

PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Dawaa Ul Khoir Iyah¹, Muh Ngali Zainal Makmun², Nurul Aisyah³

^{1,2}PGMI FTIK Universitas Ma'arif Lampung

1khoiriyahdawaul@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the excessive use of online games among elementary school students, which is thought to have an impact on decreasing interest in learning. The aim of this study is to determine the effect of online game usage on students' learning interest in class Vb at SD Negeri 2 Sukadana. This research used a quantitative approach with a correlational design. The population consisted of 16 students, all of whom were selected as the sample using total sampling technique. Data were collected through questionnaires, observations, interviews, and documentation, and analyzed using SPSS, including validity, reliability, normality, homogeneity, and hypothesis testing (t-test). The results showed that all instruments were valid and reliable with Cronbach's Alpha values greater than 0.60. The data were also normally distributed and homogeneous. The hypothesis test showed a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), with a t-value of -4.968 and a mean difference of -4.000, indicating a significant effect of online game usage on students' learning interest. The higher the duration of playing online games, the lower the students' learning interest. Thus, excessive use of online games has a negative impact on students' learning interest.

Keywords: *elementary students, learning interest, online games*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya penggunaan game online secara berlebihan di kalangan siswa sekolah dasar yang diduga berdampak pada menurunnya minat belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan game online terhadap minat belajar siswa kelas Vb di SD Negeri 2 Sukadana. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Populasi penelitian berjumlah 16 siswa dan seluruhnya dijadikan sampel menggunakan teknik total sampling. Teknik pengumpulan data meliputi angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan menggunakan bantuan SPSS melalui uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis (uji t). Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh instrumen valid dan reliabel dengan nilai Cronbach's Alpha > 0,60. Data juga berdistribusi normal dan homogen. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$) dengan nilai t hitung -4,968 dan mean difference -4,000,

yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan game online terhadap minat belajar siswa. Semakin tinggi durasi bermain game online, maka semakin rendah minat belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan game online secara berlebihan terbukti memberikan dampak negatif terhadap minat belajar siswa.

Kata Kunci: minat belajar, siswa sekolah dasar, *game online*

A. Pendahuluan

Perkembangan era globalisasi yang ditandai dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah melahirkan generasi yang akrab dengan perangkat digital, yang sering disebut sebagai generasi gadget atau generasi milenial (Makmun et al., 2019). Kehadiran internet dan perangkat gawai telah mengubah berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan, sosial, dan hiburan (Sari, 2019). Salah satu bentuk perkembangan adalah munculnya berbagai media berbasis teknologi seperti audio, video, dan permainan elektronik, game online.

Game online yang dijalankan melalui komputer maupun telepon pintar terhubung dengan jaringan internet sehingga memungkinkan banyak pemain berinteraksi dalam waktu bersamaan. Perkembangannya yang pesat menjadikan game online sebagai salah satu bentuk hiburan digital yang sangat populer di kalangan anak-anak hingga orang

dewasa (Hasan et al., 2021). Pada masa pandemi Covid-19 yang dimulai pada akhir tahun 2019, penggunaan teknologi digital mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Kebijakan pembatasan sosial, anjuran untuk tetap berada di rumah, pelaksanaan pembelajaran secara daring membuat anak-anak memiliki waktu luang yang lebih banyak di rumah (Astari et al., 2023).

Kondisi ini mendorong meningkatnya ketertarikan terhadap hiburan digital, khususnya permainan daring. Situasi pandemi yang menimbulkan rasa cemas, stres, dan kebosanan turut memperkuat ketergantungan anak terhadap perangkat digital sebagai sarana pelarian dan hiburan. Dalam konteks ini, game online menjadi salah satu aktivitas yang paling banyak diminati karena dianggap menyenangkan, menantang, dan mampu mengurangi kejenuhan. *Game online* secara umum tidak selalu berdampak negatif. Dalam batasan yang wajar,

permainan daring dapat memberikan dampak positif, seperti melatih kemampuan berpikir strategis, meningkatkan koordinasi mata dan tangan, melatih kerja sama tim, serta mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. Beberapa jenis permainan juga dapat melatih konsentrasi dan ketangkasan dalam mengambil keputusan secara cepat. Selain itu, game online dapat menjadi sarana hiburan yang efektif untuk mengurangi stres apabila dimainkan secara terkontrol dan tidak berlebihan (Lisnawati et al., 2021).

