



## **Pengaruh Penggunaan Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar**

Sopan Sopian Apriansah<sup>1</sup>, Gugun Gunadi<sup>2</sup>, Helmia Tasti Adri<sup>3</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Agama Islam Dan Pendidikan Guru, Universitas Djuanda Bogor

Volume 2 Nomor 4  
Desember 2025: 475-481

### Article History

*Submission: 09-08-2025*

*Revised: 18-12-2025*

*Accepted: 18-12-2025*

*Published: 20-12-2025*

### Kata Kunci:

Game online, motivasi belajar, siswa sekolah dasar, korelasi, pendidikan dasar.

### Keywords:

*Online games, learning motivation, elementary school students, correlation, basic education.*

### Korespondensi:

(Sopan Sopian Apriansyah)  
(Telp.-)  
(teaiyang59@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena meningkatnya penggunaan game online di kalangan siswa sekolah dasar yang dikhawatirkan berdampak pada penurunan motivasi belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan game online terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SDN Cisaat Gadis. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional. Data dikumpulkan melalui angket tertutup yang disebar kepada 37 siswa sebagai sampel dengan teknik sampling jenuh. Validitas dan reliabilitas instrumen diuji melalui analisis Pearson Product Moment dan Alpha Cronbach. Hasil analisis data menunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar -0,028 dengan tingkat signifikansi 0,872, yang berarti tidak terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan game online dengan motivasi belajar siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa frekuensi bermain game online tidak menjadi faktor utama yang memengaruhi semangat belajar siswa dalam konteks penelitian ini. Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa faktor-faktor lain seperti dukungan keluarga, strategi pembelajaran, dan kondisi psikologis siswa kemungkinan memiliki peranan yang lebih dominan. Implikasi dari hasil ini menunjukkan perlunya pendekatan pendidikan yang lebih komprehensif dan kontekstual untuk meningkatkan motivasi belajar, serta pentingnya pengawasan dan pendampingan terhadap aktivitas digital siswa.

**Abstract:** This study is motivated by the growing phenomenon of online game usage among elementary school students, which is suspected to negatively impact their learning motivation. The purpose of this research is to analyze the influence of online gaming on the learning motivation of fifth-grade students at SDN Cisaat Gadis. The study employed a quantitative approach with a correlational design. Data were collected through closed-ended questionnaires distributed to 37 students using a saturated sampling technique. The validity and reliability of the instrument were tested using Pearson Product Moment and Cronbach's Alpha analyses. The results showed a correlation coefficient of -0.028 with a significance level of 0.872, indicating that there is no significant relationship between the intensity of online game usage and students' learning motivation.



*These findings suggest that the frequency of playing online games is not a major factor influencing students' enthusiasm for learning in this context. The study concludes that other factors, such as family support, instructional strategies, and students' psychological conditions, are likely more influential. The implications of these findings highlight the need for a more comprehensive and contextual educational approach to foster learning motivation, as well as the importance of supervision and guidance in students' digital activities.*

---

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mendorong perubahan besar dalam kehidupan anak-anak usia sekolah dasar, termasuk dalam cara mereka mengakses hiburan dan berinteraksi. Salah satu bentuk hiburan yang paling banyak digemari saat ini adalah game online. Game jenis ini tidak hanya dimainkan melalui komputer, tetapi juga melalui gawai pintar yang mudah diakses kapan pun dan di mana pun. Menurut Katadata Insight Center (2022), anak Indonesia usia 6–12 tahun menghabiskan rata-rata 8,5 jam per minggu untuk bermain game. Fenomena ini menimbulkan kekhawatiran terhadap potensi dampaknya, khususnya terhadap motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keterlibatan siswa dalam proses

pendidikan. Motivasi yang rendah dapat menyebabkan siswa kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran, kurang fokus, dan memiliki kecenderungan untuk mengabaikan tugas-tugas akademik (Kurniawan, 2020). Beberapa studi mengindikasikan bahwa penggunaan game online yang berlebihan berkontribusi terhadap penurunan motivasi belajar (Prasetyo, 2021; Gunawan, 2019). Namun demikian, terdapat pula pandangan yang menilai bahwa game dengan unsur edukatif dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam belajar (Fahimah, 2016). Hal ini menunjukkan bahwa hubungan antara game online dan motivasi belajar masih perlu dikaji secara lebih mendalam.

