

Intensitas Permainan Game Online Dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Berprestasi Siswa

Muhamad Prasetyo Wibowo, M. Dahlan R, Muhammad Fahri

Universitas Ibn Khaldun Bogor

E-mail: muhamadprasetyowibowo16@gmail.com

Abstrak

Game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Dampak negatif yang muncul diantaranya yaitu *pertama*, adalah dampak sosial, membuat anak/remaja menjadi acuh, cuek dan kurang peduli dengan lingkungan dan yang *kedua*, adalah dampak fisik yakni terkena paparan cahaya radiasi komputer dapat merusak saraf mata dan otak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui intensitas motivasi berprestasi siswa dan pengaruhnya terhadap motivasi berprestasi siswa dan ingin mengetahui apakah terdapat hubungan antara intensitas permainan *game online* dan pengaruhnya terhadap motivasi berprestasi siswa di MAN 1 Bogor. Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan penelitian kuantitatif. Di dalam penelitian ini instrumen penelitian menggunakan kuesioner dengan skala Likert. Sedangkan pendekatannya adalah studi kasus, studi kasus adalah sebuah penelitian yang menggambarkan pengalaman kasus. Analisis data yang digunakan adalah dengan uji validitas, realibilitas dan normalitas. Setelah menghitung dengan *correlation pearson* didapat perolehan r_{xy} sebesar 0,70. Pada indeks 0,70 – 0,90 yang berarti terdapat korelasi yang *kuat* atau *tinggi* yang signifikan antara Variabel X dan Variabel Y. Ternyata $r_{xy} \geq$ dari pada r_{tabel} sebesar 0,3, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis (H_a) diterima. Hal ini berarti ada hubungan yang *kuat* atau *tinggi* yang signifikan antara Intensitas Permainan *Game Online* (Variabel X) dengan Motivasi Berprestasi Siswa (Variabel Y) di MAN 1 Bogor.

Kata Kunci: Intensitas Game Online, Motivasi Berprestasi

Abstract

Online games are a type of computer game that utilizes a computer network. Negative impacts that arise include the first social impact, online games make children/adolescents become indifferent, indifferent and less concerned with the environment and second is the physical impact of exposure to computer radiation light can damage the nerves of the eyes and brain. This study aims to determine the intensity of student achievement motivation and its influence on students' achievement motivation and want to know whether there is a relationship between the intensity of the online game and its effect on student achievement motivation in MAN 1 Bogor. Type of research used in this research is with quantitative research. In this study the research instrument using questionnaires with Likert scale. While the approach is a case study, the case study is a study describing case experience. Analysis of data used is with the test of validity, reliability, and normality. After calculating with correlation pearson obtained the r_{xy} gain of 0.70. At the index of 0.70 - 0.90 which means there is a significant correlation or highly significant between Variable X and Variable Y. It turns out $r_{xy} \geq$ from the r_{tabel} of 0.3, so the hypotheses zero (H_0) rejected and hypothesis (H_a) received. This means there is a strong or significant relationship between the intensity of Online Game Games (Variable X) with Student Achievement Motivation (Variable Y) in MAN 1 Bogor.

Keywords: Intensity of Game Online, Achievement Motivation

PENDAHULUAN

Game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan dikomputer, jaringan yang biasa digunakan disebut internet dan yang sejenisnya, serta selalu menggunakan teknologi yang ada pada saat ini seperti modem dan kabel. Beberapa permainan melalui *game online* bersifat adu tangkas, seperti menembak sasaran dalam waktu yang cepat, menghindari tembakan lawan dan sebagainya (Nuhan, 2016).

Permainan yang awalnya menggunakan *Personal Computer (PC)* ini dibuat oleh para perusahaan *computer games*, yang kemudian sangat cepat berkembang. Karena disisi lain, penggunaan komputer sebagai alat untuk kehidupan sehari-hari dirasakan sangatlah penting, dilihat dari segi kebutuhan dalam berkomunikasi dengan orang lain. *Personal Computer(PC)* adalah teknologi dalam konvergensi merujuk pada kemampuan digital untuk menyimpan dan modifikasi segala jenis informasi (Romli, 2016).

Kemunculan permainan *game online* dilatarbelakangi oleh pesatnya kemajuan internet yang ada pada saat ini. Internet dirasakan lebih penting dari alat komunikasi yang lain karena begitu mudahnya seseorang mampu mengoperasikan internet, tidak ada batas waktu dan tempat untuk penggunaan internet menjadikan permainan *game online* sangat berpengaruh besar dalam keseharian masyarakat.

