

HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN PRESTASI SISWA

Apriani Susmita Sari^{1*}, Sasteri Yuliyanti², L. Puguh W B³, Supriadi⁴

**Program Studi S1 Ilmu Keperawatan, STIKes Hamzar, Lombok Timur^{1,2,3,4}*
Corresponding author: aprianisusmita92@gmail.com/081913533652

Info Artikel

Sejarah artikel
Diterima 22.11.2023
Disetujui 27.11.2023
Dipublikasi 2.03.2024

Keywords : *Game online*,
Motivasi belajar, Prestasi siswa

Abstrak

Latar belakang *Game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan *internet*. *Game online* memiliki dampak positif yaitu bisa meningkatkan keterampilan fisik dan juga kemampuan intelektual dan fantasi pada siswa. Dampak negatif *game online* bagi siswa yaitu waktu untuk belajar akan terbuang sia-sia dan siswa menggunakan waktu luang hanya untuk bermain sehingga dapat menyebabkan prestasi belajar dan motivasi belajar siswa menurun. Motivasi belajar adalah hal yang sangat penting dalam peningkatan prestasi belajar. Asumsi yang diperoleh dalam motivasi belajar dapat dilihat dari prestasi belajar dan aspek kognitif siswa. Tujuan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan intensitas bermain *game online* terhadap motivasi belajar dan prestasi siswa di SMPN 2 Sikur. Metode penelitian ini menggunakan rancangan kuantitatif korelasional dengan desain *cross-sectional study*. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *Stratified random sampling*. Sampel pada penelitian ini sebanyak 110 siswa yang bermain *game online* di SMPN 2 Sikur kelas 7 dan 8. Hasil berdasarkan uji statistik korelasi *rank spearman* hubungan intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar didapatkan nilai signifikansi sebesar $0,090 > 0,05$ dan hubungan intensitas bermain *game online* dengan prestasi siswa didapatkan nilai signifikansi sebesar $0,629 > 0,05$ yang berarti H_0 diterima dan H_a ditolak. Dengan demikian disimpulkan tidak ada hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar dan prestasi siswa di SMPN 2 Sikur. Kesimpulan berdasarkan hasil tersebut diharapkan bagi guru beserta orang tua lebih memperhatikan anaknya terutama mencakup aktivitas anak dalam menggunakan teknologi yang perkembangannya saat ini semakin pesat terutama dalam membangkitkan motivasi dan prestasi siswa melalui IPTEK.

Relationship of intensity plying online games towards learning motivation and achievement studie

ABSTRAC

Background Online games are games that can be accessed by many players, where the machines used by players are connected by an internet network. Online games have a positive impact that can improve physical skills as well as intellectual and fantasy abilities in students. The negative impact of online games for students is that time to study will be wasted and students use their spare time only to play so that it can cause learning achievement and student motivation to decrease. Learning motivation is very important in improving learning achievement. The assumptions obtained in learning motivation can be seen from the learning achievement and cognitive aspects of students. Objective This study aimed relationship between the the intensity of playing online games with learning motivation and student achievement at SMPN 2 Sikur. Methods This study used a correlational quantitative design with a cross-sectional study design. Sampling in this study using stratified random sampling. The sample in this study was 110 students who played online games at SMPN 2 Sikur grades 7 and 8

Results Correlation statistical test, the Spearman rank relationship between the intensity of playing online games and learning motivation obtained a significance value of $0.090 > 0.05$. online games with student achievement obtained a significance value of $0.629 > 0.05$, which means H_0 is accepted and H_a is rejected. Thus, it can be concluded that there is no relationship between the intensity of playing online games with learning motivation and student achievement at SMPN 2 Sikur. Conclusion Based on these results, it is hoped that teachers and parents will pay more attention to their children, especially including children's activities in using technology, which is currently growing rapidly, especially in generating motivation and student achievement through science and technology.

