

PENGARUH DARI DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA KELAS VIII SMP KRISTEN 2 SALATIGA TAHUN AJARAN 2018/2019

Zulfikar Ali ¹ Yari Dwikurnaningsih ² Setyorini ³

¹Universitas Kristen Satya Wacana, Jl. Diponegoro 52-60 Salatiga 50711, Jawa Tengah-Indonesia, Email:
132014036@student.uksw.edu

²Universitas Kristen Satya Wacana, Jl. Diponegoro 52-60 Salatiga 50711, Jawa Tengah-Indonesia, Email:
yari.dwikurnaningsih@staff.uksw.edu

³Universitas Kristen Satya Wacana, Jl. Diponegoro 52-60 Salatiga 50711, Jawa Tengah-Indonesia, Email:
setyorini@staff.uksw.edu

Abstrak : Penelitian dilaksanakan di SMP Kristen 2 Salatiga dengan subyek kelas VIII. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh yang signifikan pengaruh dari dampak *game online* terhadap motivasi belajar pada siswa kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga. Teknik analisis data yang digunakan adalah Regresi Linear Sederhana. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik Total Sampling. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 76 siswa. Karena populasi yang kurang dari 100, maka seluruh populasi dijadikan sampel untuk hasil yang lebih valid. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga yang berjumlah 76 siswa. Pengumpulan data menggunakan dua jenis skala, yaitu skala dampak *game online* dan skala motivasi belajar, yang dikembangkan oleh peneliti berdasarkan teori Margaretha (dalam Bahana, 2008) dan teori Kurniawan (dalam Manoppo, 2005). Untuk pengolahan data menggunakan program *SPSS for Windows 20.0 version*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari dampak *game online* terhadap motivasi belajar pada siswa kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga dengan hasil t_{hitung} sebesar $(3,819) > t_{tabel}$ $(1,995)$, $R = 0,406$, koefisien determinasi $R Square = 0,165$ dengan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$, menunjukkan bahwa hipotesis diterima. Dengan demikian tujuan penelitian dapat dicapai.

Kata kunci : *Dampak Game Online, Motivasi Belajar*

PENDAHULUAN

Di era modern tidak dipungkiri perkembangan teknologi semakin pesat. Salah satu produk teknologi yang sangat nyata saat ini adalah internet. Menggunakan internet tentunya segala sesuatu hal informasi dari seluruh belahan dunia dapat diakses dengan cepat dan mudah. Dengan adanya internet merupakan suatu media yang sangat nyata

untuk mendapat informasi terkini. Tentunya banyak sekali hiburan yang ditawarkan dari Internet seperti instagram, email, film, berita, dan *game online*.

Game online adalah *game* komputer yang dapat dimainkan oleh multipemain yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau Internet), sebagai medianya. Umumnya

permainan yang dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan oleh penyedia jasa *online* dan disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online* atau yang lebih dikenal dengan warnet (warung internet), warnet tidak hanya kita jumpai di perkotaan saja tetapi saat ini sudah banyak tersedia di desa-desa yang dahulu didesa tidak mengenal internet serata *game online* sekarang jadi banyak yang menggunakan warnet untuk bermain *game*.

Tetapi saat ini bermain *game online* tidak hanya di warnet melainkan di rumah juga bisa, terutama jika mempunyai komputer dan internet yang mendukung user untuk bermain *game online*. Serta terdapat banyak jenis permainan *game online*, dari mulai yang menggunakan grafik yang sederhana hingga membentuk dunia virtual yang sangat bagus serta yang dapat dimainkan banyak orang dalam satu permainan yang membuat penggunan atau user hingga lupa waktu.

Menurut Azies (2011) *game online* akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangannya. Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas *games*, akan mempengaruhi motivasi belajar sehingga mengurangi waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya. Jika ini berlangsung terus-menerus dalam waktu lama, maka anak akan menarik diri dari pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, bahkan bisa membentuk

kepribadian sosial, anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya.

