

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMP IT AZIZIYYAH PEKANBARU

Zarima Fatma Dewi¹, Hambali², Supentri³

^{1,2,3}Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan FKIP, Universitas Riau

¹zarima.fatma3506@student.unri.ac.id, ²unri.hambali@yahoo.com,

³supentri@lecturer.unri.ac.id

ABSTRACT

This research is based on the initial observation by the researcher, who noticed that many students are engaged in online gaming. The purpose of this study is to determine the influence of online games on students' learning motivation. This research is quantitative in nature with a correlational approach. Sources of information were obtained from various journal findings, articles, and relevant books with titles specified by the author. The research findings conclude that there is an influence of online games on students' learning motivation, and it is negatively impactful. This means that with an increase in online gaming, there is a corresponding decrease in students' learning motivation towards a more diminished state, as seen from the consistency value of the student learning motivation variable (Y) of 28.888 and the regression coefficient of online games (X) at -0.455. This indicates that an increase of 1 unit in online gaming results in a decrease in students' learning motivation by 11.6%. The negative coefficient indicates that online games (X) have a negative influence on students' learning motivation (Y). Furthermore, the calculated F-value is greater than the critical F-value ($7.460 > 3.159$), thus rejecting the null hypothesis (H_0) and accepting the alternative hypothesis (H_a), indicating that online games significantly affect students' learning motivation at SMP IT Aziziyyah Pekanbaru.

Keywords: online gaming, motivation to learn.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dari observasi awal peneliti yang melihat cukup banyak siswa yang bermain game online. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa. Jenis penelitian ini ialah kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Sumber informasi diperoleh dari berbagai temuan jurnal, artikel, dan buku yang relevan dengan judul jurnal penulis. Hasil penelitian disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara game online terhadap motivasi belajar siswa, dan berpengaruh negatif. Artinya setiap terjadi peningkatan game online maka akan terjadi pula penurunan motivasi belajar siswa ke arah yang lebih menurun, dilihat dari nilai konsistensi variabel motivasi belajar siswa (Y) 28,888 dan koefisien regresi game online (X) sebesar -,455 yang menyatakan bahwa penambahan 1 nilai game online maka motivasi belajar siswa akan berkurang sebesar 11,6%. Koefisien bernilai negatif

artinya *game online* (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y) berpengaruh negatif. Selanjutnya dapat dilihat F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} ($7,460 > 3,159$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga menunjukkan bahwa *game online* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa di SMP IT Aziziyyah Pekanbaru.

Kata Kunci: *game online*, motivasi belajar.

A. Pendahuluan

Pada era sekarang ini, semua bidang sektor kehidupan mengalami perubahan atau pertumbuhan yang sangat pesat, tidak hanya disarana teknologi, transportasi, maupun komunikasi saja yang mengalami pertumbuhan atau perubahan, tetapi juga terjadi dipola kehidupan.

Selain itu, pada saat sekarang ini yang paling menonjol adalah dibidang teknologi. Salah satu produk teknologi yang sangat nyata adalah internet. Dengan menggunakan internet, segala sesuatu informasi sangat mudah didapatkan, bahkan informasi yang terkini dan informasi mengenai dunia. Tentunya banyak sekali berbagai bentuk hiburan yang ditawarkan dari internet tersebut, seperti *email*, *instagram*, *google*, film, berita, dan *game online*.

Semakin pesatnya perkembangan teknologi internet, *game online* juga mengalami perkembangan yang sangat pesat. Menurut (Sagara dan Masykur, 2018) *game online* adalah permainan

secara *online* yang biasanya dimainkan lebih dari satu pemain dimana dalam *game online* individu dapat berinteraksi dengan yang lain baik dengan individu yang sudah dikenal ataupun belum dikenal (biasanya berkenalan sebatas *chat online* dan hampir tidak pernah bertemu).

Kemudian, pada saat sekarang ini untuk memainkan *game online* tidak hanya bisa lewat komputer saja, melainkan dengan menggunakan *smartphone*. *Smartphone* ini bisa dibawa kemana saja dan dimainkan kapan saja, memudahkan pemain dalam memainkan *game online* tersebut. Beberapa contoh *game online* yang dimainkan melalui *smartphone* dan dimainkan secara berkelompok ialah *free fire*, *mobile legend*, *hago* dan lain sebagainya.

