

**NASKAH PUBLIKASI**

**HUBUNGAN BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN MOTIVASI  
BELAJAR ANAK SEKOLAH DASAR DI SDN BANGUNTAPAN  
BANTUL**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Kesehatan Masyarakat



Disusun

Meilani Samadara

KM.16.00620

**PEMINATAN ADMINISTRASI KEBIJAKAN KESEHATAN  
PROGRAM STUDI KESEHATAN MASYARAKAT (S1)  
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN WIRA HUSADA  
YOGYAKARTA**

**2020**



NASKAH PUBLIKASI

HUBUNGAN BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN MOTIVASI BELAJAR  
ANAK SEKOLAH DASAR DI SDN BANGUNTAPAN BANTUL

Disusun oleh:  
Meilani Samadara  
KM.16.00520

Disetujui oleh:

Pembimbing Utama

Prastiwi Putri Basuki, S.K.M., M.Si

Pembimbing Pendamping

Andri Purwandari, S.Kep.Ns., M.Kep



Naskah publikasi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Kesehatan Masyarakat

Yogyakarta.....

Mengetahui  
Ketua Program Studi Kesehatan Masyarakat (S1)



Dewi Ariyanti Maulandari, S.K.M., M.P.H



# HUBUNGAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN MOTIVASI BELAJAR ANAK SEKOLAH DASAR DI SDN BANGUNTAPAN BANTUL

Meilani Samadara<sup>1</sup>, Prastiwi Putri Basuki<sup>2</sup>, Andri Purwandari<sup>3</sup>

## ABSTRAK

**Latar Belakang:** *Game online* merupakan permainan modern yang sudah menjadi *trend* untuk masa sekarang dan peminatnya pun dimulai dari anak-anak sampai usia dewasa. Anak sekolah merupakan kelompok yang mudah terpengaruh oleh *game online* terutama anak sekolah dasar. Bermain *game Online* secara tidak langsung berdampak pada motivasi belajar anak sekolah dasar menjadi kurang karena waktu dan tenaga yang dipergunakan banyak dihabiskan untuk bermain *game* dari pada belajar, sehingga anak sekolah dasar menjadi malas belajar, menunda tugas sekolah, dan bermain *game* ketika proses pembelajaran.

**Tujuan:** Diketahui Hubungan Bermain *Game Online* Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Sekolah Dasar di SDN Banguntapan Bantul.

**Metode:** Penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif analitik menggunakan metode pendekatan *cross sectional*. Sampel penelitian yaitu 38 siswa kelas V dan 35 siswa kelas VI SDN Banguntapan Bantul. Teknik pengambilan sampel dengan total *sampling*. Teknik analisa data menggunakan uji *spearman rank*.

**Hasil:** Hasil diperoleh *p value* 0,001 ( $< 0,05$ ). Frekuensi bermain *game online* dengan kategori jarang sebesar 74,0 %, kategori sering sebesar 26,0 % dan motivasi belajar dengan kategori baik sebesar 52,7%, kategori kurang sebesar 47,9. Analisis data menggunakan uji *Spearman rank*.

**Kesimpulan:** Ada Hubungan yang *signifikan* antara Bermain *Game Online* Dengan Motivasi Belajar Anak Sekolah Dasar di SDN Banguntapan Bantul.

**Kata Kunci:** *Game Online*, Motivasi Belajar, Anak Sekolah Dasar

---

<sup>1</sup>Mahasiswa Program Studi Kesehatan Masyarakat (S1) STIKES Wira Husada Yogyakarta

<sup>2</sup>Dosen Program Studi Kesehatan Masyarakat (S1) STIKES Wira Husada Yogyakarta

<sup>3</sup>Dosen Program Studi Keperawatan (D3) STIKES Wira Husada Yogyakarta

**THE RELATIONSHIP BETWEEN PLAYING ONLINE GAMES AND  
LEARNING MOTIVATION ELEMENTARY SCHOOL CHILDREN AT SDN  
BANGUNTAPAN BANTUL**

*Meilani Samadara<sup>1</sup>, Prastiwi Putri Basuki<sup>2</sup>, Andri Purwandari<sup>3</sup>*

**ABSTRACT**

**Background:** *Online games are modern games that have become a trend for the present and the enthusiasts range from children to adults. School children are a group that is easily influenced by online games, especially elementary school children. Playing online games indirectly has an impact on the learning motivation of elementary school children because the time and energy used is more spent playing games than learning, so that elementary school children become lazy to learn, delay school work, and play games during the learning process.*

**Purpose of research :** *to know the relationship between playing online games and learning motivation in elementary school children at SDN Banguntapan, Bantul.*

**Methods:** *This is a quantitative study with a descriptive analytic study using a cross sectional approach. The research sample was 38 grade V students and 35 grade VI students at SDN Banguntapan Bantul. The sampling technique was total sampling. The data analysis technique was tested using the Spearman rank test.*

