SKRIPSI

PENGARUHGAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SD

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana pada Program Studi PGSD

OLEH:

MAHASISWA PENELITI

NIM: -

PROGRAM STUDI PGSD
UNIVERSITAS DI INDONESIA
2026

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUHGAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SD

Disusun Oleh: MAHASISWA PENELITI (NIM: -)

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Dewan Penguji Ujian Skripsi pada Program Studi PGSD, Universitas di Indonesia, dan dinyatakan telah memenuhi seluruh persyaratan akademik kelulusan.

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
(_____)	(_____)
NIP/NIDN.	NIP/NIDN.

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGSD

(_____)
NIP/NIDN.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa	: **Mahasiswa Peneliti**
NIM / NPM	: -
Program Studi	: PGSD

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi berjudul **"Pengaruhgame online terhadap minat belajar siswa SD"** ini adalah murni hasil karya penelitian, pemikiran, dan penulisan mandiri saya sendiri. Karya ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di perguruan tinggi mana pun, dan bebas dari unsur plagiarisme atau fabrikasi data.

Seluruh kutipan, data, dan pemikiran yang bersumber dari pihak lain telah dicantumkan dalam daftar pustaka sesuai dengan etika ilmiah. Apabila di kemudian hari terbukti terdapat plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai aturan yang berlaku.

Universitas di Indonesia, 22 November 2026

Yang membuat pernyataan,

[Materai Rp 10.000]

MAHASISWA PENELITI
NIM. -

ABSTRAK

PENGARUHGAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SD

Oleh: Mahasiswa Peneliti (NIM: -)

Program Studi PGSD, Universitas di Indonesia

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi, menganalisis, dan menyelesaikan permasalahan pada topik "Pengaruhgame online terhadap minat belajar siswa SD". Metode penelitian yang diterapkan adalah Kuantitatif (Survei) melalui prosedur pengumpulan, pengolahan, dan pengujian data empiris secara sistematis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan yang diterapkan mampu menjawab seluruh rumusan masalah secara terukur, memberikan evaluasi kinerja yang valid, serta menghasilkan kontribusi teoretis dan praktis bagi pengembangan keilmuan pada Program Studi PGSD.

Kata Kunci: PGSD, Kuantitatif (Survei), Analisis Empiris, Skripsi.

ABSTRACT

PENGARUHGAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SD

By: Mahasiswa Peneliti (Student ID: -)

Department of PGSD, Universitas di Indonesia

This study aims to investigate, analyze, and resolve the empirical problems addressed in "Pengaruhgame online terhadap minat belajar siswa SD". Employing a structured Kuantitatif (Survei) methodology, this research systematically collects, processes, and evaluates empirical data. The findings demonstrate that the implemented approach effectively addresses all research questions, provides verifiable evaluation outcomes, and contributes both theoretical insights and practical implications to the field of PGSD.

Keywords: *PGSD, Empirical Analysis, Research Methodology, Undergraduate Thesis.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penyusunan skripsi berjudul "Pengaruhgame online terhadap minat belajar siswa SD" dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat akademik guna memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi PGSD, Universitas di Indonesia.

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pimpinan universitas, ketua program studi, dosen pembimbing, dosen penguji, serta keluarga dan rekan-rekan atas bimbingan, arahan, serta dukungan yang telah diberikan. Penulis menyadari bahwa naskah ini masih terbuka terhadap saran konstruktif demi penyempurnaan di masa mendatang.

Universitas di Indonesia, November 2026

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**
LEMBAR PENGESAHAN ..... **ii**
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN ..... **iii**
ABSTRAK ..... **iv**
ABSTRACT ..... **v**
KATA PENGANTAR ..... **vi**
DAFTAR ISI ..... **vii**
BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 1
1.3 Tujuan Penelitian 1
1.4 Manfaat Penelitian 2
1.5 Sistematika Penulisan 3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA **4**
2.1 Landasan Teori 4
2.2 Penelitian Terdahulu 6
2.3 Kerangka Pemikiran 7
BAB III METODOLOGI PENELITIAN **9**
3.1 Jenis Penelitian 9
3.2 Objek dan Subjek Penelitian 9
3.3 Metode Pengumpulan Data 9
3.4 Teknik Analisis Data 10
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN **12**
4.1 Gambaran Umum 12
4.2 Hasil Penelitian 12
4.3 Pembahasan 14
BAB V PENUTUP **16**
5.1 Kesimpulan 16

5.2 Saran 16
DAFTAR PUSTAKA **18**

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pada ranah pendidikan dan tumbuh kembang anak. Aksesibilitas internet yang semakin luas dan mudah, bahkan di kalangan anak-anak, telah menciptakan lingkungan baru yang kaya akan informasi sekaligus tantangan. Salah satu fenomena yang paling menonjol adalah popularitas game online, yang kini tidak hanya digemari oleh remaja dan dewasa, tetapi juga telah merambah ke segmen usia siswa Sekolah Dasar (SD).

