



## **PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMK TERPADU AL MUSTAQIM TIMPIK KECAMATAN SUSUKAN KABUPATEN SEMARANG**

**Eva Wahyu Puji Pratiwi, Tritjahjo Danny Soesilo, Spto Irawan**

*Program Studi Bimbingan dan Konseling, FKIP Universitas Kristen Satya Wacana*

### **Abstrak**

Dewasa ini isu mengenai pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa di SMK Terpadu Al Mustaqim Timpik menarik untuk diteliti. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian deskriptif ini mengambil 50 orang *game online* pada siswa di SMK Terpadu Al Mustaqim Timpik, data dikumpulkan melalui kuesioner penelitian yang didistribusikan yang sesuai dengan kriteria yakni pengguna aktif *game online*. Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Teknik analisis data digunakan dalam penelitian ini menggunakan bantuan program perangkat lunak SPSS for windows release versi 20.0 untuk mengolah data statistik. Hasil penelitian mengetahui adanya motif yang menjadi pendorong untuk bermain *game* bermain *game online* siswa di SMK Terpadu Al Mustaqim Timpik. Kecenderungan pemain *game online* mengalami gejala kecanduan apabila ditinjau dari intensitas dan frekuensi bermain lebih dari rata-rata 5 hari dalam sepekan dan bermain dalam durasi lebih dari rata-rata 5 jam dalam sehari disimpulkan adiksi yang dialami oleh pemain *game online* mencapai tahap *maniac game* pada siswa di SMK Terpadu Al Mustaqim Timpik.

*Kata kunci; game online; motivasi belajar*

### **Abstract**

Nowadays, the issue regarding the effect of online games on student motivation at SMK Terpadu Al Mustaqim Timpik is interesting to examine. This study aims to describe the effect of online games on student learning motivation. This descriptive study took 50 online games for students at SMK Terpadu Al Mustaqim Timpik. Data was collected through a distributed research questionnaire that matched the criteria, namely active users of online games. In this study using quantitative research. The data analysis technique used in this research is using the SPSS software program for Windows Release version 20.0 to process statistical data. The results of the study indicate that there is a motive that is the driving force for playing online games for students at SMK Terpadu Al Mustaqim Timpik. The tendency of online game players to experience addiction symptoms when viewed from the intensity and frequency of playing more than an average of 5 days a week and playing for more than an average of 5 hours a day, it is concluded that the addiction experienced by online game players reaches the maniac game stage for students. at SMK Terpadu Al Mustaqim Timpik.

**Keywords:** online games, learning motivation

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang semakin pesat dan canggih banyak menyuguhkan penawaran yang menarik bagi kalangan masyarakat. Perkembangan teknologi member manfaat yang sangat besar bagi segala bidang kehidupan, (Sulihin, dkk., 2020). Perkembangan dan kemajuan tersebut mengalihkan fasilitas yang semakin canggih seperti internet. Situs internet pada saat ini memberikan fitur yang baik untuk keseharian aktifitas dari berbagai usia, dari kalangan usia muda sampai tua.

*Game online* merupakan permainan yang *modern* pada saat ini. *Game online* sudah menjadi *trend* untuk peminatnya. Peminat *game online* dimulai dari usia anak-anak sampai usia dewasa, (Tasrim, dkk., 2020). *Game* pada saat ini tidak seperti *game* pada waktu dulu yang hanya dapat dimainkan oleh beberapa orang saja, namun *game* pada saat ini dapat dimainkan 100 orang sekaligus dalam kurun waktu yang bersamaan di tempat yang sama ataupun di tempat yang berbeda. Perkembangan tersebut dapat mempengaruhi beberapa kelompok diantaranya yaitu anak-anak sekolah yang mayoritas masing-masing sudah memiliki sarana *handphone* untuk mengakses *game* tersebut. Anak sekolah merupakan kelompok yang cukup mudah terpengaruh dan candu oleh trendnya *game* pada saat ini. Kemudian pada motif *passing time* (mengisi waktu luang) tergolong memperoleh tanggapan rata-rata yang sama dengan motif *utility*, yaitu 68% responden menerima motif ini sebagai dorongan atau alasan responden bermain *Game Online*. Hal ini dapat dikatakan bahwa motif mengisi waktu luang yang mana seseorang disebut memiliki motif mengisi waktu luang kalau dia menghabiskan waktunya untuk bermain *game*. Jadi waktu yang didapatkan itu digunakan untuk menghibur diri. Ini diperlukan sebagai upaya melepaskan ketegangan atau stres.