Permasalahan dalam motivasi belajar pada era digital ini sangat miris ada yang memanfaatkan dengan baik ada pula yang menggunakan tidak baik, termasuk kecanduan dalam bermain *game online* yang berkembang sangat pesat di masyarakat terutama di Indonesia. Motivasi belajar dapat dilihat dengan sebuah prestasi dan perspektif kognitif dari peserta didik. Baik pelajar sekolah dasar hingga perguruan tinggi sekali pun banyak menimbulkan perbedaan akan motivasi belajar hal ini menjadi sebuah kecenderungan bahwa kesadaran akan sebuah motivasi belajar tidak hanya di lihat dari umur dan status pendidikan tetapi juga di lihat dari gaya hidup masing-masing individu pasti berbeda satu dengan yang lainnya.

Tentunya dalam menggunakan internet haruslah bijaksana dalam mengatasi dampak-dampak negatif yang ditimbulkan. Dari dampak negatif tentunya menjadi perhatian seluruh lapisan masyarakat dikarenakan melalui internet hendaklah, informasi dan komunikasi yang diperoleh mempunyai sifat yang global. Perkembangan sebuah teknologi yang disalah gunakan sebagai mestinya tentunya akan didapati kualitas pendidikan yang menurun karena penggunaan untuk bermain *game online*.

Paradigma teknologi komunikasi atau media adalah untuk membantu dan memberi

motivasi belajar baik dari aspek kognitif bagi para peserta didik di era modernisasi dan di era digital sekarang. Faktanya perkembangan teknologi dan *game online* membuat para pecandu *game online* menurunkan minat belajar mereka yang mengakibatkan prestasi mereka turun, minat belajar turun, menyebabkan kemalasan.

Melalui hasil wawancara kepada Guru BK SMP Kristen 2 Salatiga Ibu Dra. Puspaning Utamie, M.Si, pada tanggal 16 Juli 2018 banyak didapati siswa kelas VIII yang gemar bermain *game online*. Rata-rata siswa bermain *game* 4-6 jam perhari. *Game* yang dimainkan yaitu *Mobile Legend*, *PUBG*, *AOV*, dan *Free Fier* yang merupakan *game action*. Siswa saat disekolah bermain *game online* melalui laptop. Untuk jaringan internet banyak yang menggunakan *wifi* yang ada disekolah. Setelah siswa pulang sekolah ada yang bermain *game online* menggunakan *handphone* ada juga yang langsung pergi ke warnet (warung internet).

Kebanyakan siswa yang bermain *game online* memiliki permasalahan dalam motivasi belajarnya, misalnya malas dalam belajar, kurang siap dalam mengikuti pelajaran, kurang fokus ketika guru menjelaskan. Hal ini bisa dilihat dari banyaknya siswa yang nilai pelajarannya tidak memenuhi standart yang telah berlaku, ini disebabkan karena anak terpengaruh oleh *game online* yang dimainkan karena hampir semua anak menyukai permainan ini dan sering memainkannya.

Penelitian yang dilakukan oleh Tiffanni Alma (2016) dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh bermain *game online* terhadap motivasi belajar Siswa Kelas X dan XI SMK T & I Kristen Salatiga” menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan perilaku bermain *game online* terhadap motivasi belajar. Serta penelitian yang dilakukan Yonelco (2010) dalam penelitiannya yang berjudul “Hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar” menunjukkan ada hubungan yang negatif dan signifikan antara intensitas *game online* dengan motivasi belajar pada siswa.

Berdasarkan uraian pada latar belakang dan hasil penelitian-penelitian sebelumnya, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh dari Dampak *Game Online* terhadap Motivasi Belajar pada siswa kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga tahun pelajaran 2018/2019”.

Motivasi Belajar

Menurut (Winkel, 2004), motivasi adalah dorongan yang sudah menjadi aktif pada saat-saat tertentu. Artinya, daya penggerak di dalam diri orang untuk melakukan aktivitas demi mencapai suatu tujuan tertentu. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar,

sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Sardiman, 2000).