Keywords: Online games. Learning motivation, student achievement

Pengantar

Kemajuan teknologi informasi di era modern tidak dipungkiri terjadi sangat pesat. Salah satu teknologi yang paling nyata pada era modern ini adalah *internet*. Penggunaan *internet* saat ini dapat diakses dengan mudah untuk mendapatkan informasi dari berbagai belahan dunia. Sejak adanya *internet*, maka semua informasi terkini sangat mudah didapatkan, tentunya banyak juga hiburan yang ditawarkan dari *internet* seperti, *instagram*, *email*, *film*, *berita*, *facebook*, *tiktok* dan yang lagi trending saat ini yaitu *game online* (Yunus & Hamid, 2021). Berdasarkan Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa *Internet* Indonesia (APJII) tahun 2017, sebanyak 143,26 juta orang atau 54,68% dari populasi Indonesia menggunakan *internet*. Penetrasi pengguna *internet* terbesar di usia 13-18 tahun (75,50%). Perangkat yang paling banyak diakses adalah *game online* (44,16%) (Kementerian Komunikasi Dan Informatika, 2018).

Menurut Adams dan Rollings dalam (Pratama 2017), *game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan *internet*. *Game online* mempunyai daya tarik tersendiri yang membuat para siswa lebih senang bermain ketimbang belajar. Aktivitas bermain *game online* sudah menjadi rutinitas setiap harinya bagi para siswa. Selain menyenangkan, *game online* juga bisa membuat kecanduan sehingga para siswa lupa waktu belajar. *Game online* memiliki dampak positif yaitu bisa meningkatkan keterampilan fisik dan juga kemampuan intelektual dan fantasi pada siswa. Dampak negatif *game online* bagi siswa yaitu waktu untuk belajar akan terbuang sia-sia dan siswa menggunakan waktu luang hanya untuk bermain sehingga dapat menyebabkan prestasi belajar dan motivasi belajar siswa menurun (Irmawati, 2016).

Motivasi belajar adalah hal yang sangat penting dalam peningkatan prestasi belajar. Asumsi yang diperoleh dalam motivasi belajar dapat dilihat dari prestasi belajar dan aspek kognitif siswa. Kesadaran dari motivasi belajar siswa dapat dilihat dari kehidupan sehari-hari masing-masing individu siswa baik di rumah maupun di sekolah (Irmawati, 2016). Perkembangan teknologi tentunya bisa membuat siswa SMPN 2 Sikur bisa memanfaatkan teknologi dengan baik bukan hanya digunakan untuk bermain *game online* saja, tetapi bisa digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar dengan mencari hal-hal yang bermanfaat untuk meningkatkan prestasi siswa.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan oleh nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru (Jaenab. H.A, dalam Pramesti 2019). Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar ada dua yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal itu ada dua yaitu faktor psikologis dan fisiologis. Faktor psikologis yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar meliputi tingkat pengamatan yang rendah, kurangnya minat dalam belajar, rendahnya motivasi belajar, kondisi kesehatan mental kurang baik karena lamanya bermain *game online*. Faktor fisiologis yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar meliputi kondisi fisik, yang mana pada umumnya kondisi fisik mempengaruhi kehidupan seseorang, dan panca indra. Faktor eksternal yaitu faktor sosial dan non sosial (Pramesti et al., 2019).

Walaupun *game online* sangat menarik untuk dimainkan bagi para siswa, tetapi bisa menjadi kebiasaan yang buruk yaitu prestasi belajar dan motivasi belajar bisa menurun bila berlebihan dalam bermain. Dampak terlalu banyak bermain *game online* bagi prestasi belajar dan motivasi belajar siswa yaitu sulit dalam konsentrasi saat di sekolah karena disebabkan pikirannya selalu berada dalam *game* yang dimainkannya dan ingin segera pulang bermain *game*, siswa akan sulit berekspresi dan berkonsentrasi artinya terbiasa berinteraksi satu arah saja yaitu didepan layar, hal itu membuat anak sulit berinteraksi dan akan menemukan waktu untuk mengekspresikan diri sendiri apabila diperhadapkan dengan teman yang lainnya yang memiliki tingkat aktif, lincah dan penuh eksplorasi darinya dan menyebabkan berkurangnya sosialisasi sehingga siswa yang kebanyakan bermain *game online* prestasi dan motivasi belajarnya menurun dari waktu ke waktu (Nizar & Hajaroh, 2019).