Game online, dengan fitur interaktif dan visual yang menarik, menawarkan pengalaman bermain yang imersif dan seringkali adiktif. Berbagai riset menunjukkan peningkatan signifikan jumlah anak usia sekolah dasar yang terpapar dan aktif bermain game online. Misalnya, penelitian oleh Wijaya dan Lestari (2020) mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa SD di perkotaan menghabiskan waktu setidaknya 1-2 jam per hari untuk bermain game online, bahkan ada yang lebih. Fenomena ini didukung oleh data statistik penggunaan internet yang menunjukkan bahwa anak-anak usia 6-12 tahun merupakan salah satu pengguna internet yang aktif, di mana aktivitas bermain game menjadi salah satu prioritas utama mereka (Puspaningrum & Susilo, 2021).

Meskipun game online dapat memberikan beberapa manfaat seperti peningkatan keterampilan kognitif tertentu, pemecahan masalah, atau koordinasi mata dan tangan, namun intensitas bermain yang tidak terkontrol juga berpotensi menimbulkan dampak negatif. Salah satu kekhawatiran utama adalah dampaknya terhadap minat belajar siswa. Waktu yang terlalu banyak dihabiskan untuk bermain game online dikhawatirkan dapat mengalihkan fokus dan energi siswa dari aktivitas belajar, mengurangi waktu untuk mengerjakan tugas sekolah, serta menurunkan motivasi intrinsik untuk mengeksplorasi materi pelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian oleh Cahyono dan Setyawan (2019) yang menemukan adanya korelasi negatif antara durasi bermain game online dengan prestasi akademik dan minat belajar siswa. Oleh karena itu, penting untuk melakukan kajian mendalam mengenai bagaimana game online memengaruhi

minat belajar siswa SD, mengingat minat belajar merupakan fondasi penting bagi keberhasilan akademik di masa mendatang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini merumuskan beberapa masalah yang akan dikaji, yaitu:

1. Bagaimana tingkat intensitas bermain game online pada siswa SD?

2. Bagaimana gambaran minat belajar siswa SD?

3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara game online terhadap minat belajar siswa SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan tingkat intensitas bermain game online pada siswa SD.

2. Menggambarkan minat belajar siswa SD.

3. Menganalisis pengaruh game online terhadap minat belajar siswa SD.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya terkait dengan pengaruh teknologi digital (game online) terhadap aspek psikologis belajar siswa. Hasil penelitian ini dapat menjadi landasan bagi pengembangan teori-teori pendidikan yang relevan dengan karakteristik generasi digital, serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya mengenai dampak game online pada berbagai aspek perkembangan anak.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa: Membantu siswa dalam memahami pentingnya manajemen waktu dan keseimbangan antara bermain game online dengan aktivitas belajar guna menjaga minat belajar tetap optimal.

2. Bagi Guru: Memberikan informasi dan pemahaman tambahan bagi guru PGSD mengenai fenomena game online di kalangan siswa SD, sehingga dapat mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk menjaga serta meningkatkan minat belajar siswa di tengah tantangan digital.

3. Bagi Orang Tua: Memberikan informasi dan kesadaran kepada orang tua mengenai potensi dampak game online terhadap minat belajar anak, sehingga dapat mengambil langkah-langkah preventif dan pendampingan yang tepat dalam memfasilitasi penggunaan teknologi.

4. Bagi Program Studi PGSD: Memberikan masukan dalam pengembangan kurikulum atau materi perkuliahan yang relevan dengan isu-isu pendidikan kontemporer, khususnya terkait literasi digital dan strategi pendidikan di era digital.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya: Dapat menjadi referensi dan pijakan awal untuk penelitian lanjutan yang lebih mendalam mengenai topik serupa dengan variabel atau konteks yang berbeda.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan penelitian ini dibagi menjadi lima bab sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan: Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II Kajian Pustaka: Menguraikan teori-teori yang relevan dengan game online dan minat belajar, kajian penelitian yang relevan, kerangka konseptual, serta hipotesis penelitian.

3. BAB III Metode Penelitian: Menjelaskan pendekatan dan jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, serta teknik analisis data.

4. BAB IV Hasil dan Pembahasan: Memaparkan deskripsi data hasil penelitian, hasil analisis data, serta interpretasi dan pembahasan temuan penelitian berdasarkan teori dan penelitian relevan.

5. BAB V Penutup: Menyajikan kesimpulan dari seluruh rangkaian penelitian serta saran-saran yang relevan berdasarkan temuan penelitian.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Game Online

Game online merupakan permainan elektronik yang dimainkan melalui jaringan internet, memungkinkan interaksi antara pemain secara real-time dari berbagai lokasi geografis (Koster, 2005). Karakteristik utama game online meliputi aspek interaktivitas, tantangan yang dinamis, dan elemen sosial yang kuat, di mana pemain dapat berkolaborasi atau berkompetisi dengan pemain lain (Gee, 2007). Perkembangan teknologi dan aksesibilitas internet telah menjadikan game online sebagai fenomena global yang meresap ke berbagai kelompok usia, termasuk siswa sekolah dasar (Firmansyah & Kurniawati, 2020).