Penggunaan game online yang berlebihan berpotensi menimbulkan berbagai dampak negatif, terutama bagi pelajar usia sekolah dasar. Dampak negatif tersebut meliputi penurunan kesehatan fisik seperti gangguan pada mata, kurang tidur, serta kelelahan. Dari sisi psikologis, kecanduan game online dapat menimbulkan emosi yang tidak stabil, mudah marah, serta menurunnya kemampuan mengendalikan diri. Secara sosial, anak dapat menjadi kurang peduli terhadap lingkungan sekitar, menurunnya interaksi dengan keluarga, bahkan cenderung mengabaikan kewajiban belajar dan aktivitas penting lainnya seperti

beribadah, makan, dan menjaga kebersihan diri. Jika kondisi ini berlangsung dalam jangka panjang, maka akan berdampak pada menurunnya minat belajar serta prestasi akademik siswa (Niswah et al., 2023). Penggunaan game online yang berlebihan juga dapat menjadi salah satu faktor yang menghambat terpenuhinya hak anak dalam memperoleh pendidikan yang optimal, karena dapat menurunkan minat belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Aisyah & Amalia, 2020).

Menurut pandangan psikologi pendidikan, minat merupakan kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu yang disertai dengan perasaan senang dan perhatian yang terus-menerus (Suharyat, 2009). Ketika seseorang melihat adanya hubungan antara dirinya dengan sesuatu yang dianggap bermakna dan sesuai dengan kebutuhannya. Minat belajar berarti adanya dorongan dari dalam diri siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Ketika minat belajar tinggi, siswa akan menunjukkan rasa ingin tahu, perhatian yang baik, konsistensi dalam mengerjakan tugas, serta

inisiatif belajar tanpa harus diperintah. Sebaliknya, apabila minat belajar menurun, siswa cenderung kurang fokus, mudah terdistraksi, dan tidak bersemangat mengikuti proses pembelajaran (Marlina, 2019).

Fenomena kecanduan game online dapat dijelaskan melalui teori perilaku adiktif yang menyatakan bahwa aktivitas yang memberikan rasa senang secara terus-menerus akan mendorong individu untuk mengulanginya tanpa mempertimbangkan dampak jangka Panjang (Hadisaputra et al., 2022). Teori tentang Internet Addiction menjelaskan bahwa penggunaan internet yang berlebihan dapat menyebabkan gangguan kontrol diri, perubahan pola tidur, penurunan produktivitas, serta gangguan dalam kehidupan akademik dan social (Hidayatullah, 2023). Sejalan dengan itu, kecanduan game ditandai dengan meningkatnya frekuensi bermain, munculnya perasaan gelisah ketika tidak bermain, serta mengabaikan tanggung jawab utama. Dalam konteks pendidikan, kondisi ini dapat mengganggu konsentrasi belajar dan menurunkan motivasi akademik siswa (Abdi & Karneli, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara awal yang dilakukan pada tanggal 05 April 2025 dengan Ibu Dwi, S.Pd., selaku wali kelas V B di SD Negeri 2 Sukadana, diperoleh informasi bahwa dari 16 siswa yang terdiri atas 12 siswa perempuan dan 4 siswa laki-laki, terdapat beberapa siswa yang mengalami penurunan minat belajar. Guru menjelaskan bahwa sebagian siswa terlihat kurang fokus saat pembelajaran berlangsung. Bahkan dalam salah satu kesempatan, ketika guru sedang menjelaskan materi di depan kelas, terdapat seorang siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru dan justru lebih asyik mengobrol dengan teman sebangkunya membahas game online yang sedang dimainkan, seperti Free Fire. Perilaku tersebut menunjukkan adanya distraksi perhatian yang dipengaruhi oleh ketertarikan berlebihan terhadap permainan daring.

Hasil observasi peneliti juga menunjukkan bahwa beberapa orang tua mengeluhkan kebiasaan anak yang sering bermain game online hingga dua sampai tiga jam dalam sehari. Anak menjadi sulit disuruh belajar, kurang memiliki kontrol waktu, bahkan mengalami kekurangan jam tidur karena bermain hingga larut

malam. Beberapa siswa juga diketahui pernah berbohong kepada orang tua terkait waktu bermain. Ketika ditanya mengapa mampu bermain game selama berjam-jam namun tidak sanggup belajar dalam durasi yang sama, siswa menyatakan bahwa game online terasa lebih seru dan tidak membosankan dibandingkan belajar. Kondisi ini menunjukkan adanya pergeseran minat dari aktivitas akademik menuju aktivitas hiburan digital.