Berdasarkan penelitian terdahulu mengenai kecanduan *game online* dan prestasi belajar diteliti oleh Faridah BD dkk. (2020), yang menyatakan bahwa tidak ada hubungan yang bermakna antara prestasi belajar dengan kecanduan *game online* di SMPN 39 Padang Tahun 2020. Sedangkan menurut penelitian yang dilakukan oleh Utami D dkk (2020) tentang intensitas bermain *game online* dan motivasi belajar dengan prestasi belajar mahasiswa fakultas kedokteran menyatakan bahwa terdapat hubungan yang bermakna antara intensitas bermain *game online* dan motivasi belajar dengan prestasi belajar pada mahasiswa Fakultas

Kedokteran Umum Universitas Malahayati Angkatan 2018.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 1 Oktober 2021 di SMPN 2 Sikur dengan metode wawancara dan observasi yang dilakukan pada 10 siswa yang bermain *game online* baik itu yang bermain dengan PC ataupun *smartphone* kelas 7 dan 8 didapatkan sebanyak 7 siswa sering mengakses *game online* dengan durasi waktu > 5 jam perhari dan memiliki prestasi kurang di kelas dengan melihat nilai raport semester 1 dan memiliki nilai rata-rata 70-75 dan sebanyak 3 siswa yang hanya mengakses *game online* dengan durasi waktu < 1 jam perhari memiliki prestasi baik/mendapat peringkat 3 dan 10 besar di kelas dengan nilai rata-rata raport 85-89.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Prestasi dan Motivasi Belajar Siswa di SMPN 2 Sikur”.

Bahan dan Metode

Penelitian ini menggunakan rancangan kuantitatif korelasional dengan desain *cross-sectional study*. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VII dan VIII SMPN 2 Sikur yang bermain *game online* sebanyak 152 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Stratified random sampling* sebanyak 110 siswa yang memenuhi kriteria inklusi. Teknik pengumpulan data dengan kuesioner dan nilai raport siswa. Analisis data menggunakan uji *Spearman rank*.

Hasil Penelitian

1. Analisis Univariat

Tabel 1. Karakteristik Responden

Karakteristik	F	%
Jenis Kelamin		
1. Laki-laki	67	60,9
2. Perempuan	43	39,1
Jumlah	110	100
Usia		
1. 12-13 Tahun	46	41,8
2. 14-15 Tahun	64	58,2
Jumlah	110	100
Kelas		
1. Kelas 7	52	47,3
2. Kelas 8	58	52,7
Jumlah	110	100

Berdasarkan tabel 1. didapatkan bahwa jumlah responden seluruhnya adalah 110 siswa. Berdasarkan karakteristik jenis kelamin diketahui bahwa sebagian besar

responden dalam penelitian ini adalah laki-laki yaitu sebesar (60,9%). Berdasarkan umur yang terbanyak yaitu umur 14-15 tahun sebesar (58,2%). Berdasarkan kelas responden yang terbanyak kelas 8 sebesar (52,7%).

Tabel 2. Distribusi frekuensi berdasarkan intensitas bermain *game online*, motivasi belajar, dan prestasi siswa

Intensitas Bermain <i>Game Online</i> , Motivasi Belajar, dan Prestasi Siswa	f	%
Intensitas Bermain <i>Game Online</i>		
1. Tinggi (> 6 Jam)	10	9,1
2. Sedang (3-5 Jam)	79	70,9
3. Rendah (< 2 Jam)	22	20
Jumlah	110	100
Motivasi Belajar		
1. Tinggi	60	54,5
2. Sedang	49	44,5
3. Rendah	1	0,9
Jumlah	110	100
Prestasi Siswa		
1. Sangat Baik	10	9,1
2. Baik	94	85,5
3. Cukup Baik	5	4,5
4. Kurang	1	0,9
Jumlah	110	100

