

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SDN 015 KELURAHAN SIDOMULYO KECAMATAN SAMARINDA ILIR

Angela¹

Abstrak

Artikel ini berisi tentang, Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V sebanyak 40 siswa dan VI sebanyak 39 siswa dimana dalam penelitian ini menggunakan Teknik Sampling Purposive dengan menentukan sampel dengan pertimbangan tertentu sehingga sampel berjumlah 79 siswa. Metode Penelitian yang digunakan adalah Kuantitatif dengan Jenis Penelitian Deskriptif Statistik, dan metode analisis data yang digunakan adalah korelasi Product Moment. Data-data yang disajikan dalam penelitian ini menggunakan data primer yaitu melalui kuisioner dan data sekunder yaitu melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai data pendukung serta referensi yang berkaitan dengan penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Game Online berpengaruh terhadap Motivasi Belajar Siswa yang ditunjukkan dari koefisien korelasi sebesar 0,539, signifikan di uji melalui t hitung sebesar 8,753 yang lebih besar dari t tabel sebesar 1,665. Nilai R² (R Square) sebesar 0,291 menjelaskan bahwa pengaruh variabel Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa sebesar 29,1 % sedangkan sisanya disebabkan oleh faktor lain yang tidak diteliti.

Kata kunci: *Game Online, Motivasi Belajar*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi massa saat ini tidak dapat dipungkiri mempengaruhi masyarakat, terutama setelah ditemukannya internet yang kini semakin banyak digemari oleh masyarakat. Berbagai kemudahan bisa didapatkan dengan hanya mengakses internet, menurut penelitian yang dilakukan Mukodin pada tahun 2004 fasilitas internet sendiri yang sering digunakan adalah 88% *email*, 84% *world wide web*, 79% *chatting*, 68% *downloading file*, 18% *usenet newagroup* dan *game online* sebesar 16%. Dalam beberapa tahun ini, permainan elektronik atau yang lebih dikenal dengan permainan game online mengalami kemajuan yang sangat pesat ini bisa dilihat dari semakin banyaknya warnet ataupun *game center* yang bermunculan bukan hanya dikota-kota besar melainkan juga dikota-kota kecil. Game merupakan aktivitas yang dilakukan untuk hiburan atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan kalah

¹ Mahasiswa Program S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman . Email : angel_bluin@yahoo.com

(KBBI,2001-2011) selain itu, game membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, untuk hiburan, rekreasi atau untuk menang taruhan, dan game online sendiri adalah sebuah game via internet, bisa menggunakan PC (*Personal Computer*) atau game seperti *play station 2*, dan sejenisnya (Eddy Liem, Direktur Indonesia Gamer, Sebuah Pecinta Games di Indonesia).

Pertama kalinya game online hadir pada tahun 1960 dimana komputer digunakan untuk bermain game hanya untuk 2 orang saja dalam ruangan yang sama namun pada tahun 1970 muncullah jaringan komputer berbasis paket yang tidak hanya sebatas LAN saja tetapi sudah mencakup WAN dan menjadi internet dimana kemampuannya lebih sehingga pemain bisa memainkan game tersebut lebih banyak dan tidak harus berada disuatu ruangan yang sama. Game online sendiri mulai muncul di Indonesia pada bulan maret 2001 yang pertama kali diperkenalkan adalah permainan game online yang masih sangat sederhana yakni *Nexian online*, walaupun sebenarnya game online beredar di Indonesia cukup beragam mulai aksi, olah raga, dan RPG (*role playing game*) sehingga tercatat lebih dari 20 judul game online yang beredar diindonesia, namun keberadaan game Nexian online merupakan landasan game diindonesia menurut lilagame Indonesia (*ligagames.com, diakses 20 april 2011*). Game online ini 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, karena Menurut Hurlock(1978 : 182) Sekolah dasar terutama diusia 10-11 tahun seperti itu anak-anak lebih memahami dan masih suka bermain, bergerak dan menyukai permainan yang mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan sehingga membuat pemainnya akan bermain terus-menerus tanpa memperdulikan berapa lama waktu yang dipergunakan dan usia sekolah biasanya menyukai permainan kelompok atau tim yang mana permainan ini sangat terorganisasi dan mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan yang kuat. Pada mulanya hanya sedikit anak yang bermain, lambat laun jumlah pemain bertambah dengan meningkatnya kecakapan dan persaingan menjadi lebih kuat. Permainan yang umum dari jenis ini adalah modifikasi dari sepakbola, bola basket, kasti dan lari namun dengan berkembangnya teknologi permainan permainan tersebut mulai ditinggalkan dan kini anak-anak lebih cenderung menyukai bermain game online.

Game online menurut seorang psikolog yaitu Rahmat yang mengatakan bahwa bermain game online sangatlah menyenangkan namun apabila kita mengetahui dalam memainkannya, game online memiliki kecenderungan bersifat kecanduan bagi pemainnya ini dikarenakan dari segi permainannya, game online sendiri memiliki fitur yang menarik, berisi gambar-gambar, animasi-animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik bermain game, selain itu macam-macam game tersebut dirancang khusus agar anak menjadi ingin terus bermain (<http://psikologi Rahmat>, diakses 10 juli). Peneliti melakukan wawancara kepada anak-anak sekolah tersebut mengenai permainan apa saja yang mereka sukai dari hasil wawancara, anak-anak tersebut menyukai permainan *Point blank, Counter Strike, Sepak Bola, Ayo Dance, FarmVille, The Sim*. Dan waktu yang dipergunakan anak-anak tersebut dari hasil wawancara mulai dari 2 jam sampai dengan 4 jam bahkan lebih, ini dikarenakan permainan ini berkelanjutan sehingga mengharuskan pemainnya ingin bermain terus menerus. Beberapa sebab yang membuat remaja kecanduan game online, salah satunya tantangan. "Dalam setiap game ada tantangan, yang membuat pecandunya terus merasa tertantang, sehingga pada akhirnya, orang yang kecanduan game akan merasa ketergantungan terus menerus dan tidak bisa lepas dari game, bila pemain tidak bisa

