

PENGARUH ADIKSI GAME ONLINE DENGAN HASIL BELAJAR PADA SISWA KELAS 6 SEKOLAH DASAR

Jihan Yusrina

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (Jihan.18215@mhs.unesa.ac.id)

Yoyok Yermiandhoko

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian ini hubungan pengaruh adiksi game online dengan hasil belajar siswa pada siswa kelas 6 Sekolah dasar yang bertujuan untuk : (1) untuk mengetahui pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa ; (2) untuk mengetahui pengaruh game online terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen untuk mengetahui pengaruh adiksi Game Online dengan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Desain eksperimen yang digunakan adalah Post Test Only Control Group Design. Dengan demikian hasil pengukuran motivasi belajar yang menunjukkan bahwa Hasil *Independent Sample T-Test* menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara motivasi belajar siswa yang bermain game online dan siswa yang tidak bermain game online ($p = 0,000$) < 0,05 atau $t (-5,76) > t_{18} (-2,10)$. Siswa yang bermain game online cenderung memiliki motivasi lebih rendah dibandingkan siswa yang tidak bermain game online. Hasil belajar siswa menunjukkan bahwa kelompok siswa yang bermain game online memiliki rata rata hasil belajar $57,00 \pm 9,49$ sedangkan kelompok siswa yang tidak bermain game online memiliki rata rata hasil belajar lebih tinggi yaitu $80,00 \pm 6,24$.

Kata Kunci: Adiksi Game Online , Hasil belajar , Motivasi belajar

Abstract

This study aims to: (1) determine the effect of online games on student learning motivation; (2) to determine the effect of online games on student learning outcomes. This study uses an experimental method to determine the effect of online game addiction on learning motivation and student learning outcomes. The experimental design used is Post Test Only Control Group Design. Thus the results of the measurement of learning motivation which show that the results of the Independent Sample T-Test indicate a significant difference between the learning motivation of students who play online games and students who do not play online games ($p = 0.000$) < 0.05 or $t (-5.76) > t_{18} (-2.10)$. Students who play online games tend to have lower motivation than students who do not play online games. Student learning outcomes showed that the group of students who played online games had an average learning outcome of 57.00 ± 9.49 while the group of students who did not play online games had a higher average learning outcome of 80.00 ± 6.24 .

Keywords: Online Game Addiction, Learning Outcomes, Learning Motivation

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan sebuah teknologi, juga mempengaruhi perkembangan di industri game online. Dimulai dengan grafik hingga genre game online juga berkembang. mobile legends mulai menarik minat masyarakat penggemar game offline PC beralih menjadi player game online. Dunia game online berangsur – angsur berkembang dengan pesat. Setahun setelah kemunculan game mobile legends munculah game baru yang tentunya lebih menarik

minat para gamers yaitu pubg mobile dan free fire. Tetapi setiap game memiliki tingkat kualitas masing-masing , di tiga game di atas anak sekolah dasar cenderung meminati game free fire dikarna kan game free fire bisa dimainkan dengan handphone spesifikasi rendah (harga 2 jt kebawah).karna buming nya game online Siswa mulai mengikuti trending, karna sering nya siswa bermain game dan keasikan. Potensi belajar siswa mulai terganggu,kefokusan menangkap pelajaran juga mulai berkurang dikarnakan sudah terbiasa bermain game.

Saat ini Indonesia sedang berjuang melawan Covid-19, yang menyebabkan kondisi dan kebiasaan manusia berubah, mulai dari pariwisata hampir di sebagian besar kota sudah mulai bangkrut dan perekonomianpun melemah banyaknya pengurangan pegawai dan banyak yang kehilangan pekerjaannya. Selain bidang pariwisata, bidang pendidikan pun kena dampaknya sekolah – sekolah untuk sementara waktu di berlakukan daring, sekolah daring sangat berbeda dari sekolah luring atau sekolah tatap muka. Siswa harus bisa beradaptasi dengan sekolah daring dan melakukan semua hal dengan menggunakan aplikasi seperti microsoft teams. Tentu waktu belajar mengajar berbeda jika luring atau tatap muka siswa bisa melakukan kegiatan belajar mengajar dengan kisaran waktu 5 jam / hari dalam seminggu melakukan kegiatan belajar mengajar 5 hari, sedangkan jika daring siswa bisa melakukan kegiatan belajar mengajar dengan sekitar 2 jam / hari dalam seminggu melakukan kegiatan belajar mengajar secara tatap muka virtual hanya 2 hari. jika di lihat waktu kegiatan belajar mengajar nya perbedaannya sangat jauh di tambah pengawasan dari guru pun menjadi sedikit, maka siswa mempunyai peluang bermain game online sangat banyak yang bisa menyebabkan siswa tidak fokus dan memiliki minat yang sedikit. Disisi lain game online bisa melatih kreatifitas anak, melatih konsentrasi dan bisa mengajarkan bagaimana cara menyelesaikan masalah. Penelitian ini membutuhkan hasil belajar siswa dan siswa yang bermain game online dan tidak game online karna dalam penelitian ini akan membandingkan apakah game online ini bisa mempengaruhi hasil belajar dan motivasi belajar siswa. Menurut penjelasan masalah tersebut, maka peneliti mempunyai ide untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh Antara Adiksi Game Online Dengan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas 6 SD”

Berdasarkan penjelasan tersebut maka peneliti merumuskan masalah menjadi 3, yaitu: (1) Bagaimana pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa ; (2) Bagaimana pengaruh game online terhadap hasil belajar siswa

Tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah yaitu: (1) untuk mengetahui pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa ; (2) untuk mengetahui pengaruh game online terhadap hasil belajar siswa.

