

**KONTRIBUSI KEBIASAAN MENONTON TELEVISI DAN
BERMAIN VIDEO GAME TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA
KELAS ATAS DI SD NEGERI MASARAN 5 TAHUN AJARAN 2017/2018**



Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan

Oleh :

ULLY KUSUMAS RUROH

A510140153

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2018

HALAMAN PERSETUJUAN

**KONTRIBUSI KEBIASAAN MENONTON TELEVISI DAN
BERMAIN *VIDEO GAME* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA
KELAS ATAS DI SD NEGERI MASARAN 5 TAHUN AJARAN 2017/2018**

PUBLIKASI ILMIAH

Oleh:

ULLY KUSUMAS RUROH

A510140153

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



(Dra. Risminawati, M.Pd.)

NIDN. 0017035401

HALAMAN PENGESAHAN

**KONTRIBUSI KEBIASAAN MENONTON TELEVISI DAN
BERMAIN *VIDEO GAME* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA
KELAS ATAS DI SD NEGERI MASARAN 5 TAHUN AJARAN 2017/2018**

Oleh:

ULLY KUSUMAS RUROH

A510140153

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta
pada hari Kamis, 12 Juli 2018
dan dinyatakan telah memenuhi syarat.

Dewan penguji:

1. Dra. Risminawati, M.Pd ()
(Ketua Dewan Penguji)
2. Nur Amalia, M. Teach. ()
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Rusnilawati, M.Pd. ()
(Anggota II Dewan Penguji)



Dekan

(Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M.Hum.)
NIP: 196504281993031001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 12 Juli 2018

Penulis



A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Ullly Kusumas Ruroh'.

ULLY KUSUMAS RUROH

A510140153

KONTRIBUSI KEBIASAAN MENONTON TELEVISI DAN BERMAIN VIDEO GAME TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS ATAS DI SD NEGERI MASARAN 5 TAHUN AJARAN 2017/2018

Abstrak

Tujuan penelitian ini : 1) Untuk mengetahui adanya kontribusi kebiasaan menonton televisi terhadap motivasi belajar siswa kelas atas di SD Negeri Masaran 5 tahun ajaran 2017/2018. 2) Untuk mengetahui adanya kontribusi kebiasaan bermain *video game* terhadap motivasi belajar siswa kelas atas di SD Negeri Masaran 5 tahun ajaran 2017/2018. 3) Untuk mengetahui adanya kontribusi kebiasaan menonton televisi dan bermain *video game* terhadap motivasi belajar siswa kelas atas di SD Negeri Masaran 5 tahun ajaran 2017/2018. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang melibatkan 69 responden dengan teknik sampling jenuh. Hasil menunjukkan persamaan regresi linier ganda $Y = 29,742 + 0,2981X_1 + 0,2256X_2$, menyatakan bahwa terdapat kontribusi antara variabel kebiasaan menonton televisi dan bermain *video game* terhadap motivasi belajar siswa kelas atas. Kesimpulan penelitian ini adalah: 1) Terdapat kontribusi kebiasaan menonton televisi terhadap motivasi belajar berdasarkan uji t dengan taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{hitung} = 2,108 > t_{tabel} = 1,9966$. 2) Terdapat kontribusi kebiasaan bermain *video game* terhadap motivasi belajar berdasarkan uji t dengan taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{hitung} = 2,534 > t_{tabel} = 1,9966$. 3) Terdapat kontribusi kebiasaan menonton televisi dan bermain *video game* terhadap motivasi belajar berdasarkan uji F dengan taraf signifikansi 5% diperoleh $F_{hitung} = 5,59 > F_{tabel} = 3,1359$.