Berdasarkan pengamatan awal di SDN Cisaat Gadis, beberapa siswa menunjukkan gejala rendahnya

motivasi belajar, seperti kurangnya semangat dalam mengikuti pelajaran dan kecenderungan lebih tertarik membicarakan game online dibandingkan materi pelajaran. Kondisi ini memunculkan pertanyaan: apakah terdapat pengaruh penggunaan game online terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SDN Cisaat Gadis? Pertanyaan ini menjadi rumusan masalah utama dalam penelitian ini.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh penggunaan game online terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SDN Cisaat Gadis. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Instrumen berupa angket tertutup disebarakan kepada seluruh siswa kelas V ( $n = 37$ ) sebagai sampel. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan untuk memastikan instrumen yang digunakan memenuhi standar ilmiah.

Penelitian ini memiliki kontribusi ilmiah dalam memperkaya kajian mengenai pengaruh media digital terhadap aspek psikopedagogik siswa di tingkat sekolah dasar. Temuan dalam

studi ini diharapkan dapat mengisi celah penelitian terdahulu yang menunjukkan hasil tidak konsisten terkait pengaruh game online terhadap motivasi belajar. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar pengambilan kebijakan bagi guru, orang tua, dan pengembang media pendidikan dalam mengelola interaksi anak dengan game online secara lebih bijak dan konstruktif.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei korelasional untuk menguji hubungan antara tingkat penggunaan game online dan motivasi belajar siswa. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti mengumpulkan data dalam jumlah cukup besar dan menganalisis hubungan antarvariabel secara statistik. Fokus utama penelitian adalah mengetahui sejauh mana intensitas bermain game online berpengaruh terhadap semangat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V di SDN Cisaat Gadis, Kabupaten Sukabumi, dengan jumlah responden sebanyak 37 orang yang seluruhnya dijadikan sampel melalui teknik sampling jenuh. Kriteria pemilihan subjek didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa kelas V berada dalam masa transisi menuju jenjang pendidikan yang lebih tinggi, dan telah memiliki akses serta pengalaman cukup luas dalam menggunakan perangkat digital, termasuk untuk bermain game online.

Data dikumpulkan melalui angket tertutup yang disusun berdasarkan indikator-indikator pada masing-masing variabel, yaitu intensitas penggunaan game online dan motivasi belajar. Instrumen tersebut diuji terlebih dahulu untuk validitas dan reliabilitasnya. Data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan teknik korelasi Pearson Product Moment dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Teknik ini digunakan untuk mengetahui kekuatan dan arah hubungan antara kedua variabel, serta

menguji signifikansi statistik dari hubungan tersebut.

## HASIL & PEMBAHASAN

### Hubungan antara Penggunaan Game Online dan Motivasi Belajar

Hasil uji korelasi Pearson Product Moment menunjukkan bahwa nilai koefisien korelasi antara penggunaan game online dan motivasi belajar siswa adalah sebesar  $-0,028$  dengan tingkat signifikansi  $0,872$ . Nilai ini mengindikasikan bahwa hubungan antara kedua variabel bersifat negatif sangat lemah dan tidak signifikan secara statistik. Dengan kata lain, intensitas bermain game online tidak berkorelasi secara nyata dengan tinggi rendahnya motivasi belajar siswa kelas V di SDN Cisaat Gadis. Temuan ini menunjukkan bahwa peningkatan atau penurunan aktivitas bermain game online tidak memiliki konsekuensi langsung terhadap semangat siswa dalam belajar pada konteks penelitian ini.