Berdasarkan tabel 2. didapatkan hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* tinggi (>6 jam) sebesar 10 (9,1%), intensitas yang sedang sebanyak 79 (70,9%) dan intensitas rendah (<2 jam) sebanyak 22 (20%). Untuk motivasi belajar lebih banyak sebesar 60 (54,5%) memiliki motivasi tinggi, sebanyak 49 (44,5%) mempunyai motivasi sedang dan sebanyak 1 (0,9%) memiliki motivasi kurang. Sedangkan untuk prestasi siswa mayoritas 94 (85,5%) memiliki prestasi baik, untuk siswa dengan prestasi sangat baik sebesar 10 (9,1%), prestasi siswa cukup baik sebanyak 5 (4,5%) dan prestasi siswa yang kurang sebanyak 1 (0,9%).

2. Analisis Bivariat

a. Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Motivasi Belajar

Tabel 3. Analisis Tabulasi Silang Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Motivasi Belajar Siswa di SMPN 2 Sikur

Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	Motivasi Belajar			Total
	Motivasi Tinggi	Motivasi Sedang	Motivasi Rendah	

Intensitas Tinggi	7	3	0	10
Intensitas Sedang	40	37	1	78
Intensitas Rendah	13	9	0	22
Total	60	49	1	110

Berdasarkan tabel 3. didapatkan bahwa responden dengan intensitas tinggi memiliki motivasi belajar tinggi sebanyak 7 siswa, motivasi belajar sedang sebanyak 3 siswa. Responden dengan intensitas sedang memiliki motivasi belajar tinggi sebanyak 40 siswa, motivasi sedang sebanyak 37 siswa dan yang memiliki motivasi rendah sebanyak 1 siswa. Responden dengan intensitas rendah memiliki motivasi belajar tinggi sebanyak 13 siswa, motivasi sedang sebanyak 9 siswa.

Berdasarkan tabel 3. didapatkan hasil uji korelasi *Rank Spearman* diperoleh nilai *Correlation Coefficient* sebesar 0,162 artinya korelasi antara kedua variabel tersebut sangat lemah dan didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,090 ($p > 0,05$). Karena nilai $p\text{-value} > 0,05$ maka keputusan uji adalah H_0 diterima dan H_a ditolak, sehingga disimpulkan tidak ada hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa SMPN 2 Sikur.

b. Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Prestasi Siswa

Tabel 4 Analisis Tabulasi Silang Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Siswa di SMPN 2 Sikur

Intensitas Bermain Game Online	Prestasi Siswa				Total
	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	
Intensitas Tinggi	1	8	1	0	10
Intensitas Sedang	7	67	3	1	78
Intensitas Rendah	2	19	1	0	22
Total	10	94	5	1	110

Berdasarkan tabel 4. didapatkan bahwa responden dengan intensitas tinggi memiliki prestasi sangat baik sebanyak 1, baik sebanyak 8 siswa, prestasi cukup baik sebanyak 1 siswa. Responden dengan intensitas sedang memiliki prestasi sangat baik sebanyak 7 siswa, prestasi baik sebanyak 67 siswa, prestasi cukup baik sebanyak 3 dan prestasi kurang sebanyak 1 siswa. Responden dengan intensitas rendah memiliki prestasi sangat baik sebanyak 2 siswa, baik sebanyak 19 siswa dan prestasi cukup baik sebanyak 1 siswa.

Berdasarkan tabel 4. didapatkan hasil uji korelasi *Rank Spearman* diperoleh nilai *Correlation Coefficient* 0,047 artinya korelasi antara kedua variabel tersebut sangat lemah dan didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,629 ($p > 0,05$). Karena nilai $p\text{-value} > 0,05$ maka keputusan uji adalah H_0 diterima dan H_a ditolak, sehingga disimpulkan tidak ada hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan prestasi siswa SMPN 2 Sikur.

