

Hubungan Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Agama Di Kelas IX SMP Unklab

Juwinner Dedy Kasingku^{1*}, Harold Mononutu²

^{1,2}Universitas Klabat, Jl. Arnold Mononutu, Airmadidi Bawah, Sulawesi Utara
Email: kasingkujuwinnerdedy@gmail.com^{1*}

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang bersifat deskriptif dan korelatif, Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada hubungan antara bermain game online dan motivasi belajar mata pelajaran agama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) tingkat kebiasaan bermain game online oleh siswa kelas IX SMP Advent unklab adalah mendapatkan hasil mean score = 3.02 yang berarti tingkat kebiasaan sedang. (2) tingkat motivasi belajar pada mata pelajaran agama adalah mendapatkan mean score = 3.76 yang berarti tingkat motivasi belajar mata pelajaran agama adalah tinggi. (3) tidak terdapat hubungan yang signifikan antara bermain game online dan motivasi belajar agama karena setelah di uji statistic menggunakan spearman's Rho correlation didapatkan adalah nilai $p = 0.48$.

Keywords: Motivasi belajar agama, Game online

PENDAHULUAN

dengan pesat di era digital ini. Komunikasi menjadi semakin mudah dengan adanya teknologi yang semakin canggih. Gawai, laptop, perangkat computer merupakan beberapa hasil dari kecanggihan teknologi. Contohnya, dengan berkembangnya zaman, maka gawai bukan hanya sebagai alat komunikasi saja, tetapi sudah digunakan sebagai alat multifungsi. Salah satunya digunakan untuk kegiatan game online. Menurut Samuel (2010) bahwa game online merupakan model permainan yang menggunakan atau terhubung dengan jaringan, sehingga dengan hal itu dapat membuat interaksi antara satu orang dan beberapa orang lainnya demi menggapai suatu tujuan tertentu, menyelesaikan misi, dan meraih hal dan nilai yang tinggi dalam aspek spiritual. Tetapi apabila dilakukan dengan berlebihan maka ada dampak negatif dari penggunaan game online. Sunarsi (2020) mengatakan bahwa kecanduan

game online dapat mempengaruhi dan mengubah perilaku menjadi tidak baik. Dalam hal ini berdasarkan penelitian yang di lakukan oleh sunarsi, bahwa bermain game online memiliki dampak negatif. Azni (2017) menyatakan di dalam penelitiannya bahwa secara psikologis, yang dalam masa perkembangan dan pertumbuhan karakter, game online bisa memberikan akibat yang negatif terutama dalam prestasi belajar. Tetapi tidak bisa dipungkiri game online sudah menjalar di berbagai kalangan usia, salah satunya di kalangan pelajar. Berdasarkan penelitian sebelumnya oleh Samuel (2010) dan juga pengaruh bermain game online yang dilakukan oleh Sundara (2020) bahwa kebiasaan bermain game online di masa sebelum daring juga sudah banyak diminati oleh kalangan pelajar. Sedangkan sebelum diberlakukan kelas virtual, pelajar sudah terbiasa dengan bermain game online apalagi ketika kelas virtual dilaksanakan. Tidak heran

para pelajar tidak fokus bahkan kurang motivasi terhadap pelajaran. Inilah yang akan dibuktikan lewat penelitian ini. Ada 3 pertanyaan yang akan dijawab di dalam penelitian ini. Bagaimana tingkat kebiasaan siswa kelas IX di SMP Advent Unklab dalam bermain game online? Bagaimana tingkat motivasi belajar agama Siswa kelas IX di SMP Advent Unklab? Apakah ada hubungan yang signifikan antara bermain game online dan motivasi belajar agama oleh siswa kelas IX SMP Advent Unklab? Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana hubungan bermain game online dan tingkat motivasi belajar agama dan untuk mengetahui apakah ada hubungan yang signifikan antara bermain game online dan motivasi belajar agama.

Game Online adalah tipe permainan menggunakan media digital yang pemanfaatannya menggunakan jaringan internet. Menurut Harsan (2011), nama lain dari game online adalah multiplayer online game karena pelaksanaan dari game online tersebut melibatkan beberapa atau banyak pemain secara bersamaan sehingga mereka dapat berinteraksi satu dengan yang lainnya. Game online adalah permainan yang sangat menyenangkan dan hal tersebut dapat membuat pengguna merasa ketagihan dan ingin terus memainkannya. Immanuel (2009) mengatakan ada beberapa ciri-ciri dari game online:

1. Permainan ini dapat dimainkan menggunakan elektronik yang terhubung dengan jaringan
2. Adanya respon timbal balik ketika bermain game online
3. Permainannya selalu berkembang, selalu ada perubahan yang meningkat dan tidak monoton
4. Tersedia ruangan untuk setiap pemain agar dapat bermain di dalam jaringan dan adanya tuntutan untuk mengikuti setiap aturan yang di berikan oleh permainan
5. Gaya permainan yang dapat menimbulkan ketegangan dan membuat pemain bergairah.