mengontrol dirinya sendiri, ia akan jadi lupa diri dan jadi lupa belajar, bahkan saat belajar pun ia malah mengingat-ingat permainan *game*. Menurut A.N (2011) game online akan mengurangi aktivitas positive 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, di perkirakan anak akan menarik pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, bahkan bisa membentuk kepribadian asosial, dimana anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Sekolah Dasar Negeri 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda berlokasi di Jl. Urip Sumoharjo yang terkenal di Samarinda ilir, penulis tertarik melakukan penelitian di SDN 015 karena beberapa dari siswa di sekolah tersebut mengalami perubahan sikap dan motivasi belajarnya menurun ini bisa dilihat dari observasi awal yang dilakukan, peneliti melihat bahwa anak ketika belajar dikelas lebih suka sibuk sendiri, berbicara dengan temannya, melamun, dan tidak fokus untuk belajar bahkan nilai-nilai pelajaranpun mengalami penurunan ini bisa dilihat dari banyaknya siswa yang nilai pelajarannya tidak memenuhi standar yang telah berlaku, ini disebabkan karena anak terpengaruh oleh game online yang mereka mainkan, karena hampir semua anak menyukai permainan ini dan sering memainkannya, ditambah dengan warnet yang ada disekitaran sekolah yang membuat anak setelah pulang sekolah tidak langsung pulang melainkan ke warnet sekedar untuk bermain game online, hal tersebut saya amati pada saat saya melakukan observasi awal di sekolah. Oleh karena itu, penulis bermaksud melakukan penelitiann di SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Game online Terhadap Motivasi Belajar Siswa 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir”.

Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut : Apakah Terdapat Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir?

Tujuan Penelitian

Untuk Mengetahui Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir.

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian setidaknya dua aspek dari manfaat suatu penelitian yang digunakan, yaitu Secara Akademik dan praktis, sehingga apa yang ada dilapangan benar-benar dilandasi oleh hasil penelitian ini dilandasi oleh teori. Dalam kegiatan apapun yang dilakukan diharapkan berguna, demikian pula penelitian ini dilakukan berguna :

1. Secara Akademik, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi kepustakaan dan pengetahuan dibidang komunikasi.
2. Secara Praktis, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberi masukan bagi guru dan orang tua untuk serta dapat memberikan waktu lebih untuk memperhatikan anak-anak mereka.

KERANGKA DASAR TEORI

Motivasi Belajar

Menurut Djamarah (2002 : 20), motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal didalam diri seseorang, dorongan internal atau disebut intrinsik dimana apabila pelajar memiliki motivasi intrinsik yang tinggi, maka pelajar tersebut akan mengutamakan

sekolah dibandingkan yang lain, karena bagi mereka belajar merupakan suatu cara untuk mendapatkan ilmu pengetahuan sedangkan dorongan eksternal atau disebut ekstrinsik dimana pelajar memiliki tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajarannya, sehingga belajar bukan merupakan kegiatan sehari-hari, sehingga pelajar yang bermain game online memiliki motivasi belajar ekstrinsik, dan pelajar yang tidak bermain game online memiliki motivasi intrinsik. Menurut Hermine Marshall Istilah motivasi belajar mempunyai arti yang sedikit berbeda. Ia menggambarkan bahwa motivasi belajar adalah kebermaknaan, nilai, dan keuntungan-keuntungan kegiatan belajar belajar tersebut cukup menarik bagi siswa untuk melakukan kegiatan belajar dan Carole Ames (1990: 28), berpendapat lain motivasi belajar itu ditandai oleh jangka panjang, kualitas keterlibatan di dalam pelajaran dan kesanggupan untuk melakukan proses belajar.

Komunikasi Massa

Menurut Josep A. Devito komunikasi massa adalah proses komunikasi yang dilakukan melalui media massa dengan berbagai tujuan komunikasi dan untuk menyampaikan kepada khalayak luas, dimana didalam komunikasi massa memiliki unsur-unsur penting seperti komunikator, media massa, informasi (pesan) massa, gatekeeper, khalayak (publik), dan umpan balik. Agee dalam Elvinaro (2001), media massa secara pasti mempengaruhi pemikiran dan tindakan khalayak. Bukti sederhana terjadi pada anak-anak yang banyak meniru adegan ataupun jagoannya diperguruan game online. Budaya, sosial dan politik dipengaruhi oleh media massa.

Fungsi Komunikasi Massa

Fungsi Komunikasi massa menurut Black dan whitney (Dalam buku Nurudin 2007 :64) antara lain :

1. *To inform* (menginformasikan)

Fungsi informasi merupakan fungsi paling penting yang terdapat dalam komunikasi massa. Komponen paling penting untuk mengetahui fungsi informasi ini adalah berita-berita yang disajikan. Iklan pun dalam beberapa hal memiliki fungsi memberikan informasi disamping fungsi-fungsi yang lain.

