

Pengaruh aktivitas bermain *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik MAS Muhammadiyah Nangahure

Wahida^{1*}, Abdul Kholiq², Muhamad Taufik Arifin³

^{1,2,3} IKIP Muhammadiyah Maumere

e-mail: wahida357@gmail.com*

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh aktivitas bermain *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik MAS Muhammadiyah Nangahure. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 259 peserta didik, sedangkan sampel yang dipakai berjumlah 77 peserta didik. Penggunaan angket/kuesioner sebagai teknik pengumpulan data. Untuk menganalisis data menggunakan aplikasi SPSS versi 25. Hasil yang diperoleh dari uji t dikatakan bahwa aktivitas bermain *game online* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik MAS Muhammadiyah Nangahure. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis koefisien determinasi yang mana pengaruh aktivitas bermain *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik MAS Muhammadiyah Nangahure sebesar 32% sedangkan 68% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diuji dalam penelitian.

Kata Kunci : *game online*, motivasi belajar, peserta didik MAS Muhammadiyah Nangahure

PENDAHULUAN

Teknologi dan ilmu pengetahuan berkembang dengan sangat cepat dan canggih, sehingga menghadirkan banyak peluang yang memikat bagi masyarakat. Kemajuan teknologi memberikan dampak positif yang sangat besar dalam segala aspek kehidupan (Pratiwi dkk, 2020). Teknologi digunakan dalam berbagai aktivitas sehari-hari manusia mulai dari bekerja, belanja, belajar, dan mencari informasi. Penggunaan teknologi telah mengubah keberadaan manusia secara drastis dalam waktu singkat (Lararenjana, 2021).

Situasi perkembangan ilmiah dan teknis yang terus berkembang selalu memberikan dampak pada perkembangan individu dalam semua aspek. Perkembangan dan perubahan menuntut adanya inovasi pedagogik, seperti penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran misalnya Google Classroom yang dapat menimbulkan perubahan dan fungsi baru yang berbeda dari kenyataan (Kholiq dkk, 2022).

Internet merupakan bentuk nyata dari perkembangan teknologi dalam kehidupan manusia. Manusia dapat dengan mudah menemukan informasi melalui Internet. Tersedia berbagai aplikasi yang dapat diakses melalui internet, salah satunya game online (Mertika dkk, 2020). Permainan *game online* merupakan permainan yang sedang tren pada masa kini. Penggemar game online mulai dari masa kanak-kanak hingga dewasa. Game online tidak hanya memiliki fungsi sebagai hiburan, tetapi juga dapat berperan dalam merangsang daya imajinasi seseorang, sesuai dengan sifat game yang dimainkan. Game online merupakan jenis permainan yang bisa diakses oleh banyak pemain, yang mana alat yang digunakan oleh para pemainnya terhubung satu sama lain dengan jaringan (Yusup dkk, 2021). Game online dapat dimainkan oleh sejumlah orang yang berbeda daerah atau tempat tinggal asalkan terakses ke jaringan internet, dengan adanya permainan game online seseorang dapat menambah teman.

Perkembangan game online yang sangat pesat dan semakin lama keberadaannya, semakin menarik untuk dimainkan. Mulai dari tampilan, gaya permainan, grafik permainan, resolusi gambar dll. Ada berbagai macam variasi jenis permainan yang menarik untuk dimainkan seperti perang, petualangan, pertempuran, dan jenis permainan online lainnya. Semakin menarik game online, semakin banyak pula orang yang memainkan game online tersebut. Permainan game online dominan dimainkan oleh kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA dan perguruan tinggi (Rahyuni dkk, 2021). Aktivitas bermain game online dikalangan peserta didik sudah tidak asing lagi, faktanya banyak kita jumpai peserta didik akan mulai bermain game online ketika pulang sekolah atau sedang berada di lingkungan sekolah.

Dampak dari game online bisa mengurangi kegiatan positif yang seharusnya dilakukan peserta didik, peserta didik yang mengalami kecanduan game online pada usia perkembangan akan mempengaruhi motivasi belajar peserta didik tersebut seperti mengurangi waktu belajar dan waktu bersosialisasi dengan teman. Jika hal ini berlangsung lama, dikhawatirkan peserta didik akan kesulitan untuk berinteraksi, tidak peka terhadap lingkungan, bahkan mungkin membentuk kepribadian sosial, dan peserta didik tidak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar (Akbar dkk, 2018).