Motif pelepasan emosi secara teori tampak dekat dan memiliki hubungan dengan motif pengisi waktu senggang (*passing time*), serta motif hiburan (*entertainment*). Teori Penggunaan dan Pemenuhan Kepuasan (*Uses and Gratifications Theory*) yang dikemukakan Papacharissi dan Rubin dapat dilihat sebagai kecenderungan yang lebih luas dari media untuk memberikan kepuasan kepada khalayak. Pemenuhan kepuasan ini dapat diartikan sebagai usaha melepaskan ketegangan dan emosi-emosi yang menekan diri seseorang. Motif pelepasan emosi dapat ditinjau dari Kecerdasan emosional dan kecerdasan spiritual agar tercapai tujuan utama pendidikan, (Faisal, dkk., 2020).

## METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian *deskriptif*. Penelitian deskriptif bertujuan untuk membuat deskripsi secara sistematis, faktual dan akurat tentang fakta dan sifat populasi ataupun objek tertentu (Kriyantono, 2006). Selanjutnya, pendekatan dalam penelitian ini menggunakan metode survey dengan instrument pengumpulan data berupa kuesioner karena peneliti ingin mendapatkan informasi tentang sejumlah responden yang dianggap dapat mewakili populasi tertentu (Kriyantono, 2006). Populasi dalam penelitian ini adalah pemain game yang menjadi user di di SMK Terpadu Al Mustaqim Timpik, data dikumpulkan melalui kuesioner penelitian yang didistribusikan yang sesuai dengan kriteria yakni pengguna aktif *game online*. Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Teknik analisis data digunakan dalam penelitian ini menggunakan bantuan program perangkat lunak SPSS *for windows realease* versi 20.0 untuk mengolah data statistik. Hasil penelitian mengetahui adanya motif yang

menjadi pendorong untuk bermain *game* bermain *game online* siswa di SMK Terpadu Al Mustaqim Timpik

## PEMBAHASAN

Berdasarkan dari data-data yang terkumpul, maka dari masing-masing motif dijumlahkan melalui rata-rata tanggapan, yaitu tanggapan “ya” berarti menerima pernyataan atau

motif dipandang sesuai, dan tanggapan “tidak” dipandang sebagai pernyataan atau motif ditolak atau tidak sesuai. Hasil analisis rata-rata tanggapan responden dapat diketahui sebagai bermain *game online* pada siswa di SMK Terpadu Al Mustaqim Timpik berikut.

Tabel 1  
Rangkuman Data tanggapan rata-rata Motif Bermain *Game Online* di SMK Terpadu Al Mustaqim Timpik.

Jenis Motif	Prosentasi rata-rata tanggapan	
	Menerima	Menolak
1. Motif <i>Utility</i>	77%	23%
2. Motif <i>Passing Time</i>	79%	21%
3. Motif <i>Seeking Information</i>	69%	31%
4. Motif <i>Convenience</i>	71%	29%
5. Motif <i>Entertainment</i>	76%	24%

Sumber: Lampiran Tabel Data Tanggapan Responden

Melalui data diatas diketahui bahwa pada masing-masing motif bermain *Game Online*, motif *utility* dan motif *passing time* memperoleh tanggapan rata-rata diterima. Hal itu dapat dikatakan bahwa kedua motif tersebut tergolong sesuai dengan tujuan atau alasan responden bermain *Game Online*.

Motif *seeking information* memiliki skor rata-rata tanggapan diterima yang paling rendah, hal berarti bahwa motif *seeking information* dapat digolongkan sebagai motif atau alasan yang kurang begitu kuat atau alasan paling lemah diantara kelima motif bermain *Game Online*. Kemudian dilihat dari frekuensi bermain *Game Online* *Dragon Nest*, dapat diketahui sebagai berikut.

Data diatas menunjukkan intensitas bermain *Game Online* pada responden tersebut, menurut beberapa hasil penelitian dapat digolongkan sebagai bermain akibat kecanduan *Game Online*. Hasil penelitian Dodes (dalam Yee, 2002:23) mengatakan bahwa kecanduan adalah proses seseorang menjadi tidak

terkontrol dalam berhubungan dengan suatu objek atau kegiatan untuk mendapatkan kesenangan yang semu. Menurut hasil penelitian Nakken (dalam *Center for Online Addiction*, 2004:127), pecandu *Game Online* adalah orang yang gemar bermain *Game Online* dan menjadi terlalu berlebihan dalam melakukan kontak dengan dunia maya dibandingkan dengan melakukan relasi terhadap orang lain di dunia nyata.

