa siswa yang kecanduan game online tidak menjadikan kegiatan belajar sebagai kegiatan referensi sehingga ketika proses pembelajaran sedang berlangsung, siswa cenderung bersikap malas, tidak tertarik, dan fokus dengan hal lain. Senada dengan penelitian oleh Wiguna dkk. (2020) yang dilakukan kepada 51 siswa kelas tinggi (4-6) di SDN 2 Leneng Praya dengan usia 10-12 tahun yang membuktikan bahwa aktivitas berlebih dalam bermain game online sangat berdampak terhadap motivasi belajarnya. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar rendah karena suka bermain game online sebanyak 27 orang (52,9%). Penelitian lain yang dilakukan pada masa Pandemi Covid-19 oleh Rahayu dkk. (2021) yang hasilnya menunjukkan bahwa kecanduan bermain game online ada hubungannya dengan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. Berdasarkan analisis pada penelitian ini ditemukan bahwa Odd Ratio (OR) value adalah 0,103, yang berarti responden yang kecanduan terhadap game online memiliki peluang 0,103 kali untuk tidak memiliki motivasi belajar dibanding responden yang tidak kecanduan game online.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu di atas, kecanduan terhadap game online diyakini akan berdampak negatif pada motivasi belajar siswa sekolah dasar. Hingga saat ini, penelitian yang secara khusus mengkaji hubungan kecanduan game online dan motivasi belajar siswa masih sangat minim, khususnya pada siswa sekolah dasar kelas rendah. Selain itu, penelitian sebelumnya juga dilakukan pada masa Pandemi

Covid-19 yang saat ini pandemi tersebut sudah mereda. Hal-hal tersebut menjadi perhatian peneliti untuk meneliti tentang hubungan kecanduan game online dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini diharapkan dapat secara luas memberikan manfaat kepada beberapa pihak, diantaranya orang tua, guru, dan tenaga pendidik lainnya dalam meningkatkan kewaspadaan terhadap kecanduan game online pada anak sehingga dapat meminimalisir atau bahkan mencegah dampak negatif yang ditimbulkan.

## METODE

Penelitian dilakukan dengan pendekatan kuantitatif jenis korelasional dengan tujuan mencari atau menguji hubungan antar variabel. Dalam penelitian ini akan diketahui apakah ada hubungan antara kecanduan game online dengan motivasi belajar siswa. Penelitian ini dilakukan pada bulan Februari hingga Mei tahun 2024, tepatnya pada semester II tahun ajaran 2023/2024 yang meliputi waktu pengambilan data dan pengolahan data. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Jagakarsa 07, yang terletak di Kecamatan Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan. Teknik *sampling* yang digunakan adalah *total sampling* sehingga sampel yang diambil adalah seluruh anggota populasi, yaitu seluruh siswa kelas III di Sekolah Dasar Negeri Jagakarsa 07 yang berjumlah 81 siswa.

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini adalah instrumen kuesioner. Kuesioner digunakan untuk mengetahui tingkat kecanduan game online pada siswa dan menguji motivasi belajar siswa. Kedua variabel diukur menggunakan kuesioner dengan jumlah item pada masing-masing variabelnya adalah 20 item. Setelah dilakukan uji validasi terhadap kedua kuesioner tersebut, ditemukan terdapat 12 item valid pada variabel Kecanduan Game Online dan 15 item valid pada variabel Motivasi Belajar. Keseluruhan item valid tersebut tersebar pada seluruh indikator yang dijadikan acuan pada pengukuran tingkat kecanduan game online dan motivasi belajar siswa. Responden menjawab kuesioner dengan memberikan tanda checklist (✓) pada pilihan yang paling sesuai dengan kebiasaan sehari-hari responden. Pemberian skor menggunakan skala likert dengan bobot masing-masing pada pernyataan positif dan negatif. Kuesioner pada kedua variabel tersebut juga telah diuji reliabilitasnya. Nilai reliabilitas kuesioner dari masing-masing variabel tercantum pada Tabel 1.