Kata Kunci: Kebiasaan Menonton Televisi, Bermain *Video Game*, Motivasi Belajar

Abstract

The purpose of this study: 1) To know the contribution of television viewing habits to the motivation of upper class students in SD Negeri Masaran 5 academic year 2017/2018. 2) To know the contribution of the habits of playing video games on the motivation of learning upscale students in SD Negeri Masaran 5 academic year 2017/2018. 3) To know the contribution of the habit of watching television and playing video games on the motivation on high school students in SD Negeri Masaran 5 academic year 2017/2018. This research uses quantitative methods involving 69 respondents with saturated sampling technique. The result shows double linear regression equation $Y = 29,742 + 0,2981X_1 + 0,2256X_2$, stated that there is contribution between variable of watching habits of television and playing video game to motivation of students of upper class. The conclusion of this research are: 1) There is contribution of television watching habits to learning motivation based on t test with significance level 5% obtained $t_{count} = 2,108 > t_{table} = 1,9966$. 2) There is contribution of video game play habit to learning motivation based on t test with significance level 5% obtained $t_{count} = 2,534 > t_{table} = 1,9966$. 3) There is contribution of television viewing habit and video game play to motivation study based on f test with 5% significance level obtained $f_{count} = 5,59 > f_{table} = 3,1359$.

Keywords: *The Habits Of Watching Television, Playing Video Games, Motivation Learning*

1. PENDAHULUAN

Sifat rasa ingin tahu anak di mulai saat anak menginjak usia sekolah kurang lebih 7 sampai 12 tahun. Anak usia sekolah menyukai hal yang belum pernah dilihat

sebelumnya sehingga motivasi siswa untuk mempelajarinya sangatlah besar. Hal ini selaras dengan pendapat Dirman (2014: 60) “bahwa salah satu ciri-ciri pada masa kelas tinggi (9 atau 10 sampai 12 atau 13 tahun) adalah amat realistik, rasa ingin tahu dan ingin belajar”. Jika siswa sudah tertarik pada suatu kegiatan baru maka siswa tersebut akan terus memperhatikan dan mempelajarinya.

Kegiatan yang menarik perhatian siswa saat ini ialah televisi dan *video game*. Kegiatan yang menyita perhatian siswa ini dilakukan di luar jam sekolah sebagai cara melepaskan penat setelah sekolah. Televisi dan *game* memiliki sifat ketagihan atau kecanduan. Sifat tersebut dikarenakan keduanya merupakan aktivitas yang sangat menyenangkan. Kebiasaan tersebut menjadi salah satu faktor timbulnya motivasi belajar siswa rendah. Atas dasar uraian tersebut, maka peneliti memilih judul kontribusi kebiasaan menonton televisi dan bermain *video game* terhadap motivasi belajar siswa kelas atas di SD Negeri Masaran 5 Tahun Ajaran 2017/2018.

2. METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Creswell dalam Alsa (2007: 13) penelitian kuantitatif adalah penelitian yang bekerja dengan angka. Populasi penelitian ini berjumlah 69 siswa kelas atas di SD N Masaran 5 yang memiliki kebiasaan menonton televisi dan bermain *video game* saat di rumah. penelitian ini menggunakan teknik sampel jenuh yang menjadikan semua anggota populasi menjadi sampel. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji regresi linier ganda, uji t, dan uji f.

3. HASIL DAN PEMBAHASAAN

3.1 Kebiasaan Menonton Televisi

Tabel 1. Data Distribusi Frekuensi Menonton Televisi

Kelas Interval	fi	fk	Xi	fr
34 – 36	7	7	53,25	10,14%
37 – 39	10	17	57,75	14,50%
40 – 42	11	28	62,25	16,00%
43 – 45	12	40	66,75	17,40%

46 – 48	10	50	71,25	14,50%
49 – 51	8	58	75,75	11,60%
52 – 54	8	66	80,25	11,60%
55 – 57	3	69	84,75	4,34%
Σ	69			100%

Berdasarkan tabel 1 di atas diperoleh nilai tertinggi adalah 57, sedangkan nilai terendah adalah 34 dengan rata rata 67,40. Kelas interval berjumlah 8 dengan rentang data 23 dan standar deviasi sebesar 58,76.