**Results:** *Obtained p value 0.001 <(0.05). The frequency of playing online games in the rare category was 74.0%, the frequent category was 26.0% and the learning motivation in the good category was 52.7%, the less category was 47.9. The results of data analysis using the Spearman rank.*

**Conclusion:** *Can be concluded that there is a significant relationship between playing online games and the motivation to learn of elementary school children at SDN Banguntapan Bantul.*

**Keywords:** *Online Games, Learning Motivation, Elementary School Children*

---

<sup>1</sup>*Student of Public Health Sciences Study Program in STIKES Wira Husada Yogyakarta*

<sup>2</sup>*Lecturer in the Public Health Study Program of STIKES Wira Husada Husada Yogyakarta*

<sup>3</sup>*Lecturer in the Nursing Study Program, of STIKES Wira Husada Husada Yogyakarta*

## PENDAHULUAN

Bermain merupakan aktivitas atau kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan dan mencapai prestasi tertentu. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan berulang-ulang. *Game* adalah permainan yang berupa petualangan, pengaturan strategi, simulasi dan bermain peran yang memiliki aturan main, sehingga membuat pemain merasa senang karena mendapat kepuasan yang dapat diakses oleh banyak pemain, yang dihubungkan dengan *internet*, melalui komputer, *laptop*, *handphone*, dan *tab*.<sup>1</sup>

*Game* secara tidak langsung berdampak pada motivasi belajar karena waktu dan tenaga yang dipergunakan banyak dihabiskan untuk bermain dari pada belajar, anak menjadi malas belajar, menunda tugas sekolah, dan bermain *game* ketika proses pembelajaran. Motivasi sangat diperlukan dalam proses belajar, sebab seseorang yang tidak memiliki motivasi dalam belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Motivasi menimbulkan gairah, semangat dan merasa senang untuk belajar. Semakin besar motivasi seseorang maka semakin besar pula energi yang dimilikinya untuk belajar.<sup>2</sup>

Motivasi merupakan dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar. Seseorang melakukan aktivitas belajar karena ada yang mendorongnya, dasar penggerak yang mendorong seseorang untuk belajar berupa motivasi. Semakin besar motivasi seseorang untuk belajar maka semakin besar pula usaha yang dilakukannya untuk belajar. Motivasi memiliki pengaruh yang besar terhadap hasil belajar. Semakin tinggi motivasi seseorang untuk belajar maka hasil belajar yang diperoleh juga tinggi. Motivasi mempengaruhi prestasi dalam belajar. Tinggi rendahnya motivasi selalu dijadikan indikator baik buruknya prestasi belajar seseorang.<sup>3</sup>

Mayoritas pemain *game online* berada pada usia sekolah atau dengan kata lain anak SD merupakan kelompok yang mudah terpengaruh oleh *game online* terutama pada anak kelas V dan VI rata-rata usia 10-12 tahun yang sedang mengalami pertumbuhan baik intelektual, emosional maupun fisik dimana pertumbuhan pada masing-masing aspek tersebut tidak sama sehingga terjadi berbagai variasi tingkat pertumbuhan dari ketiga aspek tersebut. Pada anak SD kelas V dan VI pola pikir pemahaman tentang *game online* sudah lebih meningkat dan lebih baik jika dibandingkan dengan anak SD kelas I,II,III dan IV.

Hasil wawancara tidak terstruktur peneliti dengan guru kelas ketika berada di sekolah anak-anak tidak diizinkan membawa *gadget* ke sekolah. Guru kelas mengatakan bahwa pada saat belajar di kelas ada anak yang lebih suka sibuk sendiri, berbicara dengan temannya, melamun, mengantuk dan tidak fokus untuk belajar bahkan berdasarkan data nilai siswa kelas V dan VI rata-rata penilaian tengah semester dan akhir semester tahun pelajaran 2020/2021 beberapa mata pelajaran di sekolah seperti Matematika, IPA, IPS, SBdP, PJOK, Bahasa Indonesia dan Bahasa Jawa mengalami penurunan dan tidak sesuai dengan standar KKM minimal 75 %.

Berdasarkan studi pendahuluan ini bahwa anak memakai *gadget* orang tua yang dipinjamkan ke anak untuk bermain *game online*. Terdapat 6 anak waktu tidur malam biasanya sekitar jam 22.00- 22.30 Wib dan 4 anak lainnya waktu

tidurnya < jam 22.30 WIB karena bermain *game*. Mereka hanya akan belajar jika ada tugas atau saat mau ujian selebihnya mereka akan bermain *game* saja karena *game* lebih menarik daripada belajar. Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti ingin mengetahui Apakah Ada Hubungan Bermain *Game Online* Dengan Motivasi Belajar Anak Sekolah Dasar di SDN Banguntapan Bantul.