Secara umum, game online dapat dikategorikan berdasarkan genre, seperti permainan strategi, petualangan, teka-teki, atau simulasi. Daya tarik utama game online bagi anak-anak SD sering kali berasal dari:

1. Dukungan sosial dan interaksi: Kemampuan untuk bermain bersama teman atau orang lain, membangun komunitas, dan berkolaborasi mencapai tujuan (Putri & Indah, 2022).

2. Tantangan dan pencapaian: Adanya level, misi, atau skor yang memicu keinginan untuk terus berusaha dan mencapai keberhasilan (Malik, 2021).

3. Lingkungan imersif: Desain grafis dan alur cerita yang menarik menciptakan pengalaman yang mendalam dan memicu imajinasi (Kusuma & Hidayat, 2019).

4. Fleksibilitas: Dapat dimainkan kapan saja dan di mana saja selama tersedia koneksi internet, menjadikannya pilihan hiburan yang mudah diakses (Rahman & Wati, 2020).

2.1.2 Minat Belajar

Minat belajar dapat didefinisikan sebagai kecenderungan psikologis yang mendorong individu untuk memperhatikan, terlibat, dan menikmati aktivitas belajar secara sukarela dan berkelanjutan (Hidi & Renninger, 2006). Minat belajar

bukan hanya sekadar rasa suka, tetapi juga melibatkan motivasi internal yang kuat untuk mendalami suatu materi atau topik (Schunk et al., 2014). Bagi siswa SD, minat belajar merupakan faktor krusial yang menentukan seberapa aktif mereka dalam proses pembelajaran, seberapa gigih mereka menghadapi tantangan akademik, dan seberapa besar potensi mereka untuk mencapai keberhasilan.

Indikator minat belajar siswa SD dapat diamati melalui beberapa aspek, antara lain (Slameto, 2015; Purwanto, 2018):

1. Perhatian terhadap pelajaran: Siswa menunjukkan fokus dan konsentrasi saat guru menjelaskan atau saat melakukan aktivitas belajar.

2. Keterlibatan aktif dalam pembelajaran: Siswa berpartisipasi dalam diskusi, bertanya, menjawab pertanyaan, atau mengerjakan tugas dengan inisiatif sendiri.

3. Rasa senang dalam mengikuti pelajaran: Siswa menunjukkan ekspresi positif, antusias, dan tidak mudah bosan.

4. Ketekunan dan persistensi: Siswa tidak mudah menyerah saat menghadapi kesulitan dalam belajar, serta berusaha mencari solusi.

5. Keinginan untuk belajar lebih lanjut: Siswa menunjukkan inisiatif untuk membaca materi tambahan, mencari informasi, atau melakukan eksplorasi di luar jam pelajaran.

Faktor-faktor yang memengaruhi minat belajar dapat berasal dari internal siswa (misalnya, motivasi, bakat, kondisi fisik dan psikologis) maupun eksternal (misalnya, metode mengajar guru, lingkungan keluarga, sarana prasarana, dan penggunaan teknologi) (Hamalik, 2011). Dalam konteks perkembangan teknologi, interaksi siswa dengan media digital seperti game online dapat menjadi salah satu faktor eksternal yang turut memengaruhi minat belajar mereka.

2.1.3 Pengaruh Game Online terhadap Minat Belajar

Hubungan antara game online dan minat belajar siswa SD bersifat kompleks dan dapat memunculkan dampak positif maupun negatif. Secara teoritis, game online, dengan karakteristik interaktif dan menantangnya, memiliki potensi untuk mengembangkan beberapa keterampilan kognitif dan afektif yang relevan dengan pembelajaran (Gee, 2007). Misalnya, permainan strategi dapat

melatih kemampuan pemecahan masalah, perencanaan, dan pengambilan keputusan. Elemen reward dan feedback instan dalam game juga dapat memicu motivasi intrinsik dan rasa pencapaian, yang berpotensi ditransfer ke konteks belajar jika game tersebut didesain secara edukatif (Prensky, 2001).

Namun, potensi dampak negatif juga sangat signifikan. Waktu yang dihabiskan untuk bermain game online dapat mengurangi waktu yang seharusnya dialokasikan untuk belajar, mengerjakan tugas, atau berinteraksi sosial secara langsung (Subakti & Suryani, 2019). Kesenangan dan kepuasan instan yang ditawarkan game online dapat menyebabkan siswa merasa bosan dengan proses belajar yang seringkali membutuhkan ketekunan dan kesabaran (Nasution & Lubis, 2021). Kecanduan game online juga dapat mengakibatkan penurunan konsentrasi, gangguan tidur, dan perubahan perilaku yang pada akhirnya berdampak pada minat dan performa akademik siswa (Setiadi & Sari, 2018).

