

ARTIKEL

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS XI SMK PGRI 4 KEDIRI TAHUN PELAJARAN
2016/2017**



Oleh:

NANDA KHAKIM WARDHANA PUTRA

12.1.01.01.0144

Dibimbing oleh :

- 1. Dra. Endang Ragil W.P, M.Pd.**
- 2. Ikke Yuliani Dhian P, M.Pd.**

**BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2017**

SURAT PERNYATAAN ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

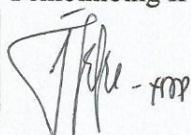
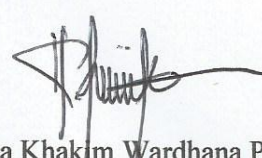
Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Nanda Khakim Wardhana Putra
NPM : 12.1.01.01.0144
Telepon/HP : 085655795100
Alamat Surel (Email) : nandakhakim94@gmail.com
Judul Artikel : Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa
Kelas XI SMK PGRI 4 Kediri Tahun Pelajaran 2016/
2017
Fakultas – Program Studi : FKIP – Bimbingan dan Konseling
Nama Perguruan Tinggi : Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi : Jalan KH. Achmad Dahlan No. 76

Dengan ini menyatakan bahwa :

- a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;
- b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 7 Agustus 2017
Pembimbing I  Dra. Endang Ragil W.P., M.Pd NIDN. 0726125801	Pembimbing II  Ikke Yuliani Dhian P., M.Pd NIDN. 0726079001	Penulis,  Nanda Khakim Wardhana P. NPM. 12.1.01.01.0144

PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI SMK PGRI 4 KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2016/2017

Nanda Khakim Wardhana Putra

12.1.01.01.0144

FKIP – Bimbingan dan Konseling

Nandakhakim94@gmail.com

Dra. Endang Ragil W.P, M.Pd. dan Ikke Yuliana Dhian, M.Pd.

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, mengenai perkembangan teknologi *internet* khususnya perkembangan *game online* yang didominasi oleh usia pelajar khususnya siswa laki-laki. Penelitian ini dilaksanakan di SMK PGRI 4 Kediri hal ini dikarenakan SMK PGRI 4 Kediri mayoritas siswanya berjenis kelamin laki-laki dan juga merupakan tempat dimana peneliti melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan sehingga peneliti kurang lebih mengetahui perilaku siswa. Penelitian ini mengambil populasi kelas XI dengan sampel 43 siswa XI SMK PGRI 4 Kediri untuk dijadikan obyek penelitian.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Adakah pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI SMK PGRI 4 Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017”. Sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui “Ada tidaknya pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI SMK PGRI 4 Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017”.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dan teknik penelitian menggunakan teknik kausal komparatif, serta angket dipilih peneliti sebagai teknik pengumpulan data. Obyek dalam penelitian ini sebanyak 43 siswa diambil dari 25% dari jumlah populasi sebanyak 165 siswa dan dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok siswa yang tidak bermain *game online* sebanyak 23 siswa dan kelompok siswa yang bermain *game online* sebanyak 20 siswa. Proses analisis menggunakan teknik analisis *Uji t Independent Test* dengan bantuan software *SPSS 16.0 for windows* dan diperoleh hasil dengan nilai t_{hitung} 32,342 lebih besar dari t_{tabel} 2,019 pada taraf signifikansi 5% dengan dk $43 - 2 = 41$, hal tersebut menunjukkan ada pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI SMK PGRI 4 Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017.

KATA KUNCI : *Game online*, motivasi belajar

I. LATAR BELAKANG

Seiring berkembangnya teknologi yang semakin canggih senantiasa mempengaruhi aspek kehidupan manusia. Salah satu aspek yang mengikuti perkembangan kemajuan teknologi yaitu ditandai dengan munculnya salah satu jenis permainan audio visual dan komputer yaitu game elektronik, salah satu contohnya adalah *game online*.

Game adalah aktifitas yang dilakukan untuk *fun* atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah (Kamus Macmillan, 2009-2011). Sedangkan Menurut Eddy Liem, Direktur Indonesia *Gamer*, *internet game* adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan secara *online via internet*, bisa menggunakan *PC (personal computer)*, atau *konsol game* biasa (PS-2, X-Box, dan sejenisnya) (Kompas cyber media, 2003). Adams & Rollings (2007) mendefinisikan *game online* sebagai permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan internet. *Game*

online berkisar dari permainan yang menggunakan teks sederhana sampai permainan yang melibatkan grafis yang kompleks dan dunia virtual yang dipenuhi oleh banyak pemain secara serempak (Anonim, 2011).

