

Dampak *Game Online* Terhadap Kreativitas Belajar Anak di Sekolah Dasar

Hanifah Innayaturohmah¹, Muhammad Faiq Hirzulloh²

¹ Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung ; email; hanifainaya9@gmail.com

² Pascasarjana Insuri Ponorogo ; email; pps.faiqmuhammad@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords:

Game online;
Kreativitas belajar;
Anak Sekolah Dasar

Article history:

Received : 2024-11-12
Revised : 2024-12-12
Accepted : 2024-12-26

ABSTRACT

During this time, online games tend to be considered negative because of the many children who ditch school due to excessive online gaming. However, actually online games also have a positive side. Online games can train the brain to get used to thinking creatively. This study aims to determine the relationship of online games with the children's learning creativity at SDN Mojorayung 01, Kabupaten Madiun in the schooling year of 2024/2025. This study uses quantitative methods with a correlational expo facto design. The population of this study were all students of class III-VI at SDN Mojorayung 01 Kabupaten Madiun in the schooling year of 2024/2025 which totaled 161 students. The sampling technique used in this study was purposive sampling technique, namely students who often play online games. Thus the sample in this study amounted to 57 students. Data collection techniques in this study use questionnaires. The data analysis technique used is the Product Moment correlation analysis technique with the prerequisite test, which includes the normality and linearity test followed by a significance test. The conclusions of this study are: there is a significant relationship between online games with the creativity of children's learning in Mojorayung 01 Elementary School, Madiun in the schooling year of 2024/2025. Children who often play online games will be more creative, the more unyielding, the more different they think than usual.

This is an open access article under the [CC BY 4.0](#) license.



Corresponding Author:

Hanifah Innayaturohmah

Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung email ; hanifainaya9@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat, salah satunya adalah perkembangan teknologi internet. Dewasa ini, internet tidak lagi menjadi hal asing bagi publik. Kebutuhan berita dan informasi membuat internet seringkali menjadi pilihan utama masyarakat untuk memenuhi kebutuhan informasi. Hal ini dikarenakan internet dianggap lebih *up to date* dibandingkan dengan media surat kabar dan televisi. Selain untuk mencukupi kebutuhan informasi internet juga sering digunakan untuk hiburan. Salah satu contohnya adalah *game online*. *Game online* merupakan salah satu jenis *game* berbasis elektronik dan visual yang dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik dan dimainkan secara *online* via internet. *Game* dengan fasilitas *online* via internet menawarkan fasilitas lebih dibandingkan dengan *game* biasa (seperti *video game*) karena pemain itu bisa berkomunikasi dengan pemain lain di seluruh penjuru dunia melalui *chatting*. Perkembangan *game* yang dahulu hanya dapat dimainkan secara *offline*, dengan adanya internet, *game* dapat dimainkan secara *online* dengan tidak ada lagi keterbatasan waktu.

Kebiasaan bermain *game online* juga banyak dilakukan siswa di SDN Mojoyayung 01, Kabupaten Madiun. Berdasarkan pengamatan awal diketahui bahwa di sekitar di SDN Mojoyayung 01, Kabupaten Madiun terdapat sejumlah warnet yang menyediakan fasilitas *game online*. Pada jam-jam pulang sekolah, terdapat siswa dengan seragam sekolah terlihat memenuhi rental internet. Selain di warnet, sebagian siswa juga dapat bermain *game online* melalui *handphone* masing-masing. Selama ini, *game online* cenderung dianggap negatif karena banyaknya anak yang membolos sekolah akibat bermain *game online* secara berlebihan. Namun, sebenarnya *game online* juga memiliki sisi positif. *Game online* dapat melatih otak untuk terbiasa berpikir kreatif. Pemain *game online* juga dilatih untuk terbiasa berpikir cepat mencari solusi yang terbaik pada saat terdesak. Hal ini terjadi pada saat *hero* pemain terjebak dalam situasi genting dan pemain dituntut untuk berpikir cepat mencari solusi agar *hero* tidak mati dibunuh oleh lawan bermainnya. Bermain *game online* juga dapat melatih *teamwork* yang pastinya akan dibutuhkan pada saat anak memasuki dunia bekerja dan melatih kegigihan ataupun kemauan keras dari pemain. Di dalam sebuah *game online* biasanya terdapat masalah ataupun teka-teki untuk dipecahkan. Oleh karena itu, diperlukan kreativitas dalam memecahkan teka-teki di dalam *game online* tersebut.

Kreativitas dalam *game online* untuk memecahkan teka-teki di dalam *game online* tersebut relevan dengan perlunya kreativitas pada diri siswa karena pada siswa yang kreatif akan cenderung mandiri, percaya diri, dan berani mengambil risiko. Mengacu pada Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20, Tahun 2003, maka dapat diketahui bahwa melalui pendidikan diharapkan dapat mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang bertakwa, berakhlak mulia, cakap, kreatif, juga mandiri.