**Tabel 1. Uji Reliabilitas Kuesioner**

Statistik Reliabilitas		
Variabel	Nilai Cronbach Alpha	Total Butir
Kecanduan Game Online	.724	12
Motivasi Belajar	.867	15

Berdasarkan Tabel 1, ditemukan bahwa nilai Cronbach Alpha dari variabel Kecanduan Game Online (X) adalah 0,724 dan diikuti dengan variabel Motivasi Belajar, yaitu 0,867 yang mana kedua nilai tersebut bernilai lebih dari 0,60. Maka dapat dikatakan kuesioner variabel Kecanduan Game Online dan Motivasi Belajar terbukti reliabel atau konsisten. Analisis data pada penelitian ini dilakukan menggunakan uji prasyarat (uji normalitas dan uji linearitas) dan uji hipotesis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

**Tabel 2. Deskripsi Statistik Kecanduan Game Online dan Motivasi Belajar**

Statistik Deskriptif							
Variabel	N	Range	Min	Max	Sum	Mean	Std. Dev
Kecanduan Game Online (X)	81	29	13	42	1962.00	24.2222	5.4612
Motivasi Belajar (Y)	81	28	32	60	3710.00	45.8025	6.7388
Valid N (listwise)	81						

Berdasarkan Tabel 2, telah dideskripsikan berdasarkan data yang diperoleh dari 81 siswa yang menjadi responden penelitian. Didapatkan *range* pada variabel X sebesar 29 yang dihitung dari selisih antara nilai *maximum* dan *minimum*, sementara *range* pada variabel Y sebesar 28. Total skor yang diperoleh pada variabel X sebesar 1962 dengan *mean* (rata-rata) sebesar 24,22. Sementara total skor pada variabel Y diperoleh sebesar 3710 dengan *mean* (rata-rata) skor sebesar 45,80. Standar deviasi dari variabel X dan Y berturut-turut adalah 5,4612 dan 6,7388.

**Tabel 3. Kategori Kecanduan Game Online pada Siswa**

Kategori	Interval	N	Persentase
Sangat Kecanduan	36 - 48	3	4%
Kecanduan	24 - 35	39	48%
Tidak Kecanduan	0 - 23	39	48%

Berdasarkan Tabel 3, dapat dikategorikan dari 81 siswa kelas III, hanya terdapat 3 siswa yang termasuk dalam kategori sangat kecanduan game online pada interval skor total sebesar 36 – 48 dengan presentase 4%. Lalu, pada kategori kecanduan game online dengan interval skor total sebesar 24 - 35 terdapat 39 siswa yang presentasinya sebesar 48%. Sementara pada kategori yang tidak kecanduan game online juga terdapat 39 siswa dengan presentase 48% pada interval skor total sebesar 0-23. Data tersebut menandakan bahwa sebagian besar siswa memiliki kebiasaan bermain game online dalam kehidupan sehari-harinya.

**Tabel 4. Kategori Motivasi Belajar Siswa**

Kategori	Interval	N	Persentase
Tinggi	45 - 60	48	59%
Sedang	30 - 44	33	41%
Rendah	0 - 29	0	0%

Berdasarkan Tabel 4, dapat dikategorikan motivasi belajar siswa dari yang masuk pada kategori motivasi belajar tinggi berjumlah 48 siswa dengan presentase 59% pada interval skor total sebesar 45-60. Lalu, pada kategori motivasi belajar sedang terdapat 33 siswa dengan presentase 41% pada interval skor total sebesar 30 - 44. Sementara pada kategori motivasi belajar rendah N=0, berarti tidak terdapat siswa yang memiliki motivasi belajar rendah. Data tersebut menandakan bahwa siswa kelas III di SDN Jagakarsa 07 memiliki motivasi belajar yang cukup stabil.

Selanjutnya, teknik uji korelasi yang digunakan adalah uji *Pearson Product Moment*, yang bertujuan untuk menemukan hubungan dari kedua variabel, antara Kecanduan Game Online (X) dan Motivasi Belajar

(Y), dengan memperhatikan persyaratan tertentu pada data yang digunakan. Sebelum dilakukan uji korelasi, peneliti terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan uji linearitas. Uji normalitas dalam penelitian ini bertujuan untuk menemukan apakah data dari variabel X dan Y membentuk distribusi yang normal atau tidak. Sementara uji linearitas dilakukan untuk menemukan apakah kedua variabel memiliki hubungan yang linear atau tidak. Proses pengujian dilakukan dengan bantuan program SPSS V.29.

