

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR DAN MOTIVASI  
BELAJAR SISWA MI MIFTAHUL HUDA SENDANG TULUNGAGUNG**

*The Effect Of Online Games On Learning Achievement And Learning Motivation Of Mi  
Miftahul Huda Students Sendang Tulungagung*

**Nik Haryanti**

Institut Agama Islam Pangeran Diponegoro Nganjuk

Korespondensi penulis: [nikharyanti1983@gmail.com](mailto:nikharyanti1983@gmail.com)

**Mar'atul Hasanah**

MI Miftahul Huda Dono Sendang Tulungagung

Email: [mhasanah1983@gmail.com](mailto:mhasanah1983@gmail.com)

**Setyaning Utami**

MI Plus Walisongo Trenggalek

Email: [setyaningu@gmail.com](mailto:setyaningu@gmail.com)

**Abstract:** *The development of technology in the current digital era is very fast and rapid. Various technological advances can be obtained easily. Along with the times and the rapid development of technology, information and communication between humans can be done with various tools or facilities, one of which is a means for refreshment, such as playing online games.*

**Keywords:** *Online games, Learners, Motivation.*

**Abstrak:** Perkembangan teknologi di Era digital sekarang ini sangat cepat dan pesat. Berbagai kemajuan teknologi dapat kita peroleh dengan mudahnya. Seiring dengan perkembangan zaman dan pesatnya perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi antar manusia dapat dilakukan dengan berbagai alat atau sarana, salah satunya sarana untuk penyegaran, seperti bermain game online.

**Kata kunci:** Game online, Peserta didik, Motivasi.

## **PENDAHULUAN**

Game online sangat berkembang pesat akhir-akhir ini, semakin lama, permainannya semakin seru dan menyenangkan. Mulai dari tampilan, gaya bermain, grafis permainan, resolusi gambar dan lain sebagainya. Tak kalah juga bervariasi tipe permainan seperti permainan perang, petualangan, perkelahian dan game online jenis lainnya yang membuat menariknya permainan. Semakin menarik suatu permainan maka semakin banyak orang yang memainkan game online tersebut.

Game online adalah gabungan dari dua kata yang berasal dari bahasa Inggris. Game artinya adalah permainan dan online artinya adalah dalam jaringan. Jika dua kata ini digabungkan, maka akan terbentuk suatu makna baru yang tak jauh dari pengertian dasar kedua kata itu. Game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet (Candra, 2012:1)

Game pada saat ini dimainkan oleh anak-anak, baik anak perempuan maupun anak laki-laki, anak perempuan biasanya sangat menyukai hal-hal yang berkaitan dengan masakan, dalam game hal ini dapat diwujudkan karena dalam game sudah meyakinkan kebutuhan untuk bermain masak-masakan. Begitu juga anak laki-laki, anak laki-laki suka bermain sepak bola. Hal ini dapat diwujudkan dalam game sepak bola.

Permainan elektronik berupa permainan game online mengalami kemajuan yang sangat pesat ini bisa dilihat dari semakin banyaknya warnet ataupun game center yang bermunculan bukan hanya di kota-kota besar melainkan juga di kota-kota kecil. Yang mendominasi memainkan game online adalah kalangan pelajar, mulai dari TK, SD, SMP, dan SMA bahkan dari kalangan mahasiswa pun banyak yang ikut bermain. Hal ini dapat diketahui dari banyaknya warnet dan game center yang ada di kota besar maupun kota kecil yang main game online di dalamnya adalah pelajar.

## **KAJIAN TEORI**

### **Game Online**

Game online adalah gabungan dari dua kata yang berasal dari bahasa Inggris. Game artinya adalah permainan dan online artinya adalah dalam jaringan. Jika dua kata ini digabungkan, maka akan terbentuk suatu makna baru yang tak jauh dari pengertian dasar kedua kata itu. Game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet (Candra, 2012:1)

Game online sering disebut juga dengan multiplayer online game karena melibatkan banyak pemain sekaligus untuk saling berinteraksi satu sama lain dalam waktu yang bersamaan, dan hal inilah yang membuat pemain game online menjadi semakin ketagihan (Harsan, 2011:1).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa game online adalah permainan yang dimainkan secara online dengan media elektronik. Game online juga dapat dimainkan secara berkelompok menggunakan jaringan internet sebagai penghubung antar perangkat.