Pembahasan

1. Intensitas Bermain Game Online

Berdasarkan hasil penelitian dari 110 responden mengenai intensitas bermain *game online* diperoleh hasil bahwa sebagian besar intensitas bermain *game online* kategori sedang (70,9%). Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Haqq (2016) yang dilakukan pada anak remaja di warnet menunjukkan intensitas bermain *game online* pada kategori sedang sebesar (70%). Ini artinya anak-anak memiliki kecenderungan bermain *game online* dalam waktu yang banyak dan sering. Alasan yang menyebabkan anak kecanduan *game online* yaitu kurang kontrol, stress/depresi kurang kegiatan dan lingkungan seperti lingkungan sekitar yang mayoritasnya bermain *game online*, biasanya yang sangat berpengaruh adalah teman sebaya (Smart 2016).

Intensitas bermain *game online* merupakan seberapa sering seseorang bermain game setiap minggunya (Kartini 2016). Pada anak usia sekolah terdapat sepertiga yang bermain *game online* dan terdapat (7%) dari anak yang bermain *game online* tersebut paling sedikit bermain *game online* 30 jam dalam satu minggu (Mark Griffithit dalam Ridwan Syahrhan, 2015).

2. Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil penelitian dari 110 responden mengenai motivasi belajar diperoleh hasil penelitian bahwa sebagian besar motivasi belajar siswa dalam kategori tinggi (54,5%). Hasil penelitian ini diperkuat oleh peneliti yang dikemukakan oleh Jannah tahun 2015, hubungan kecanduan game dengan motivasi belajar siswa dan implikasi terhadap bimbingan dan konseling. Didapatkan hasil uji univariat lebih dari separoh yaitu 63,2% anak mempunyai motivasi belajar tinggi.

Hasil diatas sesuai dengan teori dikemukakan oleh Oktiani 2017, Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual. Perannya yang khas adalah

dalam hal penambahan gairah, merasa senang dan semangat dalam belajar. Siswa yang memiliki motivasi yang kuat, akan memiliki banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar.

3. Prestasi siswa

Berdasarkan hasil penelitian dari 110 responden mengenai prestasi siswa diperoleh hasil penelitian bahwa sebagian besar prestasi siswa dalam kategori baik (85,5%). Hasil ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Pande & Marheni (2015), hubungan kecanduan game online dengan prestasi belajar siswa didapatkan 38,2% siswa mempunyai prestasi yang baik.

Menurut Kurniawaty (2010) dalam rangka meningkatkan prestasi belajar anak ada beberapa hal yang harus dilakukan orangtua agar anak bisa berprestasi di sekolah yaitu peran dan dukungan guru di sekolah serta perhatian dari orangtua. Salah satu peran orangtua dalam memberikan perhatian kepada anaknya ialah dengan mendisiplinkan waktu dan memperhatikan perkembangan anaknya baik di sekolah maupun di rumah.

4. Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Motivasi Belajar

Hasil analisa dari interpretasi data diambil kesimpulan bahwa tidak terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis dimana diperoleh nilai r_{hitung} sebesar 0,090 dengan p -value 0,05. Maka dari itu H_0 diterima tidak ada pengaruh intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Khuzematus S (2021) Hubungan intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar didapatkan hasil dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,372 artinya nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima yaitu tidak ada hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa pada masa pandemi covid-19 di MI Nurul Huda NU Pesanggrahan Kretek. Faktor pendukung yang dapat menyebabkan motivasi belajar menurun beberapa diantaranya adalah lingkungan (sekolah, keluarga dan masyarakat) dan kultural. Lingkungan sekolah merupakan salah satu faktor pendukung perkembangan remaja (Pratiwi, R, R, Yakub, E., & Umari 2018). Di sekolah

remaja menerima pendidikan secara formal, sebagian besar aktifitas lebih ditekankan kepada pembinaan intelektual, kultural.