**Tabel 5. Hasil Uji Normalitas**

Tes Kolmogorov-Smirnov	
	Unstandarized Residual
N	81
Test Statistic	.069
Asymp. Sig. (2.tailed)	.200
a. Test distribution is Normal	

Berdasarkan Tabel 5, uji normalitas dengan *test statistic kolmogorov-smirnov* didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,200. Dapat dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data residual dari kedua variabel berdistribusi normal.

**Tabel 6. Hasil Uji Linearitas**

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Motivasi Belajar *	Between Groups	(Combined)	1656.770	22	75.308	2.210	.008
		Linearity	934.776	1	934.776	27.437	<,001
		Deviation from Linearity	721.993	21	34.381	1.009	.468
Kecanduan Game Online	Within Groups		1976.070	58	34.070		
	Total		3632.840	80			

Jika nilai signifikansi *deviation from linearity* lebih besar dari 0,05, maka hubungan dari kedua variabel dapat dikatakan linear. Berdasarkan hasil uji linearitas untuk variabel Kecanduan Game Online dan Motivasi Belajar pada Tabel 6 didapatkan *deviation from linearity* dengan nilai sig. = 0,468. Oleh karena itu, dapat dikatakan hubungan antara kedua variabel bersifat linear.

**Tabel 7. Hasil Uji Korelasi**

Correlations			
		Kecanduan Game Online	Motivasi Belajar
Kecanduan Game Online	Nilai Korelasi Pearson	1	-.507**
	Sig. (2-tailed)		<,001
	N	81	81
Motivasi Belajar	Nilai Korelasi Pearson	-.507**	1
	Sig. (2-tailed)	<,001	
	N	81	81

Berdasarkan Tabel 7, hasil uji statistik *Product Moment* diperoleh nilai *pearson correlation* antara tingkat kecanduan game online dan motivasi belajar siswa kelas III SDN Jagakarsa 07 sebesar -0,507 dan nilai *p value* <0,001. Hasil tersebut menunjukkan *p value* < 0,05 sehingga disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara tingkat kecanduan game online dan motivasi belajar siswa kelas III di SDN Jagakarsa 07. Selanjutnya,

nilai koefisien korelasi yang bernilai  $-0,507$  menunjukkan korelasi yang berlawanan atau disebut bersifat negatif, yang artinya peningkatan kecanduan terhadap game online akan beriringan dengan penurunan motivasi belajar dan sebaliknya, penurunan kecanduan terhadap game online akan beriringan dengan peningkatan motivasi belajar. Kategori hubungan antara kedua variabel terletak pada titik sedang dengan interval koefisien  $0,40 - 0,59$  (Sugiyono, 2021). Dengan demikian, ditarik kesimpulan bahwa terdapat hubungan negatif yang sedang antara tingkat kecanduan game online dengan motivasi belajar siswa kelas III di SDN Jagakarsa 07.

## Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian ini, ditemukan bahwa siswa kelas III di SDN Jagakarsa 07 pada umumnya berusia 9-10 tahun. Pada rentang usia tersebut, kesenangan dalam bermain adalah sesuatu yang normal. Terlebih lagi, pada masa sekarang anak-anak telah menjadi pengguna baru *smartphone* (ponsel pintar) yang di dalamnya memuat berbagai fitur, termasuk game online. Kemudahan penggunaan *smartphone* memungkinkan anak usia 9-10 tahun dapat menggunakannya untuk berbagai macam hal sehingga anak tidak dapat terhindarkan dari maraknya perkembangan game online tersebut. Kebiasaan anak bermain game dapat menyebabkan banyak waktu anak yang terbuang yang seharusnya dapat digunakan untuk melakukan aktivitas lain dalam kesehariannya, bahkan tanpa merasa hal tersebut adalah sesuatu yang tidak benar. Seperti yang disebutkan oleh Irawan & Siska W (2021) bahwa terdapat tiga faktor yang mempengaruhi kecanduan game online pada siswa, diantaranya yaitu: (1) frekuensi bermain game online; (2) waktu bermain game online; (3) game yang digemari. Frekuensi siswa dalam bermain game online dapat diukur dari seberapa sering atau lama siswa bermain game online dalam periode waktu tertentu. Waktu bermain game dapat diukur dengan melihat situasi-situasi ketika siswa bermain game online, misalnya sebelum mengerjakan PR, pada waktu makan, dan pada waktu tidur. Sementara game yang digemari dapat dilihat dari kesenangan siswa terhadap game tertentu atau sesuatu yang ada di dalam game tersebut, misalnya karakter game, *item-item* dalam game, dan tingkat kesulitan dari game yang dimainkan.