Game online tersebut tidak hanya bisa ditonton, tetapi pemain bisa menggerakkan gambar-gambar yang ada didalam *game* tersebut, dan bahkan para pemain mengadakan kompetisi antara pemain satu dengan

pemain lainnya, yang hadiahnya bernominal yang cukup besar. *Game online* juga merupakan permainan yang bisa melatih konsentrasi dan kerjasama antar pemain satu tim untuk menyerang lawannya agar mencapai kemenangan. Oleh karena itu, *game online* memiliki dampak positif dan juga dampak negatif.

Salah satu dampak positif dari *game online* dapat meningkatkan konsentrasi. Menurut Dr. Jo Bryce (Kepala Unit Penelitian di salah satu Universitas di negara Inggris) bahwa seorang *gamer* sejati memiliki tingkat konsentrasi yang tinggi. *Gamer* akan teliti dalam memainkan perannya dalam *game online* tersebut, sehingga memperhatikan gerak gerik lawannya. Pemain *game* biasanya disebut atau dipanggil dengan sebutan *gamers*. Pada saat sekarang ini sudah banyak *gamers* yang memanfaatkan *game online* sebagai usaha atau bisnis, misalnya menjual koin yang sudah terkumpul banyak kepada *gamers* lainnya dengan harga yang telah disepakati.

Sedangkan salah satu dampak negatif dari *game online* adalah kecanduan. Kecanduan memainkan *game online* akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dan

sosialnya. Selain itu, kecanduan *game online* bisa mengakibatkan sebagian orang melakukan tindakan-tindakan di luar akal sehat, atau tindakan yang tidak diinginkan seperti terjadinya kekerasan terhadap orang lain, bahkan kepada orang tuanya sendiri. Contohnya pada kasus pencurian yang diberitakan melalui (Tribunwow.com, 2019). Komplotan bocah ditangkap karena mencuri di sebuah rumah yang terletak di Kelurahan Selindung Kota Pangkalpinang, Bangka Belitung, yang terjadi pada Rabu (10/1/2019). Mereka melakukan aksi nekat tersebut karena sudah kecanduan *game online*. Mereka berjumlah empat orang yang terdiri dari RY (12 tahun), ES (13 tahun), RI (12 tahun), dan GF (12 tahun). Mereka mencuri uang tunai senilai Rp 8 juta, dua unit *handphone* dan lima unit tabung gas berukuran 3 kilogram. Setelah mencuri, uang tersebut mereka bagi-bagi berempat untuk bermain *game online* di warnet.

Kemudian, menurut (Azies, dalam Zulfikar Ali, Yari Dwikurnaningsih, Setyorini, 2019) *game online* akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia

perkembangannya. Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas *games* atau kecanduan *games*, akan mempengaruhi motivasi belajar sehingga mengurangi waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya. Jika ini terjadi terus-menerus, maka anak akan menarik diri dari pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, dan bahkan bisa membentuk kepribadian sosial anak yang tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Oleh sebab itu problematika motivasi belajar siswa sekarang ini semakin kompleks termasuk candu *game online* yang berkembang dalam lingkungan masyarakat. Seharusnya perkembangan teknologi dimanfaatkan sebagai fungsi untuk menstimulus motivasi belajar.

Motivasi belajar merupakan salah satu yang harus dimiliki oleh siswa, karena siswa yang tidak memiliki motivasi dalam belajar tidak mungkin melakukan aktifitas belajar. Oleh sebab itu, motivasi belajar siswa sangat penting bagi prestasi siswa dan juga nilai siswa.

Selain itu, seharusnya perkembangan teknologi bisa

membantu meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi karena adanya *game online* motivasi belajar siswa jadi menurun dan akan berakibat pada prestasi dan juga menurunnya nilai siswa.

Dari penjelasan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan korelasional. Menurut (Iskandar, 2008) penelitian korelasional/asosiatif sering disebut dengan penelitian hubungan sebab akibat (*kausal korelational*).

Adapun referensi atau sumber informasi diperoleh dari berbagai temuan jurnal, artikel, dan buku yang relevan dengan judul jurnal penulis.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara *game online* dan motivasi belajar siswa di SMP IT Aziziyyah Pekanbaru.

Penelitian ini dilakukan dengan observasi terlebih dahulu, dengan

teknik pengumpulan data melalui angket untuk memperoleh data terkait penelitian ini. Siswa yang menjadi responden dalam penelitian berjumlah 59 siswa. Data dan hasil yang diperoleh sebagai berikut:

A. Deskripsi Variabel

1. Deskripsi Game Online (Variabel X)

Dari rekapitulasi jawaban responden mengenai *game online* di SMP IT Aziziyyah Pekanbaru, data yang didapat yaitu sebanyak 17,30% menjawab Sangat Setuju (SS), sebanyak 25,76% menjawab Setuju (S), sebanyak 28,47% menjawab Kurang Setuju (KS), dan yang menjawab Tidak Setuju (TS) sebanyak 28,48%.