#### **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif deskriptif analitik menggunakan metode pendekatan *cross sectional*. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Banguntapan Bantul pada bulan Februari sampai Juli 2020. Sampel penelitian yaitu 38 siswa kelas V dan 35 siswa kelas VI SDN Banguntapan.Bantul. Teknik pengambilan sampel dengan total *sampling*. Analisis data menggunakan uji *spearman rank*

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

##### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Karakteristik Responden**

**Tabel 1**  
**Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden SDN Banguntapan Bantul**

Karakteristik Responden		
Jenis Kelamin	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Laki-Laki	30	41,1
Perempuan	43	58,9
Umur (Tahun)		
10-11	50	68,5
12-13	23	31,5
Kelas		
V	38	52,1
VI	35	47,9
<b>Total</b>	<b>73</b>	<b>100</b>

**Sumber : Data Primer 2020**

Dari hasil tabel 1 sebagian besar responden berjenis kelamin perempuan yaitu sebanyak 43 responden (58,9%), dengan kelompok umur 10-11 tahun sebanyak (68,5%) yang berada pada kelas V yaitu sebanyak 38 responden (52,1%).

**Tabel 2**  
**Distribusi Frekuensi Karakteristik Orang Tua Responden Berdasarkan Umur dan Pekerjaan**

Karakteristik Responden		
Umur Orang Tua (Tahun)	Frekuensi (n)	Persentase (%)
18-35	18	24,7
36-53	55	75,3
Pekerjaan Orang Tua		
Buruh	18	24,7
Guru	1	1,4
IRT	9	12,3
Karyawan Londri	2	2,7
Wiraswasta	20	27,4
Pedagang	3	4,1
PNS	2	2,7
TNI	1	1,4
Karyawan Swasta	17	23,3
<b>Total</b>	<b>73</b>	<b>100</b>

Sumber : Data Primer 2020

Dari hasil tabel 2 karakteristik orang tua responden berdasarkan umur sebagian besar berada pada kategori umur dewasa madya yaitu 36-53 tahun sebanyak 55 orang (75,3%), dengan karakteristik pekerjaan sebagian besar bekerja sebagai Wiraswasta yaitu sebanyak 20 responden (27,4%).

## 2. Analisis Univariat

**Tabel 3**  
**Distribusi Frekuensi Bermain *Game Online* di SDN Banguntapan Bantul.**

Kategori	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Sering	19	26,0
Jarang	54	74,0
<b>Total</b>	<b>73</b>	<b>100</b>

Sumber : Data Primer 2020

Dari tabel 3 karakteristik responden berdasarkan distribusi frekuensi bermain *game online* di SDN Banguntapan Bantul bahwa frekuensi bermain *game online* sering yaitu sebanyak 19 responden (26,0%), dan yang jarang bermain *game online* sebanyak 54 responden (74,0%).

**Tabel 4**  
**Distribusi Frekuensi Berdasarkan Kelas Anak Mulai Bermain**  
**Game Online di SDN Banguntapan**

Kelas	Frekuensi (n)	Persentase (%)
I	8	11,0
II	14	19,2
III	25	34,2
IV	26	35,6
<b>Total</b>	<b>73</b>	<b>100</b>

Sumber : Data Primer 2020

Dari hasil tabel 4 bahwa persentase distribusi frekuensi berdasarkan kelas anak mulai bermain *game online* di SDN Banguntapan menunjukkan bahwa hampir merata atau hampir sama pada kelas III dan IV sebanyak 26 responden (35,6%), dan sebanyak 8 responden yang bermain *game* mulai sejak kelas I (11,0%).

**Tabel 5**  
**Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Anak SD di SDN Banguntapan**  
**Bantul**

Kategori	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Kurang	35	47,9
Baik	38	52,7
<b>Total</b>	<b>73</b>	<b>100</b>

Sumber : Data Primer 2020

Dari hasil tabel 5 distribusi frekuensi motivasi belajar anak di SDN Banguntapan Bantul untuk motivasi belajar kurang yaitu sebanyak 35 responden (49,9%), dan motivasi belajar baik yaitu sebanyak 38 responden (52,7 %).