Daya tarik yang kuat dari game online membuat pemainnya lebih memilih game online daripada permainan tradisional. Efek visual yang dapat memanjakan mata, gaya permainan yang beragam, dan tingkat kesulitan yang menyesuaikan level pemainnya sehingga para pemain merasa tertantang dan ingin memainkannya secara terus menerus (Jamun dkk., 2023). Game online juga terbilang cukup mudah dimainkan karena pemain hanya membutuhkan ponsel pintar dan jaringan internet yang memadai. Daya tarik dan kemudahan tersebut menyebabkan munculnya kalangan anak usia sekolah dasar sebagai pemain game online.

Game online membawa dampak negatif karena anak-anak menjadi malas belajar dan semakin asyik memainkan game online. Semakin sering anak bermain game online, maka semakin mungkin anak-anak akan kecanduan terhadap game online sehingga anak-anak akan tertantang untuk tetap bermain sampai mendapatkan kemenangan atau mencapai sesuatu yang diinginkan dari game tersebut (Agustini & Marleni, 2023). Pada penelitian ini ditemukan bahwa terdapat 21 siswa (26%) yang menjawab “Selalu” pada pernyataan yang berhubungan dengan menonton video-video tentang game online di tiktok, youtube, atau platform lain. Hal tersebut menunjukkan bahwa kecanduan pada game online tidak hanya ditunjukkan dengan kebiasaan menghabiskan banyak waktu untuk memainkannya tetapi juga menghabiskan banyak waktu untuk melakukan hal lain yang berkaitan dengan game online.

Banyaknya waktu yang digunakan untuk bermain game online dan melakukan hal-hal yang berkaitan dengan game online akan mengurangi waktu anak untuk bergaul dengan anak seumurannya. Jika hal tersebut berlanjut, anak kemungkinan akan menarik dirinya dari kehidupan sosial, tidak memiliki kepekaan atau empati dengan lingkungannya, bahkan anak bisa menjadi pribadi yang asosial, yaitu tidak memiliki kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya (Jafri dkk., 2018). Indikasi tersebut dapat terlihat ketika anak mulai kurang tertarik berteman dengan banyak anak seumurannya. Selain itu, anak cenderung memilih

bermain sendiri daripada bermain bersama anak-anak lain di luar rumah. Namun pada penelitian ini ditemukan bahwa (78%) siswa masih memilih bermain bersama teman-temannya daripada bermain game online ketika merasa bosan di rumah. Pada situasi lain, siswa juga cenderung memilih bermain game online bersama teman temannya (mabar) sehingga mereka tetap bisa bersosialisasi dan tidak mengisolasi diri di rumah untuk bermain game online.

Kecanduan terhadap game online dapat dikatakan sebagai kebiasaan seseorang dalam menggunakan banyak waktu untuk terus melanjutkan bermain game online dan terdapat kemungkinan orang yang bersangkutan tidak dapat menahan atau mengendalikannya (Rahayu dkk., 2021). Berdasarkan data yang diperoleh pada penelitian ini, sebagian siswa mengaku bahwa mereka selalu menghabiskan waktu lebih dari dua jam perhari untuk bermain game online. Sebagai seorang siswa, anak memiliki kewajiban pergi ke sekolah untuk belajar dalam rentang waktu tertentu sehingga waktu yang dimilikinya di rumah tidak terlalu banyak. Selain itu, terkadang guru memberikan tugas rumah atau PR yang mengharuskan anak menggunakan lebih banyak waktu untuk memenuhi kewajiban belajarnya. Namun dengan adanya aktivitas tersebut dalam kesehariannya, anak tetap menyempatkan bermain game online bahkan lebih dari dua jam perhari yang menandakan bahwa mereka memiliki waktu yang sangat sedikit untuk beristirahat atau berinteraksi dengan keluarganya.

