

PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI IPS SMA NEGERI 1 LOBALAIN

Liti Remildo Henukh¹, Jacob Abolladaka², Erika Feronika Br Simanungkalit^{3*},

^{1,2,3}Universitas Nusa Cendana, Indonesia

*e-mail : erika.simanungkalit@staf.undana.ac.id

Abstrak : Penelitian ini di latar belakang oleh rendahnya hasil belajar siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Lobalain. Rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan beberapa faktor, salah satunya motivasi belajar siswa. Motivasi belajar merupakan dorongan atau penggerak siswa untuk belajar demi mencapai tujuan belajar yang diinginkan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *Game Online* terhadap motivasi belajar siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Lobalain. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *quota sampling*. Adapun jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 40 siswa dari kelas XI IPS SMA Negeri 1 Lobalain. Penelitian ini berjenis korelasional dengan pendekatan kuantitatif. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner. Teknik analisis data menggunakan analisis regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Lobalain. Berdasarkan analisis regresi linear sederhana menggunakan aplikasi statistik SPSS 21 diperoleh nilai taraf Sig = 0.000 < 0.05, dengan nilai t = 4.180 > 2.024.

Kata Kunci: *Game Online*, Motivasi Belajar, Motivasi Intrinsik, Motivasi Ekstrinsik

Abstract : This research is motivated by the low learning outcomes of Class XI Social Studies students at SMA Negeri 1 Lobalain. The low student learning outcomes are due to several factors, one of which is student learning motivation. Learning motivation is an encouragement or driving force for students to learn to achieve the desired learning goals. This study aimed to determine the effect of online games on the learning motivation of class XI IPS students at SMA Negeri 1 Lobalain. The sampling technique used in this research is the quota sampling technique. The number of samples in this study was 40 students from class XI IPS SMA Negeri 1 Lobalain. This type of research is correlational with a quantitative approach. The research instrument used a questionnaire. The data analysis technique used simple linear regression analysis. The results showed an effect of online games on the learning motivation of Class XI Social Sciences students at SMA Negeri 1 Lobalain. Based on simple linear regression analysis using SPSS 21 statistical application, the level value of Sig = 0.000 < 0.05, with t value = 4.180 > 2.024.

Keywords: Online Game, Learning Motivation, Intrinsic Motivation, Extrinsic Motivation

PENDAHULUAN

Di era modern, manusia dihadapkan dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih yang membawa pengaruh terhadap pola hidup manusia. Produk-produk baru yang terus tercipta dalam masa ini seperti televisi, komputer, laptop, telepon genggam dan internet yang terus berkembang untuk dapat mempermudah

manusia dalam memenuhi keinginannya. Dengan berkembangnya teknologi seperti ini, maka hadirilah penawaran yang mempermudah manusia memenuhi kebutuhannya baik itu pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan bahkan untuk hiburan semata. Berbagai jenis hiburan mulai ditawarkan di internet, seperti video, musik, sosial media dan game online.

Game online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin para pemain terhubung oleh internet (Adams, E., & Rollings, A., 2006). *Game online* menjadi gaya hidup baru anak remaja bahkan hingga orang dewasa. Tidak jarang ditemukan di warnet atau *game center* terdapat orang-orang dengan usia anak-anak sampai orang dewasa berkumpul hanya untuk dapat bermain *game online*. *Game online* semakin populer di zaman sekarang dengan berkembang pesatnya perusahaan yang bergerak di industri *game* dan menciptakan banyak jenis *game online* yang dengan mudah bisa dimainkan di *smartphone*. Industri *game* sekarang ini juga berkembang dengan pesat dan berupaya menambah daya tarik orang dengan menciptakan turnamen atau perlombaan *game online* dengan hadiah yang sangat besar yang bertujuan untuk menarik peminat banyak orang. Salah satu contohnya seperti *Mobile Legends*, *Free Fire* dan *PUBG* sebagai *game* dengan *player online* terbanyak di Indonesia dan telah menciptakan turnamen besar bahkan sampai tingkat dunia.

Maraknya *game online* terutama di kalangan remaja membawa dampak positif dan negatif. Salah satu dampak positif *game online* yaitu mengasah kemampuan strategi siswa, mengasah kemampuan analisis siswa. Bagi siswa yang bisa manajemen waktu untuk bermain *game online* dan belajar, tentu *game online* tidaklah membawa dampak buruk bagi hasil belajar siswa

Selain dampak positif, *game online* juga punya dampak negatif bagi remaja yang masih sekolah yaitu lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online* dibandingkan belajar dan siswa yang sudah kecanduan *game online* cenderung tidak fokus mengikuti pembelajaran dikarenakan siswa terus-terusan memikirkan *game online*. Tentu hal ini akan berdampak kurang baik bagi prestasi akademik siswa.

