

PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SD KRISTEN CITRA BANGSA

Ignasius Raimundus Pati¹

¹Universitas Citra Bangsa, Provinsi Nusa Tenggara Timur, Kode Pos 85111

¹patinihadedi@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan : untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa di SD Kristen Citra Bangsa Kupang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pengumpulan datanya yaitu penyebaran angket kuisioner. Proses analisis datanya menggunakan teknik analisis *bivariate* dan diperoleh hasilnya yaitu ada pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa di SD Kristen Citra Bangsa Kupang, yang dibuktikan dengan data hasil penelitian sebagai berikut : untuk mengetahui hubungan pengaruh *game online* dengan motivasi belajar siswa maka dilakukan uji *pearson correlation* didapatkan hasil bahwa $r_{tabel} = 0,326$ lebih kecil dari $r_{kritis} = 0,444$ ($0,326 < 0,444$) dan taraf signifikan $\alpha = 0,081$ lebih besar dari batas kritis = $0,05$ ($0,081 > 0,05$) maka dengan ini dinyatakan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak, dengan kata lain ada pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa di SD Kristen Citra Bangsa Kupang.

Kata Kunci: *Game Online, Motivasi Belajar, Analisis Bivariate*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin canggih, tentu membawahkan pengaruh bagi aspek kehidupan manusia. Salah satu aspek yang mengikuti perkembangan kemajuan teknologi yaitu munculnya permainan *audio visual* dan komputer yaitu *game elektronik*. Salah satu contohnya adalah *game online*.

Permainan *game online* untuk saat ini sudah memasuki lingkungan sekolah khususnya bagi siswa kelas V SD Kristen Citra Bangsa Kupang. Aktivitas bermain *game online* sudah menjadi rutinitas kegiatan siswa sehari-hari. Selain permainannya yang menarik, kehadiran *game online* tentunya menyebabkan aktivitas belajar siswa terganggu. Hal ini disebabkan karena fokus belajar siswa

sudah terbagi. Oleh karena itu, tujuan dilakukan penelitian ini untuk mencari tahu ada tidaknya pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa di kelas V SD Kristen Citra Bangsa Kupang.

Menurut Adams dan Rollings (dalam Pratama, 2017 : 9) *game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin - mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet. *Game online* merupakan aplikasi permainan yang terdiri dari beberapa *genre* yang memiliki aturan main dan tingkatan-tingkatan tertentu.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dengan deskripsi statistik data analisisnya menggunakan bantuan Program SPSS 16.0, dengan variabel datanya yaitu

variabel X adalah *game online* dan variabel Y adalah motivasi belajar.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan angket. Angket berisi sejumlah pernyataan terstruktur yang diisi sendiri oleh responden. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrumen *game online* dan instrumen motivasi belajar.

Pengujian instrumen kedua variabel dilakukan dengan melakukan uji validitas dan reliabilitas data. Untuk uji validitas menggunakan teknik *product moment pearson*, dengan rumusnya yaitu :

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(n\sum x^2 - (\sum x)^2) \cdot (n\sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Ket :

r_{xy} =Koefisien korelasi

n =Jumlah responden

X=Variabel pertama (bebas)

Y=Variabel kedua (terikat)

$\sum x$ =Jumlah skor item/nilai tiap item

$\sum y$ =Jumlah total item/ nilai total item

$\sum xy$ =Jumlah hasil antar skor tiap item dengan skor total

$\sum x^2$ =Jumlah kudrat skor item

$\sum y^2$ =Jumlah kudrat skor total

Pada penelitian ini data dikatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$. Untuk jumlah data $n = 20$, dan taraf signifikan = 0,05%,

dengan $r_{kritis} \text{ product moment} = 0,444$. Maka hasil r_{hitung} adalah sebagai berikut :