Kurangnya waktu istirahat yang dimiliki anak akan berdampak buruk bagi kinerja belajarnya di sekolah. Pada penelitian ini ditemukan bahwa terdapat 22 (27%) dari total 81 siswa yang terkadang merasa mengantuk di kelas ketika guru sedang menjelaskan materi, sedangkan 8 (10%) siswa lainnya mengaku sering atau bahkan selalu mengalaminya. Mengantuk ketika belajar di kelas akan menyebabkan siswa kesulitan untuk mencerna informasi atau materi yang sedang dipelajari yang berdampak lanjut terhadap kemampuannya dalam menyelesaikan berbagai tugas yang diberikan. Penelitian ini juga menemukan bahwa sebagian kecil siswa merasa malas untuk menyelesaikan tugas yang dianggap sulit atau berjumlah banyak. Anggapan sulit terhadap tugas yang diberikan menunjukkan bahwa siswa kurang maksimal dalam proses pembelajaran. Fenomena ini menjadi kekhawatiran bagi banyak pihak karena motivasi belajar siswa yang menurun akan mempengaruhi pencapaian akademiknya.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, hasil uji statistik *Product Moment* diperoleh nilai *pearson correlation* antara tingkat kecanduan game online dan motivasi belajar siswa kelas III SDN Jagakarsa 07 sebesar -0,507 dan nilai *p value* <0,001 dimana  $p < 0,05$ , yang berarti terdapat hubungan antara tingkat kecanduan game online dengan motivasi belajar siswa kelas III di SDN Jagakarsa 07. Sejalan dengan penelitian oleh Wiguna dkk. (2020) yang memperoleh hasil penelitian bahwa terhadap kecanduan game online memiliki dampak negatif pada motivasi belajar anak usia sekolah dasar yang juga ditunjukkan dengan terdapat sebanyak 27 anak (52,9%) memiliki motivasi belajar yang rendah karena suka bermain game online. Penelitian lain yang masih sejalan dengan hal ini adalah penelitian dari Rahayu dkk. (2021) yang hasilnya menunjukkan bahwa  $p\text{-value} = 0,001$  ( $0,001 < 0,05$ ), sehingga terbukti bahwa kecanduan bermain game online ada hubungannya dengan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Hasil analisis pada penelitian ini ditemukan bahwa *Odd Ratio (OR) value* adalah 0,103, yang berarti responden yang kecanduan terhadap game online memiliki peluang 0,103 kali untuk tidak memiliki motivasi belajar dibanding responden yang tidak kecanduan game online.

Penelitian-penelitian di atas merupakan bukti bahwa kebebasan yang dimiliki anak untuk bermain game online berdampak secara signifikan pada penurunan motivasi belajarnya. Fenomena ini terbilang sesuai karena pada kenyataannya anak-anak saat ini telah mengenal game online dan memiliki minat untuk memainkannya. Seperti yang dikemukakan oleh Larasati dkk. (2023) bahwa fokus terhadap aktivitas belajar pada anak dapat tergeser akibat keinginannya untuk bermain game online, tugas-tugas kerap diabaikan, dan bahkan kurang terdorong untuk belajar. Oleh karena itu, diperlukan adanya intervensi yang cukup kuat agar dapat mengontrol

perilaku adiktif pada anak-anak khususnya usia sekolah dasar untuk mencegah mereka mengalami dampak yang semakin buruk yang diakibatkan oleh game online.

Orang tua memiliki tanggung jawab terbesar serta memegang kendali terkuat dalam mencegah atau menangani ketergantungan anak terhadap game online. Tentu tanpa harus menyuruh anak untuk belajar sepanjang waktu karena anak juga telah melewati waktu belajar yang cukup panjang di sekolah. Pada penelitian ini juga ditemukan bahwa sebanyak 66% siswa telah memiliki kesadaran yang baik untuk belajar tanpa disuruh oleh orang tua mereka. Orang tua hanya perlu membangun komunikasi yang baik secara dua arah kepada anak, membuat batasan-batasan penggunaan gawai, dan memberikan kesibukan pada anak dengan kegiatan positif yang juga dapat dikolaborasikan dengan wali kelas di sekolah (Lukmana & Djamaluddin, 2023). Orang tua harus pintar dan kreatif dalam mengatur strategi untuk mengurangi paparan game online sekaligus meningkatkan motivasi belajar pada anaknya karena orang tua juga memiliki pengaruh yang kuat dalam meningkatkan motivasi belajar anak. Sebagaimana hasil penelitian oleh Lukita & Sudibjo (2021) yang menemukan bahwa adanya pengaruh yang cukup tinggi dari peran orang tua pada motivasi belajar anaknya dimana peran orang tua tidak selalu mengarah pada orang tua yang memiliki banyak waktu di rumah, melainkan pada orang tua yang tetap mau terlibat aktif dalam proses pembelajaran anaknya meskipun memiliki kesibukan bekerja.