3.2 Kebiasaan Bermain *Video Game*

Tabel 2. Data Distribusi Frekuensi *Video game*

Kelas Interval	fi	fk	Xi	fr
30 – 35	16	16	32,5	23,18%
36 – 41	12	28	38,5	17,40%
42 – 47	16	44	44,5	23,18%
48 – 53	12	56	50,5	17,40%
54 – 59	6	62	56,5	8,70%
60 – 65	4	66	62,5	5,80%
66 – 71	3	69	68,5	4,34%
72 – 77	0	69	74,5	0
Σ	69			100%

Berdasarkan tabel 2 di atas diperoleh nilai tertinggi adalah 71, sedangkan nilai terendah adalah 30 dengan rata rata 44,84. Kelas interval data berjumlah 8 dengan rentang data 41 dan standar deviasi sebesar 46,46.

3.3 Motivasi Belajar

Tabel 3. Data Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar

Kelas Interval	fi	fk	Xi	fr
31 – 35	1	1	33	1,44%
36 – 40	2	3	38	2,90%
41 – 45	12	15	43	17,40%
46 – 50	11	26	48	15,94%
51 – 55	15	41	53	21,73%
56 – 60	14	55	58	20,28%
61 – 65	9	64	63	13,04%
66 – 70	5	69	68	7,24%
Σ	69			100%

Berdasarkan tabel 3 di atas diperoleh nilai tertinggi adalah 70, sedangkan nilai terendah adalah 31 dengan rata rata 53,14. Kelas interval data berjumlah 8 dengan rentang data 39 dan standar deviasi sebesar 42,54.

Persamaan regresi linier ganda dengan dua variabel bebas yakni kebiasaan menonton televisi dan bermain *video game* yaitu $Y = 29,742 + 0,2981X_1 + 0,2256X_2$. Berdasarkan persamaan tersebut dapat dijelaskan bahwa:

$a = 29,742$, berarti jika kebiasaan menonton televisi dan bermain *video game* tidak ada atau nol maka hasil dari motivasi belajar sebesar 29,742.

b_1 (koefisien regresi variabel kebiasaan menonton televisi) = 0,2981, berarti jika variabel kebiasaan menonton televisi mengalami peningkatan 1 % dengan X_2 konstan, maka motivasi belajar akan mengalami peningkatan sebesar 0,2981.

b_2 (koefisien regresi variabel kebiasaan bermain *video game*) = 0,294, berarti jika variabel kebiasaan bermain *video game* mengalami peningkatan 1% dengan X_1 konstan, maka motivasi belajar akan mengalami peningkatan sebesar 0,2256.

3.4 Uji t

Tabel 8. Hasil Uji t

Variabel	t_{hitung}	t_{tabel}	Keputusan
X_1 terhadap Y	2,108	1,9966	Ho di tolak
X_2 terhadap Y	2,534	1,9966	Ho di tolak

Berdasarkan tabel 8 dapat disimpulkan bahwa Ho di tolak dan menerima Ha. Hal ini menjawab hipotesis pertama dalam penelitian ini bahwa ada kontribusi kebiasaan menonton televisi terhadap motivasi belajar siswa kelas atas di SD Negeri Masaran 5 Tahun Ajaran 2017/2018 dan menjawab hipotesis kedua bahwa ada kontribusi kebiasaan bermain *video game* terhadap motivasi belajar siswa kelas atas di SD Negeri Masaran 5 Tahun Ajaran 2017/2018.

3.5 Uji f

Tabel 9. Hasil Uji f

Variabel	F_{hitung}	F_{tabel}	Keputusan
X_1 dan X_2 terhadap Y	5,59	3,1359	Ho ditolak

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan menerima H_a . Hal tersebut menjawab hipotesis ketiga bahwa ada kontribusi kebiasaan menonton televisi dan bermain *video game* terhadap motivasi belajar siswa kelas atas di SD Negeri Masaran 5 Tahun Ajaran 2017/2018.