### 3. Analisis Bivariat

**Tabel 6**  
**Hubungan Bermain *Game Online* Dengan Motivasi Belajar Anak Sekolah Dasar di SDN Banguntapan Bantul.**

Bermain <i>Game Online</i>	Motivasi Belajar				Total		<i>p-value</i>
	Kurang		Baik		f	%	
	F	%	F	%			
Sering	3	4,1	16	21,9	19	26,0	0,001
Jarang	32	43,8	22	30,1	54	74,0	
<b>Total</b>	<b>35</b>	<b>47,9</b>	<b>38</b>	<b>52,1</b>	<b>73</b>	<b>100</b>	

Sumber : Data Primer 2020

Berdasarkan hasil tabel 6 menunjukkan bahwa hubungan bermain *game online* dengan motivasi belajar anak sekolah dasar di SDN Banguntapan Bantul sebagian besar siswa kelas V dan VI di SDN Banguntapan jarang bermain *game online* dengan motivasi belajarnya kurang yaitu sebanyak 32 responden (43,8%) sedangkan yang jarang bermain *game online* dengan motivasi belajar baik yaitu sebanyak 22 responden (30,1%). Dari hasil analisis data tabel 2.1 menggunakan uji *Spearman rank* dari kedua variabel di peroleh *p value* 0,001 ( $< 0,05$ ) yang artinya Ada Hubungan Bermain *Game Online* Dengan Motivasi Belajar Anak Sekolah Dasar di SDN Banguntapan Bantul dengan nilai koefisien kontigensi  $r = -0,382$  artinya bahwa semakin sering frekuensi bermain *game online* maka akan semakin kurang motivasi belajarnya begitupun sebaliknya, jika motivasi belajar kurang maka frekuensi bermain *game online* akan semakin sering.

## B. Pembahasan

### 1. Karakteristik Responden

Hasil penelitian menunjukkan sebagian besar jenis kelamin perempuan pada penelitian ini sebanyak 43 responden (58,9%). Berbanding terbalik dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa laki-laki memiliki resiko lebih besar bermain *game online* dibandingkan dengan perempuan<sup>4</sup>. Riset menyatakan bahwa laki-laki lebih menyukai bermain *game online* dibandingkan dengan perempuan karena biasanya *gamers* perempuan mempunyai tujuan bermain *game* hanya untuk mencari hiburan<sup>5</sup>. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa terdapat lebih banyak responden dengan jenis kelamin perempuan sehingga aktivitas bermain *game* jarang dilakukan oleh responden perempuan.

Karakteristik umur responden menunjukkan bahwa sebagian besar berada pada umur 10-11 tahun yaitu 50 responden (68,5%). Menurut definisi WHO golongan anak ada pada usia antara 7-15 tahun pertumbuhan dan perkembangan anak selama usia sekolah dilihat dari personal sosial. Pada usia 10-12 tahun anak menyukai teman-teman, memilih teman dengan lebih selektif, dapat mempunyai sahabat, menyukai percakapan, mengembangkan minat awal terhadap lawan jenis, lebih diplomatis, menyukai keluarga, menunjukkan kasih sayang, menghormati orang tua dan mencintai teman bicara tentang mereka secara terus-menerus.

Biasanya pada Periode III Operasi Konkret anak usia 10-12 tahun mulai mempunyai kemampuan untuk melakukan operasi mental. Anak-anak mulai dapat menggambarkan suatu proses tanpa harus menjalaninya. Pada saat itu mereka dapat mengoordinasikan dua pandangan sosial sama baiknya seperti pemikiran ilmu pengetahuan. Selain itu, mereka juga dapat menghargai perbedaan antara pandangan mereka dengan temannya.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak sekolah dasar di SDN yaitu sebanyak 38 responden (52,1%) berada di kelas V dan pada kelompok umur 10-11 tahun sebanyak 50 responden (68,5%). mayoritas pemain *game* yang berada pada kelas V SD dengan rentang usia sekolah 10-12 tahun dimana individu suka mencoba hal-hal baru apabila menyukai suatu hal dan sudah merasa nyaman dengan hal tersebut akan fokus terhadap hal tersebut. Padahal seharusnya pada usia ini anak sudah dipersiapkan untuk memasuki jenjang pendidikan sekolah menengah pertama sehingga diperlukan peran orang tua untuk ikut membantu anak mempersiapkan diri memasuki jenjang pendidikan berikutnya.

Berdasarkan pekerjaan orang tua diketahui bahwa anak lebih sering bermain *game online* sebanyak 11 responden (15,1%) dengan pekerjaan orang tua yang bekerja sebagai karyawan swasta artinya pekerjaan orang tua berdampak terhadap pengawasan anak karena orang tua yang terlalu sibuk bekerja di luar rumah akibatnya anak kurang dalam pengawasan dan kontrol orang tua sehingga anak akan lebih cenderung menghabiskan waktunya untuk sering bermain *game online*.

## **2. Bermain Game Online**

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa 73 responden yang jarang bermain *game online* yaitu sebanyak 54 responden (74,0%), dan yang sering bermain *game online* sebanyak 19 responden (26,0%). Bermain *game online* merupakan aktivitas seberapa sering seseorang melakukan aktivitas bermain *game* atau aktivitas adalah frekuensi bermain *game*. Semakin banyak waktu yang digunakan untuk bermain *game* maka menunjukkan semakin lama seseorang bermain *game*.