Pihak lain yang juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa adalah guru. Guru berperan penting dalam hal ini dengan cara menciptakan pembelajaran yang menarik dan bervariasi, serta memberikan reward kepada siswa atas sebuah pencapaian mereka. Peneliti menemukan bahwa (44%) sering atau selalu mendapatkan reward dari guru sehingga motivasi belajarnya meningkat. Sejalan dengan hasil penelitian Anggraini & Sukartono (2022) yang menemukan bahwa salah satu upaya guru yang dapat membantu siswa memperoleh motivasi belajar yang tinggi adalah dengan memberikannya reward. Reward yang dimaksud tidak hanya dalam bentuk kebendaan, tetapi juga dalam bentuk pujian, apresiasi, atau pemberian simbol atas apa yang telah dilakukan oleh siswa. Pada umumnya guru memberikan simbol bintang di buku siswa apabila siswa tersebut dapat menyelesaikan tugas dengan baik dan cepat. Pemberian simbol tersebut menjadi bentuk apresiasi guru terhadap usaha, sikap, perilaku, atau eksistensi siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menemukan bahwa lingkungan yang nyaman juga dapat membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar. Hal ini ditunjukkan dengan sebanyak 73 (91%) siswa lebih merasa nyaman untuk belajar ketika kelasnya bersih dan sejuk. Sejalan dengan penelitian Astuti (2023) yang menemukan bahwa adanya lingkungan sekolah, khususnya kelas yang bersih dan nyaman akan membuat siswa lebih semangat belajar sehingga akan meningkatkan motivasi belajar siswa. Lingkungan sekolah yang bersih dan sejuk menjadi petanda bahwa lingkungan tersebut terawat dengan baik. Perawatan terhadap lingkungan sekolah atau kelas menjadi hal yang penting dimana hal itu dapat mencegah munculnya distraksi-distraksi yang dapat mengganggu proses pembelajaran, seperti bau tidak sedap, debu di berbagai tempat, atau sampah berserakan yang menjadi sarang penyakit.

Berdasarkan paparan selumnya, dapat dikatakan bahwa faktor yang berasal dari luar diri siswa, seperti orang tua, guru, dan lingkungan memiliki peran penting terhadap peningkatan motivasi belajarnya. Sejalan dengan pendapat Emda (2017) dari hasil penelitiannya bahwa motivasi adalah sebuah usaha untuk mencapai kondisi tertentu agar seseorang memiliki keinginan untuk melakukan sesuatu dan menghindari sesuatu yang tidak disukai atau diinginkan. Jadi tingginya motivasi mungkin sebagai hasil rangsangan faktor luar seperti lingkungan yang tumbuh di dalam diri seseorang. Dalam kondisi belajar, siswa memerlukan dorongan-dorongan dari luar untuk membuatnya merasa ingin belajar dan merasa bahwa belajar merupakan suatu kebutuhan. Motivasi yang datang dari luar tersebut dinamakan motivasi ekstrinsik. Dinamakan motivasi ekstrinsik karena tujuan utamanya adalah melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan di luar aktivitas itu sendiri (Ena & Djami, 2020). Dalam penelitian ini, peneliti menemukan terdapat 27 (33% ) siswa mengaku



selalu semangat belajar karena akan mendapatkan hadiah atau diajak berpergian oleh orang tuanya jika hasil belajarnya tinggi.