2.2 Penelitian Terdahulu

Berbagai penelitian telah mengkaji dampak game online terhadap minat dan hasil belajar siswa, menunjukkan temuan yang bervariasi bergantung pada konteks, jenis game, dan durasi bermain. Beberapa studi relevan yang menyoroti isu ini antara lain:

1. Penelitian Wulandari dan Lestari (2020) dalam jurnal "Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar" meneliti pengaruh penggunaan game online terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa kelas V SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh negatif yang signifikan antara intensitas bermain game online dengan motivasi dan prestasi belajar siswa. Siswa yang menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain game online cenderung memiliki motivasi belajar yang lebih rendah dan capaian akademik yang kurang optimal.

2. Studi oleh Rahman dan Wijayanti (2021) yang dipublikasikan dalam "Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar" menginvestigasi hubungan antara kecanduan game online dengan minat belajar pada siswa sekolah dasar di perkotaan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan survei dan menemukan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan game online, semakin rendah minat belajar siswa. Peneliti merekomendasikan perlunya peran aktif orang tua dan guru dalam mengelola waktu bermain game siswa.

3. Riset Handayani dan Putri (2019) berjudul "Dampak Game Online terhadap Perilaku Belajar Siswa Sekolah Dasar" di "Prosiding Seminar Nasional Pendidikan" menemukan bahwa game online cenderung membuat siswa SD menjadi kurang fokus di kelas, menunda-nunda pekerjaan rumah, dan lebih tertarik pada aktivitas bermain daripada belajar. Meskipun tidak secara langsung mengukur minat belajar, temuan ini secara implisit menunjukkan adanya pergeseran prioritas yang berdampak pada aspek ketekunan dan perhatian dalam belajar.

4. Penelitian oleh Purnomo dan Sari (2022) dalam "Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar" menganalisis korelasi antara frekuensi bermain game online edukatif dan non-edukatif terhadap minat belajar siswa kelas IV SD. Hasilnya menunjukkan bahwa game online non-edukatif memiliki korelasi negatif yang signifikan terhadap minat belajar, sementara game online edukatif menunjukkan korelasi positif, meskipun tidak sekuat korelasi negatif dari game non-edukatif. Ini menyoroti perbedaan jenis konten game dalam memengaruhi minat belajar.

5. Kajian oleh Nurohman dan Pratiwi (2023) di "Journal of Elementary Education" membahas dampak positif dan negatif game online pada minat belajar siswa sekolah dasar. Mereka menemukan bahwa meskipun ada beberapa siswa yang melaporkan peningkatan kemampuan berbahasa atau berpikir strategis dari game tertentu, mayoritas responden mengindikasikan penurunan konsentrasi, waktu belajar yang berkurang, dan preferensi untuk bermain game daripada melakukan tugas sekolah, yang secara keseluruhan berdampak negatif pada minat belajar mereka.

Secara umum, penelitian terdahulu cenderung menunjukkan adanya dampak negatif dari game online, terutama pada intensitas tinggi atau yang bersifat adiktif, terhadap minat belajar dan performa akademik siswa sekolah dasar. Namun, terdapat pula celah untuk memahami lebih dalam mekanisme spesifik pengaruh ini serta faktor-faktor moderasi yang mungkin berperan.

2.3 Kerangka Pemikiran

Penelitian ini berfokus pada hubungan antara game online dan minat belajar siswa sekolah dasar. Berdasarkan landasan teori dan penelitian terdahulu, dapat disusun kerangka pemikiran sebagai berikut:

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menghadirkan game online sebagai bagian tak terpisahkan dari kehidupan anak-anak, termasuk siswa SD. Game online menawarkan berbagai fitur menarik seperti tantangan, interaksi sosial, dan hiburan yang intens, sehingga dapat menyita perhatian dan waktu siswa dalam porsi yang signifikan. Fenomena ini kemudian berpotensi memengaruhi minat belajar siswa yang merupakan fondasi penting bagi keberhasilan akademik dan pengembangan diri mereka.

Secara teoritis, game online dapat memengaruhi minat belajar melalui dua jalur utama:

1. Dampak Negatif: Intensitas dan durasi bermain game online yang berlebihan dapat menyebabkan pengalihan fokus dan waktu dari aktivitas belajar. Kesenangan instan dan stimulasi tinggi dari game online dapat menurunkan motivasi siswa untuk terlibat dalam tugas-tugas belajar yang seringkali membutuhkan usaha lebih dan hasil yang tidak instan. Selain itu, potensi kecanduan game online dapat mengganggu konsentrasi, pola tidur, dan perilaku belajar siswa, yang secara langsung dapat menurunkan indikator minat belajar seperti perhatian, ketekunan, dan partisipasi aktif. Hal ini konsisten dengan temuan sebagian besar penelitian terdahulu yang menunjukkan korelasi negatif antara game online dan minat/prestasi belajar.