Selain itu, dari segi durasi dalam bermain *Game Online* tersebut menunjukkan adanya ciri-ciri ketidakmampuan responden untuk mengendalikan atau mengatur waktu sesuai dengan peran sosialnya dibandingkan waktu untuk menuruti kesenangan bermain *Game Online* hingga lebih dari 4 jam dalam sekali bermain, dan frekuensi setiap hari. Hal ini juga sesuai dengan hasil penelitian Pempek, Yermolayeva, & Calvert (2009:44-46) menjelaskan bahwa intensitas penggunaan permainan online ataupun jejaring sosial dalam kurun

waktu lebih 4 hari/ minggu dan durasi bermain lebih dari 4 jam/ hari menimbulkan ketergantungan yang menyebabkan terabaikannya peran sosial serta menurunnya motivasi berprestasi di bidang akademik. Selanjutnya Grohol (2005:74-75), menyebut kondisi tersebut sebagai *internet addiction disorder*, yaitu adanya ketergantungan semacam kecanduan terhadap penggunaan *game online* untuk memenuhi kebutuhan yang menimbulkan perasaan senang dan penasaran pada pengguna.

Kemudian berdasarkan hasil penelitian yang dikemukakan Schonfeld (dalam Valiandri, 2009:65) tentang alasan penggunaan *Game Online* bahwa setiap pengguna memiliki berbagai alasan-alasan yang sangat variatif. Hasil penelitian Gosling (2008:14) menunjukkan beberapa motif yang mendorong penggunaan *Game Online* dengan intensitas yang tinggi, yaitu pertemanan atau berinteraksi sosial, kesenangan atau hiburan, serta adanya dorongan yang timbul dari latar belakang kepribadian penggunanya.

Pada motif *utility*, dapat terlihat berkaitan dengan anggapan responden bahwa permainan *Game Online* dapat memberikan manfaat dan responden membutuhkan sebagai proses belajar, (Hasnidar,dkk., 2020). Tanggapan responden yang sebagian mendukung pernyataan memberikan gambaran bahwa sebagian responden mengakui bahwa *Game Online* memiliki manfaat bagi responden, namun sebagian responden yang lain menolak terutama pernyataan yang menyebutkan bahwa bermain *Game Online* bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan responden.

Hal tersebut dapat dilihat dari tanggapan responden yang menunjukkan 65% responden menyatakan mendukung apabila permainan *Game Online* dipandang dapat menyalurkan emosi. Kemudian data menunjukkan bahwa sebanyak 58% responden menyatakan mendukung pernyataan bahwa dengan

bermain *Game Online* akan mengurangi beban hidup yang dirasakan. Dari data tersebut tampak ada kesamaan pada motif mengisi waktu senggang, dan bahkan dengan motif hiburan (*entertainment*), namun secara khusus diketahui bahwa tujuan utama atau alasan menggunakan permainan *Game Online* oleh responden lebih mengarah pada pelepasan emosi, bukan sekedar mengisi waktu ataupun hiburan.

Motif hiburan ini diajukan sebagai indikator motif bermain *Game Online*, untuk mengetahui bahwa faktor hiburan menjadi bagian dari pendorong atau *drive* yang mempengaruhi intensitas penggunaan *Game Online*. Pada motif ini diajukan beberapa hal yang dipandang relevan untuk melihat kondisi pemain *Game Online*, yaitu menghindari permasalahan hidup sehari-hari, menikmati waktu kosong untuk bersantai, menyalurkan emosi, dan melepaskan beban dan ketegangan yang terjadi.

Motif ini berdasarkan tanggapan rata-rata memperoleh 50% bahwa dari responden yang memberikan dukungan bahwa motif hiburan menjadi bagian dari salah satu alasan responden bermain *Game Online*. Hal ini dapat dikatakan bahwa salah satu faktor yang cukup penting mendorong responden untuk bermain *Game Online* adalah fungsi media *Game Online* sebagai sarana mendapatkan hiburan. Hal tersebut juga dapat diketahui dari data yang menunjukkan bahwa 50% responden mendukung bila bermain *Game Online* dapat menjadi hiburan satu-satunya yang cukup menyenangkan di saat saya lelah. Selain itu sebanyak 50% responden mendukung bila bermain *Game Online* dapat menjadi hiburan ketika merasa jenuh. Hal ini juga dapat dikatakan bahwa media internet berupa *Game Online* mampu menunjukkan fungsinya sebagai media hiburan bagi para penggunanya.