Berdasarkan tolak ukur yang dipaparkan pada bab sebelumnya yaitu apabila:

- a. Apabila responden menjawab sangat setuju + setuju berada pada rentang 75,01-100= "Sangat Baik"
- b. Apabila responden menjawab sangat setuju + setuju berada pada rentang 50-01-75,00 ="Baik"
- c. Apabila responden menjawab sangat setuju + setuju berada pada rentang 25,01-50,00 =

"CukupBaik"

- d. Apabila responden menjawab sangat setuju + setuju berada pada rentang 0.00-25,00 = "Kurang Baik"

Maka hasil yang didapat dalam rekapitulasi di atas yaitu (17,30% + 25,76% = 43,05%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *game online* di SMP IT Aziziyyah Pekanbaru berada pada tingkat **CukupBaik**.

2. Deskripsi Motivasi Belajar (Variabel Y)

Dari rekapitulasi jawaban responden mengenai motivasi belajar di SMP IT Aziziyyah Pekanbaru. Data yang didapat yaitu sebanyak 22,42% menjawab Sangat Setuju (SS), sebanyak 33,90% menjawab Setuju (S), sebanyak 27,31% menjawab Kurang Setuju (KS), dan yang menjawab Tidak Setuju (TS) sebanyak 16,38%.

Berdasarkan tolak ukur yang dipaparkan pada bab sebelumnya yaitu apabila:

- a. Apabila responden menjawab sangat setuju + setuju berada pada rentang 75,01-100= "Sangat Baik"
- b. Apabila responden menjawab sangat setuju + setuju berada

pada rentang 50-101-75,00
= "Baik"

- c. Apabila responden menjawab sangat setuju + setuju berada pada rentang 25,01-50,00 = "Cukup Baik"
- d. Apabila responden menjawab sangat setuju + setuju berada pada rentang 0.00-25,00 = "Kurang Baik"

Maka hasil yang didapat dalam rekapitulasi di atas yaitu (22,42% + 33,90% = 56,32%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar di SMP IT Aziziyyah Pekanbaru berada pada tingkat **Baik**.

B. Analisis Data

1. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas yang telah dilakukan penulis dengan bantuan aplikasi *IBM SPSS 25* menyatakan bahwa data yang diperoleh valid dan reliabel serta layak digunakan sebagai data dalam penelitian ini.

2. Uji Normalitas

Kemudian pada uji normalitas juga dinyatakan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil pengujian normalitas data *game online* dan motivasi belajar siswa dengan *IBM*

SPSS 25 berdasarkan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan memperhatikan bilangan pada kolom signifikansi yaitu 0,200 lebih besar dari 0,05. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel *game online* dan motivasi belajar siswa **berdistribusi normal** dan layak digunakan sebagai data penelitian.

3. Uji Analisis Regresi Linier Sederhana

Berdasarkan hasil analisis uji *f* diketahui bahwa terdapat pengaruh antara *game online* terhadap motivasi belajar siswa di SMP IT Aziziyyah Pekanbaru. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan uji *f* hitung sebesar 7,460 dan *f* tabel adalah 3,159 pada taraf signifikansi 5% yang berarti *f* hitung lebih besar dari pada *f* tabel jadi *H₀* ditolak dan *H_a* diterima yang berarti variabel *X* berperan terhadap variabel *Y*.

Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi menjelaskan besarnya nilai korelasi atau hubungan (*R*) yaitu sebesar 0,340. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0,116 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (*Game Online*) terhadap variabel terikat

(Motivasi Belajar) siswa adalah sebesar 11,6%

Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang **rendah** antara *game online* terhadap variabel motivasi belajar siswa.

Sedangkan 88,4% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Hal tersebut sejalan dengan persamaan regresi linier sederhana yang telah diperoleh, yaitu $Y = 28,888 + (-,455)X$. Berdasarkan persamaan tersebut dapat diketahui nilai konstanta sebesar 28,888 yang mengandung arti bahwa nilai konsistensi variabel motivasi belajar siswa 28,888 koefisien regresi X sebesar -,455 yang menyatakan bahwa penambahan 1 nilai *game online* maka motivasi belajar siswa akan berkurang sebesar -,455. Koefisien bernilai negatif artinya *game online* (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y) berpengaruh negatif.