Pibriana& Ricoida (2017, p. 105), Menurut De fleur & Dennis dalam Zin, Muda & Nordin, internet adalah sebuah sistem komputasi di seluruh dunia yang menggunakan sarana umum dengan menggunakan sebuah teknologi komunikasi yang umum dan mendistribusikan sistem informasi secara global. Inilah awal dari kemunculan permainan *game online* yang menjadi sebuah fenomena pada saat ini.

Online games are usually computer games that are played over some form of internet connection. Studies have shown that online games are very popular among undergraduate males in the United States and China. A study conducted among Chinese college students found that 10.3% of them were addicted to gaming (Tang, Koh & Gan, 2017, p. 2).

Dalam kehidupan sehari-hari terlihat jelas pada semua golongan umur, dilihat dari anak-anak bahkan orang dewasa sering bermain *game online* dikarenakan dengan mudahnya seseorang memainkan permainan tersebut, bahkan saat ini permainan-permainan *game online* lebih banyak menggunakan *smartphone* yang bisa digunakan sehari-hari tanpa batasan waktu dan tempat.

Smartphone disebut juga dengan *analog cellular services* adalah telepon seluler yang dirancang untuk komunikasi suara melalui suatu sistem sel-sel dan isyarat ditransmisikan dalam bentuk analog. Yang dimaksud sel adalah suatu daerah yang berbentuk heksagonal.

Setiap sel dapat terhubung melalui suatu tata cara yang memungkinkan telepon yang bergerak dari satu sel ke sel lain tidak kehilangan koneksi (Kadir, 2011).

Namun tidak pernah disadari oleh *gamers* yang benar-benar kecanduan *game online* permainan ini dapat menimbulkan banyak efek-efek buruk dari permainan *game online*. Lee dalam Nurul Jannah mengemukakan seseorang yang kecanduan *game* dapat dilihat dari komponen kecanduan yakni *exercise use* yang mana seseorang tersebut melupakan seluruh aktivitasnya yang mendominasi pikiran, perasaan dan tingkah laku (Jannah, Mudjiran & Nirwana, 2015).

Salah satu alasan siswa bermain *game online* dikarenakan telah lelah dan bosan dalam belajar yang seharusnya bisa mengganti rasa keinginan dalam bermain *game online* dengan kegiatan ekstra di luar jam belajar yang bermanfaat di luar sekolah seperti marawis, basket, futsal dan lain-lain, dengan begitu seorang siswa akan mudah melupakan rasa keinginan untuk bermain *game online*. Kejenuhan belajar dapat melanda siswa apabila ia telah kehilangan motivasi dan kehilangan konsolidasi salah satu tingkat keterampilan tertentu sebelum siswa tertentu sampai pada tingkat keterampilan berikutnya (Syah, 2014).

Motivasi sangat diperlukan agar siswa dapat meninggalkan permainan *game online* tersebut dan berprestasi di sekolah. Kata “motif” diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Bahkan motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi intern (*kesiapsiagaan*). Berawal dari kata “motif” itu, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan/mendesak (Sardiman, 2011).

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui intensitas siswa dalam bermain *game online* di MAN 1 Bogor dan untuk mengetahui pengaruh intensitas permainan *game online* terhadap motivasi prestasi siswa di MAN 1 Bogor.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai penelitian yang menggunakan angka (numerikal) dari hasil observasi dengan maksud untuk menjelaskan fenomena dari observasi. Penggunaan angka dalam penelitian kuantitatif dapat digunakan pula data-data jenis kelamin, tingkat pendidikan, persepsi, motivasi dan lain sebagainya. Untuk mengkuantifikasikan data-data kualitatif tersebut dengan menggunakan skala pengukuran (Firdaus, 2012).

Sedangkan pendekatannya adalah studi kasus, studi kasus adalah sebuah penelitian yang menggambarkan pengalaman kasus. Penelitian deskriptif yang paling sederhana adalah penelitian kasus atau studi kasus, dimana penelitian melaporkan data dari satu subjek yang diteliti. Studi kasus dilakukan dengan cara meneliti suatu permasalahan melalui suatu kasus yang terdiri dari unit tunggal. Unit tunggal disini dapat berarti satu orang, sekelompok individu yang terkena suatu masalah. Unit yang menjadi kasus tersebut secara mendalam dianalisis baik dari segi yang berhubungan dengan kasus itu sendiri, faktor-faktor yang mempengaruhi, kejadian dan reaksi kasus terhadap suatu perlakuan atau pemaparan tertentu (Wibowo, 2014).

Populasi dalam penelitian ini hanya mengambil data siswa kelas X IPS 1 – X IPS 6, sedangkan sampel dari penelitian ini adalah jumlah sampel yang diambil dari siswa/i kelas X IPS 1 – X IPS 6 sebanyak 22 siswa. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner (angket), observasi dan dokumentasi.

Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian yaitu kuesioner dengan skala Likert. Sedangkan untuk uji syarat analisis peneliti menggunakan rumus dari validitas, realibilitas dan normalitas. Sedangkan untuk menganalisis data digunakan rumus *pearson product moment*, uji validitas ini dilakukan dengan cara mengorelasikan masing-masing skor item dengan skor total dari instrumen yang ada. Pengujian uji dua sisi dengan taraf signifikansi 0,05 memiliki kriteria pengujian yaitu jika $r \text{ hitung} \geq r \text{ tabel}$ (uji dua sisi dengan signifikansi 0,05) maka instrumen atau item pertanyaan berkorelasi signifikansi terhadap skor total dan dinyatakan valid dan jika $r \text{ hitung} \leq r \text{ tabel}$ (uji dua sisi dengan signifikansi 0,05) maka insrtrumen atau item pertanyaan tidak berkorelasi secara signifikansi terhadap skor total dan dinyatakan tidak valid (Hidayat, 2017, p. 89-96). Perhitungan rumus diatas diolah menggunakan SPSS 23 dan kemudian dilanjutkan dengan uji analisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Responden dalam penelitian ini yaitu siswa kelas X IPS MAN 1 Bogor. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan *Technique Proporsional Random Sampling* yang terdiri dari X IPS 1 – X IPS 6 sebanyak 22 siswa.

Untuk menguji apakah alat ukur atau instrument yang digunakan memenuhi syarat-syarat alat ukur yang baik, sehingga menghasilkan data yang sesuai dengan apa yang diukur, maka terlebih dahulu dilakukan pengujian data melalui uji validitas, reliabilitas, normalitas dan *correlationproduct momnet*.

Validitas adalah indeks yang menunjukkan hasil dari suatu pengukuran yang menggambarkan segi atau aspek yang diukur. Perhitungan uji validitas menggunakan bantuan SPSS 23. Hasil uji validitas instrumen dirangkum dalam tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas (Variabel X dan Y)

Variabel	Jumlah			
	Item	Item Gugur	Nomor Item Gugur	Item Valid
Intensitas Permainan <i>Game Online</i>	15	0	0	15
Motivasi Berprestasi Siswa	15	0	0	15

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa jumlah item Intensitas Permainan Game Online yang valid ada 15 terdapat di nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 dan 15 Jumlah Skor validitas berada diatas 0,3 Sedangkan Jumlah Item yang gugur atau tidak valid ada 0 Dengan demikian dapat diketahui bahwa jumlah jawaban terbanyak adalah jumlah item valid dengan skor 15 di atas 0,3. Dan jumlah item Motivasi Berprestasi siswa yang valid ada 15 terdapat di nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 dan 15 Jumlah Skor validitas berada diatas 0,3 Sedangkan Jumlah Item yang gugur atau tidak valid ada 0 Dengan demikian dapat diketahui bahwa jumlah jawaban terbanyak adalah jumlah item valid dengan skor 15 di atas 0,3.

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana intrumen dapat dipercaya dan diandalkan. Berdasarkan hasil uji coba intrumen yang dilaksanakan kepada 22 responden siswa, hasil perhitungan uji reliabilitas dengan rumus alpha. Uji signifikan dilakukan pada taraf $\alpha = 0,05$. Instrumen dikatakan reliabel jika nilai alpha lebih besar dari $r_{tabel}(0,3)$.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Variabel X dan Variabel Y

No	Variabel	Cronbach's Alpha	N of Items	Keterangan
1	Intensitas Permainan <i>Game Online</i>	0,864	15	Reliabel
2	Motivasi Berprestasi Siswa	0,906	15	Reliabel

Pada penelitian ini uji normalitas menggunakan *Uji Kolmogorov-Smirnov*. Hasil perhitungan uji normalitas residual dari persamaan taksiran yang diperoleh nilai $X = 0.132 > 0.05$, dan $Y = 0.200 > 0.05$. Hasil pengujian normalitas model regresi menunjukkan bahwa nilai residual dari model berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Variabel X dan Y

		Variabel	
		Intensitas Permainan <i>Game Online</i>	Motivasi Berprestasi Siswa
N		22	22
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	42.36	47.23
	Std. Deviation	7.762	5.723
Most Extreme Differences	Absolute	.163	.141
	Positive	.105	.089
	Negative	-.163	-.141
Test Statistic		.163	.141
Asymp. Sig. (2-tailed)		.132 ^c	.200 ^{c,d}

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Intensitas Permainan Game Online dengan Motivasi Berprestasi Siswa di MAN 1 Bogor, peneliti menggunakan rumus korelasi *Product Moment* untuk mengetahui tingkat korelasi antara (variabel X) dengan variabel (Y), dijelaskan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. Hasil Perhitungan *Product Moment* X dan Y