3.6 Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data di atas dengan 69 responden yang menyukai televisi dan *video game* di SD Negeri Masaran 5 kelas IV, V, dan VI dengan taraf signifikansi 5% menunjukkan bahwa ada kontribusi kebiasaan menonton televisi dan bermain *video game* terhadap motivasi belajar siswa kelas atas di SD Negeri Masaran 5 tahun ajaran 2017/2018. Hal ini ditunjukkan dengan persamaan regresi linier ganda berikut.

$Y = 29,742 + 0,2981X_1 + 0,2256X_2$. Persamaan tersebut menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif antara variabel kebiasaan menonton televisi dan bermain *video game* terhadap motivasi belajar. Kemudian dari persamaan tersebut diperoleh nilai kontribusi korelasi ganda (KP) sebesar 14,44%. Hal tersebut disimpulkan bahwa variabel kebiasaan menonton televisi dan bermain *video game* berpengaruh terhadap motivasi belajar sebesar 14,44%, sedangkan sisanya sebesar 85,56% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

3.6.1 Kontribusi kebiasaan menonton televisi terhadap motivasi belajar

Berdasarkan hasil uji t di atas menunjukkan bahwa terdapat kontribusi kebiasaan menonton televisi terhadap motivasi belajar siswa di SD N Masaran 5. Menurut Jayarni (2014: 103) dampak negatif dari menonton televisi dapat disimpulkan bahwa berpengaruh pada penurunan nilai dan mengganggu minat anak terhadap aktifitas yang lebih penting. Berdasarkan pendapat tersebut peran orang tua dalam mengawasi dan mengontrol kegiatan menonton televisi perlu ditingkatkan, karena untuk mengantisipasi terjadinya dampak negatif yang dihasilkan dari menonton televisi. Televisi merupakan salah satu alat yang dapat mengalihkan semua perhatian siswa, bahkan siswa rela menghabiskan waktu berjam-jam untuk melihat tayangan televisi

atau memiliki sifat candu karena alur cerita yang menarik. Menurut Pradekso (2015: 14) yang dapat disimpulkan bahwa durasi yang digunakan anak menonton televisi dalam satu hari antara 1 sampai 6 jam, bahkan ada yang menonton televisi 5 sampai 6 jam sehari. Berdasarkan pendapat tersebut kegiatan siswa dalam menonton televisi sangat memprihatinkan, apabila kegiatan ini tidak mendapatkan kontrol dari orang tua maka, siswa akan terus terlena oleh acara televisi dan menyebabkan malas belajar, bahkan dapat menurunkan prestasi siswa.

- 3.6.2 Kontribusi kebiasaan bermain *video game* terhadap motivasi belajar
- Berdasarkan hasil uji t di atas menunjukkan bahwa terdapat kontribusi kebiasaan bermain *video game* terhadap motivasi belajar siswa di SD N Masaran 5. *Game* merupakan hiburan yang mengasyik pada zaman sekarang. Keasyikan *game* membuat siswa menjadi kecanduan atau menjadi suatu kebiasaan yang dilakukan setelah pulang sekolah. Seperti yang dikatakan oleh Nuhan (2016: 499) yang disimpulkan bahwa permainan *game online* membuat pemain memiliki sifat candu. *Game* di disain semenarik mungkin untuk menarik konsumen salah satunya adalah siswa, seperti tampilan yang bagus dan misi yang menantang di setiap level pencapaian. Kebiasaan bermain *game* bagi siswa ini menjadikan salah satu alasan menurunnya prestasi belajar karena motivasi belajar siswa rendah sedangkan motivasi untuk bermain semakin meningkat. Dampak dari kebiasaan bermain *game* antara lain malas belajar karena tidak adanya motivasi belajar. Menurut Jannah dkk (2015: 204) menyatakan “siswa yang kecanduan *game* lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game* sehingga menjadi malas belajar, tidak peduli tugas sekolah, sehingga motivasi belajar cenderung rendah atau menurun”.