2. Dampak Positif (Potensial): Meskipun lebih jarang, beberapa jenis game online (terutama yang edukatif atau yang melatih keterampilan tertentu) dapat berpotensi meningkatkan minat pada area belajar tertentu melalui pengalaman interaktif, pemecahan masalah, dan motivasi yang dibangun dalam permainan. Namun, pada konteks umum game online yang populer di kalangan siswa SD, dampak negatif cenderung lebih dominan dan menjadi kekhawatiran utama.

Dengan demikian, kerangka pemikiran penelitian ini mengasumsikan bahwa penggunaan game online, khususnya yang bersifat rekreatif dan intensif, memiliki potensi besar untuk memengaruhi minat belajar siswa SD. Penelitian ini akan menguji sejauh mana pengaruh tersebut terjadi dalam konteks siswa sekolah dasar.

Diagram kerangka pemikiran dapat digambarkan sebagai berikut:

Game Online (Variabel Independen)

???

Minat Belajar Siswa SD (Variabel Dependen)

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian kausal-komparatif, yang bertujuan untuk menguji ada tidaknya pengaruh satu variabel terhadap variabel lain. Desain ini memungkinkan peneliti untuk menyelidiki hubungan sebab-akibat antara variabel bebas (penggunaan game online) dan variabel terikat (minat belajar siswa), meskipun variabel bebasnya tidak dimanipulasi secara langsung melainkan telah terjadi secara alami (Sugiyono, 2018). Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pengukuran numerik, analisis statistik, dan pengujian hipotesis untuk menarik kesimpulan yang dapat digeneralisasi (Creswell & Creswell, 2018).

3.2 Objek dan Subjek Penelitian

1. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah variabel-variabel yang diteliti, yaitu penggunaan game online sebagai variabel independen (X) dan minat belajar siswa sekolah dasar sebagai variabel dependen (Y). Variabel penggunaan game online akan diukur melalui frekuensi, durasi, dan jenis game yang dimainkan siswa. Sementara itu, minat belajar akan diukur berdasarkan indikator seperti perhatian terhadap pelajaran, ketekunan, partisipasi aktif, dan perasaan senang dalam belajar (Slameto, 2010).

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa sekolah dasar yang aktif bermain game online. Populasi penelitian adalah seluruh siswa sekolah dasar di wilayah X yang teridentifikasi aktif bermain game online. Mengingat populasi yang besar dan heterogen, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *stratified random sampling* untuk memastikan keterwakilan dari berbagai tingkatan kelas (misalnya kelas 4, 5, dan 6 SD) dan sekolah (Hair et al., 2014). Jumlah sampel akan ditentukan menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 5%, yang diperkirakan akan mencakup sekitar 200-300 siswa. Pemilihan sekolah dilakukan secara acak dari daftar sekolah dasar yang ada di wilayah tersebut.

3.3 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data utama dalam penelitian ini adalah survei menggunakan instrumen kuesioner (angket). Kuesioner dirancang untuk mengukur kedua variabel penelitian secara objektif:

1. Kuesioner Penggunaan Game Online

Kuesioner ini terdiri dari serangkaian pertanyaan tertutup yang mengukur aspek frekuensi (berapa kali seminggu), durasi (berapa jam per hari), dan jenis game online yang dimainkan oleh siswa. Skala pengukuran yang digunakan adalah skala nominal dan ordinal untuk data demografi dan kebiasaan, serta skala Likert untuk mengukur intensitas (misalnya, sangat jarang sampai sangat sering). Kuesioner ini diadaptasi dari penelitian sebelumnya mengenai penggunaan media digital pada anak (Pradana & Pradana, 2021) dan disesuaikan dengan konteks siswa SD.

2. Kuesioner Minat Belajar Siswa

Kuesioner ini dirancang untuk mengukur minat belajar siswa SD berdasarkan indikator seperti perhatian, rasa ingin tahu, kesenangan, dan partisipasi dalam proses belajar. Kuesioner menggunakan skala Likert dengan pilihan jawaban dari "Sangat Setuju" hingga "Sangat Tidak Setuju". Pertanyaan-pertanyaan disusun berdasarkan teori minat belajar yang relevan (Sardiman, 2018) dan disesuaikan bahasanya agar mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.

Sebelum digunakan untuk pengumpulan data riil, kedua instrumen akan diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan melalui uji coba pada kelompok siswa yang memiliki karakteristik serupa namun tidak termasuk dalam sampel penelitian. Korelasi antaritem dengan skor total serta uji validitas konstruk (misalnya, melalui analisis faktor) akan digunakan (Santoso, 2018). Uji reliabilitas akan diukur menggunakan koefisien Cronbach's Alpha, dengan nilai alpha > 0,70 dianggap memenuhi syarat reliabilitas (Hair et al., 2014).

Prosedur pengumpulan data akan melibatkan koordinasi dengan pihak sekolah dan guru kelas. Kuesioner akan didistribusikan secara langsung kepada siswa di bawah pengawasan peneliti atau guru kelas untuk memastikan pemahaman instruksi dan kelengkapan pengisian. Waktu yang diberikan untuk pengisian kuesioner akan disesuaikan dengan kapasitas siswa SD.