Game online dimasa sekarang begitu populer diberbagai kalangan, salah satunya populer diantara anak sekolah. Pada saat anak memasuki masa sekolah permainan anak menggunakan dimensi baru yang merefleksikan tingkat perkembangan anak yang baru. Bermain tidak hanya meningkatkan keterampilan fisik tetapi kemampuan intelektual, fantasi anak dan menumbuhkan rasa ingin menang dalam permainan, namun disisi lain jika terlalu berlebihan memainkannya maka akan muncul dampak negatif dari bermain *game online*, antara lain penurunan prestasi belajar.

Untuk menarik antusiasme para pemain *game online* sehingga *game* yang mereka miliki tidak sepi peminat pembaharuan dan perbaikan kualitas *game* terus dilakukan para produsen *game online*, pembaharuan yang terus dilakukan tersebut sangatlah wajar karena bisnis di

bidang ini sangat menjanjikan keuntungan,

salah satu contohnya adalah *game online* yang sedang naik daun saat ini yaitu *Dota 2* yang pada tahun 2013 mendapatkan penghasilan tak kurang dari \$80 Juta atau sekitar 1 Milyar Rupiah. Keuntungan tersebut hanya diperoleh melalui *microtransaction* belum termasuk hasil keuntungan dari *merchandise* yang mereka produksi dan juga pendapatan pengadaan turnamen yang dilakukan setiap tahunnya. Model *microtransaction* yang *Dota 2* gunakan adalah penjualan *item-item fashion* yang disediakan digunakan untuk mempercantik kepala, badan, senjata, *ward*, kurir, dll dari *hero* yang bersangkutan.

Tidak hanya para produsen *game online* yang mendapat keuntungan. Para pemainnya pun bisa mendapat keuntungan finansial dengan cara menjual akun mereka dan menjual *item-item fashion* yang sedang dibutuhkan orang lain. Hal seperti ini tidaklah asing di dunia *game online*, maka karena itu selain pembaharuan yang terus dikembangkan oleh para produsen *game online* yang bertujuan menarik

antusias para *gamer*, transaksi jual beli yang marak terjadi membuat sebagian remaja termotivasi untuk bermain *game online*, selain untuk bersenang-senang mereka juga bisa mendapat keuntungan finansial.

Karena merasa bahagia dengan memainkannya dan bisa mendapat keuntungan jika mau melakukan transaksi jual beli *item* dan akun *game online* maka banyak dari para *gamer* tersebut menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*, mereka termotivasi oleh dua hal tersebut yaitu kesenangan dan keuntungan sehingga bisa melupakan kewajiban yang harus dilakukan. Sebagai pelajar dampak yang dirasakan adalah mereka tidak bisa membagi waktu mereka sehingga lupa mengerjakan tugas – tugas yang diberikan oleh guru sehingga motivasi belajar yang ada pada diri mereka akan berkurang

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Wibowo (2015) pada penelitiannya yang berjudul Hubungan Permainan Game Online Dengan Penurunan Motivasi Belajar Pada Siswa Di SDN 1 Sumber Gede Kecamatan Sekampung Kabupaten

Lampung Timur Tahun 2015. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi belajar para siswa di SDN 1 Sumber Gede tahun 2015 sebagian besar rendah, yaitu sebesar 61 siswa (50,8%), sedangkan intensitas bermain *game online* para siswa SDN 1 Sumber Gede Kecamatan Sekampung Kabupaten Lampung Timur Tahun 2015 sebagian besar berlebihan yaitu sebesar 71 siswa (59,2%)

Game online yang kini semakin berkembang pesat seiring perkembangan teknologi kini telah banyak kita temui di lingkungan sekitar kita. *Game online* sendiri merupakan salah satu media hiburan yang mampu mempengaruhi suatu dinamika pendidikan dikarenakan sebagian besar peminat permainan yang kebanyakan dimainkan melalui komputer ini adalah para remaja. Tak sedikit dari para remaja tersebut mendapatkan dampak dari *game online* baik dampak positif maupun negatif. Di Sekolah SMK PGRI 4 Kediri Kelurahan Mojoroto Kecamatan Mojoroto berlokasi di Jl. KH. Achmad Dahlan/Mojoroto Gang.1 No.6 Kediri, peneliti menemukan sebuah permasalahan

bahwa beberapa dari siswa disekolah tersebut mengalami penurunan motivasi belajar, hal itu terbukti pada saat peneliti melakukan Praktik Pengalaman Lapangan 2 dimana sebagian siswa tidak memperhatikan guru yang sedang menerangkan materi pelajaran tetapi mereka lebih memilih memainkan *game online* pada *smartphone* mereka.