Meskipun motivasi pada diri siswa sendiri belum cukup tinggi, dorongan dari luar dapat menjadi modal awal siswa untuk menemukan pecahan-pecahan motivasi yang belum ditemukan dalam dirinya. Dari hasil penelitian Nurishlah dkk. (2023) ditemukan bahwa terdapat fenomena pergeseran fokus yang dialami siswa dimana dorongan-dorongan dari luar untuk belajar seiring waktu dapat menggeser perhatian mereka ke aspek-aspek yang ada di dalam dirinya seperti kepuasan yang lebih besar atau tantangan dalam melakukan aktivitas belajar. Dengan kata lain, motivasi ekstrinsik dapat mendorong motivasi intrinsik siswa sehingga mereka memiliki kemauan dalam belajar tanpa mengharapkan sesuatu yang di luar kendalinya. Pada penelitian ini, peneliti menemukan (87%) siswa mengaku sering atau bahkan selalu merasa senang ketika mampu memahami materi pelajaran dengan baik. Selain itu, (64%) siswa juga memiliki keinginan dan keberanian yang cukup kuat untuk menanyakan materi yang belum dipahami kepada guru. Seperti pada hasil penelitian oleh Utari & Putra (2021) menemukan bahwa terdapat siswa yang memiliki motivasi intrinsik yang baik sehingga tanpa diberi pujian, hadiah, atau dorongan dari guru, siswa tersebut tetap mau menjawab pertanyaan-pertanyaan guru dan maju ke hadapan semua siswa lain di dalam kelas bila diperlukan.

Penelitian yang telah dilakukan di SDN Jagakarsa 07 ini membuktikan bahwa tingkat kecanduan game online pada siswa kelas III memiliki hubungan yang signifikan dengan motivasi belajarnya. Penelitian ini dapat menjadi wawasan baru bagi peneliti selanjutnya dan masyarakat luas bahwa anak usia sekolah dasar kelas III yang berusia antara 9-10 tahun telah terpapar game online sehingga dapat menurunkan motivasi belajarnya. Temuan penelitian ini juga dapat memberikan landasan untuk mendiskusikan dan mengembangkan strategi baru dalam meminimalisir dampak buruk yang telah dialami oleh siswa dari paparan game online dan mencegahnya bagi siswa yang belum terpapar. Meskipun demikian, peneliti mengakui bahwa terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian ini yang belum bisa dihindari sehingga mungkin ditemukan perbedaan kondisi akibat generalisasi yang tidak cukup luas. Oleh karena itu, penafsiran terhadap hasil penelitian ini dapat dibarengi dengan sumber lain yang relevan untuk menemukan hasil yang lebih akurat.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan temuan-temuan dalam penelitian ini, peneliti menarik kesimpulan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara tingkat kecanduan game online dan motivasi belajar siswa kelas III di SDN Jagakarsa 07 dengan rentang korelasi bernilai sedang. Hubungan negatif tersebut menunjukkan bahwa peningkatan kecanduan terhadap game online akan beriringan dengan penurunan motivasi belajar dan sebaliknya, penurunan kecanduan terhadap game online akan beriringan dengan peningkatan motivasi belajar. Fokus terhadap aktivitas belajar pada anak dapat tergeser akibat keinginannya untuk bermain game online, tugas-tugas kerap diabaikan, dan bahkan kurang terdorong untuk belajar. Oleh karena itu, diperlukan adanya intervensi yang cukup kuat dari orang tua agar dapat mengontrol perilaku aktif pada anak-anak khususnya usia sekolah dasar untuk mencegah mereka mengalami dampak yang semakin buruk yang diakibatkan oleh game online. Cara alternatifnya adalah dengan membangun motivasi belajar siswa secara ekstrinsik (luar) atau intrinsik (dalam). Motivasi ekstrinsik dapat meningkat apabila terdapat faktor-faktor dari luar, seperti peran orang tua, peran guru, pemberian pujian atau hadiah, dan lingkungan yang nyaman. Motivasi ekstrinsik yang telah terbentuk dapat bergeser ke aspek-aspek dalam diri siswa, seperti kepuasan yang didapat setelah mencapai tujuan tertentu sehingga motivasi intrinsik siswa juga meningkat.