Menurut (Winkel, 2004) belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan pemahaman, keterampilan dan nilai-sikap ditambahkannya motivasi belajar adalah motor penggerak yang mengaktifkan siswa untuk melibatkan diri.

Dari pendapat ahli diatas penulis menyimpulkan bahwa motivasi belajar adalah suatu proses daya penggerak yang alamiah timbul dengan adanya rangsangan dari dalam maupun dari luar untuk melakukan aktifitas demi mencapai tujuan dalam belajar. Perilaku seseorang akibat pengalaman interaksi antara individu dan lingkungan menciptakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu yang menjamin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga dorongan internal dan eksternal pada diri siswa untuk dapat melakukan kegiatan belajar yang menambah keterampilan dan pengalaman.

Menurut (Winkel, 2004) motivasi belajar di sekolah lazim dibedakan atas dua bentuk, yaitu :

a) *Motivasi Ekstrinsik:*
aktivitas belajar dimulai dan diteruskan, berdasarkan kebutuhan dan dorongan yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar sendiri. Perlu ditekankan

bahwa dorongan atau daya penggerak untuk belajar, bersumber pada penghayatan suatu kebutuhan, tetapi kebutuhan itu sebenarnya juga dapat dipenuhi dengan melalui kegiatan lain tidak harus melalui kegiatan belajar.

b) *Motivasi intrinsik:*
kegiatan belajar dimulai dan diteruskan, berdasarkan penghayatan suatu kebutuhan dan dorongan yang secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar itu. Semua keinginan itu berpangkal pada penghayatan kebutuhan dan siswa berdaya upaya, melalui kegiatan belajar, untuk memenuhi kebutuhan itu. Biasanya, kegiatan belajar disertai pula minat dan perasaan senang, karena siswa menyadari bahwa dengan belajar siswa memperkaya dirinya sendiri.

Ada enam aspek yang mempengaruhi tinggi rendahnya motivasi belajar siswa, yang diungkapkan oleh Kurniawan (dalam Manoppo, 2005) sebagai berikut:

1. Tuntutan belajar yaitu seberapa besar dorongan siswa untuk belajar dengan rasa tanggung jawab yang tinggi.
2. Sasaran terhadap prestasi belajar yaitu seberapa tinggi target prestasi belajar yang dijadikan tujuan akhir.
3. Tingkat realistik dalam usaha mencapai prestasi belajar yaitu seberapa besar usaha mencapai target prestasi belajar dengan cara yang realistik.
4. Ketahanan belajar dalam situasi yaitu seberapa besar usaha siswa

- yang bertahan dalam situasi apapun.
5. Pemanfaatan peluang untuk belajar yaitu seberapa besar usaha siswa dalam memanfaatkan waktu luang atau kesempatan belajar lain seperti beasiswa untuk belajar.
 6. Keterlibatan dalam kegiatan belajar yaitu seberapa jauh siswa menyukai hal yang dipelajari sehingga aktif mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Dampak Game Online

Menurut Aji (2012) *game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* bisa dimainkan di komputer, *laptop*, *smartphone* bahkan di *tablet* sekalipun. Asal *gadget* itu terhubung dengan jaringan internet, *game online* dapat dimainkan.

Menurut Febrian (2007) *game online* adalah *game* komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung (mengunjungi halaman *web* yang bersangkutan) atau melalui system yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.

Jadi bermain *game online* adalah perilaku yang terbentuk sebagai hasil dari kegiatan bermain *game online* melalui jaringan internet yang melibatkan tiga ranah yaitu fisik motorik, kognisi dan sosio-emosional.