Berdasarkan dengan ciri-ciri di atas bahwa game online memiliki hubungan dan keterlibatan dengan penggunanya yaitu orang yang memainkannya, dan juga adanya wadah atau sarana yang disediakan dari teknologi dan jaringan.

Motivasi adalah tindakan atau usaha secara sadar untuk mengarahkan dan menggerakkan jiwa seseorang agar bisa melaksanakan suatu tindakan serta melakukan sesuatu yang di tuju. Menurut Fredric Mc Donald dalam Nashar (2004), motivasi belajar merupakan suatu respon dari dalam diri seseorang yang mendorong orang tersebut untuk melakukan sesuatu melalui reaksi dan perasaan demi mencapai tujuannya.

Tetapi menurut Clayton dalam Nashar (2004) motivasi belajar adalah suatu kecendrungan seorang siswa untuk melakukan kegiatan belajar melalui hasrat pribadinya agar bisa mencapai suatu prestasi dan hasil belajar yang terbaik. Sedangkan Abraham dalam Nashar (2004), menyatakan bahwa motivasi belajar adalah suatu kebutuhan demi pengembangan kemampuan diri secara optimal agar seseorang dapat melakukan tindakan yang baik, kreatif dan juga berprestasi. Kemudian menurut Clayton

(2004) motivasi belajar merupakan suatu dorongan yang bersifat internal dan juga eksternal yang membuat seseorang atau individu bisa melakukan tindakan dan mencapai tujuannya dan mengakibatkan perubahan tingkah laku siswa menjadi lebih baik. Jadi intinya bahwa motivasi belajar mencakup suatu kondisi psikologis seorang siswa agar bisa belajar dengan giat, belajar dengan senang hati, tanpa adanya paksaan, belajar dengan sungguh-sungguh, sehingga akan menciptakan siswa yang kreatif, sistematis, penuh dengan konsentrasi, dan dapat menentukan suatu tindakan yang benar dan yang salah.

Makmun (2003) menyatakan bahwa motivasi belajar memiliki delapan indikator penting yaitu; memiliki frekuensi belajar, tabah dalam segala hal, adanya durasi belajar, memiliki karakter dalam kegiatan pembelajaran, mampu menghadapi masalah dan rintangan, berani berkorban untuk mencapai suatu tujuan, aspirasi yang tinggi untuk mencapai kegiatan yang dilakukan, memiliki tujuan dan sasaran yang tepat dan jelas, serta memiliki kualifikasi yang sesuai dengan kegiatan yang di lakukan. Jadi lewat pandangan ini dapat dinyatakan bahwa di dalam motivasi belajar memiliki beberapa hal positif untuk bisa menjadi acuan seseorang untuk melakukan tindakan dan untuk menggapai suatu tujuan.

Ada banyak penelitian yang membahas tentang kecanduan bermain game online, baik itu dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dan juga penelitian kuantitatif. Berikut ini adalah penelitian yang dilakukan Dmitri yang ditulis oleh Yee (2009)

Penelitian ini mengutarakan bahwa ada beberapa factor motivasi yang dapat mendorong seseorang agar bermain game yaitu relationship, manipulation, immersion, escapism, dan achievement. Faktor-faktor pendorong inilah yang mempengaruhi sehingga seseorang bermain game online.

Berikut ini adalah penelitian yang dilaksanakan oleh Suryanto (2015) yang mengutarakan dampak negatif daalam bermain game online pada kalangan pelajar. Siswa cenderung selalu bolos sekolah agar bisa bermain game online atau pergi ke warnet. Dalam hal ini pelajar yang mengalami kecanduan game online bisa melakukan dan menghalalkan segala cara untuk bisa bermain game online tanpa memperhatikan waktu belajar yang tepat. Dan hal tersebut dapat dibuktikan dari pencapaian nilai akhir pelajar. Pelajar tidak menggunakan uang sebagaimana mestinya. Siswa cenderung menggunakan uang jajan yang di berikan oleh orang tua untuk membayar rental computer di warnet dan juga untuk membeli voucher game. Pelajar cenderung jarang untuk berolahraga sehingga hal tersebut mempengaruhi perkembangan fisik, dan juga perkembangan otak dari pelajar yang menyebabkan penurunan prestasi dan sifat kemalasan untuk belajar. Dengan adanya dampak negatif dari penggunaan game online sehingga hal ini dapat menimbulkan sikap dan perilaku yang tidak baik untuk kalangan pelajar.

