

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

SD Muhammadiyah Bantul Kota merupakan sekolah dasar yang melayani pengajaran jenjang pendidikan dasar dan berlokasi di Kabupaten Bantul. SD Muhammadiyah Bantul Kota memiliki akreditasi A, berdasarkan sertifikat 10.01/BAP-SM/TU/XI/2017. Adapun pelajaran yang diberikan meliputi semua mata pelajaran wajib sesuai kurikulum dan tambahan nilai-nilai agama.

Gambaran kelas di SD Muhammadiyah Bantul untuk luas kelas 8 x 7m dengan meja 12 dan kursi 32, letak kelas 3 berada di lantai 2 berdekatan dengan kelas 4 dan 5. Untuk kebersihan anak-anak selalu melakukan piket tiap pagi di dalam kelas masing-masing. Dalam 1 kelas di dampingi wali kelas, untuk kelas 3 di dampingi oleh Ibu D, untuk kelas 4 di dampingi oleh Bapa P dan untuk kelas 5 di dampingi oleh Ibu F. Selama Pandemi covid 19 anak-anak mulai belajar daring dan semua kegiatan pembelajaran di lakukan di rumah. Semua anak-anak mempunyai hp masing-masing untuk media yang di gunakan yaitu WhatsApp, Zoom, dan google form untuk ujian

Pembelajaran di SD Muhammadiyah Bantul Kota dilakukan pada Pagi. Dalam seminggu, pembelajaran dilakukan selama 6 hari.

SD Muhammadiyah Bantul Kota mempunyai beberapa guru memiliki kompetensi pada bidanya masing-masing, dimana para guru ini termasuk dalam kategori guru yang berkualitas dan menjadi salah satu paling baik di Kabupaten Bantul. Sekolah ini juga ditunjang dengan berbagai fasilitas pembelajaran, seperti: ruang kelas, perpustakaan, lapangan olah raga, musolla, dan kantin.

2. Karakteristik Responden

Hasil penelitian terhadap karakteristik siswa kelas III, IV dan V di SD Muhammadiyah Bantul Yogyakarta ditunjukkan dalam tabel 4.1.

Tabel 4.1
Distribusi Frekuensi Karakteristik Siswa Kelas III, IV dan V
di SD Muhammadiyah Bantul Yogyakarta

Karakteristik	Frekuensi	Persentase (%)
Umur		
9-10 tahun	25	80,6
10-11 tahun	6	19,4
Jenis kelamin		
Laki-laki	22	71,0
Perempuan	9	29,0
Tinggal serumah dengan orang tua kandung		
Ya	31	100
Tidak	0	0
Total	31	100

Sumber : Data primer, 2021

Tabel 4.1 ditunjukkan bahwa mayoritas anak berusia 9-10 tahun berjumlah 25 (80,6%), berjenis kelamin laki-laki sebanyak 22 (71%) dan seluruhnya tinggal dengan orang tua kandung 31(100%).

3. Analisis Univariat

a. Kebiasaan bermain *game online*

Hasil studi terhadap kebiasaan bermain *game online* siswa kelas III, IV dan V di SD Muhammadiyah Bantul Yogyakarta ditunjukkan dalam tabel 4.2.

Tabel 4.2
Distribusi Frekuensi Kebiasaan Bermain Game Online Siswa Kelas III,
IV dan V di SD Muhammadiyah Bantul Yogyakarta

Kebiasaan bermain game online	Frekuensi	Persentase (%)
Sering	4	12,9
Kadang-kadang	15	48,4
Tidak pernah	12	38,7
	31	100

Sumber : Data Primer Tahun 2021

Tabel 4.2 ditunjukkan bahwa mayoritas anak memiliki *game online* sering 4 (12,9%), Kadang-kadang 15 (48,4%) dan tidak pernah 12 (38,7%).

b. Motivasi belajar

Hasil studi terhadap motivasi belajar siswa kelas III, IV dan V di SD Muhammadiyah Bantul Yogyakarta disajikan dalam tabel 4.3.

Tabel 4.3
Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa Kelas III, IV dan V di SD Muhammadiyah Bantul Yogyakarta

Motivasi belajar	Frekuensi	Persentase (%)
Tinggi	11	35,5
Sedang	16	51,6
Rendah	4	12,9
Jumlah	31	100

Sumber: Data Primer Tahun 2021

Tabel 4.3 menunjukkan anak yang memiliki motivasi belajar tinggi 11 (35,5%), Sedang 16 (51,6%) dan Rendah 4 (12,9%).