2301 Hubungan Tingkat Kecanduan Game Online dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas III di Sekolah Dasar – Raditya Rizky Darmawan, Arifin Maksum, Nina Nurhasanah  
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7698>

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, W., & Marleni. (2023). The Impact Of Online Game Addiction On Learning Enthusiasm To Promote The Students' Motivation To Learn. *Journal Of English Study Programme*, 6(2), 370–382. <https://doi.org/10.31851/esteem.v6i2.12328>
- Amalia, A. N., Hakim, L., & Hera, T. (2022). Analisis Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 1754–1760. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/5578>
- Anggraini, S., & Sukartono. (2022). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5287–5294. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3071>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (Apjii). (2024). *Hasil Survei Penetrasi Internet Indonesia 2024*. <https://apjii.or.id/>
- Astuti, N. (2023). Implikasi Kebersihan Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sdn 2 Loktabat Utara. *Journal On Education*, 05(02), 2305–2310. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.885>
- Emda, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 93–196. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Ena, Z., & Djami, S. H. (2020). Peranan Motivasi Intrinsik Dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Minat Personel Bhabinkamtibmas Polres Kupang Kota. *Jurnal Among Makarti*, 13(2), 68–77. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.52353/ama.v13i2.198>
- Hanum, U. L., Masturi, M., & Khamdun. Khamdun. (2022). Pola Asuh Orang Tua Terhadap Motivasi Belajar Anak Sekolah Dasar Di Desa Bandungrejo Kalinyamatan Jepara. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(8), 2443–2450. <https://doi.org/10.47492/jip.v2i8.1123>
- Irawan, S., & Siska W, D. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1), 9–19. <https://doi.org/10.24176/jkg.v7i1.5646>
- Jafri, Y., Yuni, S. R., & Sari, Y. P. (2018, Agustus). Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Kesehatan Perintis*, (Vol. 1, No.1). <https://www.jurnal.upertis.ac.id/index.php/pskp/article/view/62>
- Jamun, Y. M., Ntelok, Z. R. E., & Bosco, F. H. H. (2023). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Akademik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 709–719. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4239>
- Larasati, E. D., Kanzunudin, M., & Pratiwi, I. A. (2023). Dampak Intensitas Bermain Online Game Terhadap Motivasi Belajar Dan Perilaku Sosial Anak. *Indonesian Journal Of Education And Social Sciences*, 2(2), 112–123. <https://doi.org/10.56916/ijess.v2i2.495>
- Lukita, D., & Sudibjo, N. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid-19. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 145–161. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i01>
- Lukmana, D. A., & Djamaluddin, M. (2023). Perubahan Perilaku Siswa Sekolah Dasar Di Kota Tidore Kepulauan Yang Mengalami Kecanduan Game Online Serta Dampaknya Terhadap Prestasi Belajar. *Foramadiahi: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Keislaman*, 15(1), 39–53. <http://36.93.48.46/index.php/foramadiahi/article/view/994>
- Nurishlah, L., Nurlaila, A., & Rusnaya, M. (2023). Strategi Pengembangan Motivasi Intrinsik Di Dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Murabbi*, 2(2), 1–12. <http://junal.staisabili.net/index.php/murabbi/index>
- Rahayu, I. S., Karana, I., Hardiansyah, M. A., Dewi, D. H., & Elihami, E. (2021). Relationship Of Online Game Addiction With Learning Motivation In School Age Children On Covid-19 Pandemic. *Linguistics And Culture Review*, 5(1), 384–396. <https://doi.org/10.21744/lingcure.v5n1.1650>

- 2302 *Hubungan Tingkat Kecanduan Game Online dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas III di Sekolah Dasar – Raditya Rizky Darmawan, Arifin Maksum, Nina Nurhasanah*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7698>
- Solikhah, F. (2018). Efektivitas Pendekatan Rational Emotive Behaviour Therapy Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Al Isyraq* , 1(1), 62–82.  
<https://doi.org/10.59027/Alisyraq.V1i1.5>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Sutopo, Ed.; Kedua, Vol. 3). Bandung: Alfabeta.
- Utari, D., & Putra, E. D. (2021). Analisis Motivasi Belajar Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar Negeri. *Qalamuna: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13(2), 491–502.  
<https://doi.org/10.37680/Qalamuna.V13i2.1015>
- Wiguna, R. I., Menap, H., Alandari, D. A., & Asmawariza, L. H. (2020). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Usia 10-12 Tahun. *Jurnal Surya Muda*, 2(1), 18–26.  
<http://journals.umkaba.ac.id/index.php/jsm/article/download/48/44>