Game online mempunyai beberapa dampak apabila kita memainkannya, dampak tersebut timbul dengan sendirinya dalam tubuh. Game jika di mainkan dengan bijak akan menghasilkan dampak positif dan jika dimainkan secara berlebihan maka akan menghasilkan dampak negatif, berikut ini dampak positif dan negatif penggunaan game online.

1) Dampak Positif

Menurut Suciati, (2013:131) bermain game tidak sepenuhnya merugikan selama pemain dapat mengatur waktu dan sekedar hiburan melepas penat, berikut ini beberapa alasan seseorang boleh bermain game beberapa jam dalam seminggu adalah sebagai berikut:

- a) video games melatih problem solving;
- b) memberi penguatan yang positif,;
- c) melatih anak berpikir strategis;
- d) melatih anak membangun jaringan (network);
- e) membantu meningkatkan koordinasi tangan-mata.

2) Dampak Negatif

Dampak negatif game online di kalangan pelajar menurut Suryanto, (2015:11) yaitu:

- a) Sering bolos sekolah supaya bisa bermain game online di rental game ataupun warnet. Pelajar yang kecanduan game mencari berbagai cara agar bisa bermain game online tanpa memperdulikan jam belajar aktif di sekolah.
- b) Uang jajan yang tidak tepat sebagaimana mestinya. uang jajan yang diberikan oleh orang tua sering dihabiskan untuk membeli voucher Game Online dan membayar rental di warnet.
- c) Kurang berolahraga setiap minggu, meskipun terdapat mata pelajaran olahraga di sekolah hal ini dirasa belum cukup bagi kondisi fisik pelajar.
- d) Boros terhadap uang, karena dihabiskan untuk bermain game. Biaya seperti pembelian voucher game online.

**Motivasi Belajar**

Setiap individu memiliki kondisi internal yang ikut berperan dalam setiap aktivitasnya seperti halnya proses belajar. Salah satu kondisi internal tersebut adalah Motivasi Belajar. Motivasi menurut Mc Donald (Syaiful, 2011) suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan.

Motivasi adalah gejala psikologis dalam bentuk dorongan yang timbul pada diri seseorang sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu.

Definisi motivasi belajar sebagai suatu pendorong yang mengubah energi dalam diri seseorang ke dalam bentuk aktivitas nyata untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan kata lain motivasi adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Sedangkan motivasi belajar adalah kondisi psikologi yang mendorong seseorang untuk belajar (Khodijah, 2014:150-151).

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung (Uno, 2013:23).

### **Prestasi Belajar**

Prestasi belajar adalah perubahan kemampuan peserta didik ditinjau dari ranah psikologi baik kognitif, afektif maupun psikomotor, yang disebabkan oleh pengalaman dan proses belajar peserta didik (Priansa Juni, Donni, 2017:44).

Prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh dari proses atau aktivitas belajar yang berupa kesan-kesan, sehingga mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari proses atau aktivitas dalam belajar (Djamarah 2012:23).

Dari pengertian menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah perubahan dalam diri individu sebagai hasil aktivitas belajar yang disebabkan dari pengalaman dan kesan selama proses belajar.

Berhasil tidaknya peserta didik dalam belajar disebabkan oleh beberapa faktor yang berasal dari dalam diri dan luar diri peserta didik yang mempengaruhi pencapaian prestasi belajar.

Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar, faktor internal seperti kesehatan, intelegensi dan bakat, minat, motivasi dan cara belajar. Sedangkan faktor eksternal yaitu keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan sekitar (Dalyono, dalam Priansa, 2017:44)

### **METODE**

Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan survey kuantitatif. Metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme. Metode ini digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2012:11)

Dari teori di atas dapat disimpulkan bahwa pendekatan kuantitatif merupakan suatu pendekatan di dalam penelitian untuk menguji hipotesis dengan menggunakan uji data

statistik yang akurat. Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah disebutkan, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur pengaruh game online terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar siswa MI Miftahul Huda Sendang Tulungagung .

Sumber data dalam penelitian ini merupakan subjek penelitian. Berikut ini subjek dalam penelitian, antara lain: Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016:80). Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Studi atau penelitiannya juga disebut studi populasi atau studi sensus (Arikunto, 2013:173).

Populasi pada penelitian ini diambil seluruh siswa MI Miftahul Huda Sendang Tulungagung. Berdasarkan data jumlah siswa MI Miftahul Huda Sendang Tulungagung maka penentuan jumlah sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Tabel Isaac & Michael dengan taraf kesalahan 5% dari populasi sejumlah 200 siswa, maka jumlah sampelnya sebanyak 127 siswa.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa MI Miftahul Huda Sendang Tulungagung**

Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa ada pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa MI Miftahul Huda Sendang Tulungagung , dibuktikan dari perolehan nilai thitung > ttabel ( $3.639 > 1.65723$ ). Nilai signifikansi t untuk variabel game online adalah 0.000 dan nilai tersebut lebih kecil daripada probabilitas 0.05 ( $0,000 < 0,05$ ). Sehingga dalam pengujian ini menunjukkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Hal ini berarti bahwa ada pengaruh antara game online terhadap motivasi belajar siswa MI Miftahul Huda Sendang Tulungagung .

Hasil penelitian ini sesuai menurut Armstrong (2013:2) Game online adalah permainan digital yang memanfaatkan koneksi jaringan internet untuk dimainkan dan biasanya dilakukan melalui konsol permainan, perangkat game portabel atau komputer pribadi. Game online adalah permainan yang dimainkan secara online dengan media elektronik. Game online juga dapat dimainkan secara berkelompok menggunakan jaringan internet sebagai penghubung antar perangkat.

Penelitian ini juga didukung dengan penelitian Nisrinafatin (2020) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa.

2. Pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa MI Miftahul Huda Sendang Tulungagung .

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada Pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa MI Miftahul Huda Sendang Tulungagung dibuktikan dari perolehan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2.062 > 1.65723$ ). Nilai signifikansi  $t$  untuk variabel game online adalah 0.041 dan nilai tersebut lebih kecil daripada probabilitas 0.05 ( $0,041 < 0,05$ ). Sehingga dalam pengujian ini menunjukkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Hal ini berarti bahwa ada Pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa MI Miftahul Huda Sendang Tulungagung .

Hasil penelitian ini sesuai menurut Candra, (2012:1) game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. Game online sering disebut juga dengan multiplayer online game karena melibatkan banyak pemain sekaligus untuk saling berinteraksi satu sama lain dalam waktu yang bersamaan, dan hal inilah yang membuat pemain game online menjadi semakin ketagihan (Harsan, 2011:1).

Penelitian ini juga didukung dengan penelitian Tri Rizqi Ariantoro (2016) dalam penelitiannya terdapat dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar.

3. Pengaruh Game Online dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa MI Miftahul Huda Sendang Tulungagung .

Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa ada pengaruh Game Online dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa MI Miftahul Huda Sendang Tulungagung , dibuktikan dari perolehan nilai  $F_{hitung}$  sebesar 10.292 dengan nilai signifikansi 0.000. Dengan demikian menunjukkan bahwa  $F_{hitung} > F_{tabel}$   $10.292 > 3.07$  maka ada pengaruh Game Online dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa MI Miftahul Huda Sendang Tulungagung .

Dengan demikian, siswa yang sudah kecanduan game online akan mempengaruhi motivasi dalam belajarnya dan jika motivasi belajarnya terganggu maka akan mempengaruhi pula prestasi belajarnya. Seseorang yang sudah kecanduan game online membutuhkan penanganan khusus.