1. Variabel *Game Online*

No Item	<u>r_{tabel}</u>	r_{xy}	<u>Keterangan</u>
X1	0,444	0,865	Valid
X2	0,444	0,824	Valid
X3	0,444	0,804	Valid
X4	0,444	0,726	Valid
X5	0,444	0,793	Valid
X6	0,444	0,568	Valid
X7	0,444	0,505	Valid
X8	0,444	0,865	Valid
X9	0,444	0,824	Valid
X10	0,444	0,804	Valid
X11	0,444	0,726	Valid
X12	0,444	0,793	Valid
X13	0,444	0,568	Valid
X14	0,444	0,505	Valid
X15	0,444	0,865	Valid
X16	0,444	0,824	Valid
X17	0,444	0,804	Valid
X18	0,444	0,726	Valid
X19	0,444	0,793	Valid
X20	0,444	0,568	Valid
X21	0,444	0,505	Valid
X22	0,444	0,793	Valid
X23	0,444	0,568	Valid
X24	0,444	0,804	Valid
X25	0,444	0,726	Valid
X26	0,444	0,793	Valid
X27	0,444	0,568	Valid
X28	0,444	0,505	Valid
X29	0,444	0,793	Valid
X30	0,444	0,568	Valid

Dari hasil pengujian diatas diperoleh hasilnya yaitu semua item variabel *game online* lolos uji dan dijadikan sebagai instrumen penelitian.

2. Variabel Motivasi Belajar

No Item	<i>r</i> _{tabel}	<i>r</i> _{xy}	Keterangan
Y1	0,444	0,880	Valid
Y2	0,444	0,840	Valid
Y3	0,444	0,817	Valid
Y4	0,444	0,754	Valid
Y5	0,444	0,785	Valid
Y6	0,444	0,528	Valid
Y7	0,444	0,451	Valid
Y8	0,444	0,880	Valid
Y9	0,444	0,840	Valid
Y10	0,444	0,817	Valid
Y11	0,444	0,754	Valid
Y12	0,444	0,785	Valid
Y13	0,444	0,528	Valid
Y14	0,444	0,451	Valid
Y15	0,444	0,880	Valid
Y16	0,444	0,840	Valid
Y17	0,444	0,817	Valid
Y18	0,444	0,754	Valid
Y19	0,444	0,785	Valid
Y20	0,444	0,528	Valid

Dari hasil pengujian diatas diperoleh hasilnya yaitu semua item variabel motivasi belajar lolos uji dan dijadikan sebagai instrumen penelitian.

Uji reliabilitas data dalam penelitian ini dilakukan dengan membuang item yang tidak valid dan menguji kembali item yang valid untuk mengetahui apakah item yang valid tersebut reliabel atau tidak. Rumus yang digunakan adalah *Alpha Cronsbach* (α):

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Ket :

r_{11} = Reliabilitas instrumen

n = Banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma_i^2$ = Jumlah varian item

σ = Varians total

Berdasarkan jumlah data (n) = 20 dan taraf signifikan (0,05) diperoleh *r*_{kritis} *prduct moment* sebesar (0,444). Maka hasil uji reliabilitas yaitu :

1. Variabel *Game Online*

**Reliability statistics
game online**

<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Items
.969	30

Dari 30 item angket *game online* diperoleh *alpha cronbach's* sebesar α = (0,969) sehingga nilai alpha lebih besar dari *r*_{kritis} *product moment* (0,444) yang berarti nilai “ α ” hampir mendekati angka 1. Maka dapat dikatakan bahwa angket *game online* reliabel dan layak untuk dijadikan instrumen penelitian.

2. Variabel Motivasi Belajar

**Reliability statistics
motivasi belajar**

<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Items
.956	20

Dari 20 item angket motivasi belajar diperoleh *alpha cronbach's* sebesar α = (0,956) sehingga nilai *alpha* lebih besar dari *r*_{kritis} *product moment* (0,444) yang berarti nilai “ α ” hampir mendekati angka 1. Maka dapat dikatakan bahwa angket motivasi belajar

reliabel dan layak untuk dijadikan instrumen penelitian.