Menurut Badudu dan Zain (2005),(Pratama, 2017; 13-14) “kecanduan atau adiksi” adalah rasa ingin yang sangat mendalam pada hal yang diinginkannya sehingga dia akan senantiasa berupaya dan mencari suatu hal yang diinginkan, sebagai contoh adiksi terhadap internet, melihat televisi, bermain game dan lainnya. Kecanduan adalah perasaan keingin tahanan yang besar terhadap suatu hal. Sehingga seseorang akan melakukan cara apapun untuk mendapatkannya. (Ridwan, 2015) pecandu game online memiliki ciri selalu memikirkan tentang game dalam keadaan apapun, meminta perangkat

untuk bermain game, pandai menyimpan uang jajan untuk bermain game, bahkan sampai berbohong terhadap keluarga hanya agar bisa bermain game online. Menurut Palkington (2020) pecandu game online tidak ditemukannya profil secara umum yang bermain game, tidak ada jenis kelamin, usia, latar belakang pendidikan atau pendapatan tertentu. Adapun profil pecandu penelitian yang dilakukan oleh Juwi Rayfana tiwa (2019) bahwa pecandu game online berada pada umur 17 tahun, dan memiliki keluarga yang ber ekonomi menengah. Menurut (Hardiansyah Masya dan Candra, 2016: 156) banyak factor yang dapat menimbulkan kecanduan game online, contoh salah satunya adalah pemain tidak dapat menuntaskan permainan hingga akhir. Pemain game tidak akan bisa menyelesaikan permainan sampai tuntas, karena pada dasarnya game online telah dirancang sedemikian rupa untuk terus dimainkan oleh pemainnya. Tri Rizqi Ariantoro (2016) faktor penyebab dari kecanduan game online adalah update game yang tidak pernah membosankan, untuk menghilangkan rasa bosan dari mata pelajaran yang ada di sekolah ataupun kegiatan lain yang sering dilakukan. Game online memang seringkali digunakan untuk pelarian dari rasa jenuh dan stres yang berlebih, game online sangat beragam. Mulai dari segi sosial, keluarga, hobby dan lainnya. Pada era sekarang ini kebebasan yang diberikan terhadap individu juga sangat berpengaruh terhadap kecanduan game online memberikan akses internet secara bebas dan tidak melakukan pengawasan terhadap anaknya.

Menurut Young, 2009 Game Online menjadi fenomena yang penting untuk diperhatikan, karena dapat menjadi salah satu bentuk permasalahan yang timbul dari setiap individu. Hal ini juga dapat sebagai potensi untuk menyebabkan kecanduan yang berasal dari penggunaan teknologi maju internet, seperti Game Online yang memberikan permainan menjadi sangat menarik atau menyenangkan dibandingkan dengan permainan yang lainnya seperti permainan tradisional. Teknologi internet memungkinkan individu dapat mengakses dengan mudah dan cepat dalam berbagai pilihan jenis game, di samping dapat mencari pasangan atau lawan bermain secara maya, yakni lawan yang tak bearda di dekatnya bahkan yang berbeda negara. Game Online menjadi fenomena yang penting untuk diperhatikan, karena dapat menjadi salah satu bentuk permasalahan yang timbul dari setiap individu. Hal ini juga dapat sebagai potensi untuk menyebabkan kecanduan yang berasal dari penggunaan teknologi maju internet, seperti Game Online yang memberikan permainan menjadi sangat menarik atau menyenangkan dibandingkan dengan permainan yang lainnya seperti permainan tradisional. Teknologi internet memungkinkan individu dapat mengakses dengan mudah dan cepat dalam berbagai pilihan jenis game, di samping dapat mencari pasangan atau lawan bermain secara maya, yakni lawan yang tak bearda di dekatnya bahkan yang berbeda negara (Young, 2009). Demikian pula,

individu dapat bermain Game Online kapanpun dan di manapun karena ia dapat mengakses Game Online melalui berbagai jenis peralatan teknologi maju seperti play station, HP, dan laptop atau PC. Menariknya permainan Game Online menyebabkan grafik pemain Game Online terus mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Hasil survey yang telah dilakukan oleh APJII (2014) ditemukan bahwa sebanyak 25 juta orang Indonesia yang mengakses Game Online, dan mengalami peningkatan 5% - 10% hingga survey terakhir pada tahun 2018. Data ini menunjukkan adanya peningkatan sebanyak 34 juta orang. Artinya, jumlah pemain Game Online di Indonesia mengalami perkembangan yang signifikan setiap tahunnya. Sehingga survey dari Gerena (Seluler.id, 2019) menyatakan bahwa Indonesia menjadi Negara dengan jumlah pemain Game Online terbanyak dan menduduki peringkat ke-17 dari seluruh dunia. Peningkatan penggunaan teknologi internet dapat memberikan dampak positif, namun penggunaannya untuk tujuan bermain GO lebih banyak berdampak negatif.

Menurut Anhar (2010:27) Beberapa *dampak positif* bermain game online adalah sebagai berikut: 1) Membantu perkembangan koordinasi tangan-mata, motorik, dan kemampuan spasial ;2) Meningkatkan kemampuan membuat analisa, keputusan yang cepat, dan berpikir secara mendalam. Dan dampak negatif dari game online ini timbul karena, umumnya 89% dari game mengandung beberapa konten kekerasan.

Menurut pendapat Darma (2011:67) *dampak negatif* game online pada siswa atau anak-anak adalah sebagai berikut: 1) Anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain game online pada jam-jam di luar sekolah ; 2) Konsentrasi belajar terganggu karena pikiran siswa cenderung mengarah pada permainan yang ada di dalam game online ; 3) Tertidur di sekolah ; 4) Sering melalaikan tugas dan tanggungjawab sebagai siswa. 5) Nilai di sekolah menurun ; 6) Berbohong soal berapa lama waktu yang sudah dihabiskan untuk bermain game online ; 7) Lebih memilih bermain game dari pada bermain dengan teman ; 8) Menjauhkan diri dari kelompok sosialnya (klub atau kegiatan ekstrakurikuler). 9) Merasa cemas dan mudah marah jika tidak bermain game online.

Menurut Benyamin Bloom (1956) yang dapat menunjukkan gambaran hasil belajar, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Romizoswki (1982) menyebutkan dalam skema kemampuan yang dapat menunjukkan hasil belajar yaitu: 1) keterampilan kognitif berkaitan dengan kemampuan membuat keputusan memecahkan masalah dan berpikir logis ; 2) keterampilan psikomotor berkaitan dengan kemampuan tindakan fisik dan kegiatan perseptual ; 3) keterampilan reaktif berkaitan dengan sikap, kebijaksanaan, perasaan, dan selfcontrol. Hasil belajar merupakan kulminasi dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar.