Hasil penelitian ini sesuai menurut Djamarah, (2012:19) prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, baik secara individual maupun kelompok. Prestasi tidak pernah akan dihasilkan selama seseorang menantinya yang akan membentuk pribadi individu kearah kedewasaan. Hal ini tentunya berkaitan dengan perubahan tingkah laku seseorang sendiri yang mana apabila seseorang mendapat prestasi yang baik maupun buruk akan mempengaruhi pribadi individu masing-masing.

Penelitian ini juga didukung dengan penelitian Ni Putu Arika Mulyasanti Pande dan Adijanti Marheni (2015) dalam penelitiannya terdapat hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar.

### **SIMPULAN DAN SARAN**

1. Ada pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa MI Miftahul Huda Sendang Tulungagung , dibuktikan dari perolehan nilai thitung  $>$  ttabel ( $3.639 > 1.65723$ ). Nilai signifikansi t untuk variabel game online adalah 0.000 dan nilai tersebut lebih kecil daripada probabilitas 0.05 ( $0,000 < 0,05$ ). Sehingga dalam pengujian ini menunjukkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak.
2. Ada pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa MI Miftahul Huda Sendang Tulungagung dibuktikan dari perolehan nilai thitung  $>$  ttabel ( $2.062 > 1.65723$ ). Nilai signifikansi t untuk variabel game online adalah 0.041 dan nilai tersebut lebih kecil daripada probabilitas 0.05 ( $0,041 < 0,05$ ). Sehingga dalam pengujian ini menunjukkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak.
4. Ada pengaruh Game Online dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar MI Miftahul Huda Sendang MI Miftahul Huda Sendang Tulungagung dibuktikan dari perolehan nilai Fhitung sebesar 10.292 dengan nilai signifikansi 0.000. Dengan demikian menunjukkan bahwa  $F_{hitung} > F_{tabel}$   $10.292 > 3.07$ .

### **PUSTAKA ACUAN**

- Ahmad Badaruddin. 2015. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Konseling Klasikal. Padang: CV Abe Kreatifindo.
- Armstrong, T. 2013. Kecerdasan Multiple di dalam Kelas. Jakarta: PT. Indeks.
- Candra Zebeh Aji. 2012. Berburu Rupiah Lewat Game Online. Yogyakarta: Bouna Books.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2012. Psikologi Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.

- Estiti, Muslikah Etin. 2011. Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 3 Nusukan Suakarta Tahun Ajaran 2011/2012. Skripsi tidak diterbitkan. Surakarta: UMS.
- Harsan, A. 2011. Jago Bikin Game Online. Jakarta: Mediakita
- Khodijah, N. 2014. Psikologi Pendidikan. Jakarta: Rajawali Press
- Ni Putu Arika Mulyasanti Pande dan Adijanti Marheni. 2015. Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta. Jurnal Psikologi Udayana. 2.2
- Priansa Juni, Donni. 2017. Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran Inovatif, Kreatif, dan Prestatif Dalam Memahami Peserta Didik. Bandung: CV Pustaka Setia
- Sambas Ali Muhidin, dkk. 2011. Dasar-Dasar Metode Statistika untuk Penelitian. Bandung: Pustaka Setia
- Slameto, Niti. 2010. Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suciati. 2013. Konseling Keluarga I-CACHO-E untuk Mengurangi Kecanduan Bermain Game. Jurnal Bimbingan Konseling. 2 (2), 130-135.
- Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RND. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2018. Metode Penelitian Kombinasi. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2013. Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suryanto, R. 2015. Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar. Jurnal FISIP. 2 (2). 12.
- Syaiful, Sagala 2011. Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung: Alfabeta
- Uno, Hamzah B. 2010. Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif . Jakarta: Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_. 2013. Teori Motivasi dan Pengukurannya. Jakarta: PT. Bumi Aksara