Frekuensi bermain *game* dikatakan tinggi apabila individu bermain dengan frekuensi setiap hari, sedangkan 3 – 5 kali dalam seminggu tergolong sedang, dan 2 kali dalam seminggu tergolong rendah<sup>4</sup>. Anak yang bermain *game online* dengan frekuensi 4-5 kali dalam seminggu, hal ini dapat mengakibatkan banyak waktu yang dipakai untuk bermain saja, sehingga tidak melakukan kegiatan serta aktifitas yang lain dan menyebabkan anak tidak mendapatkan pengetahuan<sup>5</sup>. Anak

usia sekolah merupakan anak yang masih terikat peraturan-peraturan yang ada, maka diperlukan peran orang tua untuk dapat mengawasi anak saat bermain *game*. Penjadwalan waktu bermain *game* dan belajar yang baik pada masa tumbuh kembang anak usia sekolah karena mereka mulai mempelajari peraturan yang dibuat sehingga dapat menerapkan kedisiplinan waktu bermain *game online* dan belajar. Anak pada periode ini mulai mengenal baik buruknya suatu tindakan dari apa yang mereka rasakan dan orang lain katakan. Mereka akan cenderung menghindari hukuman yang akan diterima jika melanggar suatu aturan yang sudah dibuat atau ditetapkan. Ketertarikan terhadap *game online* tidak hanya karena adanya sosialisasi alat permainan serupa sejak kecil<sup>5</sup>.

Ada rasa ingin tahu yang mendorong mereka untuk bermain *game online*, rasa ingin tahu merupakan salah satu faktor yang mendorong seseorang mencoba-coba hal asing yang belum diketahui sebelumnya. Faktor lain yang dapat meningkatkan frekuensi bermain *game online* ini adalah faktor kondisi psikologis dan jenis *game*. Jenis *game* ini akan mempengaruhi pemain karena permainan yang baru akan membuat pemain semakin termotivasi untuk memainkannya<sup>6</sup>. Permainan *game online* paling banyak oleh pelajar, terdapat beberapa faktor yang menyatakan bahwa remaja usia 12 tahun bermain *game online* bukan menjadi salah satu faktor penyebab remaja menjadi agresif akan tetapi remaja dapat dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya. Remaja yang tidak bisa beradaptasi dengan lingkungan yang selalu berubah-ubah akan melakukan perilaku yang *maladaptive* contohnya seperti perilaku agresif sehingga biasanya di sekolah menetapkan sanksi yang tegas apabila muridnya melakukan pelanggaran rasa takut terhadap hukuman bisa menekan perilaku agresif<sup>7</sup>. Remaja menggunakan perilaku agresif sebagai cara atau jalan untuk mendapatkan apa mereka inginkan.

Dari hasil distribusi frekuensi berdasarkan anak mulai bermain *game online* menunjukkan bahwa sebanyak 26 responden ( 35,6 %) yang sudah mengenal, mengetahui bahkan sudah menjadi pemain *game online*, sejak berada di kelas IV. Menurut asumsi peneliti bahwa anak yang terpapar *game* sejak usia dini pada umur 3 sampai 4 tahun akan lebih rentan untuk sering bermain *game* karena sudah menjadi kebiasaan sehari-hari dan sulit untuk dikendalikan, berbeda dengan anak yang baru mengetahui dan menjadi pemain *game* dimulai sejak berada di kelas IV SD karena kemungkinan anak tersebut memiliki aktivitas yang lain seperti les *private*, kegiatan *ekstrakurikuler* di luar kegiatan sekolah dan pekerjaan lainnya, sehingga mengalihkan perhatian anak untuk jarang bermain *game online*.

### **3. Motivasi Belajar**

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 73 responden yang mempunyai motivasi belajar baik ada 52 responden (71,2%) dan yang mempunyai motivasi belajar kurang ada 21 responden (28,1%). Motivasi yang baik adalah dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya. Aspek-aspek motivasi belajar baik itu motivasi internal atau intrinsik yaitu motivasi yang timbul dalam diri siswa dan tidak dipengaruhi dari luar seperti keinginan untuk memperoleh informasi pengetahuan, keinginan untuk sukses, dan keinginan untuk diterima oleh orang lain, sedangkan motivasi eksternal atau ekstrinsik merupakan

motivasi yang aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan yang timbul dari luar, seperti persaingan atau kompetisi, *reward* dan hukuman<sup>8</sup>.

Berdasarkan teori perkembangan Piaget anak usia sekolah termasuk dalam tahap *operasional konkrit* yang mengemukakan bahwa perkembangan sosial dan kepribadian anak usia sekolah ditandai oleh meluasnya lingkungan sosial, anak-anak melepaskan diri dari keluarga dan makin mendekati diri pada orang-orang lain disamping anggota keluarga. Meluasnya lingkungan sosial bagi anak menyebabkan anak menjumpai pengaruh-pengaruh yang ada di luar pengawasan orang tua.