Menurut Margaretha (dalam Bahana, 2008) para pemain tidak tahu kapan akan

dapat menyelesaikan *game* karena para pembuat *game* membuat pemain ketagihan dengan cara membuat para pemain *game* mencapai suatu level atau posisi baru, ataupun memiliki kekuatan baru secara acak. Kecanduan adalah suatu kondisi dimana individu merasakan ketergantungan terhadap suatu hal yang disenangi akibat kurangnya kontrol terhadap perilaku. Margaretha (dalam Bahana, 2008) menuliskan dampak negatif secara sosial, psikis, dan fisik dari kecanduan bermain *game online*, sebagai berikut:

Tabel 2.1

Dampak negatif dari kecanduan bermain *game online*

Secara Sosial	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama keluarga menjadi jauh berkurang. 2. Pergaulan hanya di <i>game online</i> saja, sehingga membuat para pecandu <i>game online</i> menjadi terisolir dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata. 3. Ketrampilan sosial berkurang, sehingga semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain. 4. Perilaku menjadi kasar dan agresif karena terpengaruh oleh apa yang kita lihat dan mainkan di <i>game online</i>.
Secara	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pikiran menjadi terus menerus memikirkan

Psikis	<p><i>game</i> yang sedang dimainkan. Menjadi sulit berkonsentrasi terhadap studi, pekerjaan, sering bolos atau menghindari pekerjaan.</p> <ol style="list-style-type: none"> Membuat cuek, acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi disekeliling. Melakukan apapun demi bisa bermain <i>game</i>, seperti berbohong, mencuri uang, dll. Terbiasa hanya berinteraksi satu arah dengan komputer membuat menjadi tertutup, sulit mengekspresikan diri ketika berada dilingkungan nyata.
Secara Fisik	<ol style="list-style-type: none"> Terkena paparan cahaya radiasi komputer dapat merusak saraf mata dan otak. Kesehatan jantung menurun akibat begadang 24 jam bermain <i>game online</i>. Ginjal dan lambung juga terpengaruh akibat banyak duduk, kurang minum, lupa makan karena keasyikan main. Berat badan menurun karena lupa makan, atau bisa juga bertambah karena ngemil dan kurang olahraga. Mudah lelah ketika melakukan aktifitas fisik, kesehatan

	<p>tubuh menurun akibat kurang olahraga.</p> <ol style="list-style-type: none"> Yang paling parah adalah dapat mengakibatkan kematian.
--	---

Berdasarkan kutipan diatas, *game online* memberikan dampak negatif secara sosial, psikis, dan fisik. Secara sosial anak yang kecanduan bermain *game online* pergaulan dengan teman sebaya dan keluarga menjadi kurang. Secara psikis anak menjadi sulit berkonsentrasi dengan studi bahkan sering bolos. Secara fisik kesehatan akan menurun akibat begadang bermain *game online*.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2013), data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka, atau data kualitatif yang diangkakan (skoring), ciri penelitian kuantitatif adalah menggunakan statistik, karena kegunaan statistik dalam penelitian yaitu sebagai alat untuk penentuan sampel, pengujian validitas dan reliabilitas instrument, penyajian data, dan analisis data.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga yang berjumlah 76 (tujuh puluh enam) siswa.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik

Total Sampling. Sugiyono (2007) jumlah populasi yang kurang dari 100, maka seluruh populasi dijadikan sampel untuk hasil yang lebih valid. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga yang berjumlah 76 siswa.

Uji Validitas

Koefisien validitas item (*Corrected Item-Total Corelation*) ditentukan valid jika koefisien korelasi sama atau di atas $\geq 0,20$. Berdasarkan hasil uji validitas item variabel dampak *game online* terdapat 50 item (keseluruhan) tergolong valid dengan rentang koefisien korelasi 0,397 – 0,828. Sedangkan hasil uji validitas item variabel motivasi belajar terdapat 40 item (keseluruhan) tergolong valid dengan rentang korelasi 0,389 – 0,863. Dengan demikian maka item variabel dampak *game online* dan item variabel motivasi belajar dinyatakan valid karena koefisien korelasi $\geq 0,388$.

Uji Reliabilitas

Reliabilas adalah sejauh mana hasil dari suatu pengukuran dapat dipercaya. Tolak ukur reliabilitas yang dipakai didasarkan pada interpretasi nilai alpha menurut George & Mallery (1995) sebagai berikut.