Game online juga menghilangkan motivasi siswa dalam belajar karena siswa cenderung lebih memilih untuk menghabiskan waktunya untuk bermain

game online dibandingkan belajar baik di kelas maupun di rumah. Motivasi belajar merupakan hal yang amat penting bagi pencapaian kinerja atau prestasi belajar. Motivasi belajar penting dimiliki siswa karena menentukan berapa besar siswa memperoleh pengetahuan dan informasi selama proses pembelajaran berlangsung atau sebanyak apa siswa memperoleh kebermaknaan belajar (Simanungkalit, E. F. B., Manu, R. E. R., Bili, A. C. B., & Loe, A. P., 2021).

Menurut Monika & Adman (2017) motivasi belajar merupakan dorongan untuk melakukan aktivitas belajar yang muncul dari dalam diri dan juga dari luar diri siswa yang menumbuhkan rasa semangat untuk belajar.

Pada penelitian ini peneliti mengambil studi di SMA Negeri 1 Lobalain. Menurut hasil wawancara dengan salah satu guru pada SMA Negeri 1 Lobalain mengatakan bahwa perkembangan teknologi sekarang kebanyakan disalahgunakan oleh para siswa. Bukannya digunakan untuk mencari materi dan tugas sekolah, tapi malah banyak yang memilih menggunakan internet untuk bermain *game online*. Siswa lebih tertarik dan memilih menghabiskan waktu luang mereka untuk bermain *game online* dibandingkan untuk belajar. Hal inilah yang membuat menurunnya motivasi belajar seorang siswa yang nantinya akan mengakibatkan tidak optimalnya hasil belajar siswa.

METODE

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2009:14) penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi/sampel tertentu yang umumnya pengambilan sampelnya dilakukan secara random dan data dikumpulkan menggunakan instrumen penelitian, lalu dianalisis secara kuantitatif/statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Populasi dalam penelitian ini

adalah semua siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Lobalain yang berjumlah 166 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *quota sampling*. Menurut Bhardwaj P (2019) teknik *quota sampling* adalah teknik pengambilan sampel dari populasi berdasarkan karakteristik tertentu dan sesuai dengan quota yang diinginkan peneliti dalam memilih anggota sampel. Jumlah sampel dalam penelitian adalah 40 siswa.

2. Teknik Pengumpulan Data

Peneliti dalam memperoleh data menggunakan beberapa teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Wawancara
2. Dokumentasi
3. Kuesioner

3. Instrumen Penelitian

Peneliti dalam mengumpulkan data menggunakan alat penelitian berupa kuesioner. Kuesioner adalah serangkaian pertanyaan atau pernyataan yang diajukan untuk individu dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang berguna secara statistik tentang topik penelitian (Roopa, S., & Rani, M. S., 2012). Kuesioner penelitian berjumlah 18 pernyataan menggunakan skala *likert*. Kuesioner yang dipakai telah melalui uji validitas dan uji reliabilitas.

4. Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan analisis regresi linier sederhana. Analisis regresi linear sederhana merupakan model dengan regressor tunggal X yang memiliki hubungan dengan respon Y yaitu garis lurus (Montgomery, D. C., Peck, E. A., & Vining, G. G., 2021). Berikut model regresi dalam penelitian ini:

$$y = \beta_0 + \beta_1x + \varepsilon$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Uji t bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Uji t dengan menggunakan bantuan statistik SPSS 21 dalam hal ini ada dua acuan yang di pakai sebagai dasar pengambilan keputusan,

pertama dengan melihat nilai signifikansi (Sig) dengan tabel ANOVA dan kedua membandingkan antara nilai thitung dengan ttabel dengan tabel *coefficients*. Berdasarkan nilai signifikansi (Sig) sebagai berikut :

Tabel 4.1 Hasil Uji Hipotesis

Coefficients ^a						
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error				Beta
1	(Constant)	6.692	4.165		1.607	.116
	Game Online	.573	.137	.561	4.180	.000

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Berdasarkan nilai t, diketahui $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4.180 > 2.024$, dan nilai signifikansi < 0.05 yaitu $0.000 < 0.05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara variabel *Game Online* (X) dengan Motivasi Belajar (Y) sehingga hipotesis nol ditolak, artinya hipotesis alternatif diterima. Dari hasil pengujian hipotesis tersebut terbukti bahwa terdapat pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Lobalain.

Untuk mengetahui besarnya pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa dalam analisis regresi linear sederhana, dapat dilihat dari output pengujian R Square melalui spss pada bagian *Model Summary*.

Tabel 4.2 Uji R Square

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.573 ^a	.329	.311	2.28018

a. Predictors: (Constant), Game Online

Dari tabel dapat diketahui bahwa nilai r square sebesar 0,329 atau 32,9%. Nilai tersebut memiliki makna bahwa pengaruh game online terhadap motivasi belajar sebesar 32,9% sedangkan sisanya sebesar

67,1% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Lobalain yang dapat dilihat dari hasil uji nilai signifikansi (Sig) dan uji t. Kriteria uji nilai signifikansi (Sig), dengan ketentuan jika nilai Sig < 0,05 dan kriteria perbandingan nilai t dengan ketentuan jika nilai thitung > ttabel. Berdasarkan analisis uji regresi linear sederhana menggunakan aplikasi statistik SPSS 21 diperoleh nilai taraf Sig = 0.000 < 0.05, hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara variabel metode game online terhadap variabel motivasi belajar siswa dengan nilai t = 4,180 > 2,024, hal ini menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak.