2. *To Entertain* (Memberi Hiburan)

Fungsi hiburan untuk media elektronik menduduki posisi paling tinggi dibandingkan dengan fungsi-fungsi lain. Masalahnya, masyarakat kita masih menjadikan televisi sebagai media hiburan termasuk game online.

3. *To Persuade* (Persuasi/Membujuk)

Fungsi persuasive komunikasi massa tidak kalah pentingnya dengan fungsi informasi dan hiburan. Banyak bentuk tulisan yang kalau diperhatikan sekilas hanya berupa informasi, tetapi jika diperhatikan secara lebih jeli ternyata terdapat fungsi persuasi. Tulisan pada tajuk rencana, artikel dan surat pembaca merupakan contoh tulisan persuasif.

Media Komunikasi Massa

Adapun media yang digunakan dalam komunikasi massa menurut (Nurudin : 2006), adalah sebagai berikut :

1. Media Elektronik (Televisi dan Radio).
2. Media Cetak (Surat Kabar, Majalah, Tabloid, Buku).
3. Internet.

Game Online

Menurut Tracy LaQuey (1994:20), semua permainan mengharuskan ditempuhnya proses belajar yang sungguh-sungguh untuk mengenal tokoh dan keanehan permainannya, selain peraturannya. Hampir semua permainan sangat menimbulkan kecanduan, beberapa

pemainnya dapat menghabiskan waktu berjam-jam, bahkan seharian penuh untuk memainkannya dan ada orang yang menghabiskan seluruh waktu jasanya untuk melakukan permainan ini. Game Online adalah game yang berbasis elektronik dan visual. Game online dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga matapun lelah dan biasanya diiringi dengan sakit kepala.

Pengaruh Game Terhadap Aspek Pendidikan Berdasarkan Penelitian Terdahulu

Mohammad Fauzil Adhim dalam artikelnya, berpendapat bahwa anak yang gemar bermain game adalah anak yang sangat menyukai tantangan. Anak-anak ini cenderung tidak menyukai rangsangan yang daya tariknya lemah, monoton, tidak menantang, dan lamban. Hal ini setidaknya berakibat pada proses belajar akademis. Suasana kelas seolah-olah merupakan penjara bagi jiwanya. Tubuhnya ada di kelas tetapi pikiran, rasa penasaran, dan keinginannya ada game. Sepertinya sedang belajar, tetapi pikirannya sibuk mengolah bayang-bayang game yang mendebarkan. Kadangkala anak juga jadi malas belajar atau sering membolos sekolah hanya untuk bermain game. Uniknya, beberapa penelitian mengatakan bahwa anak yang fanatik bermain game biasanya merupakan individu yang berintelijensi tinggi, bermotivasi, dan berorientasi pada prestasi. Namun, kecanggihan game yang terus berkembang dan makin bertambah banyak pada abad 21 ini, masih menimbulkan tanda tanya apakah game berpengaruh pada orientasi prestasi seseorang.

Teori Komunikasi

Dalam penelitian ini menggunakan 4 teori komunikasi, teori tersebut adalah sebagai berikut :

1. Technological Determinism Theory
2. Media Equation Theory
3. Teori Depedensi Efek Komunikasi Massa
4. Teori Kultivasi

Hipotesis

Ha : Terdapat Pengaruh Game online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir.

Ho : Tidak Terdapat Pengaruh Game online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Penelitian deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun fenomena buatan manusia. Fenomena itu bias berupa bentuk, aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan, dan perbedaan antara fenomena yang satu dengan fenomena lainnya. Penelitian ini memiliki 2 variabel yaitu variabel X adalah game online dan variabel Y adalah motivasi belajar.

Definisi Operasional

Untuk menguji hipotesis dan mengukur variabel yang digunakan dalam penelitian ini, sekaligus menghindari kesalahpahaman atau perbedaan pandangan dalam mendefinisikan variabel yang dianalisis, maka diberikan definisi operasional sebagai berikut ;

1. Variabel X
 - a. Frekuensi bermain game online
 - b. Waktu bermain game online
 - c. Permainan yang digemari

2. Variabel Y
 - a. Waktu belajar
 - b. Ketekunan mengerjakan tugas
 - c. Rajin kesekolah
 - d. Perhatian dikelas

Populasi dan Sampel

Teknik sampel yang digunakan adalah sampling purposive yaitu teknik untuk penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu seperti usia 10-11 tahun, dan memberikan kuisisioner yang menanyakan tentang “apakah menyukai game online” dari hasil tersebut dihasilkan sampel 79 responden yang terdiri dari 40 kelas V dan 39 kelas VI di SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam setiap kegiatan penelitian selalu ada kegiatan pengumpulan data. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menurut sulistiyo basuki (2006:147) meliputi:

1. Observasi nonpartisipan (pengamatan tidak terkendali), pada metode ini peneliti hanya mengamati, mencatat apa yang terjadi. Metode ini banyak dilakukan untuk melihat perilaku siswa disekolah.
2. Kuesioner adalah pertanyaan terstruktur yang diisi sendiri oleh responden atau di isi oleh pewawancara yang membacakan pertanyaan menyamgkut fakta dan pendapat responden. Terdapat dua instrument yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrumen Game online dan instrumen motivasi belajar.
3. Data sekunder yaitu data yang diperoleh dari sumber data kedua sesudah data pertama. Yaitu peneliti dapatkan dari buku-buku dan internet.