Siswa diharapkan dapat menjadi pribadi kreatif, terutama dalam menghadapi masa depan. Kreativitas pada siswa diperlukan terutama untuk mengantisipasi era globalisasi. Biasanya anak yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, dan menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif. Berkaitan dengan kreativitas belajar, maka setiap anak sebagai individu memiliki potensi kreatif dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Kreativitas belajar merupakan sebuah kemampuan yang dimiliki siswa dalam menemukan dan menciptakan hal baru, cara baru, berdasarkan informasi atau unsur-unsur yang dapat memunculkan peluang kreativitas belajar siswa. Kreativitas belajar akan mendorong anak aktif dalam memberikan masukan yang ada, peka menangkap masalah, dan cepat dalam menyelesaikan masalah ataupun tugas yang diberikan oleh guru.

Siswa yang cenderung kurang dalam kreativitas belajar akan mengalami kesulitan dalam menangkap pelajaran, diantaranya: siswa tidak dapat berpikir dengan lancar, daya imajinatif siswa dalam membayangkan yang kurang, dan takut berbeda hal atau gagasan dengan siswa yang lainnya. Hal ini seperti yang terdapat pada anak-anak di SDN Mojorayung 01, Kabupaten Madiun. Berdasarkan data hasil observasi yang dilaksanakan peneliti di beberapa kelas di sekolah tersebut, terdapat beberapa permasalahan berkaitan dengan kreativitas belajar, antara lain: siswa belum berani mengkomunikasikan apa yang ada di pikirannya, sehingga tidak menunjukkan kelancaran siswa dalam menjawab pertanyaan guru, pada saat guru memberi kesempatan bertanya, jarang sekali ada siswa yang mengajukan pertanyaan. Ketika guru mengajukan pertanyaan, hanya nampak beberapa siswa yang antusias menjawab pertanyaan. Sebagian siswa mengalami kendala dalam menyelesaikan soal-soal mata pelajaran tertentu, misalnya Matematika, sehingga berpikir kreatif siswa belum berkembang.

Kreativitas belajar siswa berkembang dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Salah satu faktor eksternal yang dapat mempengaruhi kreativitas belajar anak adalah lingkungan. Selama ini, lingkungan di sekitar anak SDN Mojorayung 01 sangat majemuk. Pada umumnya anak-anak yang lain, siswa di SDN Mojorayung 01 juga telah mengenal adanya *game online*. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa di kelas III-VI SDN Mojorayung 01, diketahui terdapat sejumlah siswa yang mengaku sering bermain *game online*, baik melalui komputer atau *laptop* di rumah maupun *handphone*. Misalnya, *game online Class of Clan* dan *Mobile Legend*. Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan guru di sekolah tersebut, diketahui bahwa pada siswa yang sering bermain *game online* biasanya lebih memiliki keberanian dalam bertanya kepada guru. Jika ditunjuk untuk menceritakan kegiatan sehari-hari yang dilakukannya, siswa akan lancar dalam menyampaikan cerita.

Game Online

Game online merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan internet. Menurut Fatin, Rahmawati dan Romadhoni (2023) *game online* atau sering disebut *online games* adalah sebuah permainan (*games*) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun internet). Menurut Murtiningsih (2021) *game online* adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik. *Game online* adalah permainan dalam suatu jaringan baik *Local Area Network* (LAN) maupun internet, dimainkan secara bersamaan oleh banyak orang di tempat terpisah. Permainan ini merupakan bentuk teknologi yang mudah diakses melalui berbagai macam *gadget*, jenisnya cukup beragam, mulai dari tipe *action*, *sport*, ataupun *role playing game* (RPG) (Priambudhi dan Soenyoto, 2021). Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain dan dapat dimainkan secara *online* dengan tidak ada lagi keterbatasan waktu dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan internet, yaitu jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standar sistem transmisi global.

Kreativitas Belajar

Gallagher dalam Agustina (2023) menyatakan bahwa "*creativity is mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas an product, in fashion that is novel to him or her*" (kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya). Slameto dalam Hikmah (2019) menyatakan kreativitas adalah mewujudkan sesuatu yang baru

dalam kenyataan. Kreativitas didasarkan pada keaslian tingkah laku yang mereka laksanakan dalam banyak cara dan kesempatan menghadapi berbagai situasi belajar. Semiawan (2019) mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni atau dalam permesinan atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru. Sukmadinata (2020) memberikan rumusan tentang kreativitas belajar sebagai berikut: kreativitas belajar adalah kemampuan memadukan sebuah data atau informasi untuk menemukan banyak alternatif jawaban dengan memperhatikan kualitas, ketepatangunaan, orisinalitas, keluwesan dan kelancaran dalam berfikir. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa kreativitas anak dapat diartikan sebagai suatu proses mental pada anak yang menghasilkan gagasan atau ide baru dan didukung oleh aktivitas imajinatif dalam pemecahan suatu persoalan maupun menyelesaikan masalah dengan solusi yang tepat. Selain itu, kreativitas juga dapat berupa kemampuan anak untuk menciptakan produk baru dan orisinal yang berbeda dengan yang telah ada.