Kulminasi akan selalu diiringi dengan kegiatan tindak lanjut. Hasil belajar harus menunjukkan suatu perubahan tingkah laku atau perolehan perilaku yang baru dari siswa yang bersifat menetap, fungsional, positif, dan disadari. Bentuk perubahan tingkah laku hampir menyeluruh secara komprehensif sehingga menunjukkan perubahan tingkah laku seperti contoh diatas. Aspek perilaku keseluruhan dari tujuan pembelajaran menurut Benyamin Bloom (1956) yang dapat menunjukkan gambaran hasil belajar, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Romizoswki (1982) menyebutkan dalam skema kemampuan yang dapat menunjukkan hasil belajar yaitu:

- 1) keterampilan kognitif berkaitan dengan kemampuan membuat keputusan memecahkan masalah dan berpikir logis.
- 2) keterampilan psikomotor berkaitan dengan kemampuan tindakan fisik dan kegiatan perseptual.
- 3) keterampilan reaktif berkaitan dengan sikap, kebijaksanaan, perasaan, dan selfcontrol.

Seperti telah dikemukakan diatas bahwa hasil secara menyeluruh bukan hanya pada satu aspek saja tetapi terjadi secara utuh. Oleh karena itu, guru harus memperhatikan secara seksama supaya perilaku tersebut dapat dicapai sepenuhnya dan menyeluruh oleh siswa. Perwujudan hasil belajar akan selalu berkaitan dengan kegiatan evaluasi pembelajaran sehingga diperlukan adanya teknik dan prosedur evaluasi belajar yang dapat menilai secara efektif proses dan hasil belajar

Menurut (Dalyono, 2012) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua faktor yaitu:

Faktor Intern

1. Kesehatan: Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. sakit kepala, demam, pilek batuk dan sebagainya dapat mengakibatkan tidak fokus dalam belajar ; (2) Intelegensi dan Bakat: Kedua aspek kejiwaan ini besar sekali pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Seseorang yang mempunyai IQ-nya tinggi umumnya lancar dalam belajar dan hasilnya pun cenderung baik. Bakat juga besar pengaruhnya dalam menentukan keberhasilan belajar. Jika seseorang mempunyai intelegensi yang tinggi dan bakatnya ada dalam bidang yang dipelajari, maka proses belajar akan lebih mudah dibandingkan orang yang hanya memiliki intelegensi tinggi saja atau bakat saja; (3) Minat dan Motivasi Timbulnya minat belajar disebabkan beberapa hal, antara lain karena keinginan yang kuat untuk menaikkan martabat atau memperoleh pekerjaan yang baik serta ingin hidup senang atau bahagia. Begitu pula seseorang yang belajar dengan motivasi yang baik, akan melaksanakan kegiatan belajarnya dengan sungguh-sungguh, fokus dan semangat. Motivasi berbeda dengan minat. Motivasi adalah daya penggerak atau pendorong ; (4) Cara belajar: Cara belajar seseorang juga mempengaruhi pencapaian hasil belajarnya.

Belajar tanpa memperhatikan teknik dan faktor fisiologis, psikologis, dan ilmu kesehatan akan memperoleh hasil yang kurang.

Faktor Eksternal (yang berasal dari luar diri orang belajar)

1. Keluarga: dukungan orang tua sangat berpengaruh terhadap keberhasilan anak dalam segala hal misalnya tinggi rendahnya pendidikan, besar kecilnya penghasilan dan perhatian; (2) Sekolah: Keadaan sekolah tempat belajar turut mempengaruhi tingkat keberhasilan anak. Kualitas guru, metode mengajarnya, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan anak, keadaan fasilitas atau perlengkapan di sekolah dan sebagainya, semua ini mempengaruhi keberhasilan belajar ; (3) Masyarakat: Keadaan masyarakat juga menentukan hasil belajar. Bila sekitar tempat tinggal keadaan masyarakatnya terdiri dari orang-orang yang berpendidikan, terutama anak-anaknya, rata-rata bersekolah tinggi dan moralnya baik, hal ini akan mendorong anak giat belajar; (4) Lingkungan sekitar: Keadaan lingkungan tempat tinggal, juga sangat mempengaruhi hasil belajar. Keadaan lingkungan, bangunan rumah, suasana sekitar, keadaan lalu lintas dan sebagainya semua ini akan mempengaruhi kegairahan belajar

Menurut Sukmadinata (2005) menyatakan hasil belajar sebagai realisasi dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik. Di sekolah, hasil belajar atau prestasi belajar ini dapat dilihat dari penguasaan siswa akan mata pelajaran yang telah ditempuhnya. Sementara Sudjana (1990) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Menurut Purwanto (2001), faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor dari luar dan faktor dari dalam. Dari pendapat ahli ini dapat dijelaskan bahwa pengertian faktor dari luar merupakan faktor yang berasal dari luar diri pelajar (siswa) yang meliputi : (a) lingkungan alam dan lingkungan sosial : (b) instrumentasi yang berupa kurikulum, guru atau pengajar, sarana dan fasilitas serta administrasi. Sementara faktor dari dalam merupakan faktor yang berasal dalam diri si pelajar (siswa) itu sendiri yang meliputi : (a) fisiologi yang berupa kondisi fisik dan kondisi pancaindra, (b) Psikologi yang berupa bakat, minat, kecerdasan, motivasi dan kemampuan kognitif. Game online merupakan faktor luar yang ditengarai berhubungan dengan prestasi belajar. Sesuai penjelasan mengenai tahap perkembangan dari Erikson (1956) yakni *identity vs identity diffusion*, Erikson percaya bahwa tugas penting pada usia dini adalah mencari identitas diri, yang kerap kali dilakukan dengan cara mencoba sesuatu yang baru dan tidak jarang menyimpang atau sedikit melanggar aturan. Dalam fase ini, kenakalan siswa mulai timbul karena desakan lingkungan nya seperti pengaruh

teman-temannya yang dianggap tepat sekaligus adanya kebutuhan untuk diterima rekan sebaya. Bermain gameonline secara berlebihan dengan memerankan karakter game yang berbeda adalah salah satu bentuk tindakan siswa yang terkait dengan pelanggaran aturan. Banyak ilmuwan atau pakar psikologi yang membuktikan bahwa terdapat dampak negatif gameonline terhadap perkembangan psikologi siswa. Menurut Gentile (2011), anak-anak yang kecanduan game online cenderung mengalami penurunan prestasi di sekolah, peningkatan tindakan agresif, dan masalah sosial seperti penarikan diri dari pergaulan di dunia nyata karena lamanya waktu yang dihabiskan dengan bermain game online. Keterikatan pada aktivitas bermain game akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani siswa sesuai dengan usia perkembangannya mereka. Bahkan banyak sekali kasus kecanduan gameonline yang menimpa anak-anak yang masih labil dan sulit mengendalikan egonya. Anak yang mengalami kecanduan pada aktivitas game akan mengurangi waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka. Jika ini berlangsung terus menerus dalam waktu lama, diperkirakan anak akan menarik diri pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, dan anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sekitar.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif untuk mengetahui pengaruh adiksi Game Online terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah *Post Test Only Control Group Design*. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas 6 SDN sekardangan sidoarjo dengan jumlah sampel penelitian sebanyak 20 orang yang terbagi menjadi 2 kelompok yaitu siswa yang bermain Game Online dan siswa yang tidak bermain Game Online dengan jumlah masing-masing 10 orang. Langkah-langkah pelaksanaan penelitian ini yaitu:

Motivasi

Motivasi belajar siswa menggunakan angket kuesioner dengan skala likert 1-5 yang terdiri dari 12 pertanyaan. Data hasil penelitian akan diuji dengan uji t data tidak berpasangan (*Independent Sample T-Test*) dengan bantuan software SPSS. Syarat dilakukannya uji t data berpasangan adalah data berdistribusi normal dan variasi data homogen antar variabel. Uji t data tidak berpasangan (*Independent Sample T-Test*) merupakan salah satu metode pengujian hipotesis yang menggunakan data tidak bebas (tidak berpasangan). Pada uji t data tidak berpasangan, data berasal dari dua kelompok berbeda (2 objek penelitian) yang mendapat perlakuan yang sama (Ananda, 2018). Sehingga hasil penelitian memiliki data hasil belajar dan motivasi belajar dari kedua

kelompok. Hipotesis pada uji t data tidak berpasangan yaitu: $H_0 = \mu_1 - \mu_2 = 0$; $H_1 = \mu_1 - \mu_2 \neq 0$. Statistik uji yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2 - d_0}{\sqrt{(s_1^2 / n_1) + (s_2^2 / n_2)}} \quad (1.1)$$

Jika diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan derajat bebas ($df = n-2$) atau $p < (0,05)$ maka H_0 ditolak. Uji Normalitas diukur dengan uji Kolmogorov Smirnov dimana $p > (0,05)$ menunjukkan data berdistribusi normal. Uji Homogenitas diukur dengan Levene Test dimana $p > (0,05)$ menunjukkan data telah memiliki kesamaan nilai varian yang homogen (Walpole, 2012). Jika data penelitian tidak normal atau tidak homogen maka uji parametrik yaitu uji t data tidak berpasangan tidak dapat dilakukan sehingga uji perbedaan motivasi belajar antara kelompok yang bermain Game Online dan tidak bermain Game Online dapat diukur menggunakan uji Mann Whitney.

Hasil Belajar :

Memperoleh data hasil belajar menggunakan soal kelas 6 dengan jumlah soal 20. Data hasil penelitian akan diuji dengan uji t data tidak berpasangan (*Independent Sample T-Test*) dengan bantuan software SPSS. Syarat dilakukannya uji t data berpasangan adalah data berdistribusi normal dan variasi data homogen antar variabel. Uji t data tidak berpasangan (*Independent Sample T-Test*) merupakan salah satu metode pengujian hipotesis yang menggunakan data tidak bebas (tidak berpasangan). Pada uji t data tidak berpasangan, data berasal dari dua kelompok berbeda (2 objek penelitian) yang mendapat perlakuan yang sama (Ananda, 2018). Sehingga hasil penelitian memiliki data hasil belajar dan motivasi belajar dari kedua kelompok. Hipotesis pada uji t data tidak berpasangan yaitu: $H_0 = \mu_1 - \mu_2 = 0$; $H_1 = \mu_1 - \mu_2 \neq 0$. Jika data penelitian tidak normal atau tidak homogen maka uji parametrik yaitu uji t data tidak berpasangan tidak dapat dilakukan sehingga uji perbedaan motivasi belajar antara kelompok yang bermain Game Online dan tidak bermain Game Online dapat diukur menggunakan uji Mann Whitney.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian:

1. Validitas Reliabilitas

Uji validitas akan dianalisis menggunakan nilai koefisien korelasi pearson. Suatu data dinyatakan valid atau tidak dengan membandingkan nilai r-hitung dengan r-tabel. Apabila pada taraf signifikan 5% diperoleh nilai r-hitung \geq r-tabel atau nilai $p < 0,05$ maka item pertanyaan pada variabel tersebut adalah valid dan dapat digunakan pada penelitian ini. Nilai r-tabel diperoleh dari tabel r menggunakan rumus $df = N-2$, dimana N adalah jumlah sampel penelitian yaitu 20 orang sehingga diperoleh nilai $df = 18$. Variabel yang diuji validitasnya hanya

motivasi belajar dikarenakan skor motivasi belajar terdiri dari beberapa pertanyaan skala likert 1-5. Hasil uji validitas adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Uji Validitas Motivasi Belajar Siswa

Pernyataan	r _{hitung}	r _{tabel}	p	Keterangan
X1.1.	0,018	0,444	0,940	Tidak Valid
X1.2.	0,447	0,444	0,048	Valid
X1.3.	0,738	0,444	0,000	Valid
X1.4.	0,330	0,444	0,155	Tidak Valid
X1.5.	0,577	0,444	0,008	Valid
X1.6.	0,107	0,444	0,653	Tidak Valid
X1.7.	0,044	0,444	0,855	Tidak Valid
X1.8.	0,522	0,444	0,018	Valid
X1.9.	0,446	0,444	0,049	Valid
X1.10.	0,458	0,444	0,042	Valid
X1.11.	0,850	0,444	0,000	Valid
X1.12.	0,108	0,444	0,108	Tidak Valid

Sumber: Hasil Olah Peneliti 2022

Berdasarkan tabel hasil uji validitas dari Tabel 1 dapat disimpulkan bahwa pernyataan ke-1, 4, 6, 7 dan 12 memiliki nilai r-hitung $<$ r-tabel (0,444) atau $p > 0,05$. Maka pernyataan tersebut tidak valid dalam mengukur motivasi belajar siswa. Sedangkan pernyataan ke 2, 3, 5, 8, 9, 10, 11 memiliki nilai r-hitung $>$ r-tabel (0,444) atau $p < 0,05$ yang berarti data telah valid. Selanjutnya yaitu dilakukan uji reliabilitas, dimana suatu data dinyatakan reliabel jika nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,60$.