4. Analisis Bivariate

Hasil tabulasi silang antara kebiasaan bermain *game online* dengan motivasi belajar pada siswa kelas III, IV dan V ditunjukkan dalam tabel berikut:

Tabel 4.4
Tabulasi Silang dan Hasil Uji Somers d Hubungan Kebiasaan Bermain *Game Online* Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas III, IV dan V di SD Muhammadiyah Bantul Yogyakarta

Kebiasaan Bermain game online	Motivasi belajar								value	p-value
	Tinggi		Sedang		Rendah		Total			
	f	%	f	%	f	%	F	%		
Sering	1	3,2	1	3,2	2	6,5	4	12,9	-0,444	0,013
Kadang-kadang	2	6,5	12	38,7	1	3,2	15	48,4		
Tidak pernah	8	25,8	3	9,7	1	3,2	12	38,7		
Total	11	35,5	16	51,6	4	12,9	31	100		

Sumber: Data Primer, 2021

Tabel 4.4 ditunjukkan bahwa mayoritas siswa yang mempunyai kebiasaan bermain *game online* sering, memiliki motivasi belajar rendah yaitu sebanyak 2 orang (6,5%), demikian sebaliknya sebagian besar siswa yang memiliki kebiasaan bermain *game online* tidak pernah, memiliki motivasi belajar tinggi sejumlah 8 individu (25,8%).

Hasil dari uji *Somers d* diperoleh nilai $p (0,013) < 0,05$, yang artinya terdapat korelasi kebiasaan bermain *game online* dengan motivasi belajar

siswa kelas III, IV dan V di sekolah ini. Nilai koefisien korelasinya yakni -0,444 mengindikasikan memiliki korelasi yang sedang, yang berarti kebiasaan bermain *game online* tidak pernah, maka motivasi belajar anak tinggi.

B. Pembahasan

1. Kebiasaan Bermain *Game online*

Hasil studi mengindikasikan bahwasannya kebiasaan bermain *game online* siswa kelas III, IV dan V dikategorikan kadang-kadang sebanyak 15 orang (48,4%). Hasil studi ini selaras dengan hasil penelitian dari Zalqi (2018) bahwa mayoritas siswa SD Muhammadiyah Tamanagung memiliki kebiasaan bermain *game online* kategori kadang-kadang (67,1%).

Kebanyakan dari anak-anak yang memilih untuk bermain *game online* ini dikarenakan ada beberapa alasan antara lain: mendapatkan kesenangan, rekreasi, menghilangkan stres, memperoleh pengakuan, dan lari dari realitas kehidupannya (Habibi, 2020). *Game online* ini memiliki daya tarik yang kuat bagi anak usia sekolah. Bermain *game online* yang berlebih bisa menyebabkan anak mengalami kecanduan terhadap *game online*. Pada dasarnya, mereka ini tidak sadar bahwa dirinya telah terjebak dalam rutinitas bermain game online, sehingga aktivitas lain yang menjadi kewajibannya mulai tersingkir dari kehidupan mereka. Hal ini mengakibatkan hubungan antara pecandu game online dengan teman, orang tua dan lingkungan sosialnya akan terganggu, hingga hilangnya keterampilan dalam bersosial serta kesulitan untuk menjalin hubungan dengan orang lain yang ada di sekitarnya (Mustikasari, 2020).

Berlandaskan data karakteristik mengindikasikan bahwasannya mayoritas responden berumur 9-10 tahun sejumlah 25 orang (80,6%). Anak usia 11 tahun adalah masa-masa anak memasuki dunia baru yang senang mengeksplor hal-hal yang membuatnya penasaran. Selain itu, pada usia ini anak akan cenderung lebih bersosial dengan lingkungan sosialnya, dan mulai mengenal lingkungan di luar keluarganya. Pada usia ini, anak lebih

aktif dan senang untuk bermain dan melakukan berbagai aktivitas baru. Dalam hal ini tidak terkecuali mulai mengenal dan bermain game online (Wulandari, 2016).