Penelitian menunjukkan bahwa game *online* memiliki pengaruh terhadap aspek akademik siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara game online dengan konsentrasi belajar siswa, dimana nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$ menandakan bahwa game online berhubungan dengan menurunnya konsentrasi belajar siswa akibat sulitnya memusatkan perhatian pada pembelajaran (Syafi et al., 2023). Selain itu, penelitian lain mengenai game online PUBG mengungkapkan bahwa permainan tersebut banyak diminati karena memberikan hiburan dan mengurangi stres, namun apabila tidak diimbangi dengan kontrol diri dapat menyebabkan kecanduan yang

berdampak pada menurunnya prestasi belajar siswa. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan game online yang tidak terkontrol dapat mengganggu aktivitas belajar, baik dari segi konsentrasi maupun hasil belajar siswa (Fauzi, 2019). Berbeda dengan penelitian sebelumnya lebih menitikberatkan pada konsentrasi dan prestasi belajar serta dilakukan pada jenjang pendidikan menengah, penelitian ini menghadirkan kebaruan (*novelty*) dengan memfokuskan pada pengaruh penggunaan game online terhadap minat belajar siswa pada jenjang sekolah dasar, khususnya siswa kelas V. Selain itu, penelitian ini juga menekankan pada karakteristik penggunaan game online pada anak usia sekolah dasar yang memiliki tingkat kontrol diri dan pola belajar yang berbeda dibandingkan remaja, sehingga diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih spesifik mengenai dampak game online terhadap minat belajar pada tahap perkembangan awal siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk mengeksplorasi lebih lanjut mengenai pengaruh game online terhadap minat belajar siswa. Menurunnya minat belajar bukan

hanya berdampak pada hasil belajar, tetapi juga pada pembentukan disiplin, tanggung jawab, dan kemandirian anak. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji secara lebih mendalam mengenai pengaruh dampak negatif kecanduan game online terhadap minat belajar siswa, khususnya pada siswa kelas V B SD Negeri 2 Sukadana. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoritis dalam memperkaya kajian tentang hubungan antara penggunaan game online dan minat belajar siswa sekolah dasar, serta secara praktis dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dan orang tua dalam melakukan pengawasan serta pembinaan penggunaan teknologi secara bijak pada anak usia sekolah.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksplanatori yang bertujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan game online terhadap minat belajar siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah korelasional, yaitu untuk mengidentifikasi hubungan serta tingkat pengaruh antara variabel bebas (game online) dan variabel terikat (minat belajar). Data

dikumpulkan menggunakan instrumen angket (kuesioner) yang disebarikan kepada responden dan dianalisis secara statistik.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Sukadana, Kecamatan Sukadana, Kabupaten Lampung Timur. Waktu penelitian dilakukan selama kurang lebih 15 hari untuk pengumpulan data dan dilanjutkan dengan proses pengolahan serta analisis data. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas Vb yang berjumlah 16 siswa, dan seluruh populasi dijadikan sampel dengan teknik total sampling.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas (X) yaitu penggunaan game online, dan variabel terikat (Y) yaitu minat belajar siswa. Indikator *game online* meliputi dampak positif dan negatif, sedangkan indikator minat belajar, perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Instrumen penelitian diuji menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas dilakukan dengan korelasi Product Moment, dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{n\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n\sum X^2 - (\sum X)^2][n\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Sedangkan uji reliabilitas menggunakan rumus Alpha Cronbach, yaitu:

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dan inferensial dengan bantuan SPSS, yang meliputi uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal, salah satunya menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan rumus:

$$W = \frac{(\sum_{i=1}^n a_i x_{(i)})^2}{\sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2}$$

Sedangkan uji homogenitas digunakan untuk mengetahui kesamaan varians data, yang dapat diuji menggunakan uji F dengan rumus:

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Selanjutnya dilakukan analisis korelasi untuk mengetahui hubungan antara variabel X dan Y menggunakan korelasi Product Moment, serta uji hipotesis menggunakan uji t untuk

mengetahui signifikansi pengaruh antara variabel dengan rumus:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Hasil analisis ini digunakan untuk menentukan apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan game online terhadap minat belajar siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil analisis data menunjukkan bahwa seluruh instrumen penelitian yang digunakan telah memenuhi kriteria validitas. Pada variabel game online (X), seluruh item pernyataan (X01–X10) memiliki nilai r hitung yang lebih besar dari r tabel (0,361), dengan rentang nilai antara 0,732 hingga 0,909. Demikian pula pada variabel minat belajar (Y), seluruh item (Y11–Y20) juga dinyatakan valid dengan nilai r hitung berkisar antara 0,510 hingga 0,892. Hal ini menunjukkan bahwa setiap butir pernyataan mampu mengukur aspek yang hendak diteliti secara tepat, sehingga instrumen penelitian layak digunakan dalam pengumpulan data. Data tersebut dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Item	r Hitung	r Tabel	Keterangan
X01	0.756	0.361	Valid
X02	0.795	0.361	Valid
X03	0.754	0.361	Valid
X04	0.754	0.361	Valid
X05	0.804	0.361	Valid
X06	0.732	0.361	Valid
X07	0.799	0.361	Valid
X08	0.909	0.361	Valid
X09	0.791	0.361	Valid
X10	0.838	0.361	Valid
Y11	0.880	0.361	Valid
Y12	0.854	0.361	Valid
Y13	0.661	0.361	Valid
Y14	0.797	0.361	Valid
Y15	0.748	0.361	Valid
Y16	0.510	0.361	Valid
Y17	0.759	0.361	Valid
Y18	0.662	0.361	Valid
Y19	0.779	0.361	Valid
Y20	0.892	0.361	Valid

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi dan keandalan instrumen penelitian dalam mengukur variabel yang diteliti. Instrumen dikatakan reliabel apabila memberikan hasil yang konsisten ketika digunakan dalam pengukuran yang berulang pada kondisi yang sama. Dalam penelitian ini, pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan teknik Alpha Cronbach dengan bantuan program SPSS. Suatu instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai koefisien Cronbach Alpha lebih besar dari 0,60. Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh nilai Cronbach Alpha pada variabel game online (X) dan minat belajar (Y) berada di atas

batas minimum yang ditentukan, sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh item pernyataan dalam instrumen penelitian ini memiliki tingkat reliabilitas yang baik dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data. Hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	N of Items
X (Game Online)	.930	10
Y (Minat Belajar)	.915	10

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, diketahui bahwa variabel game online (X) memiliki nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,930 dengan jumlah item sebanyak 10, sedangkan variabel minat belajar (Y) memiliki nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,915 dengan jumlah item sebanyak 10. Kedua nilai tersebut lebih besar dari batas minimum 0,60, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen pada kedua variabel memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan dalam kuesioner mampu memberikan hasil yang konsisten dan dapat dipercaya dalam mengukur variabel yang diteliti.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data pada variabel penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini menggunakan metode Shapiro-Wilk dengan bantuan program SPSS. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05. Data hasil uji normalitas dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Kolmogorov-Smirnov Statistic	df	Sig.	Shapiro-Wilk Statistic	df	Sig.
Variabel X	0.125	24	0.200	0.966	24	0.578
Variabel Y	0.125	24	0.200	0.966	24	0.578

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov pada variabel X dan variabel Y masing-masing sebesar 0,200, sedangkan nilai signifikansi Shapiro-Wilk sebesar 0,578. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa data pada kedua variabel berdistribusi normal. Dengan demikian, data penelitian telah memenuhi syarat untuk dilakukan analisis lebih lanjut. Uji homogenitas dan uji independent sample t-Test dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Levene's Test dan Uji Independent Sample t-Test

Keterangan	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Equal variances assumed	0.000	1.000	-4.968	46	0.000	-4.000	0.805	5.621	2.379
Equal variances not assumed	-	-	-4.968	46	0.000	-4.000	0.805	5.621	2.379

Hasil analisis menunjukkan bahwa data penelitian memenuhi asumsi homogenitas. Berdasarkan uji Levene's Test diperoleh nilai signifikansi sebesar 1,000, yang berarti lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, varians data antar kelompok dinyatakan homogen, sehingga analisis lanjutan dapat dilakukan tanpa pelanggaran asumsi statistik.

Hasil uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-Test menunjukkan nilai t hitung sebesar -4,968 dengan signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan game online terhadap minat belajar siswa. Nilai mean difference sebesar -4,000 menunjukkan bahwa kelompok siswa dengan tingkat penggunaan game online yang lebih tinggi memiliki rata-

rata minat belajar yang lebih rendah dibandingkan kelompok lainnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game online, khususnya dalam durasi yang tinggi, berdampak negatif terhadap minat belajar siswa.