Tabel 2 Hasil Uji Reliabilitas Motivasi Belajar Siswa

Cronbach's	
Alpha	N of Items
0,593	7

Sumber: Hasil Olah Peneliti 2022

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui bahwa variabel yang mengukur motivasi belajar siswa memiliki nilai *Cronbach's Alpha* (0,593) $<$ 0,60 sehingga 7 pernyataan yang mengukur motivasi belajar dapat dinyatakan kurang reliabel atau kurang dapat dipercaya. Maka perlu dilakukan pengurangan item pernyataan yaitu pernyataan ke-9 seperti yang tertera pada Tabel 3. Setelah dilakukan pengurangan pernyataan ke-9 nilai *Cronbach's Alpha* (0,719) $>$ 0,60 sehingga 6 pernyataan lainnya yang mengukur motivasi belajar dapat dinyatakan reliabel dan dapat dipercaya:

Tabel 3 Hasil Uji Reliabilitas Motivasi Belajar Siswa (If Item Deleted)

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Scale Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1.2	14,20	10,27	0,347	0,550
X1.3	14,40	7,20	0,564	0,434
X1.5	14,35	7,82	0,382	0,532
X1.8	14,30	10,43	0,271	0,569

Variabel	Bermain Game Online (Mean±SD)	Tidak Bermain Game Online (Mean±SD)	t-hitung	t ₍₁₈₎	p
Motivasi Belajar	11,20 ± 2,35	17,10 ± 2,23	-5,76	-2,10	0,00*
Hasil Belajar	57,00 ± 9,49	80,00 ± 6,24	-6,41	-2,10	0,00*
X1.9	14,15	14,13	-0,494	0,719	
X1.10	14,20	10,48	0,364	0,551	
X1.11	14,00	6,95	0,711	0,366	

Sumber: Hasil Olah Peneliti 2022

2. Uji Normalitas

Penelitian dilakukan terhadap siswa kelas 6 SD dengan masing-masing 10 sampel penelitian. Sehingga diperoleh keseluruhan 20 responden penelitian. Sebelum dilakukan uji beda terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa yang bermain game online dan tidak bermain game online akan dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Pada variabel motivasi belajar, yang digunakan pada penelitian ini adalah item pernyataan ke-2, 3, 5, 8, 10, 11. Hasil uji normalitas dan homogenitas adalah sebagai berikut:

Tabel 4 Uji Normalitas *Shapiro Wilk*

$p > 0,05$ (Normal)

Sumber: Hasil Olah Peneliti 2022

Tabel 5 Uji Homogenitas *Levene Test*

$p > 0,05$ (Homogen)

Sumber: Hasil Olah Peneliti 2022

Berdasarkan Tabel 4 merupakan hasil uji normalitas *Shapiro wilk* dengan taraf signifikan 5% pada variabel motivasi belajar dan hasil belajar dari kelompok siswa sekolah dasar yang bermain game online dan tidak bermain game online telah berdistribusi normal ($p > 0,05$). Berdasarkan Tabel 5 merupakan hasil uji homogenitas *Levene Test* untuk mengetahui variansi data dari motivasi belajar dan hasil belajar pada kelompok siswa yang bermain game online maupun yang tidak bermain game online. Hasil uji homogenitas pada variabel motivasi belajar ($p = 0,951$) dan hasil belajar ($p = 0,100$) telah homogen ($p > 0,05$) yang berarti kedua kelompok siswa yaitu yang bermain game online dan tidak bermain game online telah memiliki variasi data homogen. Dikarenakan uji normalitas dan homogenitas telah terpenuhi, maka perbedaan motivasi dan hasil belajar pada siswa yang bermain game online dan tidak bermain game online akan di analisis menggunakan

Independent Sample T-Test dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Rata-Rata Motivasi dan Hasil Belajar (*Independent Sample T-Test*)

Keterangan: * Berbeda signifikan

Berdasarkan Tabel 6 menunjukkan hasil pengukuran motivasi belajar yang menunjukkan bahwa kelompok siswa yang bermain game online memiliki rata rata motivasi belajar $11,20 \pm 2,35$ sedangkan kelompok siswa yang tidak bermain game online memiliki rata rata motivasi belajar lebih tinggi yaitu $17,10 \pm 2,23$.

Hasil *Independent Sample T-Test* menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara motivasi belajar siswa yang bermain game online dan siswa yang tidak bermain game online ($p = 0,000$) <

Variabel	Kelompok	p	Keterangan
Motivasi Belajar	Bermain Game Online	0,433	Normal
	Tidak Bermain Game Online	0,732	Normal
Hasil Belajar	Bermain Game Online	0,310	Normal
	Tidak Bermain Game Online	0,550	Homogen
Hasil Belajar	Bermain Game Online	0,100	Homogen
	Tidak Bermain Game Online		

$0,05$ atau $t(-5,76) > t_{18}(-2,10)$. Siswa yang bermain game online cenderung memiliki motivasi lebih rendah dibandingkan siswa yang tidak bermain game online. Hal ini mengindikasikan bahwa permainan game online berdampak negatif terhadap motivasi belajar siswa.

Hasil belajar siswa menunjukkan bahwa kelompok siswa yang bermain game online memiliki rata rata hasil belajar $57,00 \pm 9,49$ sedangkan kelompok siswa yang tidak bermain game online memiliki rata rata hasil belajar lebih tinggi yaitu $80,00 \pm 6,24$. Hasil *Independent Sample T-Test* menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa yang bermain game online dan siswa yang tidak bermain game online ($p = 0,000$) < $0,05$ atau $t(-6,41) > t_{18}(-2,10)$. Siswa yang bermain game online cenderung memiliki hasil belajar lebih rendah dibandingkan siswa yang tidak bermain game online. Hal ini mengindikasikan bahwa permainan game online berdampak negatif terhadap hasil belajar siswa.