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah “analisis bivariat”. Analisis bivariat dilakukan untuk melihat adanya hubungan antara kedua variabel dan melihat kemaknaan antara variabel.

Uji statistik untuk analisis data menggunakan rumus uji *pearson correlations*, yaitu :

$$rs = \frac{6 \sum d^2}{n(n^2 - 1)}$$

Ket :

rs = koefisien korelasi spearman

$\sum d^2$ = total kuadrat selisih antar ranking

n = jumlah sampel penelitian.

Berdasarkan data angket yang ada, dilakukan analisis data dan diperoleh hasil sebagai berikut :

**Bivariat Anality
Correlations**

		jumlah x	jumlah y
jumlahx	Pearson Correlation	1	-.326
	Sig. (1-tailed)		.081
	N	20	20
jumlahy	Pearson Correlation	-.326	1
	Sig. (1-tailed)	.081	
	N	20	20

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data yang dilakukan dan perolehan hasil yang didapatkan serta hasil pendeskripsian datanya, maka disimpulkan bahwa ada

hubungan antara kedua variabel yang dibuktikan dengan perolehan data pada tabel hasil analisis bivariat, dengan teknik uji *pearson correlations* :

		jumlah x	jumlah y
jumlah	Pearson Correlation	1	-.326
x	Sig. (1-tailed)		.081
	N	20	20
jumlah	Pearson Correlation	-.326	1
y	Sig. (1-tailed)	.081	
	N	20	20

Penelitian ini berusaha menjawab permasalahan penelitian tentang pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa di SD Kristen Citra Bangsa Kupang. Berdasarkan hasil pengolahan data yang terkumpul melalui teknik pengambilan data angket, maka untuk mendapatkan hasil akhir penelitian ini perlu dilakukan uji *pearson correlation* dan didapatkan hasil yaitu : “jika $r_{tabel} = 0,326$ lebih kecil dari $r_{kritis} = 0,444$ ($0,326 < 0,444$) dan taraf signifikan $\alpha = 0,081$ lebih besar dari batas kritis = 0,05 ($0,081 > 0,05$) maka dengan ini dinyatakan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak, dengan kata lain terdapat pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa di SD Kristen Citra Bangsa Kupang “.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data tentang pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa di SD Kristen Citra Bangsa Kupang, maka didapatkan kesimpulannya yaitu : adanya pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa, yang diperoleh melalui teknik analisis bivariat dengan uji datanya menggunakan uji *pearson correlation* untuk mengetahui adanya korelasi antara kedua variabel, dan diketahui besar korelasinya adalah 326 atau (-0,326) data statistik, dan taraf signifikan untuk kedua variabel adalah sig.(1-tailed) 0,081. Taraf signifikan $0,081 > 0,05$ batas kritis, Sehingga dapat dikatakan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak, dengan kata lain bahwa ada pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa di SD Kristen Citra Bangsa Kupang, dan pengaruh yang ada diketahui lebih kearah positif seperti : meningkatnya konsentrasi dan fokus belajar siswa serta meningkatkan respon dan kecepatan berpikir siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Angela. (2013). Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Iilir.
- [2] Arisman, Dwi. (2015). Analisis Korelasi Bermain *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa, Pekanbaru.
- [3] Islamuddin, Haryu. (2012). Psikologi Pendidikan, Yogyakarta: PT. Pustaka Pelajar.
- [4] Khuluqo, Ishana. (2015). Belajar Dan Pembelajaran, Jakarta: PT. Bumi Aksara
- [5] Suprihatin, Siti. (2017). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.
- [6] Syahputra, Teuku. (2017). Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Prilaku Komunikasi Remaja, Banda Aceh.
- [7] Wadah, Nurul. (2014). Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 164 Penam, Pekanbaru.