$\alpha > 0,9$ sangat bagus

$\alpha > 0,8$ bagus

$\alpha > 0,7$ dapat diterima

$\alpha > 0,6$ dapat dipertanyakan

$\alpha > 0,5$ jelek

$\alpha < 0,5$ tidak dapat diterima

Pengujian reliabilitas dilakukan dengan cara menguji coba instrument dan dianalisis dengan metode *Alpha-Croncbach*. Adapun hasil uji reliabilitas adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Reliabilitas
Dampak *Game Online*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.965	50

Hasil reliabilitas pada variabel dampak *game online* memiliki nilai *Alpha-Croncbach* 0,965, sehingga dapat dinyatakan memiliki reliabilitas pada kategori bagus.

Tabel 2. Reliabilitas
Motivasi Belajar

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.952	40

Hasil reliabilitas pada variabel perilaku konsumtif memiliki nilai *Alpha-Croncbach* 0,952, sehingga dapat dinyatakan memiliki reliabilitas pada kategori bagus.

HASIL PENELITIAN DAN

PEMBAHASAN

Deskripsi Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Kristen 2 Salatiga di Jl. Jalan Jenderal

Sudirman No. 111 B Salatiga. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga yang berjumlah 76 siswa. Rincian data subjek penelitian dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 3. Data Jumlah Siswa Kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga

NO	Kelas	Siswa		Jumlah
		laki - laki	perempuan	
1	VIII A	12	13	25
2	VIII B	3	23	26
3	VIII C	12	13	25
Jumlah				76

Hasil Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif variabel dampak *game online* digunakan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa apakah dalam kategori sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi, maka dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Interval} = \frac{\text{Jumlah skor tertinggi} - \text{jumlah skor terendah}}{\text{Jumlah kategori}}$$

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Interaksi Teman Sebaya

Kategori	Interval	Frekuensi	Presentase (%)
Sangat tinggi	170 – 200	0	0%
Tinggi	140 – 169	61	80%
Sedang	110 – 139	9	12%

Rendah	80 – 109	6	8%
Sangat rendah	50 – 79	0	0%
Total		76	100%
Min		86	
Max		163	
Mean		125,584	

Berdasarkan tabel 4, Distribusi Frekuensi dapat diketahui bahwa dampak *game online* siswa kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga sebagian besar berada pada kategori tinggi dengan presentase 80%.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar

Kategori	Interval	Frekuensi	Presentase (%)
Sangat tinggi	136 – 160	6	8%
Tinggi	112 – 135	65	85%
Sedang	88 – 111	5	7%
Rendah	64 – 87	0	0%
Sangat rendah	40 – 63	0	0%
Total		76	100%
Min		97	
Max		144	
Mean		123,81	

Berdasarkan tabel 5, Distribusi Frekuensi diatas dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga sebagian besar berada pada kategori tinggi dengan presentase 85%.

Berdasarkan uji normalitas diperoleh hasil Asymp. Sig (2-tailed) sebesar 0,992 atau > 0,05 yang artinya dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil uji linieritas diketahui *sig deviation from linierity* sebesar

0,529 > 0,05, maka disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linier antara dampak *game online* terhadap motivasi belajar.

Berdasarkan uji hipotesis dengan menggunakan *regresi linear sederhana* Didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 6. Anova

ANOVA^b

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	791.024	1	791.024	14.583	.000 ^a
Residual	4013.963	74	54.243		
Total	4804.987	75			

Tabel 7. Coefficients

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	147.591	6.751		21.862	.000
Game_Online	.270	.071	.406	3.819	.000

Tabel 8. Model Summary

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.406 ^a	.165	.153	7.365

Dari tabel diatas diketahui hasil t_{hitung} sebesar (3,819) > t_{tabel} (1,995), $R = 0,406$, koefisien determinasi $R Square = 0,165$, dan signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan dari dampak *game online* terhadap motivasi belajar pada siswa kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga

PEMBAHASAN

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara dampak *game online* terhadap motivasi belajar pada siswa kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga. Dengan t_{hitung} sebesar (3,819) > t_{tabel} (1,995), $R = 0,406$, koefisien determinasi $R Square = 0,165$ dan signifikansi $0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa hipotesis diterima. Besar koefisien determinasi ($R Square$) adalah 0,165 yang artinya bermain *game online* memiliki kontribusi sebesar 16,5% terhadap motivasi belajar sedangkan 83,5% dipengaruhi oleh faktor lain.