Thorndike dalam Uno (2023) menyatakan bahwa belajar adalah proses interaksi antara stimulus (pikiran, perasaan, gerakan) dan respon. Menurut Gagne dalam Purwanto (2021) belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga perbuatannya (*performance*-nya) berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke waktu sesudah ia mengalami situasi tadi. Sardiman (2019) menjelaskan bahwa belajar adalah "berubah". Dalam hal ini perubahan yang dimaksud bukan hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, ketrampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak dan penyesuaian diri. Dari beberapa pengertian tersebut belajar dapat didefinisikan sebagai proses interaksi individu dengan lingkungan untuk mendapatkan dan mengeksplorasi pengetahuan sehingga menimbulkan perubahan dari aspek kognitif maupun afektif. Aktivitas belajar dapat dilaksanakan dimana saja baik di lingkungan sekolah atau di rumah.

Berdasarkan pengertian kreativitas dan belajar di atas, maka kreativitas belajar dalam penelitian ini didefinisikan sebagai kemampuan menciptakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus baru bagi orang lain dalam proses interaksi individu dengan lingkungan untuk mendapatkan dan mengeksplorasi pengetahuan sehingga menimbulkan perubahan dari aspek kognitif maupun afektif untuk belajar. Menurut Moreno dalam Hikmah (2019), yang terpenting dalam kreativitas belajar itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya melainkan produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri yang tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya. Misalnya, seorang siswa menciptakan untuk dirinya sendiri suatu hubungan baru dengan siswa/orang lain. Berdasarkan pendapat para ahli tentang kreativitas dan belajar serta kreativitas belajar di atas, maka kreativitas belajar dalam penelitian ini didefinisikan sebagai kemampuan untuk menemukan cara-cara bagi pemecahan problema-problema yang dihadapi siswa dalam situasi belajar yang didasarkan pada tingkah laku siswa guna menghadapi perubahan-perubahan yang tidak dapat dihindari dalam perkembangan proses belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan Heriyanto dan Anggraeni (2022) membuktikan bahwa hampir setengah dari remaja yang sering bermain game online memiliki kreativitas yang tinggi dan sebagian kecil sangat tinggi. Namun, pada penelitian yang dilakukan Yulindra, Nuzula dan Nurfazriah (2023) terbukti bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara *game online* dengan kreativitas belajar yang diindikasikan dari minat dan prestasi belajar anak sekolah dasar. Mengacu pada hasil penelitian yang dilakukan peneliti terdahulu, diketahui bahwa masih ada *research gape* tentang pengaruh *game online* terhadap kreativitas anak. Berdasarkan adanya realita bahwa *game online* juga memiliki sisi positif serta

relevansi antara *game online* dan kreativitas anak seperti yang diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Hubungan *Game Online* terhadap Kreativitas Belajar Anak di Sekolah Dasar.”

2. METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di SDN Mojorayung 01, Kabupaten Madiun yang beralamat di Jalan Imam Bonjol No. 54, Desa Mojorayung, Kecamatan Wungu, Kabupaten Madiun. Penentuan tempat penelitian dengan pertimbangan bahwa di sekolah ini ditemukan fenomena masalah yang sedang diteliti. Desain penelitian menggunakan desain deskriptif korelasional *ex post facto*. Menurut Sugiyono (2020) penelitian *ex post facto* adalah suatu penelitian yang dilakukan untuk meneliti peristiwa yang telah terjadi dan kemudian merunut kebelakang untuk mengetahui faktor-faktor yang dapat menjadi penyebab timbulnya kejadian tersebut. Penelitian ini dirancang dengan metode korelasional. Metode korelasional yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan suatu variabel dengan variabel lainnya (Sugiyono, 2020), yaitu variabel *game online* dengan variabel kreativitas belajar.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa SDN Mojorayung 01, Kabupaten Madiun tahun pelajaran 2024/2025. Adapun populasi dalam penelitian ini dibatasi dengan pertimbangan-pertimbangan sebagai berikut: siswa kelas tinggi, yaitu kelas III-VI yang sering bermain *game online* dengan pertimbangan faktor karakteristik perkembangan siswa, pada siswa kelas III-VI dapat memahami teknik pengisian angket yang digunakan dalam penelitian. Berdasarkan data sekolah, jumlah siswa kelas III-VI SDN Mojorayung 01, Kabupaten Madiun tahun pelajaran 2024/2025 adalah sebanyak 161 siswa. Sampel adalah bagian dari jumlah atau karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2020). Bertolak dari pendapat tersebut, maka tidak semua anggota populasi target diteliti. Sampel penelitian ditetapkan hanya pada siswa yang sering bermain *game online*. Bertolak dari pendapat tersebut, maka tidak semua anggota populasi target diteliti. Penelitian hanya dilakukan terhadap sekelompok anggota yang mewakili populasi. Berdasarkan hal tersebut maka dalam menentukan sampel penelitian digunakan metode yang sesuai dengan kondisi populasi penelitian. Mengacu pada data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara dengan siswa di kelas III-VI di SDN Mojorayung 01 Kabupaten Madiun Tahun Pelajaran 2024/2025, diperoleh informasi bahwa dari siswa kelas III di SDN Mojorayung 01 terdapat 8 siswa yang sering bermain *game online*. Di kelas IV A dan IV B terdapat 15 siswa, di kelas V A dan V B sebanyak 16 siswa, dan di kelas VI A dan VI B terdapat 18 siswa yang sering bermain *game online*. Dengan demikian, sampel pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III-VI di SDN Mojorayung 01 Kabupaten Madiun tahun pelajaran 2024/2025 yang sering bermain *game online*, yang berjumlah 57 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2020) teknik *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Dalam penelitian ini, pertimbangan yang digunakan adalah siswa yang sering bermain *game online*. Dengan demikian sampel dalam penelitian ini berjumlah 57 siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui (Sugiyono, 2020). Angket disusun oleh peneliti dengan empat jawaban alternatif, yaitu: Selalu, Sering, Kadang-Kadang, dan Tidak Pernah. Perubahan data angket dari kualitatif menjadi kuantitatif dilakukan melalui pemberian skor hasil isian angket. Pada penelitian ini, penskoran angket dilakukan berdasarkan Skala Likert (Sugiyono, 2020) dengan alternatif jawaban yang telah disediakan oleh peneliti. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data-data tentang *game online* dan kreativitas belajar dan disusun atas dasar kisi-kisi