Faktor lingkungan pergaulan yang tidak mendukung menentukan akan motivasi belajar anak baik dan kurang. Jika anak bergaul dengan orang yang lebih suka menghabiskan waktu untuk nongkrong, bermain-main, hura-hura dan sebagainya maka akan mempengaruhi kebiasaan anak dalam belajar. Belajar akan menjadi hal terakhir yang akan dilakukan, begitupun sebaliknya jika lingkungannya baik, maka pengaruh itu dapat mendorong semangat anak atau siswa untuk belajar lebih giat lagi. Pentingnya motivasi belajar salah satunya yaitu membangkitkan, meningkatkan dan memelihara semangat siswa untuk belajar sampai berhasil<sup>9</sup>. Motivasi belajar sangat dipengaruhi oleh faktor *intern* dan *ekstern* dimana *game online* disini termasuk dalam faktor *ekstern* yaitu faktor masyarakat yang sangat mempengaruhi perkembangan pribadi anak. Jika tidak ada kontrol dan pembinaan dari orang tua bahkan pendidik pastilah motivasi belajar akan menurun untuk perlunya siswa mendapatkan bimbingan dan kontrol yang bijaksana dari pihak orang tua dan pendidik baik di dalam keluarga, sekolah dan masyarakat sehingga dapat mendorong motivasi belajar anak untuk belajar lebih baik. Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar salah satunya yaitu belajar bersama (*kooperatif*) merupakan suatu metode dalam belajar dimana siswa bekerja sama dalam menyelesaikan tugas akademik. Metode ini bertujuan agar seorang siswa dapat membantu siswa lainnya dalam belajar<sup>10</sup>.

Pembelajaran telah menjadi salah satu pembaharuan dalam pergerakan reformasi pendidikan. Pembelajaran *kooperatif* dilaksanakan secara kumpulan kecil supaya peserta didik dapat bekerja sama dalam kelompok. Pada dasarnya pembelajaran *kooperatif* melibatkan pelajar bekerja sama dalam mencapai suatu tujuan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa baik dalam aspek belajar bersama akan mendorong motivasi belajar dengan didukung oleh lingkungan belajar yang kondusif.<sup>11</sup>

#### **4. Hubungan Bermain *Game Online* Dengan Motivasi Belajar Anak Sekolah Dasar Di SDN Banguntapan Bantul.**

Ada hubungan bermain *game online* dengan motivasi belajar anak sekolah dasar di SDN Banguntapan Bantul dengan nilai *significance* pada hasil menunjukkan  $p = 0,001 (< 0,05)$ . Dari tabel 6 bahwa hubungan bermain *game online* dengan motivasi belajar anak sekolah dasar di SDN Banguntapan Bantul sebagian besar siswa kelas V dan VI bermain *game online* berada pada kategori jarang dengan motivasi belajar kurang yaitu sebanyak 32 responden (43,8%) hal ini disebabkan oleh faktor *internal* yang mungkin saja berasal dari diri individu, dimana anak tersebut tidak mempunyai, dorongan atau keinginan

untuk belajar mencapai sesuatu. Sedangkan bermain *game online* jarang dengan motivasi belajar baik yaitu sebanyak 22 responden (30,1%) dimana dampak positif dari *game* itu sendiri yaitu salah satunya melatih logika anak untuk menganalisa, memecahkan suatu masalah yang dihadapi saat bermain *game*, sehingga kemungkinan dapat diaplikasikan ke motivasi belajar anak tersebut.<sup>12</sup>

Penelitian ini sejalan dengan penelitian tentang Hubungan Bermain *Game Online* Dengan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kecamatan Banjarnasin Barat dengan sampel penelitian sebanyak 313 siswa didapatkan hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa-siswa tergolong kurang dengan persentase sebesar (57,51%) artinya bahwa semakin sering frekuensi bermain *game* maka motivasi belajar semakin kurang dan semakin jarang frekuensi bermain *game* maka motivasi belajar semakin baik<sup>13</sup>. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian tentang Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Dengan Motivasi Belajar Anak Usia 10-12 Tahun dengan sampel penelitian sebanyak 51 siswa didapatkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan bermain *game online* mempunyai hubungan yang signifikan dengan motivasi belajar anak terlihat dari hasil penelitian sebanyak 27 responden (52,9%) mengalami motivasi yang kurang akibat sering bermain *game online* artinya bahwa ada hubungan kecanduan bermain *game online* dengan motivasi belajar anak usia 10-12<sup>14</sup>. Perhatian, konsentrasi dan ketekunan dari dalam diri terhadap proses belajar sangat penting untuk mewujudkannya tujuan belajar yang baik. Namun, disisi lain banyak godaan yang dapat mengganggu motivasi belajar siswa salah satunya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang pesat sehingga menghasilkan beraneka ragam produk teknologi informasi yang memanfaatkan media visual elektronik atau fasilitas internet seperti *komputer*, *laptop*, *handphone (HP)*, dan *tab*. Teknologi elektronik yang sedang *trend* dan menyenangkan di kalangan anak-anak atau siswa yaitu *game online*.<sup>15</sup>