Motivasi belajar bisa dilihat dari prespektif kognitif dan prestasi peserta didik. Peserta didik sekolah dasar dan mahasiswa memiliki banyak perbedaan motivasi belajar, hal ini menandakan bahwa kesadaran setiap orang akan sebuah motivasi belajar tidak hanya dilihat dari usia dan status (Ondang dkk, 2020). Dalam perkembangan teknologi seharusnya teknologi membantu dan merangsang motivasi belajar peserta didik baik dalam aspek kognitif maupun psikomotorik. Namun realitanya yang dapat kita lihat perkembangan teknologi dan adanya aktivitas bermain game online menjadikan bumerang bagi peserta didik karena banyaknya pecandu game online menurunkan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas membuat penulis tertarik untuk membahas permasalahan yang ada yaitu pengaruh aktivitas bermain game online terhadap motivasi belajar peserta didik MAS Muhammadiyah Nangahure. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh aktivitas bermain game online terhadap motivasi belajar peserta didik MAS Muhammadiyah Nangahure.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Menurut Siyoto (2015) Metode penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang spesifikasinya sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas dari awal hingga pembuatan rencana penelitian. Penelitian ini bertempat di sekolah MAS Muhammadiyah Nanghure dengan jumlah peserta didik 259, maka pengambilan sampelnya menggunakan pernyataan menurut Menurut Arikunto (2012) Sampel adalah bagian dari objek penelitian yang dikumpulkan yang dianggap mewakili seluruh populasi. Dalam hal ini, jika kurang dari 100 lebih baik diambil semua, dan jika lebih dari 100, maka diambil 10-25% atau lebih. Sehingga $259 \times 30\% / 100 = 77$ peserta didik.

Penggunaan angket/ kuesioner sebagai teknik pengumpulan data. Menurut Sugiyono (2013) Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Skala sikap yang digunakan dalam penelitian ini adalah model skala likert, terdapat dua bentuk pertanyaan dalam skala likert yaitu bentuk positif dan negatif.

Pernyataan positif diberi skor mulai dari 5 (sangat setuju), 4 (setuju), 3 (netral), 2 (tidak setuju) dan 1 (sangat tidak setuju), sedangkan pernyataan negatif kebalikan dari pernyataan positif yang mana skor di mulai dari 1 (sangat setuju), 2 (setuju), 3 (netral), 4 (tidak setuju) dan 5 (sangat tidak setuju). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) Analisis statistik deskriptif. Menurut Ridwan dkk (2021) "Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi". Dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Interval} &= \frac{(\text{nilai maksimal} - \text{nilai minimal})}{\text{Jumlah Kelas}} \\ &= \frac{5-1}{5} \\ &= 0,80 \end{aligned}$$

Berdasarkan penelitian yang dilakukan untuk kemudahan dalam interpretasi maka untuk menilai mean digunakan skala skor rata-rata sebagai mana yang dimuat pada tabel 1.

Tabel 1. Skala Rata-Rata

Jawaban	Keterangan
1,00 - 1,80	Sangat Kurang Baik
1,81 - 2,60	Kurang Baik
2,61 - 3,40	Sedang
3,41 - 4,20	Baik
4,21 - 5,00	Sangat Baik

(2) uji instrumen berupa uji validitas dan uji reliabilitas, (3) uji prasyarat analisis berupa uji normalitas, uji homogenitas dan uji linearitas, dan (4) uji analisis data berupa uji hipotesis (uji T), analisis regresi linier sederhana dan uji koefisien determinasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang didapatkan dengan menggunakan penyebaran angket atau kuesioner, kemudian peneliti melakukan proses perhitungan dengan bantuan aplikasi SPSS 25 untuk memperoleh data yang akurat, berikut langkah pengujian yang dilakukan.

Uji Prasyarat

Uji Normalitas

Tabel 2. Uji Normalitas kolmogrov-smirnov

	Nilai Signifikansi	Keterangan
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,200	Normal

Tabel 2 menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) dari uji normalitas adalah 0,200, sehingga nilai lebih besar dari 0,05, hal ini bisa disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Tabel 3. Uji Homogenitas

Variabel	Sig	Keterangan
Game Online	0,507	Homogen

Tabel 3 menunjukkan bahwa nilai sig adalah 0,507 yang artinya nilai sig lebih besar dari 0,05. maka bisa dikatakan H0 diterima yang berarti data tersebut homogen.