Teknik Pengukuran Data

Dalam penelitian kuantitatif, peneliti menggunakan instrumen untuk mengumpulkan data. Pertanyaan yang akan diajukan akan berupa pernyataan dalam Skala Likert. Skala Likert (Sugiyono 2010:134) digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian. Dengan skala Likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item – item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai negatif, yang dapat berupa kata – kata antara lain, Sangat setuju dengan skor 5, Setuju dengan skor 4, Ragu-ragu dengan skor 3, Tidak setuju dengan skor 2, dan Sangat tidak setuju dengan skor 1. Data yang diperoleh dari skala tersebut adalah berupa data interval (Sugiyono 2010).

Tahap Pengolahan Data

Setelah data kuesioner dari responden terkumpul, peneliti melakukan pengujian statistic untuk menjawab pertanyaan penelitian. Teknik uji yang digunakan antara lain :

1. Statistik deskriptif. Metode ini digunakan untuk mengetahui frekuensi subjek dalam kuesioner penelitian dan untuk menggambarkan perbedaan identitas diri yang dimiliki subjek penelitian.
2. *Corelation Product Moment Pearson*, analisis korelasi sederhana digunakan untuk mengetahui keeratan antara dua variabel dan untuk mengetahui arah hubungan yang terjadi

3. Analisis Determinasi digunakan untuk mengetahui persentase sumbangan pengaruh variabel independen (x) terhadap variabel dependen(y).

Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Game online saat ini bukan hanya disukai oleh anak laki-laki saja melainkan juga anak perempuan. Menurut hasil penelitian dari 79 responden diketahui bahwa 57 responden anak laki-laki dan 22 responden anak perempuan menyukai permainan game online ini. Permainan ini bukan hanya disenangi dikalangan dewasa saja melainkan juga anak-anak, menurut hasil penelitian 55 responden yang berusia 10 tahun yang lebih menyukai dan lebih sering bermain game online daripada 24 responden yang berusia 11 tahun ini dikarenakan bahwa anak usia 11 tahun lebih memfokuskan waktu mereka untuk mempersiapkan untuk ujian nasional dan hanya sebagian dari mereka yang bermain.

Berbagai jenis permainanpun banyak dihadirkan di dalam game online, sehingga membuat siswa memiliki banyak pilihan untuk bermain. Menurut hasil penelitian dari 79 responden diketahui bahwa 29 responden menyukai jenis permainan online strategi peperangan dan 24 responden menyukai permainan online olahraga. Dapat ditarik kesimpulan bahwa anak-anak suka permainan yang menguji ketangkasan dan penuh tantangan seperti *point blank*, *couter strike* *football*.

Tempat untuk bermain game online sangatlah banyak dan bahkan kini menjamur dimana saja, kita akan mudah untuk mendapatkannya, menurut hasil penelitian dari 79 responden diketahui bahwa 70 responden menyukai bermain di warnet dan hanya 7 responden saja yang menyukai bermain game online dirumah. Ini dapat ditarik kesimpulan bahwa anak-anak lebih menyukai bermain game online diwarnet daripada dirumah, ini dikarenakan ketika bermain diwarnet anak-anak lebih banyak memiliki teman dan bisa bermain bersamaan sehingga banyak anak yang menghabiskan waktunya diluar rumah.

Karena berbagai aneka ragam permainan yang dihadirkan maka kini banyak orang menyukai permainan ini dengan berbagai alasan. Menurut hasil penelitian dari 79 responden diketahui bahwa 39 responden beralasan menyukai game online karena untuk hiburan, dan 20 responden beralasan karena permainannya canggih dan menantang. Ini dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan online saat ini banyak disukai anak-anak karena untuk hiburan yang mana berbagai macam jenis permainanpun dihadirkan sehingga membuat pemainnya akan merasa terhibur ditambah lagi dengan biaya yang murah kini dengan mudah untuk memainkannya, bahkan bisa gratis apabila memiliki jaringan internet sendiri sehingga permainan ini tidak membosankan bagi pemainnya.

Permainan online kini memiliki banyak penggemar yang rela menghabiskan ataupun menyisihkan waktu yang dipunya hanya untuk bermain game online. menurut hasil penelitian diketahui bahwa 34 responden memilih menghabiskan waktu bermain game online pada siang hari dan 23 responden pada waktu hari libur. Ini dapat ditarik kesimpulan bahwa anak-anak suka menghabiskan waktu bermain game online pada siang hari, yang mana merupakan waktu pulang sekolah namun mereka memilih untuk tidak langsung pulang melainkan bermain di warnet sehingga sering kita melihat anak-anak waktu siang hari sepulang sekolah asik bermain game online dengan masih menggunakan baju seragam sekolah.

Game online dibagi menjadi 3 indikator yang dioperasikan, setiap indikator memiliki 2 pernyataan. Indikator pertama adalah frekuensi bermain game online, dari kesimpulan yang peneliti ambil, 38 responden bermain game setiap hari, 16 responden bermain game online 5-6 kali, 9 responden bermain game online 4-5 kali dan 4 responden 3-4 kali dan 12 responden bermain 1-2 kali dalam seminggu bermain game online. Selain

itu, sebanyak 33 responden menjawab tidak setuju dan 16 responden menjawab kurang setuju jika mereka Sering menghabiskan waktu bermain game online daripada belajar. Hal ini menunjukkan bahwa walaupun bermain game online setiap hari namun tidak sering menghabiskan waktunya hanya untuk bermain, melainkan mengerjakan hal lain.