Berdasarkan data skala dampak *game online* dan motivasi belajar yang dianalisis secara deskriptif, pada dampak *game online* diperoleh hasil sebesar 80% dengan jumlah 61 siswa berada pada kategori tinggi. Sebesar

12% dengan jumlah 9 siswa berada pada kategori sedang dan sebesar 8% dengan jumlah 6 siswa berada pada kategori rendah. Pada motivasi belajar diperoleh hasil sebesar 8% dengan jumlah 6 siswa berada pada kategori sangat tinggi. Sebesar 85% dengan jumlah 65 siswa berada pada kategori tinggi, dan sebesar 7% dengan jumlah 5 siswa berada pada kategori sedang.

Dari hasil penelitian motivasi belajar dipengaruhi 2 jenis yaitu motivasi intrinsik yang di mana seseorang siswa akan terus memfokuskan dirinya untuk selalu belajar dan itu merupakan keinginan dalam dirinya, sedangkan motivasi belajar ekstrinsik adalah dorongan dalam luar seseorang dimana disini seseorang tidak terlalu mementingkan belajar dan bahkan seseorang tersebut akan lebih mementingkan hal lain untuk difokuskan, (Winkel, 2004). Tentunya dari segi itu siswa mendapatkan dorongan untuk tidak terlalu mementingkan belajar dan memilih mementingkan hal lain salah satunya adalah *game online*, dimana ketika bermain *game online* seseorang secara tidak langsung akan mempengaruhi motivasi belajarnya yang dikarenakan waktu dan tenaga yang dipergunakan akan banyak dihabiskan untuk bermain daripada belajar.

Adanya hal-hal menarik dan baru yang di dapatkan dalam bermain *games* menimbulkan siswa sering terlena oleh apa yang menjadi tanggung jawabnya sebagai pelajar. Hal ini akan berakibat fatal apabila

tidak terjadinya sinkronisasi dalam menanggulangi dampak negatif yang ditimbulkan. Menurut Margaretha (dalam Bahana, 2008) para pemain tidak tahu kapan akan dapat menyelesaikan game karena para pembuat *game* membuat pemain ketagihan dengan cara membuat para pemain *game* mencapai suatu level atau posisi baru, ataupun memiliki kekuatan baru secara acak. Kecanduan adalah suatu kondisi dimana individu merasakan ketergantungan terhadap suatu hal yang disenangi akibat kurangnya kontrol terhadap perilaku.

Menurut Azies (2011) *game online* akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangannya. Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas *games*, akan mempengaruhi motivasi belajar sehingga mengurangi waktu belajar. Tentunya dalam menggunakan internet khususnya *game online* haruslah bijaksana dalam mengatasi setiap dampak negatif yang ditimbulkan. Kesadaran diri menjadi motif yang sangat kuat untuk memompa motivasi dalam belajar.

Hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian yang dilakukan oleh Tiffanni Alma (2016) "Pengaruh bermain *Game online* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X dan XI SMK T & I Kristen Salatiga" yang ditunjukkan dari nilai R² (R Square) sebesar 0,53 menjelaskan bahwa pengaruh variable *game online* terhadap motivasi belajar siswa sebesar 5,3% sedangkan sisanya disebabkan

oleh faktor lain yang tidak diteliti. Penelitian tersebut juga menunjukkan nilai $Sig = 0,034 < 0,050$ yang berarti data tersebut mempunyai pengaruh yang signifikan dan uji linearitasnya diterima.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terhadap siswa kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga Tahun Ajaran 2018/2019 maka dapat diambil simpulan :

“Ada pengaruh yang signifikan dampak *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga Tahun Ajaran 2018/2019”, yang ditunjukkan dengan t_{hitung} sebesar $(3,819) > t_{tabel} (1,995)$, $R = 0,406$, koefisien determinasi $R Square = 0,165$ dan signifikansi $0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa hipotesis diterima.