Uji Linearitas

Tabel 4. Uji Linearitas

Variabel	Sig (Deviation from Linearity)	Keterangan
Game Online	0,116	Linier

Tabel 4 bahwa nilai sig. deviation from linearity lebih besar dari nilai 0,05 yaitu 0,116 maka terdapat hubungan yang linier antara variabel bebas dan terikat

Analisis Data

Uji Hipotesis (Uji T-test)

Tabel 5. Uji Hipotesis (Uji T)

Variabel	T tabel	T hitung	Sig
Game Online	1,664	5,957	0,000

Dari tabel 5 di atas terlihat bahwa game online berpengaruh terhadap motivasi belajar peserrta didik. Diketahui nilai Sig sebesar 0,000 berdasarkan kriteria keputusan $0,000 < 0,05$ yang berarti H0 ditolak dan Ha diterima. Dari sini dapat disimpulkan bahwa variabel game online memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar.

Uji Regresi Linier Sederhana

Tabel 6. Regresi Linear sederhana

Variabel	Konstanta	Koefisien
Game Online	17,508	0,946

Berdasarkan Tabel 6 di atas, nilai konstanta (a) adalah 17,508 dan nilai game online (b/koefisien regresi) adalah 0,946, sehingga persamaan regresi dapat ditulis sebagai:

$$Y=a+bX$$

Motivasi Belajar = 17,508 + (0,946) Game Online

Persamaan tersebut dapat dijelaskan yakni nilai konstanta yang diperoleh sebesar 17,508. Koefisien regresi sebesar 0,946 menunjukkan bahwa setiap kenaikan 1% nilai game online, maka motivasi belajar siswa meningkat sebesar 0,946. Koefisien regresi sederhana bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap variabel Y adalah positif.

Uji Koefisien Determinasi

Tabel 7. Uji Koefisien Determinasi

R	R square	Adjusted R
0,567	0,32	0,312

Tabel 7 menunjukkan uji Koefisien Determinasi pada tabel 6 diperoleh besarnya koefisien determinasi (R Square) yang diperoleh sebesar 0,32, hal ini menunjukkan bahwa variabel independent/game online secara simultan memiliki pengaruh sebesar 32% terhadap variabel dependent/motivasi belajar. Sedangkan sisanya sebesar 68% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diuji dalam penelitian.

Berdasarkan pengolahan dan pengujian data menggunakan metode yang dapat diverifikasi, menunjukkan bahwa ada pengaruh positif yang signifikan antara aktivitas bermain game online terhadap motivasi belajar peserta didik MAS Muhammadiyah Nangahure. Hal ini ditunjukkan pada hasil analisis data berupa uji hipotesis (uji T) menunjukkan nilai Sig sebesar 0,000 yang artinya nilai $0,000 < 0,05$ konstanta yang diperoleh sebesar 17,508 sedangkan nilai Koefisien regresi sebesar 0,946 yang mana nilai Koefisien regresi sederhana bernilai positif, sehingga dapat

dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap variabel Y adalah positif. Dan hasil yang diperoleh dari koefisien determinasi sebesar 0,32 yang memiliki arti bahwa pengaruh aktivitas bermain game online terhadap motivasi belajar peserta didik MAS Muhammadiyah Nangahure sebesar 32% sisanya sebesar 68% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

Pada hasil penelitian yang didapatkan sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Afiani dkk (2022) tentang pengaruh game online mobile legend terhadap kesehatan mental peserta didik. Hasil dari penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu sama-sama mendapatkan hasil yang signifikan antara variabel game online terhadap variabel lain. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Santos dkk (2021) tentang pengaruh game online terhadap minat belajar penjas siswa, hasil penelitian menunjukkan bahwa game online memiliki peran positif untuk mempengaruhi variabel yang lain dalam hal ini minat belajar peserta didik. . Dan Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan Syaifuddin dan Yandria (2020) tentang pengaruh penggunaan media sosial terhadap motivasi dan kedisiplinan belajar.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang diambil dari hasil penelitian dan pembahasan didasarkan pada rumusan masalah dan hipotesis bahwa kegiatan bermain game online berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa MAS Muhammadiyah Nangahure. Hal ini terlihat dari uji-t, dimana nilai signifikansinya $0,000 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan koefisien determinasi sebesar 0,32 berarti game online secara simultan memberikan pengaruh sebesar 32% terhadap variabel motivasi belajar. Sisanya sebesar 68% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diuji dalam penelitian