Indikator kedua adalah waktu bermain game online, dari hasil penelitian menunjukkan bahwa 32 responden menghabiskan waktu sehari untuk bermain game online sekitar 5 jam atau lebih, 17 responden 4 jam, 12 responden 3 jam, 14 responden 2 jam dan 4 responden 1 jam, dan ketika bermain dibutuhkan kefokusannya sehingga ketika bermain tidak ingin diganggu oleh siapapun dari hasil penelitian 30 responden menjawab sangat setuju dan 26 responden menjawab setuju hal ini dikarenakan game online membutuhkan perhatian yang lebih dari pemainnya sehingga ketika bermain tidak ingin diganggu oleh orang lain dan dalam permainan ini waktu yang dipergunakanpun tidaklah sedikit karena game online sendiri memiliki fitur yang menarik, berisi gambar-gambar, animasi-animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik bermain game, selain itu macam-macam game tersebut dirancang khusus agar anak menjadi ingin terus bermain ([http://rahmat psikolog mengenai game online bagi anak-anak.com/](http://rahmat-psikolog-mengenai-game-online-bagi-anak-anak.com/) diakses 10 juli 2011).

Motivasi belajar dibagi menjadi 4 indikator yang dioperasionalkan setiap indikator masing-masing mempunyai pernyataan sendiri. Indikator pertama adalah waktu belajar yang dibagi menjadi 2 pernyataan. Menurut hasil penelitian dari 79 responden, 32 responden menjawab setuju bahwa dapat membagi waktu antara belajar dengan bermain game online. selain itu 24 responden menjawab setuju bahwa waktu belajar mereka berkurang karena bermain game online. Hal ini dapat ditarik kesimpulan bahwa ketika bermain anak tetap bisa membagi waktunya untuk belajar namun tidak dapat dipungkiri bahwa waktunya lebih banyak untuk bermain daripada belajar, ini diungkapkan pula oleh Profesor *Psikologis Douglas A. Gentile* yang menjalankan research lab di *Iowa State University*, dimana mengatakan bahwa kelamaan bermain video game menimbulkan resiko anak terkena masalah konsentrasi dan hiperaktif dua kali lebih tinggi, anak-anak yang kecanduan, depresi, gelisah, dan fobia sosial akan semakin memburuk dan nilai sekolahpun akan menurun, bahkan banuak kasus yang terlihat bahwa ketergantungan pada aktivitas game akan mengurangi waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya bahkan pergaulan hanya disekitar game online saja bukan dilingkungan nyata, jika ini terus berlangsung terus menerus dalam waktu lama, diperkirakan akan menarik diri pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, bahkan bisa membentuk kepribadian sosial, dimana anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya ([http://nadmengenai pengaruh-positiv-dan-negativ-game](http://nadmengenai-pengaruh-positiv-dan-negativ-game) diakses 13 mei 2013). Indikator kedua adalah ketekunan mengerjakan tugas yang akan dibagi menjadi 3 pernyataan. Dari hasil penelitian, sebesar 33 responden menjawab mereka sangat setuju Mengerjakan pekerjaan rumah dari guru dengan baik dan tepat waktu. Selain itu sebesar 36 responden menjawab setuju sering menunda mengerjakan tugas sekolah demi bermain game onlinedan 31 responden menjawab setuju pernah tidak mengerjakan pekerjaan rumah karena keasyikan bermain game online. Hal ini dapat ditarik kesimpulan bahwa ketika guru memberikan tugas anak-anak dapat mengerjakan pada tepat waktu namun sebagian anak pernah menunda bahkan tidak mengerjakan tugas tersebut ini dikarenakan banyak anak yang menyukai game penuh tantangan sehingga membuat ketika asik bermain perhatian mereka hanya tertuju pada permainan sehingga waktu untuk belajar, mengerjakan tugas, bahkan istirahat terkadang mereka tidak perdulikan sehingga ketika mendapatkan hasil nilai banyak anak yang tidak mencapai standar nilai yang telah ada dan membuat anak harus mengikuti perbaikan.

Indikator ketiga adalah rajin ke sekolah yang akan dibagi menjadi 3 pernyataan. Dari hasil penelitian 45 responden menjawab setuju pernah tidak masuk sekolah demi bermain game online. Selain itu sebesar 40 responden menjawab setuju pernah terlambat masuk sekolah karena bangun kesiangannya setelah semalam bermain game online dan 28 responden menjawab mereka sangat setuju selalu pergi ke sekolah dengan tepat waktu dan tidak membolos karena bermain game online, hal ini menunjukkan bahwa bermain game online membutuhkan perhatian dan proses dalam memainkannya, dalam artikelnya Mohammad Fauzil : 1994 dalam buku sahabat internet, mengatakan bahwa anak yang gemar bermain game adalah anak yang sangat menyukai tantangan dan anak-anak ini cenderung tidak menyukai rangsangan yang daya tariknya lemah, monoton, tidak menantang, dan lamban hal ini setidaknya berakibat pada proses belajar akademis. Suasana kelas seolah-olah merupakan penjara bagi jiwanya. Tubuhnya ada di kelas tetapi pikiran, rasa penasaran, dan keinginannya ada game, Sepertinya sedang belajar, tetapi pikirannya sibuk mengolah bayang-bayang game yang mendebarkan. Kadangkala anak juga jadi malas belajar atau sering membolos sekolah hanya untuk bermain game sehingga membuat anak-anak lebih mendahulukan bermain hingga larut malam sehingga membuat anak sering kesiangannya bahkan memilih bolos untuk sekolah, sehingga banyak dari anak-anak yang mendapat teguran bahkan hukuman dari wali kelas mereka atas ketidakhadiran tanpa keterangan dan keseringan terlambat.