Sedangkan, disatu sisi Suryanto (2015) menyatakan bahwa ada dampak positif dari penggunaan game online. Pelajar merasa terhibur dari rasa lelah akibat rutinitas belajar di sekolah, serta dapat menghilangkan rasa

stres. Dapat meningkatkan nilai mata pelajaran computer dan wawasan dalam bidang teknologi. Pelajar cenderung cepat dalam menyelesaikan masalah (problem solving). Pelajar mudah dalam bersosialisasi dengan orang lain, sehingga memiliki banyak teman di kalangan pelajar. Dalam hal ini, game online memiliki dampak positif yang dapat juga mempengaruhi mental dan psikologis dari setiap orang yang menggunakannya sehingga hal ini dapat di perhitungkan sebagai sedikit acuan untuk menggunakan game online sebagai sarana hiburan.

METODE

Metode pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *Convenience sampling*, yaitu setiap siswa kelas IX SMP Advent Unklab mengisi kuesioner yang diberikan. Penelitian ini telah dilaksanakan dengan melibatkan siswa di SMP Advent Unklab. Adapun waktu penelitian telah dilaksanakan pada bulan Oktober semester pertama di tahun ajaran 2021-2022. Responden dari penelitian ini adalah siswa kelas 9a sampai 9c SMP Advent Unklab yang berjumlah 51 orang. Kemudian sampel dari penelitian akan di ambil dari kelas 9b SMP Advent Unklab yang berjumlah 29 orang. Jadi populasi dalam penelitian ini adalah berjumlah 80 orang. Hipotesis yang digunakan ialah H1 yakni terdapat hubungan yang signifikan antara bermain game online dan motivasi belajar agama siswa kelas IX di SMP Advent Unklab. Instrumen penelitian yang digunakan di dalam melakukan penelitian ini adalah angket atau kuesioner

yang diadaptasi oleh Mukhtar (2014) tentang motivasi belajar. Sedangkan untuk kuesioner game online diadaptasi dari penelitian Lestari (2020) mengenai pengaruh game online. Dalam menganalisis data numeric yang akan dikumpulkan lewat kuesioner, maka akan digunakan perangkat lunak atau aplikasi analisis data dengan menggunakan rumusan sebagai berikut: Nilai rerata (mean score) digunakan untuk mencari jawaban dari pertanyaan section 1 dan 2 mengenai sejauh mana tingkat kebiasaan bermain game online dan tingkat motivasi belajar agama. Rumus Spearman's Rho akan digunakan untuk mencari korelasi, yaitu untuk menjawab pertanyaan penelitian dari section 3 mengenai hubungan yang signifikan antara pengaruh keterlibatan game online terhadap motivasi belajar agama siswa kelas IX SMP Advent Unklab. Kerangka berfikir dan hipotesis disusun sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka berfikir penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis data diawali dengan melihat hasil dari pertanyaan pertama yakni bagaimana tingkat kebiasaan bermain game online oleh siswa kelas IX SMP Advent Unklab? Dapat dilihat di Tabel 1.

Tabel 1. Hasil analisis data game online

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Rata_rataGO	51	1.00	4.67	3.0240	.84775
Valid N (listwise)	51				

Dalam uji statistic yang telah dilaksanakan, telah di dapatkan nilai rerata atau nilai Mean (M) = 3.02. Berdasarkan dengan data tersebut maka diinterpretasikan bahwa tingka kebiasaan bermain game online oleh kelas IX SMP Advent Unklab adalah sedang.

Pertanyaan kedua adalah bagaimana tingkat motivasi belajar agama oleh siswa kelas IX SMP Advent Unklab? Dapat dilihat di Tabel 2.

Tabel 2. Hasil analisis data motivasi belajar

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Rata_rataMO	51	1.85	5.00	3.7557	.63984
Valid N (listwise)	51				

Setelah dilakukan uji statistic, maka di dapatkan nilai rerata atau nilai Mean (M) = 3.76 Berdasarkan dengan hasil tersebut maka tingkat motivasi belajar oleh siswa kelas IX SMP Advent Unklab adalah tinggi.