3.6.3 Kontribusi kebiasaan menonton televisi dan bermain *video game* terhadap motivasi belajar

Televisi dan *video game* merupakan contoh hiburan yang dapat mengalihkan semua perhatian siswa ketika di rumah. Keduanya memiliki sifat candu. Sifat kecanduan ini akan menjadi kebiasaan buruk yang dilakukan siswa ketika di rumah, karena menjadi sebab anak malas belajar. Kemalasan anak untuk belajar disebabkan tidak adanya motivasi belajar, anak cenderung memilih hal yang menyenangkan, oleh karena itu siswa lebih memilih televisi dan *video game* yang dianggap kegiatan yang menyenangkan. Berdasarkan hal tersebut orang tua melakukan pengawasan serta kontrol kegiatan yang dilakukan siswa di rumah. Hal ini dilakukan untuk mengantisipasi kegiatan menonton televisi dan bermain *video game* secara berlebihan dan meluangkan waktu untuk belajar ketika di rumah. Selain orang tua pihak sekolah (kepala sekolah dan guru) memberikan kegiatan yang lebih memotivasi anak dalam melakukan kegiatan belajar bukan hanya di sekolah tetapi di rumah juga.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan menggunakan rumus uji t dan uji f dengan taraf signifikansi sebesar 5% di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat kontribusi kebiasaan menonton televisi terhadap motivasi belajar siswa kelas atas di SD Negeri Masaran 5 tahun ajaran 2017/2018 berdasarkan uji t dengan taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{hitung} = 2,108 > t_{tabel} = 1,9966$. Sedangkan variabel 2 dengan Y terdapat kontribusi kebiasaan bermain *video game* terhadap motivasi belajar siswa kelas atas di SD Negeri Masaran 5 tahun ajaran 2017/2018 berdasarkan uji t dengan taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{hitung} = 2,534 > t_{tabel} = 1,9966$. Kedua variabel secara bersama-sama terdapat kontribusi kebiasaan menonton televisi dan bermain *video game* terhadap motivasi belajar siswa kelas atas di SD Negeri Masaran 5 tahun ajaran 2017/2018 berdasarkan uji F dengan taraf signifikansi 5% diperoleh $F_{hitung} = 5,59 > F_{tabel} = 3,1359$.

DAFTAR PUSTAKA

- Agata, Liliani. 2015. "Pengaruh Kegemaran Bermain Game Terhadap Kemampuan Menalar Siswa Di SD N Premulung No 94 Surakarta Tahun 2014/2015". *Skripsi* Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Angela. 2013. "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir". *Ejurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 1, No. 2, 532-544.
- Dirman, & Cicih Juarsih. 2014. *Karakteristik Peserta Didik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Jannah, Nurul., Mudjiran & Herman Nirwana. 2015. "Hubungan Kecanduan *Game* dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling". *Jurnal Konselor*, Vol. 4, No. 4.
- Jayarni., Imra & Dwi Septiwiharti. 2014. "Dampak Menonton Siaran Televisi Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn di Kelas IV SD Negeri 1 Posona Kecamatan Kasimbar". *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, Vol. 2, No. 4, 105.
- Nuhan, Maria Yohanesti Gola. 2016. "Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi* 6.
- Pradekso, Tandiyo. 2015. "Persepsi Anak Pada Acara Televisi". *Jurnal Ilmu Sosial*, Vol. 14, No. 2, Hal. 11-23.
- Rahmi, Fauzia. 2017. "Pengaruh Tayangan Televisi Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Pada Murid Kelas IV SD Negeri 47 Tompotikka Kecamatan Wara Kota Palopo". *Skripsi* Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.