Rahmawati R (2016) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, yaitu faktor internal meliputi faktor fisik yaitu gizi, kesehatan dan fungsi tubuh (terutama panca indera). Dan faktor psikologis berkaitan dengan berbagai aspek yang mendorong atau menghambat kegiatan belajar siswa. Sedangkan faktor eksternal (faktor dari lingkungan) yaitu faktor non-sosial meliputi kondisi udara (cuaca panas atau dingin), waktu (pagi, siang, sore), lokasi (sepi, ramai atau kualitas tempat belajar), dan fasilitas belajar. Selain itu ada faktor sosial meliputi faktor manusia (guru, pembimbing dan orang tua), baik yang ada secara langsung maupun tidak langsung.

Penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian Rizkiana R (2021) yang menggunakan wawancara dan observasi menyatakan kecanduan bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa tentu terdapat hubungan, dengan demikian data yang diperoleh peneliti selama berada dilapangan yakni apabila siswa kecanduan bermain *game online* tanpa adanya kontrol, maka kecanduan bermain *game online* dapat mempengaruhi berkurangnya motivasi belajar siswa. Namun sebaliknya apabila siswa kecanduan bermain *game online* dengan adanya kontrol diri maupun kontrol orang tua maka kecanduan bermain *game online* tidak mempengaruhi motivasi belajar siswa.

Menurut analisa peneliti ada beberapa faktor yang membuat intensitas bermain *game online* tidak berpengaruh terhadap motivasi siswa yaitu informasi yang diberikan responden melalui kuesioner tidak menunjukkan pendapat sebenarnya, hal ini terjadi karena perbedaan dalam memahami apa yang disampaikan dan faktor yang lain seperti faktor kejujuran dalam pengisian kuesioner.

5. Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Prestasi Siswa

Hasil analisa dari interpretasi data diambil kesimpulan bahwa tidak terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis dimana diperoleh nilai r_{hitung} sebesar 0,629 dengan p -value 0,05. Maka dari itu H_0 diterima tidak ada pengaruh intensitas bermain *game online* dengan prestasi siswa.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang telah dilakukan oleh Sulistiyoningsih dkk (2021) mengatakan bahwa hasil korelasi hipotesis antara variabel intensitas kebiasaan bermain *game online* terhadap hasil belajar matematika peserta didik tidak terdapat hubungan antar kedua variabel dengan nilai signifikansi sebesar 0,161 ($p\text{-value} > 0,05$). Maka dari itu, H_a yang berarti ada hubungan antara intensitas kebiasaan bermain game online terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Gugus V Mataram tahun pelajaran 2019/2020 ditolak. Sedangkan H_0 yang berarti tidak ada hubungan antara intensitas kebiasaan bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Gugus V Mataram tahun pelajaran 2019/2020 diterima. Oleh karena itu dapat ditarik kesimpulan bahwa intensitas kebiasaan bermain game online tidak mempunyai hubungan terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Gugus V Mataram.

Menurut Hamalik (2011) hasil belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan bukan hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, tetapi lebih luas dari pada itu yakni mengalami hasil belajar bukan suatu penguasaan latihan melainkan perubahan kelakuan. Hasil belajar dapat dicapai oleh siswa terkait dengan kemampuan siswa dalam menangkap isi dan pesan dari kegiatan pembelajaran yang dilakukannya. Salah satu faktor yang mempengaruhi belajar siswa dalam penelitian ini yakni taraf intelegensi, yaitu kemampuan isi termasuk dalam ranah kognitif, ini sesuai dengan yang tercakup dalam ranah kognitif adalah taraf intelegensi dan daya aktifitas.

Penyebab tinggi rendahnya hasil belajar siswa tidak hanya disebabkan oleh intensitas kebiasaan bermain *game online* saja akan tetapi disebabkan oleh faktor internal siswa itu sendiri yaitu psikologi siswa. Hal tersebut didukung oleh pendapat Purwanto (2011) bahwa 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: lingkungan alam dan lingkungan sosial, instrumentasi yang berupa kurikulum, guru, dan pengajar, sarana dan fasilitas serta administrasi. Sementara faktor dari dalam merupakan faktor yang berasal dari dalam diri si pelajar (siswa) itu sendiri yang meliputi: fisiologi yang berupa kondisi fisik dan kondisi pancaindra. Psikologi yang

berupa bakat, minat, kecerdasan, motivasi, dan kemampuan kognitif.