dan kisi-kisi tersebut memuat indikator item. Indikator item disusun berdasarkan teori-teori tentang variabel penelitian.

Berkaitan dengan uji validitas dan reliabilitas item atau butir pertanyaan, maka angket yang telah disusun selanjutnya diujicobakan kepada beberapa sampel uji coba serta dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Pada penelitian ini, uji validitas dan reliabilitas angket dilakukan dengan menyebarkan angket ke sampel uji coba sebanyak 20 orang siswa yang bukan menjadi sampel penelitian, yaitu siswa kelas IV dan V SDN Mojoyung 02, Kabupaten Madiun. Dari jawaban angket sampel uji coba selanjutnya dilakukan perhitungan uji korelasi *product moment* dan perhitungan uji reliabilitas dengan uji *cronbach alpha*.

Tabel 1. Rekapitulasi Data Hasil Uji Validitas Variabel *Game Online* dan Kreativitas Belajar

Variabel <i>Game Online</i>				Variabel Kreativitas Belajar			
Item Pertanyaan	Nilai r_{hitung}	Nilai r_{tabel} = 0,444	Ket.	Item Pertanyaan	Nilai r_{hitung}	Nilai r_{tabel} = 0,444	Ket.
Item 1	0,779	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid	Item 1	0,559	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 2	0,606	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid	Item 2	0,698	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 3	0,660	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid	Item 3	0,679	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 4	0,614	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid	Item 4	0,584	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 5	0,592	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid	Item 5	0,750	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 6	0,848	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid	Item 6	0,638	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 7	0,654	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid	Item 7	0,542	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 8	0,762	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid	Item 8	0,559	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 9	0,856	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid	Item 9	0,635	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 10	0,702	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid	Item 10	0,661	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 11	0,634	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid	Item 11	0,629	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 12	0,856	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid	Item 12	0,623	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 13	0,659	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid	Item 13	0,597	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 14	0,907	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid	Item 14	0,719	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 15	0,729	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid	Item 15	0,733	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 16	0,856	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid	Item 16	0,758	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 17	0,654	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid	Item 17	0,713	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 18	0,668	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid	Item 18	0,704	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 19	0,621	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid	Item 19	0,629	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 20	0,749	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid	Item 20	0,719	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid

Berdasarkan nilai r_{hitung} yang diperoleh, dapat diketahui bahwa keseluruhan butir pernyataan untuk variabel *game online* dan kreativitas belajar memiliki nilai r_{hitung} yang lebih besar daripada nilai r_{tabel} (0,444). Dari hasil uji validitas, semua item angket dinyatakan valid dengan kriteria cukup hingga sangat tinggi. Angket yang valid dapat digunakan sebagai instrument dalam pengumpulan data tentang *game online* dan kreativitas belajar.

Reliabilitas menunjukkan pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Sugiyono, 2020). Setiap alat pengukur seharusnya memberi hasil pengukuran yang konsisten. Uji reliabilitas dilakukan untuk menguji ketepatan alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini. Uji reliabilitas dilakukan dengan koefisien *Cronbach Alpha*. Koefisien *alpha* ini berkisar antara 0 sampai dengan 1, jika *alpha* kurang dari 0,7 menunjukkan bahwa item pengukuran tidak reliabel (Ghozali, 2018). Suatu alat ukur dikatakan baik, bila tidak berubah-ubah pengukurannya dan dapat diandalkan apabila alat ukur tersebut digunakan berkali-kali akan memberikan hasil yang serupa. Hasil jawaban angket, yaitu sebanyak 40 butir pernyataan angket yang telah terkumpul, dilakukan pengujian reliabilitas. Adapun hasil uji reliabilitas item pertanyaan angket disajikan Tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Data Hasil Uji Reliabilitas Variabel *Game Online* dan Kreativitas Belajar

Variabel	N Item	Nilai Alpha Hitung	Ket.
<i>Game Online</i>	20	0,949	Reliabel
Kreativitas Belajar	20	0,929	Reliabel
Jumlah	40		

Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas, semua item angket dinyatakan valid dan reliabel. Angket yang valid dan reliabel dapat digunakan sebagai instrumen dalam pengumpulan data tentang *game online* dan kreativitas belajar.