Hasil penelitian ini secara tegas menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan game online terhadap minat belajar siswa. Temuan ini tidak hanya menjawab rumusan masalah penelitian, tetapi juga memberikan gambaran empiris mengenai bagaimana aktivitas bermain game online dapat memengaruhi aspek psikologis siswa, khususnya minat belajar. Dalam konteks pendidikan dasar, minat belajar merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, adanya pengaruh negatif dari game online menjadi isu yang perlu mendapat perhatian serius.

Secara teoritis, minat belajar merupakan kecenderungan psikologis yang mendorong seseorang untuk merasa tertarik, senang, dan terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar tanpa adanya paksaan dari pihak luar (Maksum & Hanif, 2025). Minat belajar

diartikan sebagai rasa suka dan ketertarikan terhadap suatu aktivitas yang muncul secara sadar dari dalam diri individu, sehingga seseorang terdorong untuk melakukannya dengan penuh perhatian (Rahmayanti, 2016). Minat tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan berkembang melalui pengalaman serta kebiasaan yang dilakukan secara berulang dalam kehidupan sehari-hari (Amri, 2016). Dalam konteks penelitian ini, minat belajar siswa diukur melalui beberapa indikator utama, yaitu perasaan senang terhadap kegiatan belajar, adanya ketertarikan terhadap materi pelajaran, perhatian yang diberikan selama proses pembelajaran, serta keterlibatan aktif dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas. Keempat indikator tersebut menjadi tolok ukur penting dalam menilai tinggi rendahnya minat belajar siswa. Namun, ketika siswa lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game online, perhatian dan keterlibatan mereka terhadap aktivitas belajar cenderung berkurang. Akibatnya, perasaan senang dan ketertarikan terhadap belajar juga mengalami penurunan, sehingga

secara keseluruhan minat belajar siswa menjadi menurun.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang memiliki durasi bermain game online lebih tinggi cenderung memiliki minat belajar yang lebih rendah. Fenomena ini dapat dijelaskan melalui berbagai perspektif teori psikologi belajar. Dalam pandangan teori behavioristik, perilaku manusia dipengaruhi oleh hubungan antara stimulus dan respon (Sinta & Lubis, 2026). Game online menghadirkan stimulus yang sangat menarik berupa kesenangan instan, tantangan yang terus meningkat, serta sistem penghargaan (*reward*) yang cepat dan berulang (Pratama & Nugroho, 2023). Stimulus memunculkan respon berupa ketertarikan dan keinginan untuk terus bermain (Septiana et al., 2026). Sebaliknya, kegiatan belajar seringkali tidak memberikan hasil yang langsung terlihat, membutuhkan usaha yang lebih besar, serta proses yang relatif lebih lama. Kondisi ini menyebabkan siswa lebih cenderung memilih aktivitas yang memberikan kepuasan instan, sehingga waktu dan perhatian mereka lebih banyak terserap pada game online dibandingkan kegiatan belajar (Nahar, 2016)..

Selain itu, teori kognitif juga memberikan penjelasan yang relevan terhadap temuan ini. Dalam teori kognitif, perhatian (*attention*) merupakan salah satu komponen utama dalam proses belajar (Khotimah et al., 2019). Game online, khususnya yang bersifat interaktif dan kompetitif seperti Mobile Legends, menuntut tingkat konsentrasi yang tinggi serta melibatkan berbagai fungsi kognitif, seperti pemecahan masalah, pengambilan keputusan, strategi, dan koordinasi visual-motorik. Ketika siswa terlalu sering terlibat dalam aktivitas tersebut, maka sumber daya kognitif mereka akan lebih banyak teralokasi pada permainan. Akibatnya, kapasitas perhatian terhadap kegiatan belajar menjadi berkurang, yang berdampak pada menurunnya pemahaman terhadap materi pelajaran. Dalam jangka panjang, hal ini menyebabkan siswa kesulitan mengikuti pembelajaran secara optimal.