Pertanyaan ketiga dalam penelitian ini adalah untuk mencari tahu apakah ada hubungan yang signifikan antara bermain game online dan motivasi belajar agama oleh siswa kelas IX di SMP Advent Unklab. Metode yang di gunakan dalam menginterpretasi data ini adalah spearman's Rho. Dapat di lihat di Tabel 3.

Tabel 3. Koelasi Game Online dengan Motivasi belajar

		Rata_rata GO	Rata_rata MO
Spearman's rho	Rata_rataGO	Correlation Coefficient	1.000
		Sig. (2-tailed)	.480
		N	51
Spearman's rho	Rata_rataMO	Correlation Coefficient	.480
		Sig. (2-tailed)	1.000
		N	51

Hasil korelasi yang didapatkan adalah nilai p = 0.48. Dilihat dari table di atas maka

dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara bermain game online dan motivasi belajar agama oleh kelas IX di SMP Advent Unklab. Dengan demikian hipotesa yang menyatakan terdapat hubungan yang signifikan antara bermain game online dan motivasi belajar agama siswa kelas IX di SMP Advent Unklab ditolak

KESIMPULAN

Hasil penelitian yang didapatkan dalam penelitian ini adalah tingkat motivasi belajar siswa kelas IX di SMP Advent Unklab adalah tinggi, itu berarti siswa dapat belajar secara mandiri dan memiliki semangat di dalam belajar lebih khusus di dalam mata pelajaran agama. Sedangkan tingkat bermain game online adalah sedang yang berarti walaupun para siswa juga bermain game online tetapi mereka dapat mengetahui batasannya dan dapat mengetahui prioritas mereka ialah belajar dan tidak ada hubungan signifikan antara bermain game online dengan motivasi belajar siswa. Itulah sebabnya walaupun kadang-kadang siswa memainkan game online, namun itu tidak mempengaruhi motivasi belajar mereka di mata pelajaran agama. Tingkat motivasi belajar masih tinggi di mata pelajaran agama. untuk itu, guru di harapkan memelihara kualitas belajar di bidang agama agar siswa tidak bosan, bahkan mungkin lebih meningkatkan lagi kualitas belajar agama agar motivasi belajar siswa menjadi sangat tinggi. Namun tidak bisa di pungkiri juga bahwa bermain game online memiliki dampak negatif dan positifnya. Itulah sebabnya siswa harus dengan bijak di dalam pemanfaatan game online. Penelitian

selanjutnya direkomendasikan untuk mencari tahu hal-hal lain yang mempengaruhi motivasi belajar siswa di dalam mata pelajaran Agama.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena oleh tuntunanNya sehingga artikel ini dapat diselesaikan. Selanjutnya ucapan terima kasih ditujukan kepada Harold Mononutu atas kerjasama yang baik, telah memberikan ide, waktu dan tenaga sehingga artikel ini telah selesai. Terima kasih juga untuk seluruh responden kelas IX SMP Advent Unklab yang telah berpartisipasi mengisi kuesioner dan para guru yang telah mendukung sehingga artikel ini dapat diselesaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Azni, F. (2017). Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Kolokium*, 5(2), 110-121.
- Gumilar, I., Sunarsi, D. (2020). Comparison of financial performance in banking with high and low car (Study of banks approved in the Kompas 100 index for 2013-2017). *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*. Volume 24 - Issue 7
- Harsan, A. (2011). *Jago Bikin: Game Online*. MediaKita.
- Henry, S. (2010). *Cerdas dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Imanuel, N. (2009). *Gambaran profil kepribadian pada remaja yang kecanduan game online dan yang tidak kecanduan game online*. (naskah publikasi): Fakultas Psikologi UI.
- Lestari, R. (2016). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran kearsipan kelas XI AP SMK Swasta Budisatrya Medan tahun pembelajaran 2015/2016.
- Makmun, A. S. (2003). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya offset.
- Nashar, H. (2004). *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal Dalam Kegiatan Pembelajaran*. Jakarta: Delia Press
- Sundara, K, Hafsa Hafsa, and Nasar, M. A. (2020). "Pengaruh Negatif Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMKN 1 Narmada." *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan* 8.2: 84-90.
- Suryanto, R. N. (2015). Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online Di Kalangan Pelajar. *Jurnal Online Mahasiswa Bidang Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, 2(2), 1-15
- Yee, N. (2006). Motivations for Play in Online Games. *CyberPsychology & Behavior*, Vol. 9 No. 6, pp. 772-774.