Data-data dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan teknik analisis korelasi *Product Moment*, yaitu untuk menganalisis hubungan antara *game online* dengan kreativitas belajar di SDN Mojorayung 01, Kabupaten Madiun tahun pelajaran 2024/2025. Rumus analisis korelasi *Product Moment* dalam penelitian ini adalah sebagai berikut (Sugiyono, 2020):

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi X dan Y

n = jumlah sampel

$\sum XY$ = jumlah produk X dan Y

$\sum X$ = jumlah nilai X

$\sum Y$ = jumlah nilai Y

Nilai r terbesar adalah +1 dan r terkecil adalah -1. $r = +1$ menunjukkan hubungan positif sempurna, sedangkan $r = -1$ menunjukkan hubungan negatif sempurna. Tidak mempunyai satuan atau dimensi. Tanda + atau - hanya menunjukkan arah.

Tabel 3. Pedoman Interpretasi terhadap Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Sumber: Sugiyono (2020)

Apabila koefisien korelasi negatif, maka korelasi antara dua variabel tersebut bersifat negatif. Hal ini dikarenakan, indeks korelasi yang tidak pernah lebih dari 1,00 (Sugiyono, 2020). Pengujian lanjutan yaitu uji signifikansi yang berfungsi apabila peneliti ingin mencari makna hubungan variabel X terhadap Y, maka hasil korelasi *Product Moment* tersebut diuji dengan uji signifikansi. Uji signifikansi digunakan agar koefisien korelasi yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan hasilnya. Berikut adalah rumus uji signifikansi, yaitu:

$$Z = \frac{\tau}{\sqrt{\frac{2(2N+5)}{9N(N-1)}}}$$

(Sugiyono, 2020)

Keterangan:

Z = uji signifikansi

N = jumlah anggota sampel

Selanjutnya, harga Z_{hitung} tersebut dibandingkan dengan harga Z_{tabel} dengan taraf kesalahan 0,5%. Jika harga Z_{hitung} lebih besar dari harga Z_{tabel} , maka koefisien korelasi *Kendal Tau* yang diperoleh adalah signifikan.

Berkaitan dengan teknik analisis data yang digunakan, maka sebelum dilaksanakan pengujian menggunakan analisis korelasi *Product Moment*, data harus memenuhi syarat-syarat, yaitu harus normal dan linear. Untuk itu, pada penelitian ini dilakukan uji prasyarat dengan uji normalitas dan uji linearitas data.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

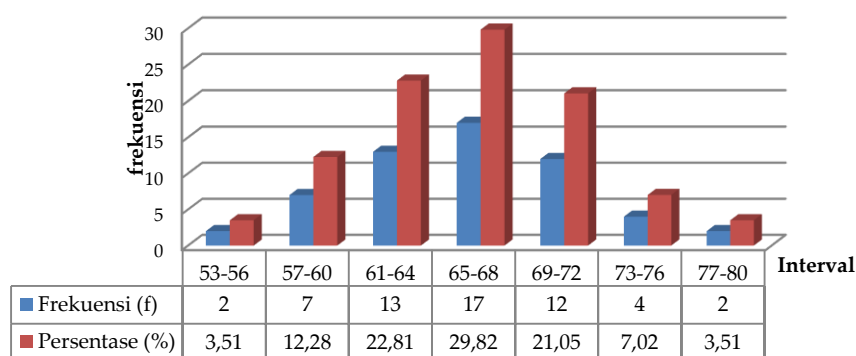
3.1. Deskripsi Data *Game Online*

Berdasarkan hasil skor angket data yang diperoleh dari sampel sebanyak N = 57 siswa dengan rentang skor 20 – 80, diperoleh perhitungan sebagai berikut: (a) Mean = 66,01 (b) Median = 66,03 (c) Modus = 66,28. Nilai terendah adalah 53, nilai tertinggi adalah 79. Mengingat bahwa data tersebut akan dilaporkan dalam bentuk diagram batang, maka perlu disediakan tabulasi data yang memuat kolom-kolom. Distribusi frekuensi bergolong untuk data angket *game online* dapat dilihat pada tabel 4. sebagai berikut.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Data *Game Online*

No.	Interval	(f)	%
1	53 – 56	2	3,51%
2	57 – 60	7	12,28%
3	61 – 64	13	22,81%
4	65 – 68	17	29,82%
5	69 – 72	12	21,05%
6	73 – 76	4	7,02%
7	77 – 80	2	3,51%
Jumlah		57	100%