Jenis kelamin responden dalam penelitian ini lebih banyak laki-laki dibandingkan perempuan yaitu sebanyak 22 orang (71%). Menurut Rahayuningrum (2016) jenis kelamin merupakan salah satu faktor adiksi game online, dimana anak laki-laki lebih mudah menjadi adiksi terhadap games dan menghabiskan banyak waktu untuk bermain game. Laki-laki lebih menyukai bermain *game online* dibanding perempuan karena *game* akan mengaktifkan bagian otak laki-laki yang berkaitan dengan rasa dihargai dan kecanduan. Remaja laki-laki yang mengalami stres lebih menyukai bermain di *game center* karena lebih mudah mengeluarkan ekspresi emosinya bisa sampai berteriak kegirangan jika menang dalam bermain *game*, dan salah satunya ingin menunjukkan *skill/kemampuannya* agar dapat dihargai teman-temannya yang ikut bermain (Piyeki, 2015).

Seluruh responden dalam penelitian ini tinggal bersama orangtua mereka. Orang tua memiliki peran dalam mengawasi anak-anaknya dalam kebiasaan bermain *game online*, sehingga anak yang tinggal bersama orangtua kandung dapat terkontrol dan kebiasaannya dalam bermain *game online* tidak mengganggu belajar dan prestasinya di sekolah (Rayadi, 2018).

2. Motivasi Belajar

Motivasi belajar siswa kelas III, IV dan V di SD Muhammadiyah Bantul Yogyakarta sebagian besar adalah sedang sebanyak 16 orang (51,6%). Sesuai penelitian Santi & Khan (2019) yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa SD N 1, 2 dan 3 Mojoroto Kota Kediri memiliki motivasi belajar sedang (40%).

Berdasarkan hasil penelitian Syamsuddin (2021) system pembelajaran daring mengakibatkan motivasi belajar siswa di SD Inpres 1 Tatura Kota Palu jadi menurun disebabkan siswa jadi malas dan jenuh karena siswa tidak bisa berinteraksi secara langsung dengan guru dan teman-temannya. Siswa juga mengalami kendala fasilitas belajar yang

kurang memadai sehingga tak jarang siswa harus ke rumah temannya untuk belajar bersama. Kurangnya pengawasan dari orang tua maupun guru membuat siswa pun akhirnya tidak serius dan semangat mengikuti pelajaran. Sebagian siswa bahkan memilih menggunakan gawainya dengan bermain aplikasi lain dibandingkan belajar.

Lamanya masa pembelajaran daring juga menyebabkan peserta didik jenuh karena pembelajaran yang begitu-begitu saja, dan tidak adanya pengawasan dalam pembelajaran. Tak hanya itu, terkadang pembelajaran secara daring ini hanya berisi tugas yang diberikan oleh pendidik lalu dikumpulkan setelah selesai melalui media daring. Hal inilah yang menyebabkan peserta didik mengalami penurunan motivasi dan keaktifan dalam belajar (Hafida, dkk, 2020).

Berdasarkan karakteristik umur responden dalam penelitian ini sebagian besar adalah berumur 9-10 tahun (80,6%). Menurut Setiadi dan Purnama (2019) motivasi belajar juga dipengaruhi oleh usia. Semakin bertambah usia seseorang akan mempunyai pengalaman belajar yang berbeda pula. Semakin bertambah usia, tentu pengalaman belajar semakin bertambah, sehingga hal ini dapat mempengaruhi motivasi belajar seseorang. Perbedaan usia akan mempengaruhi cara berpikir dalam mengkaji setiap cara yang diberikan maupun yang digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar (Ardilla, dkk, 2016).

Jenis kelamin responden dalam penelitian ini lebih banyak laki-laki dibandingkan perempuan (71%). Hasil penelitian Saragi & Suryani (2016) menunjukkan siswa berjenis kelamin perempuan memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa laki-laki. Jika dikaitkan antara indikator motivasi belajar dan teori genetika wanita yang didominasi kromosom XX, maka akan ditemukan bahwa kognitif perempuan itu lebih tinggi dibandingkan laki-laki yang memiliki kromosom Y dalam dirinya. Sebab kromosom X itu berkaitan dengan pemrosesan kognitif tingkat tinggi. Artinya wanita memiliki dua kali pemrosesan kognitif tingkat tinggi dibandingkan laki-laki, dengan kata lain perempuan lebih mampu

memaknai indikator motivasi belajar dibandingkan laki-laki (Saragi & Suryani, 2016).