*Game online* akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangan mereka. Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas *games*, akan mempengaruhi motivasi belajar sehingga mengurangi waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka, jika ini berlangsung terus menerus dalam waktu lama, diperkirakan anak akan menarik pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, bahkan bisa membentuk kepribadian asosial, dimana anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya.<sup>16</sup> Bermain *game* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa dimana ketika seseorang bermain *games* secara tidak langsung akan mempengaruhi motivasi belajarnya karena waktu dan tenaga yang dipergunakan banyak dihabiskan untuk bermain *games* daripada belajar sehingga lama kelamaan anak akan mengalami ketagihan bermain *game* dan berdampak ke motivasi belajar menjadi menurun<sup>17</sup>. Dampak bermain *game online* salah satunya prestasi belajar anak bisa menurun. Masalah jika anak sudah kecanduan bermain *game* yaitu prestasi belajar yang kemungkinan mengalami penurunan di sekolah. Sehingga jika tidak dilakukan penanganan yang tepat hal tersebut akan membuat prestasi belajar anak menurun.

Menurut hasil penelitian anak SDN Banguntapan memulai bermain *game online* sejak kelas IV SD yaitu sebanyak 26 responden (35,6%) dikarenakan sebagian besar sudah sering terpapar *game* sejak usia dini antara umur 3-4 tahun, tetapi masih ada yang baru dikenalkan tentang *game online*, sejak kelas IV jika dilihat berdasarkan umur berada pada usia 10-11 tahun ternyata ketika anak-anak dianggap mulai bertanggung jawab atas perilakunya sendiri dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah artinya pada usia ini anak mulai serius untuk meningkatkan *skill* dan pengetahuannya<sup>18</sup>. Berdasarkan karakteristik responden orang tua yang pekerjaannya sebagian besar bekerja sebagai Wiraswasta yaitu sebanyak 20 responden (27,4%) dan sebagian kecil terdapat 1 responden yang bekerja sebagai Guru dan TNI (1,4%).

Peran orang tua dalam mendampingi penggunaan *gadget* pada anak dapat dilihat melalui kesediaan dan keterlibatan orang tua dalam melakukan aktivitas pendampingan dengan anak. Ada orang tua yang memiliki kesediaan untuk mendampingi anak saat bermain *gadget*. Hanya saja terdapat perbedaan kesediaan peran orang tua dalam mendampingi penggunaan *gadget* pada anak. Ibu yang berprofesi sebagai Ibu Rumah Tangga lebih sering turut terlibat saat anak bermain *gadget* dengan ikut bermain bersama anak dan memanfaatkan *gadget* sebagai media pembelajaran bagi anak. Orang tua berkewajiban untuk mengontrol dan ikut mengawasi setiap kegiatan informasi yang diterima anak melalui bermain *game online* serta ikut berinteraksi saat anak bermain *game* dengan memberikan penjelasan yang baik dan tepat. Faktor-faktor yang mendukung sebagian besar orang tua memberikan *gadget* kepada anak yang didasari adanya pengetahuan mengenai dampak positif penggunaan *gadget* pada anak seperti memberikan pembelajaran dengan perkembangan teknologi modern bagi anak sehingga dapat menambah ilmu pengetahuan anak tentang dunia luar, dan dapat merangsang perkembangan otak anak. Terdapat pula orang tua yang menganggap bahwa dengan memberikan *gadget* maka akan membuat anak menjadi pintar dan agar anak tidak bermain keluar rumah.

## KESIMPULAN

1. Frekuensi Bermain *Game Online* Pada Anak Sekolah Dasar di SDN Banguntapan Bantul termasuk dalam kategori jarang yaitu sebanyak 54 responden (74,0%)
2. Motivasi Belajar Pada Anak Sekolah Dasar di SDN Banguntapan termasuk dalam kategori baik yaitu sebanyak 38 responden (52,1%)
3. Ada Hubungan Bermain *Game Online* Dengan Motivasi Belajar Anak Sekolah Dasar di SDN Banguntapan Bantul dengan nilai *signifcancy* pada hasil menunjukkan  $p = 0,001 (< 0,05)$ .

## SARAN

1. Siswa SDN Banguntapan  
Penelitian ini diharapkan agar siswa-siswi SDN Banguntapan Bantul dapat mampu mengatur waktu dengan baik, mulai dari waktu belajar dan waktu bermain *game online*, sehingga akan berpengaruh ke motivasi belajar dan prestasi belajar siswa.