SARAN-SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai tindak lanjut dari penelitian ini sebagai berikut:

A. Bagi Siswa

Berdasarkan hasil temuan dalam penelitian ini, peneliti menyarankan agar siswa sekolah dapat merubah dan lebih memahami dari dampak *game online* ke arah yang lebih positif. Bagi siswa yang mengalami masalah mengenai dampak *game online* dan motivasi belajar dapat meminta bantuan kepada guru

BK. Hal tersebut bukanlah hal yang sulit apabila yakin dan tindak mengunci pikiran bahwa tidak akan bisa merubah perilaku ke arah yang lebih positif.

B. Bagi Guru BK

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dampak *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga. Oleh karena itu guru BK hendaknya dapat melakukan tindak lanjut berupa perilaku belajar mengenai dampak *game online* dan motivasi belajar yaitu dengan memberikan layanan konseling individu, konseling kelompok yang bertujuan untuk membantu siswa mengentaskan masalah mengenai dampak *game online* dan motivasi belajar.

Bagi siswa yang tidak mengalami masalah mengenai dampak *game online* dan motivasi belajar, guru BK hendaknya juga memberikan layanan informasi dan bimbingan kelompok yang bertujuan sebagai tindakan preventif atau tindakan pencegahan agar siswa tidak mengalami masalah mengenai dampak *game online* dan motivasi belajar.

C. Peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang berminat untuk meneliti mengenai variabel yang sama maupun subjek yang sama, diharapkan dapat mengkaji lebih mendalam dengan melibatkan variabel-variabel yang lainnya seperti intensitas bermain *game online*,

kontrol diri, dukungan sosial orang tua, kepercayaan diri, dan lain sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, C.Z. 2012. *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. PT. Bounabooks.
- Azies, RN. 2011. *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Self Esteem Remaja Gamers di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang*. <http://lib.uin-malang.ac.id/thesis> (diunduh pada 10 Juli 2018).
- Febrian, Jack. 2007. *Kamus Komputer & Teknologi Informasi*. Bandung : PT. Informatika.
- George, D., & Mallery, P. 1995. *SPSS For Windows Step by Step. A simple guide and reference (10th end)*. Boston: Pearson.
- Gigih. 2014. *Hubungan Layanan Bimbingan Belajar dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Pendowo Ngablak*. Skripsi tidak diterbitkan. Salatiga. Progam Studi BK-FKIP-UKSW.
- Margaretha, S. 2008. *Dampak Buruk dan Tips Berhenti dari Kecanduan Bermain Game Online*. Dari Majalah Bahana. diterbitkan April 2008 Vol. 204.
- Manoppo. A. (2005). *Hubungan antara persepsi terhadap kompetensi dosen dengan motivasi belajar mahasiswa Fakultas Psikologi uksw*, Skrips. Fakultas Psikologi Universitas Kristen Satya Wacana (Tidak diterbitkan).
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT. Alfabeta.
- , 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT. Alfabeta.
- Soukotta, Tiffani Alma. 2016. *Pengaruh Perilaku Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X dan SMK T & I Kristen Salatiga*. Skripsi. Salatiga : Program Studi Bimbingan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Satya Wacana.
- Uno, H. B. 2008. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Winkel, 2004. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Yonelco, Lekatompessy. 2010. *Hubungan Antara Intensitas Game Online dengan Motivasi Belajar Siswa SMU Negeri 1 Salatiga*. Skripsi (Tidak diterbitkan). Salatiga: Fakuktas Psikologi Univesitas Kristen Satya Wacana.