Data *game online* sebagai tertera pada tabel 4 dapat disajikan dalam bentuk histogram sebagai berikut:



Gambar 1. Data *Game Online*

3.2. Deskripsi Data Kreativitas Belajar

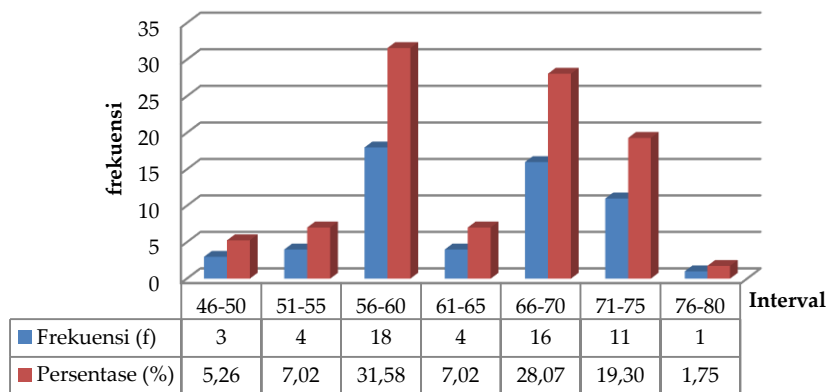
Berdasarkan hasil skor angket data yang diperoleh dari sampel sebanyak N = 57 siswa dengan rentang skor 20 – 80, diperoleh perhitungan sebagai berikut: (a) Mean = 63,53. (b) Median = 62,03 dan

(c) Modus = 58. Nilai terendah adalah 46, nilai tertinggi adalah 79. Mengingat bahwa data tersebut akan dilaporkan dalam bentuk diagram batang, maka perlu disediakan tabulasi data yang memuat kolom-kolom. Dengan menghitung rentang kelas (R), lebar kelas (i). Rentang kelas = skor batas atas nyata dikurangi skor batas nyata terendah ($79,5 - 45,5 = 34$). Ditentukan lebar kelas (i) = 7, sehingga perlu menambah 1 point untuk skor tertinggi atau untuk skor terendah. Jadi, R dalam distribusi frekuensi = $(34 + 1) : 7 = 5$. Distribusi frekuensi bergolong untuk data angket kreativitas belajar dapat dilihat pada tabel 5. sebagai berikut.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Data Kreativitas Belajar

No.	Interval	(f)	%
1	46 – 50	3	5,26%
2	51 – 55	4	7,02%
3	56 – 60	18	31,58%
4	61 – 65	4	7,02%
5	66 – 70	16	28,07%
6	71 - 75	11	19,30%
7	76 – 80	1	1,75%
Jumlah		57	100%

Data kreativitas belajar sebagai tertera pada tabel 6 dapat disajikan dalam bentuk histogram sebagai berikut:



Gambar 2. Data Kreativitas Belajar

Uji hipotesis dilakukan setelah dilakukan uji prasyarat. Adapun uji prasyarat yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan uji linieritas.

3.3. Uji Prasyarat

Uji normalitas dilakukan terhadap skor angket *game online* dan kreativitas belajar. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang diperoleh dari sampel yang diambil dari suatu populasi berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini dianalisis dengan menggunakan rumus Chi-Kuadrat. Adapun hasil uji normalitas adalah sebagai berikut.

1. Pada data *game online*, diketahui nilai $X_{hitung} = 56,853$. Dengan $\alpha = 0,05$ dan $dk = 57-1 = 56$, dari tabel distribusi Chi-Kuadrat didapat $X^2_{0,05} = 79,082$. Karena $X_{hitung} (56,853) < X^2_{0,05} (79,082)$ maka sampel data variabel *game online* berdistribusi normal.
2. Pada data kreativitas belajar, diketahui nilai $X_{hitung} = 56,785$. Dengan $\alpha = 0,05$ dan $dk = 57-1 = 56$, dari tabel distribusi Chi-Kuadrat didapat $X^2_{0,05} = 79,082$. Karena $X_{hitung} (56,853) < X^2_{0,05} (79,082)$ maka sampel data variabel kreativitas belajar berdistribusi normal.

Berdasarkan perhitungan nilai F, diperoleh nilai $F_{hitung} = 0,09$. Kriteria pengujian linearitas, data memiliki hubungan yang linear bila $F_{hitung} < F_{tabel} (35; 20)$. Pengujian dilakukan pada taraf signifikansi $\alpha =$

0,05. Dari nilai $F_{hitung} = 0,09$ dapat dilakukan penarikan kesimpulan. Dengan $\alpha = 0,05$ dan db pembilang $= N - k = 35$ dan db penyebut $= k - 2 = 20$ didapat $F_{tabel (35, 20)} = 2,04$. Karena $F_{hitung} < F_{tabel (35, 20)}$, yaitu: $0,09 < 2,04$ sehingga dapat disimpulkan bahwa persamaan korelasi untuk menjelaskan pengaruh *game online* terhadap kreativitas belajar adalah linier.