Kesimpulan

Tidak ada hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa di SMPN 2 Sikur dengan nilai signifikansi 0,090 ($p\text{-value} > 0,05$) dan tidak ada hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan prestasi siswa di SMPN 2 Sikur dengan nilai signifikansi 0,629 ($p\text{-value} > 0,05$).

Daftar Pustaka

- Faridah, BD, Bakar, Y., & Oknalia, V. (2020). Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar. *JIK (JURNAL ILMU KESEHATAN)*, 4 (2), 136-140.
- Hamalik, O., (2011), *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Haqq, T. A. (2016). Hubungan antara intensitas bermain game online terhadap agresivitas remaja awal di warnet "A, B dan C" Kecamatan Lowokwaru Kota Malang (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Irmawati, D. K. (2016). What Makes High-Achiever Students Hard to Improve Their Speaking Skill? *JEES (Journal of English Educators Society)*, 1(2), 71–82. <https://doi.org/10.21070/jees.v1i2.442>
- Jannah, N., Mudjiran, M., & Nirwana, H. (2015). Hubungan kecanduan game dengan motivasi belajar siswa dan implikasinya terhadap Bimbingan dan Konseling. *Konselor*, 4(4), 200-207.
- Kartini, H. (2016). Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain Game Online dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(4).
- Kementerian Komunikasi dan Informatika*. (2018). Retrieved October 5, 2021, from https://kominfo.go.id/content/detail/13547/kecanduan-gawai-ancam-anak-anak/0/sorotan_media
- Khuzematus, S. (2021). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Nahdlatul Ulama Pesanggrahan Kretek Kecamatan Paguyangan Kabupaten Brebes (Doctoral dissertation, IAIN Purwokerto).
- Lerianza, B., Utami, D., Supriyati, S., & Farich, A. (2020). Intensitas Bermain

- Game Online Dan Motivasi Belajar Dengan Prestasi Belajar Mahasiswa Fakultas Kedokteran. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*, 9(1), 95-102.
- Nizar, A., & Hajaroh, S. (2019). Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa. *El Midad*, 11(2), 169–192. <https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i2.1901>
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216-232.
- Pande, N. P. A. M., & Marheni, A. (2015). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2), 163-171.
- Pramesti, K. M. B., Agustini, K., & Santyadiputra, G. S. (2019). Dampak Menerapkan Media Pembelajaran Interaktif Calisbar terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8 (2), 132–140. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i2.29098>
- Pratama, A. S. P. (2017). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Pada Smartphone (Mobile Online Games) Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Angkatan 2013 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung.
- Pratiwi, R, R, Yakub, E.,& Umari, T., 2018. Siswa yang kecanduan game online dan perilaku agresif di SMP N 14 Pekanbaru
- Purwanto. 2011. Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta:Pustaka Belajar
- Rahmawati. R. 2016. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Piyungan Pada Mata Pelajaran Ekonomi Tahun Ajaran 2015/2016”. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rizkiana, R. (2021). Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar: Studi Pada Siswa Kelas VII SMPN 4 Gunungsari (Disertasi Doktor, UIN Mataram).
- Smart, A. (2016). Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game. Jogjakarta: A+Plus Books.
- Sulistiyoningsih, D., Darmiany, D., & Istiningsih, S. (2021). Hubungan Intensitas Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Gugus V Mataram Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Indonesia*, 3(1), 46-53.
- Syahran, R. (2015). Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 1(1), 84-92.
- Yunus, M., & Hamid, S. (2021). The Effect of Online Games on Learning Motivation and Learning Achievement of Students in SD Pammana District Wajo Regency. 1(2), 65–70.