### Interpretasi dan Keterkaitan dengan Studi Sebelumnya

Temuan tersebut sejalan dengan sebagian studi terdahulu yang menyimpulkan bahwa pengaruh game online terhadap aspek psikologis siswa sangat kontekstual. Gentile et al. (2004) menyebutkan bahwa media digital interaktif seperti game dapat menggarisbawahi pentingnya tidak hanya fokus pada aktivitas digital itu sendiri, tetapi juga pada bagaimana lingkungan sosial dan strategi pembelajaran dibangun untuk mendukung motivasi intrinsik siswa. Peneliti merekomendasikan agar studi lanjutan mempertimbangkan variabel tambahan seperti tipe game, gaya belajar, serta dukungan sosial sebagai faktor mediasi yang potensial dalam hubungan antara penggunaan teknologi dan hasil belajar siswa. Penelitian menunjukkan bahwa dampak game online tidak bersifat universal, melainkan bergantung pada faktor

seperti jenis permainan, durasi penggunaan, kontrol orang tua, serta kondisi lingkungan belajar. Dalam penelitian ini, karakteristik siswa, pendekatan pembelajaran guru, dan dukungan keluarga diduga lebih dominan dalam membentuk motivasi belajar.

### **Implikasi Akademik dan Kontribusi Penelitian**

Dari sudut pandang akademik, hasil ini memberikan kontribusi dalam memperkaya diskursus tentang pengaruh teknologi digital terhadap perilaku belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini menegaskan bahwa frekuensi bermain game online tidak serta merta menjadi penentu tunggal dalam dinamika motivasi belajar. Oleh karena itu, pendekatan pendidikan yang lebih holistik dan kontekstual diperlukan dalam memahami faktor-faktor motivasional pada anak usia sekolah dasar. Penelitian ini juga.

### **SIMPULAN**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan yang

signifikan antara penggunaan game online dan motivasi belajar siswa kelas V di SDN Cisaat Gadis. Dengan nilai koefisien korelasi sebesar  $-0,028$  dan signifikansi  $0,872$ , dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain game online bukanlah faktor yang berpengaruh langsung terhadap semangat belajar siswa dalam konteks ini. Temuan ini menjawab bahwa tujuan dan rumusan masalah penelitian—yakni untuk mengetahui pengaruh penggunaan game online terhadap motivasi belajar siswa—tidak terkonfirmasi secara statistik.

Implikasi dari hasil ini menunjukkan bahwa pengaruh media digital seperti game online perlu ditinjau lebih kontekstual, dan motivasi belajar siswa tampaknya lebih dipengaruhi oleh faktor lain seperti lingkungan belajar, pendekatan guru, dan dukungan keluarga. Secara teoritis, penelitian ini memperkaya literatur yang menunjukkan bahwa tidak semua bentuk aktivitas digital berdampak negatif terhadap pendidikan. Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada ukuran sampel yang

kecil dan ruang lingkup lokasi yang sempit. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan variabel mediasi dan memperluas populasi agar dapat menggambarkan hubungan yang lebih kompleks dan generalisasi yang lebih kuat.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Kepala Sekolah, guru, serta seluruh siswa kelas V SDN Cisaat Gadis yang telah bersedia menjadi responden dan memberikan dukungan selama proses pengumpulan data. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing atas bimbingan, arahan, dan masukan yang sangat berarti dalam penyusunan penelitian ini. Tidak lupa, penulis menghargai peran keluarga dan rekan-rekan sejawat yang telah memberikan semangat dan bantuan selama proses penulisan artikel ini berlangsung.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Fahimah, N. (2016). *Pengaruh Media Game Edukatif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 45–52.
- Gunawan, R. (2019). *Dampak Game Online terhadap Prestasi Belajar*

*Anak Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan, 15(2), 101–108.

Katadata Insight Center. (2022). *Perilaku Konsumsi Digital Anak-anak di Indonesia*. Jakarta: KIC Press.

Kurniawan, A. (2020). *Motivasi Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya pada Siswa SD*. Jurnal Psikologi Pendidikan, 12(3), 33–40.

Prasetyo, D. (2021). *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP*. Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 9(2), 87–94.

Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R., & Walsh, D. A. (2004). *The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance*. Journal of Adolescence, 27(1), 5–22.