Dari sudut pandang teori motivasi, *Self-Determination Theory* yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan, minat belajar sangat berkaitan dengan motivasi intrinsik yang dipengaruhi oleh pemenuhan tiga kebutuhan dasar psikologis, yaitu

kompetensi, otonomi, dan keterhubungan social (Priyoaji, 2024). Game online seringkali mampu memenuhi ketiga kebutuhan tersebut secara efektif. Siswa merasa kompeten ketika berhasil memenangkan permainan, memiliki otonomi dalam menentukan strategi atau waktu bermain, serta merasakan keterhubungan sosial melalui interaksi dengan pemain lain. Ketika kebutuhan-kebutuhan ini terpenuhi melalui game online, maka motivasi intrinsik untuk bermain akan meningkat. Sebaliknya, jika proses pembelajaran di sekolah tidak mampu memberikan pengalaman serupa, maka siswa akan mengalami penurunan motivasi untuk belajar. Hal ini pada akhirnya berdampak pada menurunnya minat belajar siswa secara keseluruhan.

Temuan penelitian ini juga dapat dijelaskan melalui teori kecanduan (*addiction theory*). Kecanduan game online ditandai oleh beberapa indikator, seperti salience (aktivitas bermain menjadi prioritas utama), mood modification (perubahan suasana hati saat bermain), tolerance (kebutuhan bermain yang semakin meningkat), withdrawal (munculnya ketidaknyamanan saat tidak bermain),

conflict (terjadinya konflik dengan aktivitas lain), dan relapse (kecenderungan untuk kembali bermain setelah berhenti) (Amanda et al., 2025). Dalam konteks penelitian ini, siswa yang memiliki durasi bermain tinggi menunjukkan kecenderungan ke arah perilaku adiktif, di mana mereka lebih memprioritaskan game dibandingkan kegiatan belajar. Akibatnya, waktu belajar berkurang, tugas-tugas sekolah terabaikan, dan perhatian terhadap pembelajaran menurun.

Secara keseluruhan, integrasi berbagai teori tersebut menunjukkan bahwa penggunaan game online yang berlebihan tidak hanya memengaruhi perilaku siswa secara langsung, tetapi juga berdampak pada aspek kognitif dan motivasional. Ketika stimulus dari game online lebih dominan dibandingkan stimulus belajar, maka siswa akan cenderung mengalihkan perhatian dan energinya ke aktivitas tersebut. Hal ini menjelaskan mengapa durasi bermain game online menjadi faktor penting yang berkontribusi terhadap rendahnya minat belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan upaya pengendalian dan pengelolaan penggunaan game online secara bijak, baik oleh siswa, orang

tua, maupun pihak sekolah, agar aktivitas bermain tidak mengganggu proses belajar dan perkembangan akademik siswa.

Temuan penelitian ini juga konsisten dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan adanya pengaruh game online terhadap aspek akademik siswa. Penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara game online dengan konsentrasi belajar siswa, dimana nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$ mengindikasikan bahwa penggunaan game online berkaitan dengan menurunnya konsentrasi belajar siswa. Selain itu, penelitian mengenai game online PUBG menunjukkan bahwa meskipun game online dapat memberikan hiburan dan mengurangi stres, namun apabila digunakan tanpa kontrol diri dapat menyebabkan kecanduan yang berdampak pada penurunan prestasi belajar siswa. Meskipun fokus penelitian berbeda, kedua penelitian tersebut sama-sama menunjukkan bahwa penggunaan game online yang tidak terkontrol dapat memberikan dampak negatif terhadap perkembangan akademik siswa.

Kebaruan (*novelty*) dalam penelitian ini terletak pada fokus kajian yang menitikberatkan pada pengaruh penggunaan game online terhadap minat belajar siswa pada jenjang sekolah dasar, khususnya siswa kelas V. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya dilakukan pada jenjang remaja serta lebih menekankan pada aspek konsentrasi dan prestasi belajar, penelitian ini secara khusus mengkaji minat belajar sebagai variabel terikat yang berkaitan langsung dengan aspek afektif siswa. Selain itu, penelitian ini juga mempertimbangkan karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap perkembangan awal, sehingga memiliki pola penggunaan game online dan tingkat kontrol diri yang berbeda. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan perspektif baru mengenai dampak penggunaan game online terhadap minat belajar pada siswa sekolah dasar.

Secara empiris, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perbedaan rata-rata minat belajar antara kelompok siswa yang memiliki durasi bermain tinggi dan rendah cukup signifikan. Nilai mean difference

sebesar -4,000 mengindikasikan adanya penurunan yang nyata pada minat belajar siswa yang lebih sering bermain game online. Hal ini menunjukkan penggunaan *game online* yang tidak terkontrol dapat mengganggu keseimbangan aktivitas hiburan dan kewajiban akademik.