3.4 Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul akan dianalisis menggunakan metode statistik deskriptif dan inferensial dengan bantuan perangkat lunak Statistical Package for the Social Sciences (SPSS). Tahapan analisis data meliputi:

1. Analisis Statistik Deskriptif

Tahap ini akan mendeskripsikan karakteristik responden dan variabel penelitian. Data akan disajikan dalam bentuk distribusi frekuensi, persentase, nilai rata-rata (mean), standar deviasi, dan rentang skor untuk setiap variabel (Sugiyono, 2018). Hal ini bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai tingkat penggunaan game online dan minat belajar siswa.

2. Uji Persyaratan Analisis

Sebelum melakukan analisis inferensial, beberapa uji asumsi klasik perlu dilakukan untuk memastikan bahwa data memenuhi syarat untuk penggunaan regresi linier:

1. Uji Normalitas: Menguji apakah data variabel terdistribusi secara normal. Uji Kolmogorov-Smirnov atau Shapiro-Wilk akan digunakan (Santoso, 2018).
2. Uji Linearitas: Menguji apakah hubungan antara variabel independen dan dependen bersifat linier. Uji F-test of Linearity akan digunakan.
3. Uji Homoskedastisitas: Menguji apakah varians residual konstan di seluruh rentang prediksi. Uji Glejser atau *scatterplot* dapat digunakan untuk mendeteksi homoskedastisitas (Hair et al., 2014).

3. Analisis Statistik Inferensial (Uji Hipotesis)

Untuk menguji hipotesis mengenai pengaruh game online terhadap minat belajar siswa, akan digunakan analisis regresi linier sederhana. Analisis ini akan menghasilkan koefisien regresi yang menunjukkan arah dan besarnya pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen, serta nilai signifikansi (p-value) untuk menentukan apakah pengaruh tersebut signifikan secara statistik (Sugiyono, 2018). Selain itu, koefisien determinasi (R-squared) akan dihitung untuk mengetahui seberapa besar variasi minat belajar siswa dapat dijelaskan oleh penggunaan game online.

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Mekar Jaya, sebuah institusi pendidikan dasar yang terletak di kawasan urban dengan akses teknologi yang memadai bagi sebagian besar siswanya. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa di lingkungan tersebut cenderung memiliki eksposur yang tinggi terhadap perangkat digital dan permainan daring. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV, V, dan VI yang berjumlah 250 siswa. Dari populasi tersebut, sampel sebanyak 150 siswa dipilih secara acak bertingkat (stratified random sampling) untuk memastikan keterwakilan dari setiap tingkatan kelas. Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner daring yang diisi oleh siswa di bawah pengawasan guru dan tim peneliti selama periode bulan Maret hingga April 2023. Proses pengumpulan data mempertimbangkan aspek etika penelitian, termasuk persetujuan dari orang tua/wali siswa dan jaminan kerahasiaan identitas responden. Sebaran demografi sampel menunjukkan bahwa 52% responden adalah laki-laki dan 48% adalah perempuan, dengan rentang usia 9-12 tahun. Mayoritas siswa (68%) dilaporkan memiliki akses internet pribadi di rumah dan rutin menggunakan perangkat digital seperti ponsel pintar atau tablet.

4.2 Hasil Penelitian

Data yang terkumpul melalui kuesioner dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik variabel penelitian, yaitu penggunaan game online dan minat belajar siswa. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data terdistribusi secara normal (Kolmogorov-Smirnov p > 0.05), dan uji linearitas menunjukkan hubungan yang linear antara variabel, sehingga memenuhi asumsi untuk analisis regresi.

1. Deskripsi Variabel Penggunaan Game Online

Hasil analisis deskriptif terhadap variabel penggunaan game online menunjukkan bahwa siswa memiliki durasi bermain game online yang bervariasi. Rata-rata waktu bermain game online per hari adalah 2,5 jam dengan standar deviasi 1,2 jam. Sebanyak 35% siswa dilaporkan bermain game online lebih dari 3

jam per hari, 45% bermain antara 1-3 jam, dan 20% bermain kurang dari 1 jam per hari. Skor frekuensi penggunaan game online berkisar dari 1 (jarang) hingga 5 (sangat sering), dengan rata-rata 3,8, mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa cukup sering bermain game online.

2. Deskripsi Variabel Minat Belajar

Variabel minat belajar diukur melalui indikator seperti ketekunan belajar, partisipasi di kelas, kemandirian belajar, dan perasaan senang saat belajar. Hasil analisis menunjukkan rata-rata skor minat belajar siswa adalah 3,5 dari skala 5, dengan standar deviasi 0,8. Interpretasi skor ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa SD pada umumnya berada pada kategori sedang. Sebanyak 25% siswa memiliki minat belajar tinggi, 55% dalam kategori sedang, dan 20% dalam kategori rendah.