2. STIKES Wira Husada Yogyakarta  
Hasil penelitian ini dapat menjadi saran bahan pembelajaran, menambah kepustakaan mengenai hubungan bermain *game online* dengan motivasi belajar anak sekolah dasar.
3. SDN Banguntapan Bantul  
Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi kepada sekolah untuk lebih lagi meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah saat mengikuti pembelajaran , dan sebagai bahan evaluasi bagi sekolah untuk memperhatikan motivasi belajar yang akan berdampak pada prestasi belajar siswa di sekolah.
4. Peneliti Selanjutnya  
Bagi peneliti selanjutnya apabila ingin meneliti tentang *game online* sebaiknya juga diteliti dengan cara menambahkan variabel prestasi dan aktivitas belajar pada penelitian selanjutnya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. & Rollings, A. 2010. *Fundamentals of Game Design*. Barkeley, CA: p
- Abdul Hadis, Nurhayati, *Psikologi dalam Pendidikan*, Bandung : Alfabeta, 2010
- Soleman, M. 2012. *Dampak Negatif Bermain Game Online*.  
[http://smaghangtua.org/magazine/kesehatan/61-dampak-negatif-dari-game-online-\(diunduh-kamis,4-April-2013\)](http://smaghangtua.org/magazine/kesehatan/61-dampak-negatif-dari-game-online-(diunduh-kamis,4-April-2013)).
- Marliana, 2014. *Hubungan Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Matematika Anak Usia Sekolah Kelas V Di Sekolah Dasar Saraswati I Denpasar Tahun 2014*. Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Udayana.
- Potter & Perry, 2009. *Fundamental Keperawatan*. Edisi 7. Jakarta: Salemba Medika.
- Nuhan, M. 2016. *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Belajar Siswa Kelas IV SDN Jarakan Kabupaten Bantul*. 6(5) Hal 494-501
- Yuli, Windi. 2017. *Hubungan Frekuensi Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Kelas XI IPA dan XI IPS di SMA Muhammadiyah VII Yogyakarta* Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan di Universitas Aisyiyah Yogyakarta
- Uno, Hamzah B. 2013. *Assesment Pembelajaran*. Jakarta Bumi Aksara.
- Dimiyanti dkk, 2011. *Belajar dan Pembelajaran* : PT Rinika Cipta
- Indra, Reza. 2020. *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Usia 10-12 Tahun*. Jurnal Surya Muda Departemen Keperawatan, Fakultas Kesehatan, Universitas Qamarul Huda Badaruddin, Lombok. Hal 18-26 P-ISSN 2656-5811
- Angela. 2013. *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir*. eJurnal Ilmu Komunikasi, (online), Vol.1, No. 2, (<http://ejournal.ilkom.fisif-unmul>)
- Jafri, 2018. *Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Sekolah Dasar*. Jurnal Prosiding Seminar Kesehatan Perintis. Program Studi Ilmu Keperawatan Stikes Perintis Padang E-ISSN : 2622-2256 Vol. 1 No. 1. Hal 1-19

- Wibowo, Adi. 2015. *Hubungan Permainan Game Online dengan Penurunan Motivasi Belajar pada Siswa di SDN 1 Sumber Gede Kecamatan Sekampung Kabupaten Lampung Timur Tahun 2016*. Jurnal S1 Keperawatan Stikes Aisyah Pringsewu. Hal 1-8. <http://jurnalktiku.blogspot.co.id>, diakses pada 25 Februari 2016, pukul 11:08 WITA.
- Nahdiatul Husna dkk.2017. *Hubungan Bermain Games Dengan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Di Kecamatan Banjarmasin Barat. JPG (Jurnal Pendidikan Geografi.) Volume 4 No 3 Hal 1-14.*
- Anhar. 2010. *PHP & My Sql secara Otodidak*. PT Trans Media, Jakarta.
- Diyantini, et all. 2015. *Hubungan Karakteristik dan kepribadian anak dengan kejadian bullying pada siswa kelas V di SD X di Kabupaten Bandung Fakultas Kedokteran Universitas Undayana Denpasar*. ISSN : 2303-1298.
- Elizabeth, dkk. 2019. *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa SMP di Kota Bandar Lampung*. Jurnal Psikologi Universitas Muhammadiyah Lampung Vol.1 No.2. Agustus 2019 ISSN 2655-6936.
- Maulidar, 2019. *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa di SD Negeri 2 Banda Aceh*. Jurnal Tunas Bangsa. Universitas Serambi Mekkah. Vol. 6, No.2. Hal 302-310
- Andrita, 2019. *Hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif siswa di SMAN 2 Ratahan*. E-Jurnal Keperawatan (e-kp) Vol 7 No 1. Hal 8.