3.4. Uji Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut: "Ada hubungan antara *game online* dengan kreativitas belajar anak di SDN Mojoyayung 01, Kabupaten Madiun tahun pelajaran 2024/2025." Berdasarkan hasil uji normalitas dan linearitas, diketahui bahwa data bersifat normal serta varians linear, maka uji hipotesis pada penelitian ini dapat dilakukan menggunakan menggunakan uji korelasi *Product Moment*.

Berdasarkan penghitungan dengan uji korelasi *Product Moment*, diperoleh nilai $r_{hitung} = 0,447$. Dengan menggunakan taraf signifikansi (α) = 5% dan nilai $dk = 56$, yang diperoleh dari $N - 1$, diperoleh nilai $r_{tabel} = 0,266$. Berdasarkan kriteria bahwa: H_0 ditolak, bila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan H_0 diterima, bila $r_{hitung} < r_{tabel}$ selanjutnya dilakukan penarikan kesimpulan. Nilai $r_{hitung} = 0,447 > r_{tabel} = 0,266$. Dengan demikian, berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, H_0 ditolak. Hal ini berarti hipotesis penelitian (H_a) yang berbunyi: "Ada hubungan antara *game online* dengan kreativitas belajar anak di SDN Mojoyayung 01, Kabupaten Madiun tahun pelajaran 2024/2025" diterima. Berdasarkan tabel pedoman interpretasi terhadap koefisien korelasi, dapat dijelaskan bahwa nilai $r_{hitung} = 0,447$ berada pada interval $0,40 - 0,599$ atau dalam tingkat hubungan yang sedang. Sedangkan menurut uji signifikansi, diperoleh nilai $Z_{hitung} = 4,92 >$ dari nilai $Z_{tabel} = 1,96$ maka koefisien korelasi yang diperoleh adalah signifikan. Dengan demikian, hubungan antara *game online* dengan kreativitas belajar anak di SDN Mojoyayung 01, Kabupaten Madiun tahun pelajaran 2024/2025 adalah signifikan dengan tingkat hubungan yang sedang.

Mengacu pada hasil uji hipotesis tentang hubungan antara *game online* dengan kreativitas belajar, diperoleh nilai r_{hitung} yang positif. Dengan demikian, dapat disampaikan bahwa hubungan yang positif antara *game online* dengan kreativitas belajar anak di SDN Mojoyayung 01, Kabupaten Madiun tahun pelajaran 2024/2025. Artinya, jika aktivitas bermain *game online* yang dilakukan siswa tinggi, maka kreativitas belajarnya juga tinggi. Sebaliknya, jika aktivitas *game online* yang dilakukan siswa rendah, maka kreativitas belajar siswa juga rendah. Hasil penelitian ini relevan dengan temuan penelitian yang dilakukan Heriyanto dan Anggraeni (2022) bahwa *game online* berpengaruh terhadap kreativitas. *Game online* dapat melatih otak untuk terbiasa berpikir kreatif. Pemain *game online* juga dilatih untuk terbiasa berpikir cepat mencari solusi yang terbaik pada saat terdesak. Bermain *game online* juga dapat melatih *teamwork* yang pastinya akan dibutuhkan pada saat anak memasuki dunia bekerja. Bermain *game online* juga dapat melatih kegigihan ataupun kemauan keras dari pemain *game online* tersebut. Di dalam sebuah *game online* biasanya terdapat masalah ataupun teka-teki untuk dipecahkan. Oleh karena itu diperlukan kreativitas, untuk menciptakan kreativitas maka dituntut berpikir kreatif agar dapat memecahkan masalah ataupun teka-teki di dalam *game online* tersebut.

Menurut Murtiningsih (2021) *game* tidak selalu memberikan dampak buruk bagi orang yang memainkannya, asalkan memiliki batasan-batasan tertentu dalam hal waktu atau durasi bermain, jenis permainan, dan tujuan bermain. Beberapa jenis *game* selain menghibur, juga bisa meningkatkan kemampuan berpikir. *Game online* dapat melatih pemainnya untuk memecahkan masalah dengan analisa kemampuan untuk mengatur sistematis kerja untuk mencapai tujuan, melatih mengembangkan kesabaran dan ketekunan, serta melatih mengembangkan kreatifitas dan imajinasi berpikir secara lebih luas. *Game online* dapat digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa. Hal ini seperti yang ada dalam jawaban angket yang disampaikan siswa kelas III sampai dengan IV di SDN Mojoyayung 01, Kabupaten Madiun tahun pelajaran 2024/2025. Pada siswa yang sering bermain *game online* akan senang bermain *game online* yang berupa permainan teka-teki, lebih senang mendapatkan tantangan, dan dapat melatih otak untuk dapat memecahkan permasalahan