Variabel		Intensitas Permainan <i>Game Online</i>	Motivasi Berprestasi Siswa
Intensitas Permainan <i>Game Online</i>	Pearson Correlation	1	.086
	Sig. (2-tailed)		.704
	N	22	22
Motivasi Berprestasi Siswa	Pearson Correlation	.086	1
	Sig. (2-tailed)	.704	
	N	22	22

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diperoleh r_{xy} yaitu 0,704 atau $0,70 \geq \alpha = 0,05$ yang terletak di antara 0,70 – 0,90, maka dapat diketahui bahwa terdapat korelasi positif yang signifikan antara variabel X dan variabel Y dengan Hubungan yang kuat atau tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Intensitas Permainan Game Online berhubungan signifikan dengan Motivasi Berprestasi Siswa di MAN 1 Bogor. Untuk hasil interpretasi nilai yang lebih teliti, maka peneliti uji hipotesis yang telah ditetapkan dengan membandingkan besarnya r_{xy} dengan besar r_{tabel} dengan melihat Nukilan Tabel Nilai Koefisien Korelasi, product moment dari correlation pearson untuk berbagi df.

Langkah pertama, menghitung df-nya terlebih dahulu. $Df = N - nr = 22 - 2 = 20$. Oleh karena itu peneliti menggunakan df sebesar 20. Dengan df sebesar 20 diperoleh r_{tabel} 0,3.

Ternyata r_{xy} lebih besar dari pada r_{tabel} pada taraf signifikan, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Berdasarkan penjelasan dari hasil penelitian di atas dapat diperoleh informasi, bahwa intensitas permainan game online berhubungan dengan motivasi berprestasi siswa di MAN 1 Bogor. Setelah melalui tahap perhitungan, maka diperoleh r_{xy} sebesar 0,70. Hal ini membuktikan terdapat hubungan signifikan yang kuat atau tinggi terhadap intensitas permainan game online dengan motivasi berprestasi siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan kesimpulan bahwa *pertama*, intensitas permainan game online di MAN 1 Bogor “cukup tinggi”. Jadi, semakin tinggi intensitas permainan game online maka akan semakin rendah motivasi berprestasi siswa dan sebaliknya semakin rendah tingkat intensitas permainan game online akan semakin tinggi motivasi berprestasi siswa. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata persentase, yaitu: alternatif jawaban dengan skor 4 rata-rata 4,93%, alternatif jawaban dengan skor 3 rata-ratanya 46,05%, alternatif jawaban dengan skor 2 rata-ratanya 23,05%, alternatif jawaban dengan skor 1 rata-ratanya 8,48% dan *kedua*, Setelah menghitung dengan correlation pearson didapat perolehan r_{xy} sebesar 0,70. Pada indeks 0,70 – 0,90 yang berarti terdapat korelasi yang kuat atau tinggi yang signifikan antara Variabel X dan Variabel Y. Ternyata $r_{xy} \geq$ dari pada r_{tabel} sebesar 0,3, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis (H_a) diterima. Hal ini berarti ada hubungan yang *kuat* atau *tinggi* yang signifikan antara intensitas permainan game online (variabel X) dengan motivasi berprestasi siswa (variabel Y) di MAN 1 Bogor.

DAFTAR PUSTAKA

- Catherine So-Kum Tang, Yee Woen Koh & YiQun Gan. (2017). “Addiction to Internet Use, Online Gaming and Online Social Networking Among Young Adults in China, Singapore and the United States”. *Asia Pacific. Journal of Public Health*. Vol. 00 , No. 0, 2.
- Firdaus, M. Aziz. (2012). *Metode Penelitian*. Tangerang Selatan: Jelajah Nusa.
- Hidayat, A. Aziz Alimul. (2017). *Metode Penelitian Keperawatan dan Kesehatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Jannah, Nurul. Mudjiran & Herman Nirwana. (2015). Hubungan Kecanduan Game dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling. *eJournal Konselor*. Vol. IV. No. 4. 202.

- Kadir, Abdul. (2011). *Having Fun With Computer - Pengenalan Teknologi Informasi & Komunikasi untuk Remaja*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Nuhan, Maria Yohanesti Gole. (2016). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. VI. No. 5. 495.
- Pibriana, Desi & Desy Iba Ricoida. (2017). Analisis Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Minat Belajar Mahasiswa (Studi Kasus: Perguruan Tinggi di Kota Palembang). *Jatisi*. Vol. III. No. 2. 105.
- Romli, Khomsahrial. (2016). *Komunikasi Massa*. Jakarta: PT Grasindo.
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Syah, Muhibbin. (2014). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wibowo, Adik. (2014). *Metodologi Penelitian Praktis*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.