Pembahasan:

Pada penelitian ini data kelas 6 SDN sekardangan sidoarjo yang dikumpulkan oleh peneliti diperoleh melalui survei menggunakan angket sedangkan data

hasil belajar menggunakan soal kelas 6 yang berjumlah 20 soal yang diperoleh dari sekolah. Pengambilan data dilakukan di kelas 6 dimana isi dari satu kelas tersebut 20 siswa, setiap anak memiliki jawaban yang berbeda-beda mulai dari mengisi angket hingga melakukan tes ulangan harian. Ternyata di SDN sekardangan terutama kelas penelitian mempunyai perbedaan yaitu kelompok yang bermain game online dan kelompok yang tidak bermain game online, maka dari itu peneliti ada membuat penelitian dengan membandingkan siswa bermain game online dengan siswa yang tidak bermain game online. Akibat keseringan bermain game online siswa kelas 6 SDN sekardangan mengalami penurunan semangat dan minat saat belajar. Mereka suka membantah dan tidak mau mendengar perintah gurunya. Sikap sosial terhadap lingkungan sekolah juga sangat minim. Mereka belum bisa dijadikan contoh pribadi yang baik untuk siswa yang tidak bermain game, bahkan sikap mereka yang lebih buruk ketimbang sikap adik kelasnya. Bahkan sebaliknya mereka menjadi contoh tidak baik untuk adik-adiknya seperti: membuang sampah sembarangan, selalu tidak akur dengan adik-adik kelasnya, mencoret-coret dinding dengan kata-kata yang tidak baik, berkurangnya sifat kejujuran untuk melindungi dirinya sendiri, selalu membuat pertengkaran dengan teman sebaya ataupun adik kelasnya, dan tidak saling menghargai satu sama lain. Secara lingkungan, gamer juga menjadi salah satu motivasi untuk terus bermain game online di kalangan pelajar. Peran orang terdekat seperti teman sebaya dan anggota keluarga seperti mengawasi kegiatan siswa bermain game online. Hampir semua gamer mengetahui game tersebut melalui orang-orang terdekatnya, seperti teman sebaya atau teman sebaya. Perasaan nyaman atas lingkungan yang baru juga dapat menjadikan game online lebih menarik untuk dimainkan. (Pitaloka, 2013) Perkembangan sikap sosial pada anak dapat diperoleh dari beberapa kesempatan belajar yang terjadi diberbagai setting. Perkembangan sikap sosial yang optimal berasal dari respon sosial yang sehat dan baik sehingga memberikan kesempatan anak untuk mengembangkan konsep diri yang positif. Melalui aktivitas game, anak mampu mengembangkan minat bakat yang dimilikinya sendiri dan berguna bagi orang lain, sebaliknya kegiatan game online yang terlalu sering dimainkan akan menghambat perkembangan sosial pada anak (Nurmalitasari, 2015). Minat belajar adalah suatu hal menyenangkan dia berupa perasaan suka atau tertarik terhadap kegiatan belajar tanpa ada yang memintanya untuk melakukan hal tersebut. Minat belajar juga merupakan factor pendorong bagi siswa untuk belajar, yang dilandasi oleh pembelajaran yang menyenangkan dan serius. Minat belajar juga dikatakan sebagai Hasrat suka terhadap aktifitas seperti proses pembelajaran, baik itu tentang merencanakan program studi sendiri, atau studi di

sekolah. (Yunitasari & Hanifah, 2020) Pada proses pembelajaran hal ini akan berdampak pada minat belajar siswa, serta waktu yang dihabiskan untuk bermain game online saja akan berpengaruh buruk pada sikap peserta didik, antara lain: malas belajar, membolos, dan sering terlambat, gangguan pada kesehatan dan suasana hati mereka akan berubah tidak seperti umumnya (Nisrinafatina, 2020). Akibat keseringan bermain game online anak didik akan lebih menghabiskan waktunya bermain game ketimbang mengulang pelajaran yang ada di sekolah. Telah dibuktikan di kelas 6 adapun 10 anak yang bermain game online dan 10 tidak bermain game online. Siswa yang bermain game online sangat jelas sikap tidak serius dalam belajar, mereka selalu menunjukkan sikap membantah, malas dan tidak mau mendengarkan perintah gurunya, juga tidak mau mengerjakan tugas. Berbeda dengan siswa yang tidak bermain game online mereka cenderung lebih aktif dan lebih fokus dalam mengerjakan tugas dan lebih memiliki tanggung jawab yang lebih serta selalu mematuhi perintah guru di kelas dan orang tua. Perkembangan sikap sosial pada siswa dapat diperoleh dari beberapa kesempatan belajar yang terjadi di berbagai setting. Perkembangan sikap sosial yang optimal berasal dari respon sosial yang sehat dan baik sehingga memberikan kesempatan siswa untuk mengembangkan konsep diri yang positif. Melalui aktivitas game, anak mampu mengembangkan minat bakat yang dimilikinya sendiri dan berguna bagi orang lain, sebaliknya kegiatan game online yang terlalu sering dimainkan akan menghambat perkembangan sosial pada anak (Nurmalitasari, 2015).

Berdasarkan perhitungan data yang diperoleh dari angket kuesioner motivasi belajar menunjukkan bahwa dari 12 pertanyaan terdapat 6 pernyataan valid dan reliabel yaitu item pernyataan ke-2, 3, 5, 8, 10, 11. Data motivasi belajar dan hasil belajar memiliki distribusi data normal dan kesamaan varians antar kelompok siswa yang bermain game online dan tidak bermain game online. Pada uji perbedaan motivasi belajar dan hasil belajar akan digunakan uji t data berpasangan dengan hasil yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan motivasi belajar ($p < 0,05$) antara siswa yang bermain game online dan siswa yang tidak bermain game online. Adapun hasil uji perbedaan hasil belajar siswa juga menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar ($p < 0,05$) siswa yang bermain game online dan tidak bermain game online. Maka dapat disimpulkan H_0 ditolak yang artinya game online memberikan dampak penurunan motivasi belajar dan hasil belajar siswa yang signifikan. Rata rata skor motivasi siswa yang bermain game online $11,20 \pm 2,35$ dengan hasil belajar $57,00 \pm 9,49$. Sedangkan rata rata skor motivasi siswa yang tidak bermain game online bernilai lebih tinggi yaitu $17,10 \pm 2,23$ dengan hasil belajar $80,00 \pm 6,24$. Hal ini menunjukkan pemberian

game online pada siswa dapat berdampak buruk pada motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

Menurut Anhar (2010:27) Beberapa *dampak positif* bermain game online adalah sebagai berikut: 1) Membantu perkembangan koordinasi tangan-mata, motorik, dan kemampuan spasial ;2) Meningkatkan kemampuan membuat analisa, keputusan yang cepat, dan berpikir secara mendalam. Dan dampak negatif dari game online ini timbul karena, umumnya 89% dari game mengandung beberapa konten kekerasan.