Dari sudut pandang pendidikan, temuan ini memiliki implikasi penting bagi guru, orang tua, dan pihak sekolah. Guru perlu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif agar mampu bersaing dengan daya tarik game online. Misalnya, dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran atau menggunakan metode pembelajaran berbasis game (*game based learning*) yang edukatif. Orang tua juga perlu memberikan pengawasan terhadap penggunaan gadget oleh anak, terutama dalam hal durasi bermain *game online*. Selain itu, sekolah dapat membuat kebijakan yang mendukung pengendalian penggunaan gadget di lingkungan belajar. Edukasi mengenai penggunaan teknologi secara bijak juga perlu diberikan kepada siswa agar mereka mampu mengelola waktu dengan baik. Dengan demikian, dampak negatif dari game online dapat diminimalkan, sementara

manfaat positifnya tetap dapat dimanfaatkan. Meskipun penelitian ini memberikan hasil yang signifikan, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Jumlah sampel yang relatif kecil (16 siswa) membuat generalisasi hasil penelitian menjadi terbatas. Selain itu, penelitian ini berfokus pada satu sekolah, sehingga belum dapat menggambarkan kondisi secara luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih besar dan lokasi yang lebih beragam.

Secara keseluruhan, penelitian ini mengonfirmasi bahwa penggunaan game online memiliki pengaruh negatif terhadap minat belajar siswa, terutama jika dilakukan dalam durasi yang tinggi. Temuan ini memperkuat teori-teori yang ada serta memberikan kontribusi baru dalam memahami faktor-faktor yang memengaruhi minat belajar siswa di era digital.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game online berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa kelas Vb di SD Negeri 2 Sukadana, di mana semakin tinggi durasi bermain game online,

maka minat belajar siswa cenderung menurun. Temuan ini menegaskan bahwa durasi bermain merupakan faktor penting yang memengaruhi aspek psikologis siswa, khususnya dalam hal perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan dalam belajar. Selain itu, penelitian ini menghasilkan pokok pikiran baru bahwa pengaruh game online tidak hanya ditentukan oleh frekuensi, tetapi juga lamanya waktu bermain, sehingga pengelolaan penggunaan game online secara bijak menjadi kunci dalam menjaga keseimbangan aktivitas hiburan dan proses pembelajaran siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, S., & Karneli, Y. (2020). Kecanduan Game Online: Penanganannya dalam Konseling Individual. *Guidance*, 17(02), 9–20.
<https://doi.org/10.34005/guidance.v17i02.1166>
- Aisyah, N., & Amalia, D. R. (2020). Pemenuhan Hak Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Perspektif HAM & Pendidikan Islam di MINU Purwosari Metro Utara. *Attractive: Innovative Education Journal*, 2(1), 164–176.
- Amanda, R., Solechah, F. N., & Jamaluddin, M. (2025). Penerapan Teknik Self-Control terhadap Kecanduan Game Online pada Mahasiswa. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(12).
<https://www.ojs.daarulhuda.or.id/index.php/Socius/article/view/1761>
- Amri, M. U. (2016). Menguatkan Minat Siswa terhadap Pelajaran. *Jurnal Al-Taujih*, 2(2), 90–100.
<https://doi.org/10.15548/atj.v2i2.949>
- Astari, A. A. E., Yasa, N. N. K., Giantari, I. G. A. K., & Sukaatmadja, I. P. G. (2023). *TECHNOLOGY ACCEPTED MODEL, THEORY OF PLANNED BEHAVIOR, DAN FEAR OF COVID-19: NIAT KONSUMEN MELANJUTKAN PENGGUNAAN DOMPET DIGITAL*. CV. Intelektual Manifes Media.
- Fauzi, A. (2019). PENGARUH GAME ONLINE PUBG (Player Unknown's Battle Ground) TERHADAP PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK. *ScienceEdu*, 61.
<https://doi.org/10.19184/se.v2i1.11793>
- Hadisaputra, H., Nur, A. A., & Sulfiana, S. (2022). Fenomena Kecanduan Game Online di Kalangan Remaja Pedesaan (Studi Kasus Dua Desa di Sulawesi Selatan). *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(02), 391–402.
<https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i02.1690>
- Hasan, A., Rahmat, A., & Napu, Y. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Sosial Remaja. *Student*