Indikator keempat adalah perhatian dikelas yang akan di bagi menjadi 3 pernyataan. Dari hasil penelitian, sebesar 38 reponden menjawab mereka setuju perhatiannya berkurang saat guru menjelaskan karena mengantuk akibat bermain game online terlalu malam, selain itu sebesar 39 responden menjawab tidak setuju saat guru menjelaskan didepan kelas perhatian berkurang karena keasyikan mengobrol dengan teman mengenai permainan game online dan sebesar 24 responden menjawab setuju saat guru menjelaskan didepan kelas memperhatikan dengan baik dan ketika diberikan pertanyaan dapat menjawab, menurut *Tracy Laquey* : 1994 dalam buku sahabat internet mengatakan, bahwa hampir semua permainan sangat menimbulkan kecanduan, beberapa pemainnya dapat menghabiskan waktu berjam-jam, bahkan seharian penuh untuk memainkannya dan ada orang yang menghabiskan seluruh waktu jaganya untuk melakukan permainan ini, sehingga terkadang anak-anak rela bermain hingga larut malam sehingga terkadang ketika anak didalam kelas yang akan lebih banyak memilih tidur ketika pembelajaran sedang berlangsung , Banyak penelitian terdahulu yang dilakukan mengenai game online seperti pnelitian yang dilakukan di Republik *Federal Jerman oleh Oliver Steinbach* dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan penuh petualangan menawarkan dunia eksklusif bagi anak-anak yang tidak dapat dimasuki orang dewasa dan hanya anak-anaklah yang dapat memasuki dunia itu, dan mengendalikannya. Permainan ini kerap kali lebih banyak menyita perhatian dan waktu anak sehingga tugas sekolah, kegiatan bersosialisasi, dan bermain dalam permainan yang memerlukan gerakan tubuh aktif seringkali ditinggalkan, selain penelitian dilakukan di Jerman, di Indonesiapun banyak yang melakukan penelitian mengenai game online ini seperti yang dilakukan oleh lima mahasiswi jurusan fakultas keperawatan Universitas Airlangga Surabaya yang melakukan penelitiannya pada anak sekolah menengah pertama dimana hasilnya penelitiannya membuktikan bahwa game online mempunyai pengaruh terhadap motivasi belajar, hal ini bisa dilihat semenjak seseorang mengenal game online, dimana lama-kelamaan akan merasa kecanduan. Motivasi belajar yang dimilikipun cenderung rendah karena anak lebih cenderung memilih kegiatan yang mengasyikan, malas belajar, tidak peduli dengan tugas-tugas sekolahnya sehingga motivasi

belajarnya akan menurun dengan sendirinya. Dari data yang didapatkan dari 78 siswa tersebut menunjukkan bahwa frekuensi bermain game online pada anak relative sedang, dimana disimpulkan bahwa semakin tinggi frekuensi bermain game online anak, maka semakin rendah motivasi belajar anak tersebut (<http://ners.unair>). Untuk mengetahui adakah pengaruh antara game online terhadap motivasi belajar siswa, maka dilakukan analisis *product moment pearson*, dimana hasil analisis korelasi sederhana (r) didapat pengaruh antara game online terhadap motivasi belajar siswa (r) adalah 0,539. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi adanya pengaruh yang sedang tapi pasti antara game online terhadap motivasi belajar.

Nilai koefisien berganda (R^2) atau R squared adalah 0,291, nilai ini memiliki arti bahwa besar pengaruh variabel motivasi belajar disebabkan oleh variabel game online sebesar 29,1 %. Sedangkan sisanya sebesar 70,9% disebabkan variabel lain yang tidak diteliti, seperti penelitian yang dilakukan oleh Uji T ini digunakan untuk pengujian signifikansi koefisien korelasi, untuk mengetahui apakah variabel X berdampak signifikan terhadap variabel Y. Maka T hitung ($8,753 > T$ tabel ($1,665$)), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. H_a dalam penelitian ini adalah adanya Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa di SDN 015 samarinda ilir.

Sesuai dengan penelitian yang dilakukan, dalam penelitian ini peneliti menggunakan teori adalah *Technological Determinism*, *Media Equation Theory*, dan Teori Depedensi Efek Komunikasi Massa dan Teori Kultivasi. *Technological Determinism Theory*, teori ini menjelaskan tentang perkembangan teknologi media massa yang semakin berkembang dari abad – ke abad dimana dahulu belum semaju sekarang, sehingga ini mempengaruhi individu dalam bagaimana berpikir dan berperilaku dalam masyarakat. Misalnya dalam mendapatkan informasi dan hiburan dahulu sebelum adanya internet seseorang akan mendapatkan berita mulai dari radio, televisi bahkan Koran namun dengan semakin pesatnya teknologi dengan mengakses internet apapun yang dibutuhkan akan dengan mudah terwujud bukan hanya informasi yang mudah untuk didapatkan, melainkan juga hiburan seperti game online, game online merupakan permainan modern yang tidak seperti permainan terdahulu. Permainan terdahulu ketika ingin bermain harus memikirkan keadaan cuaca terlebih dahulu apabila hujan tidak bisa main, permainan pun hanya bisa diikuti oleh beberapa orang saja, namun game online berbeda permainan ini bisa dimainkan dalam waktu bersamaan bisa lebih dari 50 orang meski tempat berbeda, permainan ini membuat pemainnya akan terus berfikir untuk bisa meyelesaikan permainan.