SARAN

Kepada pihak sekolah hendaknya lebih banyak melakukan kegiatan belajar mengajar yang membuat skill pada peserta didik meningkat, seperti memperbanyak kegiatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik berperan aktif. Dan hendaknya pihak sekolah tidak bosan dalam memberikan nasehat dan arahan kepada para peserta

didik tentang bagaimana manfaat dan kerugian dalam bermain game online, serta tidak bosan dalam memberikan motivasi kepada peserta didik.

Kepada peserta didik sebaiknya mengurangi bermain game online baik di rumah, sekolah ataupun di lingkungan dengan cara mengisi waktu luang dengan hal-hal yang bermanfaat. Dan ketika bermain game online hendaknya lebih mengontrol diri agar tidak mengurangi motivasi belajar yang ada pada diri peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiani, A. S., dkk (2022). *Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Kesehatan Mental Peserta Didik*. Universitas Sinfaperbangsa Karawang, Vol 5. No 2. <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/porkes/article/view/6110>
- Akbar, A. M., & Ridwan, S. A. (2018). *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. Pendidikan Sosiologi-FIS UNM.
- Arikunto, S. (2012). *Penelitian Statistik*, Jakarta: Rosdakarya.
- Kholiq, A., Rendo, M. D., & Fitri, M. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Muhammadiyah Maume*. Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora, 3(12), 153-159. <https://jurnalintelektiva.com/index.php/jurnal/article/download/821/627>
- Lararenjana. (2021). *Sejarah Perkembangan Teknologi dari Masa ke Masa*. <https://m.merdeka.com/jatim/sejarah-perkembangan-teknologi-dari-masa-ke-masa-tingkatkan-taraf-hidup-manusia-klm.html>
- Mertika & Dewi, M. (2020). *Indonesia. Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar*. STKIP Singkawang, Singkawang, Indonesia. Vol 3. <https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/article/download/2154/pdf>
- Ondang, G. L., Shirley, Y, V, I. G., & Benedictal, J. M. (2020). *Dampak Game Online terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa*. Jurusan Sosiologi FISPOL UNSRAT, Vol.13 <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/holistik/article/view/29290>
- Pratiwi, E. W, P., Tritjahjo, D. S., & Sapto, I. (2020). *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di SMK Terpadu Al Mustaqim Timpik Kecamatan Susukan Kabupaten Semarang*. Program Studi Bimbingan dan Konseling, FKIP Universitas Kristen Satya Wacana, Vol 2, No 2. <https://ummaspul.ejournal.id/Edupsycouns/article/view/813>
- Rahyuni., Muhammad, Y., & Suhandari, H. (2021). *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo*. Dinas Pendidikan Kabupaten Wajo, Sulawesi Selatan, Vol 1, No 2. <https://journal.unibos.ac.id/jpe/article/view/657>
- Ridwan & Indra, B. (2021). *Konsep Metodologi Penelitian Bagi Pemula*. Jambi : Anugerah pratama Press.

- Santos, M. H, D., Muhammad H., & Muhammad. (2021). *Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar*. Universitas Muhammadiyah Bone. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/PJKR/index>
- Siyoto, S. & M, Ali., S. (2015). *Dasar Metodologi*, Yogyakarta : Literasi Media Publishing.
- Sugiyono. (2013), *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*, Bandung: CV Alfabet.
- Syaifudin, A., & Yandria, E. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Motivasi Dan Kedisiplinan Belajar Siswa Kelas VIII SMP Plus Al Falah Rejotangan*. Pendidikan Teknologi Informasi dan Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung. Vol 4, No 2. <https://jurnal.stkipgritlungagung.ac.id/index.php/joeict/article/view/1724>
- Yusup, R. I., dkk. (2021). *Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa SMP*. Program Studi Pendidikan Biologi, FTK, UIN Sunan Gunung Djati Bandung Volume 7, No. 1. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/763>