Dengan melihat gejala – gejala dan fenomena tersebut maka penulis mengambil judul “*Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMK PGRI 4 Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017*”

II. METODE

Dalam penelitian ini terdiri dari 2 variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat, *game online* sebagai variabel bebas dan motivasi belajar sebagai variabel terikat peneliti.

Teknik yang digunakan penelitian Kausal Komparatif yaitu teknik penelitian sebab akibat yang membandingkan 2 kelompok siswa terhadap suatu pengaruh, dengan pendekatan. Sedangkan pendekatan penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif, dimana

pendekatan kuantitatif merupakan metode yang data penelitiannya berupa angka – angka dan analisis menggunakan statistik.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK PGRI 4 Kediri pada bulan November 2016. Dimana populasi dalam penelitian ini adalah kelas XI SMK PGRI 4 Kediri yang berjumlah 165 siswa. Dengan sampel 25% dari populasi dengan jumlah siswa 43 siswa dan dibagi menjadi 2 kelompok.

Uji validasi dan reliabilitas instrumen dalam peneltian ini menggunakan bantuan SPSS 16 for windows. Untuk mengetahui nilai r_{table} instrumen *game online* dengan ketentuan $df = \text{jumlah responden} - 2$ atau $37 - 2 = 25$ kemudian dibandingkan dengan pada taraf signifikansi 5% angkanya = 0,361. Sedangkan untuk mengetahui nilai r_{table} instrumen motivasi dengan ketentuan $df = \text{jumlah responden} - 2$ atau $38 - 2 = 26$ kemudian dibandingkan dengan pada taraf signifikansi 5% angkanya = 0,320. Apabila $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka butir instrumen tersebut dinyatakan valid dan sebaliknya apabila $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ maka butir instrumen tersebut

dinyatakan tidak valid. Hasil uji validasi untuk angket *game online* yang terdiri dari 37 butir item terdapat 5 butir soal yang tidak valid maka yang dinyatakan valid adalah 32 butir soal sedangkan untuk hasil validasi angket motivasi belajar yang terdiri dari 38 butir item terdapat 5 butir soal yang tidak valid maka yang dinyatakan valid adalah 33 butir soal. Uji reliabilitas intsrumen *game online* mendapatkan hasil 0,954 dimana nilai tersebut lebih besar dari nilai r tabel yang bernilai 0,324 maka instrumen dinyatakan reliabel sedangkan untuk uji reliabilitas instrumen motivasi belajar mendapatkan hasil 0,957 dimana nilai tersebut lebih besar dari nilai r tabel yang bernilai 0,302 maka instrumen dinyatakan reliabel.

Penelti menggunakan angket dalam kegiatan peneltian, dimana angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (sugiyono, 2013:142).

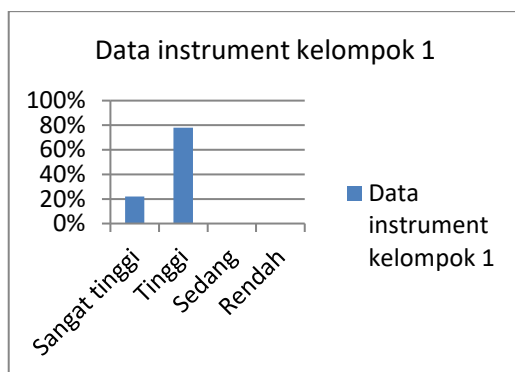
Uji independent t dipilih sebagai teknik analisis data dimana dalam pengolahan datanya terdapat

beberapa langkah yang harus dilewati yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