Media Equation Theory atau teori persamaan, teori ini menjelaskan mengenai ketidaksadaran orang-orang yang secara otomatis merespon apa yang dikomunikasikan seolah-olah media itu manusia, bahkan media dianggap seperti kehidupan nyata. Misalnya seperti komputer dan jaringan internet tanpa disadari banyak orang-orang tidak menyadari banyak waktu mereka dihabiskan didepan komputer walau hanya sekedar kirim *email*, *chatting* dengan berbagai macam orang yang berbeda kota bahkan luar negeri, banyak waktu yang dihabiskan dengan hanya duduk berjam-jam didepan layar komputer seakan-akan komputer itu adalah manusia. Berbagai kebutuhan kita bisa dapat dengan hanya mengakses internet termasuk permainan online, permainan online ini bukan hanya diminati dikalangan dewasa saja melainkan para pelajar, maka tidak jarang kita melihat banyak anak yang menghabiskan waktunya untuk bermain game online, ketika bermain game online anak-anak merasa bermain langsung dalam permainan tersebut seperti permainan *Point Blank* yang seakan-akan ikut berperang, *The Sim* yang seakan akan sudah mempunyai rumah sendiri jadi bisa memasak, tidur seperti kehidupan nyata. Contohnya kasus ibu muda

berusia 21 tahun yang lagi bermain game online *Facebook Farmville* yang merasa terganggu dengan tangisan anaknya sehingga dia membunuh anaknya. Teori Depedensi Efek Komunikasi Massa, teori ini menjelaskan mengenai sebuah media massa memiliki peranan penting dalam sistem informasi, media massa disini adalah internet, internet sangat banyak digunakan bukan hanya untuk memberikan informasi, *chatting, email*, tugas kuliah, bahkan pekerjaan sekarang diperguruan dipermudah dengan keberadaan internet ini ditambah dengan fasilitas hiburannya seperti game online.

Game online kini tidak hanya hadir didaerah perkotaan melainkan juga pedesaan maka kini banyak perubahan yang terjadi dipedesaan yang masyarakatnya cenderung menjadi masyarakat modern yang sudah banyak mengetahui perkembangan teknologi termasuk game online, kehadiran teknologi tidak semuanya membawa hal positive melainkan juga ada hal yang negative ini bisa dilihat dari banyaknya pelajar-pelajar yang rela menyisihkan uang saku, membohongi orang tua hanya demi bermain game online, hal ini dikarenakan sifat game online yang cenderung adiktif atau membuat pemainnya merasa kecanduan untuk terus bermain sehingga waktu belajar, bersosialisasi pun berkurang bahkan tidak ada ini dikarenakan mereka memfokuskan diri hanya untuk bermain, disadari apa tidak ini mempengaruhi perubahan motivasi belajar didalam diri pelajar-pelajar sekolah karena semakin sering bermain game online motivasi belajar akan ikut menurun dengan sendirinya, karena ini disebabkan kelelahan yang terjadi setelah bermain sehingga ketika dirumah lebih memilih beristirahat daripada belajar sehingga waktu untuk belajar bahkan mengulang kembali pelajaran tidak ada waktu, dengan ini tidak jarang anak tidak konsentrasi bahkan sibuk sendiri ketika mengikuti pembelajaran dikelas. Teori Kultivasi menjelaskan mengenai konteks keterkaitan media massa dengan penanaman terhadap suatu nilai yang akan berpengaruh pada sikap dan perilaku khalayak. Teori Kultivasi menjelaskan mengenai dampak yang ditimbulkan media massa terhadap perilaku, sikap dan nilai khalayak. Seperti game online membuat banyak pengaruh bagi yang memainkannya seperti pemain game anak lebih senang sendiri dengan dunianya, bermain game online seperti perkelahian dalam game seperti *Smack Down, point blank*, ketika bermain melakukan hal itu diperbolehkan maka terkadang apa yang dilihat dalam permainan dapat dilakukan dalam kehidupan nyatanya.

PENUTUP

Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Game Online berpengaruh terhadap Motivasi Belajar Siswa yang ditunjukkan dari koefisien korelasi sebesar 0,539, signifikan di uji melalui t hitung sebesar 8,753 yang lebih besar dari t tabel sebesar 1,665. Nilai R^2 (R Square) sebesar 0,291 menjelaskan bahwa pengaruh variabel Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa sebesar 29,1 % sedangkan sisanya disebabkan oleh faktor lain yang tidak diteliti. Dari hasil penelitian motivasi belajar dipengaruhi 2 jenis yaitu motivasi intrinsik yang dimana seseorang siswa akan terus memfokuskan dirinya untuk selalu belajar dan itu merupakan keinginan dalam dirinya, sedangkan motivasi belajar ekstrinsik adalah dorongan dalam luar seseorang dimana disini seseorang tidak terlalu mementingkan belajar dan bahkan seseorang tersebut akan lebih mementingkan hal lain untuk difokuskan salah satunya adalah game online, dimana ketika bermain game online seseorang secara tidak langsung akan mempengaruhi motivasi belajarnya yang dikarenakan waktu dan tenaga yang dipergunakan akan banyak dihabiskan untuk bermain daripada belajar.