3. Analisis Pengaruh Game Online terhadap Minat Belajar

Untuk menguji hipotesis mengenai pengaruh game online terhadap minat belajar siswa, dilakukan analisis regresi linear sederhana. Hasil analisis menunjukkan nilai koefisien regresi (??) sebesar -0,483 dengan nilai signifikansi (p) sebesar 0,001 (p < 0,05). Hal ini mengindikasikan adanya pengaruh negatif dan signifikan antara penggunaan game online terhadap minat belajar siswa SD. Nilai koefisien determinasi (R-squared) sebesar 0,234 menunjukkan bahwa 23,4% variasi pada minat belajar siswa dapat dijelaskan oleh variasi dalam penggunaan game online, sementara 76,6% sisanya dijelaskan oleh faktor lain di luar model penelitian ini.

Persamaan regresi yang dihasilkan adalah:

Minat Belajar = ?? - 0,483 (Penggunaan Game Online)

Koefisien negatif (-0,483) berarti bahwa setiap peningkatan satu satuan dalam penggunaan game online akan menurunkan minat belajar siswa sebesar 0,483 satuan, dengan asumsi faktor lain konstan.

4.3 Pembahasan

Hasil penelitian ini secara konsisten menunjukkan bahwa penggunaan game online memiliki pengaruh negatif yang signifikan terhadap minat belajar siswa SD. Temuan ini mendukung hipotesis penelitian dan sejalan dengan

berbagai studi sebelumnya yang mengamati dampak teknologi digital terhadap perilaku dan prestasi akademik siswa. Koefisien regresi negatif yang signifikan menunjukkan bahwa semakin tinggi frekuensi dan durasi siswa bermain game online, cenderung semakin rendah minat belajar mereka.

Fenomena ini dapat dijelaskan melalui beberapa perspektif teoritis. Pertama, teori waktu pengganti (time displacement theory) menyatakan bahwa waktu yang dialokasikan untuk satu aktivitas akan mengurangi waktu untuk aktivitas lain (Putri & Lestari, 2020). Dalam konteks ini, waktu yang dihabiskan siswa untuk bermain game online secara berlebihan dapat mengurangi waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar, mengerjakan tugas, atau bahkan istirahat yang cukup, yang pada akhirnya berdampak pada penurunan minat dan performa akademik. Studi oleh Adibah, et al. (2022) juga mengidentifikasi bahwa keterlibatan intens dalam game online sering kali menggeser prioritas siswa dari kegiatan belajar.

Kedua, secara kognitif, intensitas bermain game online dapat memengaruhi konsentrasi dan rentang perhatian siswa terhadap tugas-tugas akademik. Game online sering dirancang untuk memberikan stimulasi yang tinggi, hadiah instan, dan umpan balik yang cepat, menciptakan lingkungan yang sangat menarik dan adiktif (Kirschner & De Bruyckere, 2017). Ketika siswa terbiasa dengan rangsangan semacam ini, mereka mungkin menemukan kegiatan belajar yang cenderung lebih monoton dan membutuhkan fokus jangka panjang menjadi kurang menarik, sehingga minat belajar pun menurun. Premis ini selaras dengan konsep beban kognitif yang menyatakan bahwa kapasitas memori kerja terbatas, dan paparan berlebihan terhadap stimulus yang tidak relevan dapat mengganggu pemrosesan informasi yang esensial untuk belajar (Sweller, 2011).

Selanjutnya, teori motivasi juga relevan dalam menjelaskan temuan ini. Game online sering memberikan motivasi intrinsik melalui tantangan, pencapaian, dan interaksi sosial yang menarik. Tingkat kepuasan dan kesenangan yang diperoleh dari bermain game online dapat jauh melampaui kepuasan yang didapat dari belajar, terutama jika metode pengajaran di sekolah kurang inovatif. Hal ini menyebabkan siswa cenderung lebih termotivasi untuk terlibat dalam kegiatan yang memberikan kepuasan segera, seperti bermain game, dibandingkan dengan kegiatan belajar yang membutuhkan usaha dan hasil yang tidak instan

(Ryan & Deci, 2000). Akibatnya, motivasi dan minat untuk belajar berkurang.

Perbandingan dengan penelitian sebelumnya menguatkan temuan ini. Studi oleh Astuti (2018) pada siswa SMP juga menunjukkan korelasi negatif antara frekuensi bermain game online dengan motivasi belajar. Demikian pula, penelitian oleh Widyawati dan Supriyadi (2021) pada siswa SD menggarisbawahi dampak negatif penggunaan gawai, termasuk game online, terhadap konsentrasi dan hasil belajar. Meskipun demikian, penting untuk dicatat bahwa game online tidak selalu berdampak negatif; beberapa penelitian menunjukkan potensi positif game edukasi atau penggunaan game dalam konteks tertentu untuk meningkatkan keterampilan kognitif (Prensky, 2001). Namun, penelitian ini berfokus pada game online secara umum yang seringkali bersifat hiburan dan menunjukkan dampak dominan yang negatif terhadap minat belajar.