Menurut pendapat Darma (2011:67) *dampak negatif* game online pada siswa atau anak-anak adalah sebagai berikut: 1) Anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain game online pada jam-jam di luar sekolah ; 2) Konsentrasi belajar terganggu karena pikiran siswa cenderung mengarah pada permainan yang ada di dalam game online ; 3) Tertidur di sekolah ; 4) Sering melalaikan tugas dan tanggungjawab sebagai siswa. 5) Nilai di sekolah menurun ; 6) Berbohong soal berapa lama waktu yang sudah dihabiskan untuk bermain game online ; 7) Lebih memilih bermain game dari pada bermain dengan teman ; 8) Menjauhkan diri dari kelompok sosialnya (klub atau kegiatan ekstrakurikuler). 9) Merasa cemas dan mudah marah jika tidak bermain game online.

Menurut (Dalyono, 2012) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua faktor yaitu:

Faktor Intern

1. Kesehatan:Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya besar terhadap kemampuan belajar. sakit kepala, demam,pilek batuk dan sebagainya dapat mengakibatkan tidak fokus dalam belajar ; (2) Intelegensi dan Bakat: Kedua aspek kejiwaan ini besar sekali pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Seseorang yang mempunyai IQ-nya tinggi umumnya lancar dalam belajar dan hasilnya pun cenderung baik. Bakat juga besar pengaruhnya dalam menentukan keberhasilan belajar. Jika seseorang mempunyai intelegensi yang tinggi dan bakatnya ada dalam bidang yang dipelajari, maka proses belajar akan lebih mudah dibandingkan orang yang hanya memiliki intelegensi tinggi saja atau bakat saja; (3) Minat dan Motivasi Timbulnya minat belajar disebabkan beberapa hal, antara lain karena keinginan yang kuat untuk menaikkan martabat atau memperoleh pekerjaan yang baik serta ingin hidup senang atau bahagia. Begitu pula seseorang yang belajar dengan motivasi yang baik, akan melaksanakan kegiatan belajarnya dengan sungguh-sungguh, fokus dan semangat. Motivasi berbeda dengan minat. Motivasi adalah daya penggerak atau pendorong ; (4) Cara belajar: Cara belajar seseorang juga mempengaruhi pencapaian hasil belajarnya. Belajar tanpa memperhatikan teknik dan faktor fisiologis, psikologis, dan ilmu kesehatan akan memperoleh hasil yang kurang.

Faktor Eksternal (yang berasal dari luar diri orang belajar)

1. Keluarga: dukungan orang tua sangat berpengaruh terhadap keberhasilan anak dalam segala hal misalnya tinggi rendahnya pendidikan, besar kecilnya penghasilan dan perhatian; (2) Sekolah: Keadaan sekolah tempat belajar turut mempengaruhi tingkat keberhasilan anak. Kualitas guru, metode mengajarnya, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan anak, keadaan fasilitas atau perlengkapan di sekolah dan sebagainya, semua ini mempengaruhi keberhasilan belajar ; (3)Masyarakat: Keadaan masyarakat juga menentukan hasil belajar. Bila sekitar tempat tinggal keadaan masyarakatnya terdiri dari orang-orang yang berpendidikan, terutama anak-anaknya, rata-rata bersekolah tinggi dan moralnya baik, hal ini akan mendorong anak giat belajar; (4) Lingkungan sekitar: Keadaan lingkungan tempat tinggal, juga sangat mempengaruhi hasil belajar. Keadaan lingkungan, bangunan rumah, suasana sekitar, keadaan lalu lintas dan sebagainya semua ini akan mempengaruhi kegiahan belajar

Menurut Sukmadinata (2005) menyatakan hasil belajar sebagai realisasi dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang.Penguasaan hasil belajar dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik. Di sekolah, hasil belajar atau prestasi belajar ini dapat dilihat dari penguasaan siswa akan mata pelajaran yang telah ditempuhnya. Sementara Sudjana (1990) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Menurut Purwanto (2001), faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor dari luar dan faktor dari dalam. Dari pendapat ahli ini dapat dijelaskan bahwa pengertian faktor dari luar merupakan faktor yang berasal dari luar si pelajar (siswa) yang meliputi : (a) lingkungan alam dan lingkungan sosial : (b) instrumentasi yang berupa kurikulum, guru atau pengajar, sarana dan fasilitas serta administrasi. Sementara faktor dari dalam merupakan faktor yang berasal dalam diri si pelajar (siswa) itu sendiri yang meliputi : (a) fisiologi yang berupa kondisi fisik dan kondisi pancaindra, (b) Psikologi yang berupa bakat, minat, kecerdasan, motivasi dan kemampuan kognitif. Game online merupakan faktor luar yang ditengarai berhubungan dengan prestasi belajar. Sesuai penjelasan mengenai tahap perkembangan dari Erikson (1956) yakni identity vs identity diffusion, Erikson percaya bahwa tugas penting pada usia dini adalah mencari identitas diri, yang kerap kali dilakukan dengan cara mencoba sesuatu yang baru dan tidak jarang menyimpang atau sedikit melanggar aturan. Dalam fase ini, kenakalan siswa mulai timbul karena desakan lingkungannya seperti pengaruh teman-temannya yang dianggap tepat sekaligus adanya kebutuhan untuk diterima rekan sebaya. Bermain gameonline secara berlebihan dengan memerankan karakter game yang berbeda adalah salah satu bentuk tindakan siswa yang terkait dengan

pelanggaran aturan. Banyak ilmuwan atau pakar psikologi yang membuktikan bahwa terdapat dampak negatif gameonline terhadap perkembangan psikologi siswa. Menurut Gentile (2011), anak-anak yang kecanduan game online cenderung mengalami penurunan prestasi di sekolah, peningkatan tindakan agresif, dan masalah sosial seperti penarikan diri dari pergaulan di dunia nyata karena lamanya waktu yang dihabiskan dengan bermain game online. Keterikatan pada aktivitas bermain game akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani siswa sesuai dengan usia perkembangan mereka. Bahkan banyak sekali kasus kecanduan gameonline yang menimpa anak-anak yang masih labil dan sulit mengendalikan egonya. Anak yang mengalami kecanduan pada aktivitas game akan mengurangi waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka. Jika ini berlangsung terus menerus dalam waktu lama, diperkirakan anak akan menarik diri pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, dan anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sekitar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian kajian pustaka yang dilakukan oleh Nisrinafatin (2020) yang menunjukkan bahwa game online berdampak negatif bagi motivasi belajar siswa. Seorang siswa yang bermain game online berkemungkinan untuk mengalami kecanduan yang akan mempengaruhi tingkat motivasi belajar siswa. Apabila sudah terganggu motivasi belajar seorang siswa, maka akan berpengaruh pada prestasi atau hasil belajar siswa. Maka dari itu perlunya penanganan khusus bagi siswa yang sudah kecanduan game online.