3. Hubungan Kebiasaan Bermain *Game Online* dengan Motivasi Belajar

Hasil uji *Somers d* menunjukkan ada hubungan antara kebiasaan bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa kelas III, IV dan V di SD Muhammadiyah Bantul Yogyakarta. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Wiguna dkk (2020) yang menunjukkan bahwa kecanduan bermain *game online* mempunyai hubungan yang signifikan terhadap motivasi belajar anak usia 10-12 tahun.

Games online secara tidak langsung juga berdampak pada motivasi belajar karena waktu dan tenaga yang dipergunakan banyak dihabiskan untuk bermain daripada belajar, anak menjadi malas belajar, menunda tugas sekolah, dan bermain games ketika proses pembelajaran (Husna, 2017). Siswa yang bermain *game* dengan waktu lama dan berlebihan sehingga tidak dapat mengontrol dirinya dan tidak dapat mengatur antara waktu bermain *game* dengan belajar, maka mengakibatkan motivasi belajarnya menurun dan siswa akan beranggapan bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang kurang menyenangkan dan tidak penting (Razikin, 2018).

Menurut Ondang (2020) permainan atau *game* menjadi sangat berpengaruh besar, manakala hanya digunakan secara sepihak. Artinya tidak diimbangi oleh kegiatan bernilai, sehingga hanya berdampak negatif, khususnya oleh pelajar. Pelajar mempunyai kompetensi tinggi pada pendidikan, namun apabila *game* mengalahkan kegiatan utama, maka hal ini tentu saja menimbulkan efek tidak baik dalam motivasi belajarnya (Ondang, 2020). *Game online* akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani oleh remaja pada usia perkembangan mereka remaja yang mengalami ketergantungan pada aktivitas games akan mempengaruhi motivasi belajar sehingga mengurangi waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka (Jafri, 2018).

Menurut Young & Abreu (2011) diketahui bahwa seseorang yang

kecanduan game tidak mampu mengontrol, mengurangi, menghentikan permainan, mengabaikan aktifitas lain sehingga membuat hubungan sosial dan interaksi mereka dengan keluarga, teman, dan orang disekitarnya menjadi kurang baik serta prestasi akademik dan motivasi belajar menurun dan makin memburuk. Price (2011) menyatakan kecanduan game menyebabkan seseorang tidak bisa mengembangkan kemampuan atau kecakapannya dalam berhubungan dengan orang lain sehingga membuat hubungan sosial dan interaksi mereka dengan keluarga, teman, dan orang disekitarnya menjadi kurang baik serta tidak bisa mendapatkan pengetahuan atau mengalami akademik yang menurun, kecanduan game membuat prestasi akademik dan motivasi belajar menurun dan makin memburuk.

4. Keeratan Kebiasaan Bermain Online dengan Motivasi Belajar

Keeratan hubungan antara kebiasaan bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa kelas III, IV dan V di SD Muhammadiyah Bantul Yogyakarta adalah sedang dengan nilai koefisien korelasi sebesar -0,444. Keeratan hubungan yang rendah disebabkan masih banyak faktor lain yang turut memengaruhi motivasi belajar siswa, seperti keinginan anak sejak kecil, kemampuan peserta didik, kondisi siswa, factor lingkungan, pengalaman, dan cara mengajar guru.

Motivasi belajar tampak pada keinginan anak sejak kecil. Keberhasilan mencapai keinginan tersebut menumbuhkan kemauan untuk berbuat, dan kemudian hari menimbulkan cita-cita dalam kehidupan (Dimiyati dan Mudjiono, 2013). Kemampuan peserta didik akan mempengaruhi motivasi belajar. Kemampuan yang dimaksud adalah segala potensi yang berkaitan dengan intelektual atau inteligensi. Kemampuan psikomotor juga akan memperkuat motivasi (Nursalam & Efendi, 2013). Kondisi siswa yang meliputi kondisi jasmani dan rohani mempengaruhi motivasi belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2013). Faktor lingkungan besar pengaruhnya terhadap proses belajar mengajar, seperti alat belajar, letak geografis, lingkungan, dan keadaan keluarga dan sebagainya (Walgito,

2012). Penelitian yang dilakukan Jafri dkk (2018) menemukan sebanyak 55,6% siswa yang tidak kecanduan *game online* dan 50% siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan yaitu belum dilakukan pengontrolan terhadap faktor yang mempengaruhi nilai rapor, jasmani dan seperti keterampilan yang dimiliki dan hobby siswa.

UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA
PERPUSTAKAAN