Hasil Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Akbar, A., & Ahmad, M. R. S. (2018) menunjukkan bahwa *game online* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa yang ditunjukkan dari koefisien korelasi sebesar 0,491, signifikan di uji melalui thitung sebesar 3.289 yang lebih besar dari ttabel sebesar 0,339. Adanya korelasi antara *game online* dengan motivasi belajar membuktikan bahwa memang benar motivasi belajar dipengaruhi oleh *game online*. Selain itu hasil penelitian yang sama ditunjukkan oleh Parwita, H. (2019) *game online* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Dalam penelitian ini, pengaruh *game online* positif terhadap motivasi belajar. Hal ini dikarenakan siswa yang menjadi sampel dalam penelitian, mampu membagi waktu dengan baik untuk belajar dan bermain *game online*, siswa yang bermain *game online* memiliki konsentrasi, memiliki kemampuan analisis, kemampuan strategi dan kemampuan pemecahan masalah. Hal serupa juga ditunjukkan oleh hasil penelitian Iaremenko, N. V. (2017), *game online* dapat menumbuhkan motivasi

intrinsik siswa. Selain itu, menurut hasil penelitian Purba, L. S. L., Sormin, E., Harefa, N., & Sumiyati, S. (2019) penggunaan *game online* membantu meningkatkan motivasi belajar siswa bila diterapkan dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan data dari hasil Penelitian dapat diperoleh kesimpulan yaitu terdapat pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Lobalain. *Game online* memberikan kontribusi sebesar 32,9% terhadap motivasi belajar. Dari kesimpulan tersebut, diberikan saran terkait penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru
Melihat pengaruh positif dari *game online* terhadap motivasi belajar, hendaknya guru mengemas pembelajaran ke dalam bentuk permainan. Guru bisa menggunakan aplikasi pembelajaran berupa permainan seperti Kahoot! dan Quizizz sehingga siswa merasa pembelajaran lebih menyenangkan.
2. Bagi Orang tua
Hendaknya orang tua memberikan motivasi, dukungan dan pantauan bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran di sekolah.
3. Bagi Siswa
Hendaknya siswa senantiasa memotivasi diri untuk rajin, serius dalam mengikuti pembelajaran karena motivasi yang berasal dari dalam diri siswa sendiri lebih bertahan lama dibanding motivasi dari luar. Selain itu, siswa juga harus tetap pintar manajemen waktu untuk bermain *game online* dan waktu untuk belajar
4. Bagi Peneliti Selanjutnya
Hendaknya peneliti selanjutnya menambahkan variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini guna memperkaya dan memperdalam hasil penelitian terkait motivasi belajar.

use of online games kahoot! chemical to improve student learning motivation. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 11(2), 57-66.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E., & Rollings, A. (2006). *Fundamentals of game design (game design and development series)*. Prentice-Hall, Inc.
- Akbar, A., & Ahmad, M. R. S. (2018). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas X SMA Negeri 16 Makassar. *Jurnal Sosialisasi: Jurnal Hasil Pemikiran, Penelitian dan Pengembangan Keilmuan Sosiologi Pendidikan*, 8-11.
- Bhardwaj, P. (2019). Types of sampling in research. *Journal of the Practice of Cardiovascular Sciences*, 5(3), 157.
- Kumari, K., & Yadav, S. (2018). Linear regression analysis study. *Journal of the practice of Cardiovascular Sciences*, 4(1), 33.
- Iarenenko, N. V. (2017). Enhancing English language learners' motivation through online games. *Information Technologies and Learning Tools*, 59 (3), 126-133.
- Monika, M., & Adman, A. (2017). Peran Efikasi Diri dan Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 110-117.
- Montgomery, D. C., Peck, E. A., & Vining, G. G. (2021). *Introduction to linear regression analysis*. John Wiley & Sons.
- Parwita, H. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa (Studi Pada SMAN 3 Malang) (Doctoral dissertation, Universitas Brawijaya).
- Purba, L. S. L., Sormin, E., Harefa, N., & Sumiyati, S. (2019). Effectiveness of
- Roopa, S., & Rani, M. S. (2012). Questionnaire designing for a survey. *Journal of Indian Orthodontic Society*, 46(4_suppl1), 273-277.
- Simanungkalit, E. F. B., Manu, R. E. R., Bili, A. C. B., & Loe, A. P. (2021). Hubungan antara Motivasi dan Self-regulated Learning Siswa Selama Pembelajaran Jarak Jauh di Kota Kupang. *Haumeni Journal of Education*, 1(2), 44-48.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R &D*. Bandung: Alfabeta