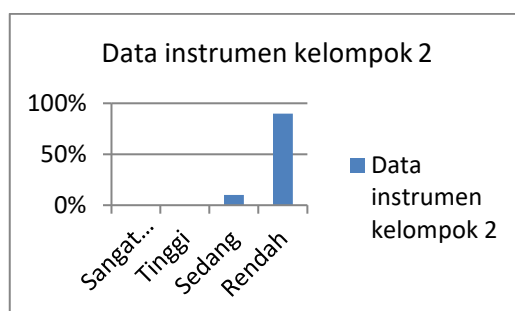
Norma keputusan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, taraf signifikansi 5%, maka sangat signifikan, akibatnya hipotesis kerja (H_1) diterima.
- Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, taraf signifikansi 5%, maka signifikan, akibatnya hipotesis kerja (H_1) diterima

III. HASIL DAN KESIMPULAN



Hasil angket kelompok 1 menunjukkan bahwa siswa yang tidak bermain *game online* memiliki motivasi belajar yang tinggi



Hasil angket kelompok 2 menunjukkan bahwa siswa yang bermain *game online* memiliki motivasi belajar rendah

Untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI SMK PGRI 4 Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017 peneliti menggunakan *uji independent t test*. Untuk proses analisis data dengan menggunakan bantuan *SPSS 16.0 for Windows*.

Analisis data yang dilakukan menggunakan bantuan *SPSS 16.0 for Windows* mendapatkan hasil uji normalitas untuk kelompok 1 sebesar 0,525 dan kelompok 2 sebesar 0,508, karena nilai kedua kelompok $>$ dari 0,05 maka dapat disimpulkan data yang digunakan berdistribusi normal, serta nilai t_{hitung} (*Equal Variance Assumed*) sebesar 32.324 dan t_{tabel} sebesar 2,019

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti di SMK PGRI 4 Kediri yang dimulai dari pengumpulan, pengolahan data dan dianalisis menggunakan *SPSS 16.0 for windows*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game online* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas XI SMK PGRI 4

Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017.
Hal tersebut terbukti dari hasil
analisis diperoleh $t_{hitung} 32,342 > t_{tabel} 2,019$.

(online), tersedia:
<http://eprints.uny.ac.id>,
diunduh 15 juni 2016

IV. DAFTAR PUSTAKA

A.M Sardiman, 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*: Jakarta: Rajawali Pers

Angela. 2013. *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir*, (online), tersedia: <http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id>, diunduh 11 juni 2016

Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta

Farihin, M. 2014. *Pengaruh Kondisi Mahasiswa dan Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ekonomi Uneversitas Yogyakarta*,

Fadillah, A.E.R. 2013. *Stres Dan Motivasi Belajar Pada Mahasiswa Psikologi Universitas Mulawarman Yang Sedang Menyusun Skripsi*, (online), tersedia: <http://ejournal.psikologi.fisip-unmul.ac.id>, diunduh 16 juni 2016

Iyannehemiah, 2013. *Dampak Online Bagi pelajar* (Online). Tersedia: <https://iyannehemiah.wordpress.com>, diunduh 13 juni 2016

Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, vol. 20, Nomor 4, Desember 2014

Kristiana, N. 2012. *Pengaruh Game Online Sara's Cooking Class Terhadap Minat dan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Jasa Boga Pada Mata Pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental Di SMKN 1 Sewon*, (online), tersedia:

- <http://eprints.uny.ac.id>,
diunduh 20 juni 2016
- Lestiani, A. 2016. *Upaya Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Melalui Metode Demonstrasi DI SDN 1 TIPARKIDUL*, (online), tersedia:
<http://repository.ump.ac.id>,
diunduh 15 juni 2016
- Microartgames, 2013. *Pengertian Game Online dan Offline* (Online). Tersedia:
<https://microartgames.blogspot.com>, diunduh 11 juni 2016
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Revandhika, 2012 *Sejarah dan Perkembangan Game Online* (Online). Tersedia :
<http://revandhika95.wordpress.com>, (online), diunduh Juli 2016
- Siagian, Sondang P. 2004. *Teori Motivasi dan Aplikasinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- W.S Winkel, 1996. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: PT Gramedia
- Warti, E. 2016. *Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di SD Angkasa 10 Halim Perdana Kusuma Jakarta Timur*, (online), tersedia:
<http://jurnalmtk.stkip-garut.acc.id>, diunduh 12 juni 2016
- Wibowo, A. 2015. *Hubungan Permainan Game Online Dengan Penurunan Motivasi Belajar Pada Siswa Di SDN 1 Sumber Gede Kecamatan Sekampung Kabupaten Lampung Timur Tahun 2015*, (online), tersedia:
<http://jurnaltiku.blogspot.co.id>, diunduh 20 September 2016