Saran

1. Hendaknya siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir lebih selektif dalam memilih untuk bermain yang tidak hanya berfokus pada permainan itu saja melainkan juga dapat bersosialisasi terhadap lingkungannya sehingga berpengaruh positive bagi diri sendiri dan diharapkan ketika bermain game online tidak mengganggu aktivitas belajar.
2. Peneliti memberikan saran kepada Orang tua agar memberikan pengawasan terhadap anak dan menjalin komunikasi yang baik antara orang tua dan anak sehingga anak menjadi lebih terbuka terhadap orang tua, dan berikan waktu kepada anak untuk bermain game online, dan tegaskan kepada anak untuk tidak bermain di luar waktu yang telah disepakati Ini menunjukkan bahwa orang tua tidak melarang tetapi memberikan waktu sehingga mengajarkan anak untuk bertanggung jawab pada waktu yang dimilikinya.
3. Hendaknya guru di sekolah ikut pula berperan serta dalam membimbing siswa terutama banyak memberikan pengarahan dan pendidikan tentang kegunaan internet yang bukan hanya untuk bermain melainkan juga dapat memberikan berbagai informasi mengenai pengetahuan serta memberikan penjelasan bahwa siswa agar lebih mementingkan belajar daripada bermain game online.

Daftar Pustaka

- Ahmad, Abu, 2000. *Psikologi Sosial*, PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Burhan Bungin, H.M, 2007. *Sosiologi Komunikasi*, Kencana, Surabaya.
- Dharma Oetomo, Budi Sutedjo, 2002. *E-education Konsep, Teknologi dan Aplikasi Internet Pendidikan*, Andi, Yogyakarta.
- Djamarah, S.B, 2002. *Psikologi Belajar*, PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Efenddy, Onong Uchjana, 2003. *Ilmu, Teori Dan Filsafat Komunikasi*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung.
- Elvinaro, Ardianto Dkk, 2007. *Komunikasi Massa (Suatu Pengantar)*, Inc., Bandung.
- Handoko, Martin, 1992. *Motivasi Daya Penggerak Tingkah Laku*, Kanisius, Yogyakarta.
- Hazia, Jauhary, 2008. *Membangun Motivasi*, CV Ghyyas Putra, Semarang.
- Hidayat, Dedy Nur, 2007. *Pengantar komunikasi Massa*, Rajawali Pers, Yogyakarta.
- Hurlock B, Elizabeth, 1978. *Perkembangan Anak*, Erlangga, Jakarta.
- Ihsan, Fuad H, 2005. *Dasar-Dasar Kependidikan*, PT Rineka Cipta, Jakarta.
- J, Ellys, 2001, *Kiat-Kiat Meningkatkan Potensi Belajar Anak*, Pustaka Hidayah, Bandung.
- Kriyantono, Rachmat, 2006. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, Kencana, Surabaya.
- Laquey, Tracy, 1994. *Sahabat Internet*, ITB Bandung, Bandung.
- Nurudin, 2007. *Pengantar Komunikasi Massa*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Ruslan, Rosady, 2006. *Metode Penelitian PublicRelations dan Komunikasi*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Sugiyono, 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, CV Alfabeta, Bandung.
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*, Alfabeta, Bandung.
- ejournal Ilmu Komunikasi, Volume1, Nomor 2, 2013 : 532-544
- Uno, Hamzah B, 2008. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, Bumi Aksara, Gorontalo.
- Andi, 2010. *Perkembangan Game online*. <http://Perkembangan Game online di Indonesia.com> (diakses 5 mei 2011)
- Anisa, Akmal, 2010. *Perkembangan Fisik dan Perseptual Anak Sekolah Dasar* <http://edukasi.kompasiana.com/2010/10/25/perkembangan-fisik-dan-perseptual-anak-sd/>(diakses 1 juni 2011)

- Dewi, 2009. [http://pengaruh- game- online –terhadap- belajar-anak.com/](http://pengaruh-game-online-terhadap-belajar-anak.com/)(diakses 5 juli 2011)
- Edy, 2011. Online <http://id.answer.yahoo.com/questions/index?qid> (diakses 10 mei 2011)
- Mukodin, 2008. *Penggunaan Internet* [http://penggunaan internet bagi masyarakat.com/](http://penggunaan-internet-bagi-masyarakat.com/) (5 juni 2011)
- Muchtar, Dawang, 2005 <http://serendip.brynmawr.edu/bb//neuro/04/web/ekandaras.html>(diakses 5 mei 2011)
- Nad, 2012. Pengaruh positive dan negative game nadzfantasy.blogspot.co 2012/03/pengaruh-positiv-dan-negativ-game .html/m=1)(diakses 13 mei 2013).
- Hackz, Ryano, 2010. “*motivasi belajar faktor-faktor yang mempengaruhi motivasibelajar*”(online). <http://hackzzoneblogspot.com/2010/03/motivasi-belajar-faktor-faktor-yang.html>.(diakses 29 april 2011)
- Rahmat, 2012. *Game online Untuk Anak-anak* [http://rahmat psikolog mengenai game online bagi anak-anak.com/](http://rahmat-psikolog-mengenai-game-online-bagi-anak-anak.com/)(diakses 10 juli 2011)
- Sunartombs, 2008. “*Pengertian Motivasi Belajar*”(online). [http://sunartombs.wordpress.com/2008/09/23/motivasi belajar](http://sunartombs.wordpress.com/2008/09/23/motivasi-belajar).(diakses 29 april 2011)
- Unair, 2012. *Penelitian Mengenai Game online* (<http://ners.unair.ac.id/beritaners.php?id=159>).(diakses 13 mei 2013)
- www.ligagames.com (diakses 2 februari 2012)
- Wandi, 2010. *Permainan online*. <http://id.wikipedia.org/wiki/permainan-online>.(diakses 20 maret 2011).
- Yuniarsa, Fahrul, 2009. *Game Online* (<http://fahrulalamyuniarsa.blogspot.com>)(diakses 5 mei 2011).