dengan segera. *Game online* dalam hal ini menjadi stimulus untuk merangsang anak yang merupakan organism agar mempunyai sikap yang bebas sebagai responnya. Anak menyatakan bahwa semakin sering bermain *game online* maka mereka semakin kreatif. Semakin kreatif berarti semakin pantang menyerah, semakin berpikir beda dari biasanya dan semakin unik. *Game* merangsang anak untuk dapat bertindak lebih kreatif. Tidak mudah menyerah ketika menghadapi suatu masalah dan mencari solusi yang tepat merupakan bentuk kreativitas. Siswa yang kreatif memandang masalah dari sisi positif, karena dengan cara seperti itu siswa tidak akan mudah menyerah dan memiliki solusi untuk menyelesaikannya. Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat disampaikan bahwa kreativitas belajar siswa kelas III sampai dengan VI di SDN Mojarayung 01, Kabupaten Madiun tahun pelajaran 2024/2025 dapat dipengaruhi oleh *game online*.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data seperti yang telah disampaikan pada bab-bab sebelumnya, dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara *game online* dengan kreativitas belajar anak di SDN Mojarayung 01, Kabupaten Madiun tahun pelajaran 2024/2025. Adapun hubungan yang terbentuk adalah hubungan yang positif, jika aktivitas bermain *game online* yang dilakukan siswa tinggi, maka kreativitas belajarnya juga tinggi. Sebaliknya, jika aktivitas *game online* yang dilakukan siswa rendah, maka kreativitas belajar siswa juga rendah.

Berdasarkan simpulan di atas, maka dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut:

- a. Bagi siswa
Siswa diharapkan dapat lebih meningkatkan keyakinan atas kemampuan akademik melalui aktivitas belajar atau dengan mengarahkan perilaku dan waktu pada kegiatan yang lebih positif, sehingga tidak memiliki kebiasaan bermain *game online* di luar batas kewajaran yang dapat berdampak negatif pada kreativitas belajar yang dimilikinya.
- b. Bagi guru
Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam penentuan strategi pembelajaran yang relevan dengan penunnguhan kreativitas belajar siswa dan pengendalian aktivitas bermain *game online* agar tidak berlebihan dan mengganggu aktivitas belajar siswa.
- c. Bagi sekolah
Pihak sekolah sebaiknya bekerja sama dengan orang tua siswa untuk secara aktif mengontrol kegiatan belajar siswa selama di luar sekolah, sehingga kebiasaan siswa dalam bermain *game online* dapat dikendalikan serta keaktifan belajarnya dapat ditingkatkan.
- d. Bagi Orang tua
Orang tua diharapkan dapat mendampingi aktivitas belajar anak selama di rumah dan mengawasi kebiasaan bermain *game online* siswa agar tidak mengganggu aktivitas belajar anak.
- e. Bagi Pengembangan Ilmu Pengetahuan
Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk bahan pemikiran dan pertimbangan dalam pengembangan strategi pembelajaran pada siswa di sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa serta cara mengendalikan perilaku siswa dalam bermain *game online* agar mengarah pada hal-hal yang positif.

Ucapan terimakasih: Kami mengucapkan terima kasih kepada dosen pemasaran perguruan tinggi yang telah memberikan saran penelitian dan responden yang telah menyampaikan jawaban kuesioner.

Conflicts of Interest: Penulis menyatakan tidak mempunyai konflik kepentingan. Semua rekan penulis telah melihat dan setuju dengan isi naskah dan tidak ada kepentingan finansial dalam pelaporan. Kami menyatakan bahwa artikel ini adalah karya asli dan tidak sedang ditinjau untuk dipublikasikan pihak lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R. (2023). *Pendekatan STEM dalam Pembelajaran Modern*. Sukabumi: Jejak.
- Fatin, K., Rahmawati, K. I., & Romadhoni, K. H. (2023). *Memahami Individu Melalui Psikologi Perkembangan*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 23*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Heriyanto, B. dan Anggraeni, R. D. (2022). Kreativitas Remaja yang sering Bermain Game Online. *Jurnal Keperawatan*, 16(3), 125–129. <https://nersbaya.poltekkesdepkes-sby.ac.id/index.php/nersbaya>.
- Hikmah, N. (2019). *Perkembangan Peserta Didik Sekolah Dasar*. Parepare: Kaaffah Learning Center.
- Murtiningsih, S. (2021). *Filsafat Pendidikan Video Games: Kajian tentang Struktur Realitas dan Hiperealitas Permainan Digital*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Priambudhi, G. R. dan Soenyoto, T. (2021). Analisis Minat Siswa Sekolah Dasar Terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani Ditinjau dari Maraknya Akses Game Online. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 2(1), 336–344. <https://journal.unnes.ac.id/sju/inapes/article/view/45142/18931>.
- Purwanto, N. (2021). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sardiman, A. M. (2019). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Semiawan, C. R. (2019). *Kreativitas Keberbakatan: Mengapa, Apa, dan Bagaimana*. Jakarta: Indeks.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2020). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Rosda.
- Uno, H. B. (2023). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Yuliandra, N., Nuzula, F., & Nurfazriah, M. (2023). Game Online Terhadap Minat dan Prestasi Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Rustida*, 10(2), 145–155. <https://e-journal.akesrustida.ac.id/index.php/jikr/article/view/200>.