Hal itu menunjukkan bahwa media *Game Online* bagi responden berarti, selain menambah teman juga mampu menghibur responden bahwa bentuk komunikasi massa tersebut (*The Service Mode*), menyatakan bahwa komunikasi massa memberikan informasi dan hiburan, sedangkan khalayak memberikan perhatian terhadap informasi dan hiburan tadi. Pada proses komunikasinya, komunikasi massa dalam bentuk ini bersifat impersonal dan non-moral. Kemudian motif untuk mendapatkan informasi berkaitan pemenuhan kebutuhan responden ketika menggunakan permainan secara *online* untuk memperoleh berbagai informasi yang diperlukan. Motif ini merupakan alasan yang memiliki rata-rata tanggapan dukungan yang paling rendah. Apabila dilihat dari sifatnya memang media *Game Online* bukanlah media informasi, namun lebih sebagai media hiburan berupa permainan

## KESIMPULAN

Berdasarkan data-data yang diperoleh dan dijabarkan disimpulkan sebagai berikut. bermain *Game Online* ada remaja didorong oleh motif *utility* atau manfaat yang dirasakan langsung oleh responden dengan presentasi sebesar 77%, dan motif *passing time* atau mengisi waktu senggang yang memiliki presentasi sebesar 758%, motif *convenience* atau motif pelarian diri dari masalah dan tekanan emosional yang presentasinya sebesar 67%, kemudian motif *Entertainment* diterima sebanyak 77% dan motif *seeking information* dengan presentasi sebesar 64%. Hal ini sesuai dengan teori dari Papachirissi yang menyebutkan bahwa motif-motif tersebut adalah motif yang mendukung khalayak menggunakan media. Motif *seeking information* menjadi motif dengan skor yang terendah dengan skor 60% melalui permainan *Game Online* merupakan alasan yang kurang begitu didukung oleh sebagian responden. Hal ini didukung oleh

teori bahwa *Game Online* lebih berfungsi sebagai media hiburan dibandingkan sebagai media yang memberikan informasi. Sebagian dari responden memiliki intensitas penggunaan *Game Online* dengan frekuensi lebih dari 5 hari per minggu dan 5 jam perhari. Secara teori intensitas tersebut dapat digolongkan sebagai *maniac gamers* atau perilaku kecanduan *Game Online*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Faisal, F., & Elihami, E. (2020). DEVELOPING THE CAPACITY OF SOCIAL SCIENCES TEACHERS IN BRINGING LIFE TO THE CLASS THROUGH INTENSIVE CLINICAL. *JURNAL EDUKASI NONFORMAL*, 1(1), 115-121.
- Gosling, J. (2008). *Online video game socially helpful ?*. diunduh dari: <http://www.vitalitygames.com/game/s/ryan-gosling.html> di unduh pada tanggal 23 November 2012
- Hasnidar, H., Sulihin, S., & Elihami, E. (2020). Developing of Multiple Intelligences in students with the Two Stay Two Strays Type. *EdumaspuL: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 7-12.
- Lestari, Rani (2015) *PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN KEARSIPAN KELAS XI AP SMK SWASTA BUDISATRYA MEDAN TAHUN PEMBELAJARAN 2015/2016*. Undergraduate thesis, UNIMED.
- Pempek, T.A., Yermolayeva, A.Y., Calvert, S.L. (2009). College students' social networking experiences on Facebook. *Journal of Applied Developmental Psychology* 30 : 227–238.
- Permatasari, I (2011), *Studi Deskriptif Tentang Gaya Penggunaan Internet*. Skripsi. Sarjana Strata 1. Surabaya: Fakultas Psikologi

- Universitas Surabaya, tidak diterbitkan *Psychology*. Annual review of psychology, Vol. 55, p. 573 -590.
- Rakhmat, J. (2005). Psikologi Komunikasi, Edisi revisi – cetakan ketiga belas, Bandung: Penerbit PT. Rosdakarya.
- Severin, Werner J dan James W. Tankard. (2005). Teori Komunikasi, Kencana, Jakarta
- Singarimbun, M (2006), Metode penelitian survai, Lembaga Penelitian, Pendidikan, dan Penerangan Ekonomi dan Sosial, Jakarta.
- Sulihin, S., Asbar, A., & Elihami, E. (2020). Developing of Instructional Video Media to Improve Learning Quality and Student Motivation. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 51-55.
- Tasrim, T., & Elihami, E. (2020). MOTIVASI KERJA PENDIDIK DALAM MENINGKATKAN MANAJEMEN LEMBAGA PENDIDIKAN DASAR. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 48-53.
- Valiandri, J (2009). Korelasi antara dukungan sosial dan motivasi belajar pada mahasiswa pecandu *game online*. *Skripsi. Sarjana Strata 1*. Surabaya: Fakultas Psikologi Universitas Surabaya, tidak diterbitkan.