4. Pengujian Hipotesis

Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

Ha : terdapat pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa SMP IT Aziziyyah Pekanbaru

Ho : tidak terdapat pengaruh *game online* terhadap

motivasi belajar siswa SMP IT Aziziyyah Pekanbaru

Berdasarkan dari hasil penelitian, maka dilakukan pengujian hipotesis dengan kriteria sebagai berikut.

- a. $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka H_0 ditolak
- b. $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka H_0 diterima

Berdasarkan kriteria tersebut, diketahui F_{tabel} adalah sebesar 3,159 sedangkan F_{hitung} adalah sebesar 7,460. Maka dapat ditarik kesimpulan dalam hal ini F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} , maka H_0 ditolak. Sehingga terdapat pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap motivasi belajar siswa SMP IT Aziziyyah Pekanbaru. Berdasarkan pernyataan tersebut maka hipotesis penelitian ini diterima.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul “Pengaruh *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMP IT Aziziyyah Pekanbaru” dapat disimpulkan sebagai berikut ini:

1. Permainan *game online* di SMP IT Aziziyyah Pekanbaru dikategorikan cukup baik. Hal ini dapat dilihat dari rekapitulasi tabel distribusi

angket *game online* menunjukkan rekapitulasi jawaban responden yang menjawab sangat setuju + setuju yaitu (17,30% + 25,76% = 43,05%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil tanggapan responden mengenai *game online* di SMP IT Aziziyyah Pekanbaru berada pada tingkat **cukup Baik**.

2. Motivasi belajar siswa di SMP IT Aziziyyah Pekanbaru dikategorikan baik. Hal ini dapat dilihat dari rekapitulasi tabel distribusi angket motivasi belajar menunjukkan rekapitulasi jawaban responden yang menjawab sangat setuju + setuju yaitu (22,42% + 33,90% = 56,32%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil tanggapan responden mengenai bahwa motivasi belajar di SMP IT Aziziyyah Pekanbaru berada pada tingkat **Baik**.

3. Terdapat pengaruh antara

game online terhadap motivasi belajar siswa, dan berpengaruh negatif terhadap motivasi belajar siswa. Artinya setiap terjadi peningkatan *game online* maka akan terjadi pula penurunan motivasi belajar siswa ke arah yang lebih menurun dilihat dari nilai konsistensi variabel motivasi belajar siswa (Y) 28,888 dan koefisien regresi *game online* (X) sebesar -,455 yang menyatakan bahwa penambahan 1 nilai *game online* maka motivasi belajar siswa akan berkurang sebesar 11,6%. Koefisien bernilai negatif artinya *game online* (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y) berpengaruh negatif. Selanjutnya dapat dilihat dari F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} ($7,460 > 3,159$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga menunjukkan bahwa *game online* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa di SMP IT Aziziyyah Pekanbaru.

- 4.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajhuri, Kayyis Fithri. 2021. *Urgensi Motivasi Belajar*. Yogyakarta: Media Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Bina Aksara.
- Badarudin, Achmad. 2017. *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Konseling Klasikal*. Padang: CV Abe Kreatifindo.
- Iskandar. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Sosial (Kuantitatif Dan Kualitatif)*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Kustiawan, Andri Arif dan Andy Widhya Utomo. 2019. *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. Magetan: CV.Ae Media Grafika.
- Pratiwi, Emy Yunita Rahma, Desty Dwi Rochmania, Ratih Asmarani, dan M. Bambang Edi. 2019. *Positif Negatif Game Online Pengaruh Fenomena Game Online Terhadap Prestasi Belajar*. Jombang: LPPM Unhasy Tebuireng Jombang.
- Rahmawati, Devie. Deddy Mulyana. Boy Rafli Amar. 2021. *Kecanduan Game Online*. Jakarta: Pabrik Boekoe.
- Uno, Hamzah B. 2013. *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zebeh Aji, Candra. 2012. *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. Yogyakarta: Bouna Books.
- Angela. 2013. "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sdn 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir". *Jurnal Ilmu Komunikasi* 1, no. 2.
- Nisrinafatin. 2020. "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Edukasi Nonformal* 1, no. 2.
- Tribun Online. 2019. "Kecanduan Game Online, 4 Bocah Curi Uang Rp 8 Juta, 2 HP Dan 5 Tabung Gas Di Pangkalpinang", <https://www.tribunnews.com/2019/01/11/kecanduan-game-online-4-bocah-curi-uang-rp8-juta-2-hp-dan-5-tabung-gas-di-pangkalpinang>, diakses pada 10 Februari 2021.