Implikasi dari penelitian ini sangat signifikan bagi dunia pendidikan, khususnya di jenjang SD. Hasil ini menyoroti perlunya intervensi dari pihak sekolah dan orang tua untuk mengelola penggunaan game online siswa. Sekolah dapat mengembangkan program literasi digital yang menekankan penggunaan teknologi secara bijak dan sehat, serta mengintegrasikan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa. Bagi orang tua, penting untuk menetapkan batasan waktu bermain game online, memantau jenis game yang dimainkan, dan mendorong partisipasi anak dalam kegiatan lain yang mendukung perkembangan kognitif dan sosial. Pemahaman akan dampak negatif ini menjadi krusial untuk mencegah penurunan minat belajar yang dapat berujung pada penurunan prestasi akademik siswa.

BAB V
PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada Bab IV, dapat ditarik beberapa kesimpulan terkait pengaruh game online terhadap minat belajar siswa SD sebagai berikut:

1. Tingkat penggunaan game online pada siswa SD menunjukkan bahwa game online merupakan aktivitas yang signifikan dalam keseharian mereka, dengan mayoritas siswa memiliki akses dan menghabiskan waktu tertentu untuk bermain.

2. Tingkat minat belajar pada siswa SD berada pada kategori yang beragam, mengindikasikan bahwa terdapat siswa dengan minat belajar yang tinggi, namun juga terdapat kelompok yang menunjukkan minat belajar yang perlu ditingkatkan.

3. Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan game online terhadap minat belajar siswa SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas dan durasi bermain game online memiliki korelasi yang signifikan dengan minat belajar siswa, di mana penggunaan game online yang berlebihan cenderung berkontribusi pada penurunan minat siswa dalam aktivitas akademik.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian, berikut disampaikan beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi berbagai pihak terkait:

1. Bagi Siswa:

 Disarankan agar siswa dapat mengembangkan kesadaran diri terkait manajemen waktu dan prioritas antara bermain game online dengan kewajiban belajar. Penting bagi siswa untuk memahami bahwa penggunaan game online yang berlebihan dapat berdampak negatif pada prestasi akademik dan minat belajar mereka, sehingga perlu mengatur durasi bermain secara bijak.

2. Bagi Orang Tua:

 Orang tua diharapkan dapat meningkatkan pengawasan dan pendampingan terhadap anak-anak dalam penggunaan game online. Penetapan batasan waktu, pemilihan jenis game yang edukatif, serta penciptaan lingkungan rumah yang mendukung aktivitas belajar menjadi krusial untuk menjaga minat belajar anak tetap tinggi.

3. Bagi Guru:

 Guru SD disarankan untuk lebih proaktif dalam mengidentifikasi siswa yang menunjukkan penurunan minat belajar akibat game online. Guru dapat merancang metode pembelajaran yang lebih interaktif dan kreatif, serta mengintegrasikan elemen game (gamifikasi) secara positif dalam pembelajaran untuk menarik kembali minat belajar siswa.

4. Bagi Sekolah:

 Pihak sekolah diharapkan dapat merumuskan kebijakan yang jelas mengenai penggunaan gawai dan akses internet di lingkungan sekolah, serta mengedukasi siswa dan orang tua tentang dampak penggunaan media digital. Sekolah juga dapat menyelenggarakan program atau kegiatan ekstrakurikuler yang dapat mengalihkan perhatian siswa dari game online ke aktivitas yang lebih produktif dan edukatif.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya:

 Penelitian ini dapat menjadi dasar untuk penelitian lanjutan yang lebih mendalam, misalnya dengan memperluas cakupan sampel, menggunakan metode kualitatif untuk menggali alasan di balik intensitas bermain game, atau menguji efektivitas intervensi pendidikan untuk mengatasi dampak negatif game online terhadap minat belajar siswa SD.

DAFTAR PUSTAKA

Hidayat, R. (2019). Minat Belajar Siswa (Konsep, Faktor dan Indikator). Jurnal Pendidikan Dasar FIP UNP, 3(2), 1-12.

Khoiriyah, S. N., & Aini, A. N. (2023). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK), 5(2), 1332-1339.

Pratiwi, A., & Setiawan, D. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 10(1), 1-10.

Putri, D. S., & Susanti, R. (2022). Pengaruh Game Online terhadap Motivasi dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(5), 4529-4536.

Ramadhan, T. Y., & Fitri, N. (2021). Dampak Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Tambusai, 5(2), 4085-4091.

Septiani, R. D., & Sahril. (2020). Pengaruh Penggunaan Game Online terhadap Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK), 2(1), 160-166.

Setyawan, F., & Dwinata, R. (2019). Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 7(1), 60-68.

Wulandari, R. D., & Widyastuti, Y. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Ngawen Klaten. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 6(4), 316-326.