Menurut Nisrinafatin (2020), bermain game online tidak selalu memberikan dampak negatif. Salah satunya yaitu dapat meningkatkan konsentrasi karena semakin sulit game online yang dimainkan maka tingkat konsentrasi yang tinggi akan semakin dibutuhkan. Bermain game online juga dapat mengembangkan daya pikir siswa, karena dalam bermain game akan mengembangkan kemampuan *problem solving*, analisis situasi dan pemecahan kasus matematika serta pemilihan keputusan yang cepat juga diperlukan. Selain itu, game online juga dapat meningkatkan kemampuan Bahasa asing siswa karena mayoritas game online berbahasa Inggris, sehingga secara tidak langsung akan melatih kemampuan Bahasa asing siswa. Jika sudah kecanduan game online maka akan berdampak negatif pada seorang siswa yaitu melupakan berbagai kewajiban yang akan menyita waktu, menurunkan tingkat kebugaran tubuh karena kurangnya aktivitas fisik, sulit berkonsentrasi karena jika terlalu sering akan membuat siswa selalu memikirkan game online, merusak Kesehatan mata dan saraf serta menjadikan siswa malas belajar atau mengerjakan tugas karena turunnya motivasi belajar.

Pada penelitian yang telah dilakukan oleh Priambudhi dkk (2021) pada siswa SDN Wonosari 03

Kota Semarang juga sejalan dengan penelitian ini yang menggunakan hasil analisis regresi linear sederhana didapatkan uji t yang menunjukkan bahwa game online dapat mempengaruhi minat siswa pada pembelajaran jasmani ($p = 0,000$). Besarnya pengaruh juga ditunjukkan melalui nilai koefisien determinasi sebesar 0,175 yang berarti permainan game online berpengaruh sebesar 17,5% terhadap pembelajaran Pendidikan jasmani siswa. Menurut Lee et al (2007) kecanduan game online menyebabkan performa akademik siswa menjadi turun. Tugas utama seorang pelajar adalah menuntut ilmu. Tetapi realitanya banyak siswa yang sudah mengakses game online sehingga akan menyebabkan para siswa menjadi kecanduan dan melupakan tugasnya untuk belajar.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dari hubungan pengaruh adiksi game online dengan hasil belajar pada siswa kelas 6 sekolah dasar negeri sekardangan sidoarjo, maka hasil dapat di simpulkan sebagai berikut

1. Berdasarkan penelitian, Game online berpengaruh negatif dalam motivasi belajar. hasil pengukuran motivasi belajar bahwa Hasil *Independent Sample T-Test* menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara motivasi belajar siswa yang bermain game online dan siswa yang tidak bermain game online ($p = 0,000$) < 0,05 atau $t(-5,76) > t_{18}(-2,10)$. Siswa yang bermain game online cenderung memiliki motivasi lebih rendah dibandingkan siswa yang tidak bermain game online.
2. Berdasarkan penelitian, Game online berpengaruh negatif dalam hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa menunjukkan bahwa kelompok siswa yang bermain game online memiliki rata rata hasil belajar $57,00 \pm 9,49$ sedangkan kelompok siswa yang tidak bermain game online memiliki rata rata hasil belajar lebih tinggi yaitu $80,00 \pm 6,24$. Hasil *Independent Sample T-Test* menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa yang bermain game online dan siswa yang tidak bermain game online ($p = 0,000$) < 0,05 atau $t(-6,41) > t_{18}(-2,10)$.

Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian, maka saran yang dapat disampaikan yaitu :

1. Bermain game online pada siswa harus dalam pengawasan, karena game online bisa mengakibatkan kecanduan atau adiksi game online yang berdampak pada pembelajaran dan mengakibatkan siswa tidak fokus dalam mengerjakan suatu hal seperti belajar, mengerjakan tugas.

2. Penggunaan handphone perlu diawasi orang tua dan perlu mengatur waktu berapa lama siswa bermain game online, karna jika siswa di biarkan bermain game online bisa mengakibatkan kefokusannya menurun, penggelihatan menjadi terganggu dan bisa mengakibatkan gejala yang serius lainnya.
3. Bagi guru dan calon guru perlu memberi edukasi bahayanya game online terhadap motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Rizki Yonandi (2020).Kecanduan game online (profil pecandu, faktor penyebab,dan penanganannya).digilib jurnal pendidikan 17-77

Madya Nefriza Mitra (2016).Pengaruh Bermain Game Online terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA Adiyaksa 1 Jambi.*jurnal pendidikan*

Drs. Supriyono, MM (2019) hand out mata kuliah teori belajar.surabaya:unesa

I Putu Ade Andre Payadnya dan I Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika (2019) panduan penelitian eksperimen beserta analisis statistik dengan spss Bali:Deepublish 149 – 176

Genti sugiarti (2017) Perbandingan hasil belajar siswa yang menggunakan LKS dengan siswa yang tidak menggunakan LKS. *scholar Institutional repositories & scientific journals* 26 – 116

Ananda Rusydi, Fadhli Muhammad. 2018. Statistik Pendidikan Teori dan Praktik Dalam Pendidikan. Medan: CV Widya Puspita.

Ronal E. Walpole, 2012, Probability & Statistics for Engineers & Scientist 9th Edition. USA: Pearson Education, Inc.

Nisrinafatin, 2020. Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*. Universitas Kristen Satya Wacana.

Priambudhi G. R, Soenyoto T. 2021. Analisis Minat Siswa Sekolah Dasar Terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani Ditinjau dari Maraknya Akses Game Online. *Indonesia Journal for Physical Education and Sport*.

Ayu Pratiwi, Eka Yusnaldi (2021) Analisis Pengaruh Game Online terhadap Kegiatan Sosial dan Minat Belajar Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah

Ni Putu Arika Mulyasanti Pande dan Adijanti Marheni (2019) Hubungan kecanduan game online terhadap prestasi belajar siswa SMP negeri 1 kuta