- Journal of Community Education*, 1–13.
<https://doi.org/10.37411/sjce.v1i1.830>
- Hidayatullah, R. M. (2023). Kecanduan internet dan kecemasan komunikasi terhadap karakter kerja sama pada mahasiswa. *PSYCOMEDIA : Jurnal Psikologi*, 2(2), 112–123. <https://doi.org/10.35316/psycome dia.2023.v2i2.123-134>
- Khotimah, H., Supena, A., & Hidayat, N. (2019). Meningkatkan attensi belajar siswa kelas awal melalui media visual. *Jurnal Pendidikan Anak (WEBSITE INI SUDAH BERMIGRASI KE WEBSITE YANG BARU ==> Https://Journal.Uny.Ac.Id/v3/Jpa)*, 8(1), 17–28. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i1.22657>
- Lisnawati, L., Ganda, N., & Hidayat, S. (2021). Dampak Game Online Free Fire pada Siswa Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 840–850. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i4.41750>
- Makmun, N. Z., Mahmudah, M., & Mushodiq, M. A. (2019). Internalisasi Etika Bermedia Sosial Nahdlatul Ulama dalam Pendekatan Saintifik. *Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education Studies)*, 7(1), 55–70.
- Maksum, M., & Hanif, M. (2025). *Motivasi dan Minat Belajar sebagai Faktor Penentu Keberhasilan Belajar dalam Kajian Psikologi Pendidikan | Jurnal Psikologi Pendidikan dan Pengembangan SDM*. <https://ejournal.borobudur.ac.id/index.php/psikologi/article/view/1776>
- Marlina, M. (2019). Pembelajaran Cooperative Learning Make A Match dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JURNAL AL-QAYYIMAH*, 2(2), 71–83. <https://doi.org/10.30863/aqym.v2i2.652>
- Nahar, N. I. (2016). *PENERAPAN TEORI BELAJAR BEHAVIORISTIK DALAM PROSES PEMBELAJARAN*. 1.
- Niswah, Z., Naqiya, C., Dewi, S. P. R., & Kibtyah, M. (2023). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Mental Remaja Dan Penanganannya Dalam Konseling Islam. *Counseling As Syamil Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Islam*, 3(1), 25–38. <https://doi.org/10.24260/as-syamil.v3i1.1130>
- Pratama, T. A., & Nugroho, H. (2023). Games, Speed Effect dan Dampaknya terhadap Manusia: Dromologi dalam Perkembangan Game Online Mobile MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). *Jurnal Kawistara*, 13(3), 402. <https://doi.org/10.22146/kawistara.75218>
- Priyoaji, K. S. (2024). GIFTED UNDERACHIVER: ANALISIS SELF-DETERMINATION THEORY. *JURNAL ILMIAH EDUNOMIKA*, 8(1).

- <https://doi.org/10.29040/jie.v8i1.11327>
- Rahmayanti, V. (2016). Pengaruh Minat Belajar Siswa dan Persepsi atas Upaya Guru dalam Memotivasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMP di Depok. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2). <https://doi.org/10.30998/sap.v1i2.1027>
- Sari, S. (2019). LITERASI MEDIA PADA GENERASI MILENIAL DI ERA DIGITAL. *Professional: Jurnal Komunikasi Dan Administrasi Publik*, 6(2), 30–42. <https://doi.org/10.37676/professional.v6i2.943>
- Septiana, R., Hasni, U., & Ismiatun, A. N. (2026). PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CODING FOR KIDS UNTUK MENINGKATKAN PROBLEM SOLVING ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK KECAMATAN BAHAR UTARA. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(02), 165–172. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.44288>
- Sinta, D., & Lubis, Z. (2026). ANALISIS KEMAMPUAN EMPATI GURU BK DALAM MELAKSANAKAN LAYANAN KONSELING INDIVIDUAL DI MAN 3 LANGKAT. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(02), 253–265. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.44186>
- Suharyat, Y. (2009). HUBUNGAN ANTARA SIKAP, MINAT DAN PERILAKU MANUSIA. *REGION*, 1(3).
- Syafi, N., Fathurohim, F., & Muliya, P. (2023). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR SISWA. *Jurnal Asy-Syukriyyah*, 24(2), 143–151. <https://doi.org/10.36769/asy.v24i2.348>