

Bermain *Game Online* melalui Media *Smartphone* dan Motivasi Belajar pada Siswa SMP di Jakarta

Reynatha Mourina¹, Wanda Natasha¹, Dedi Muhdiana^{1,2}✉

¹ Fakultas Ilmu Keperawatan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jakarta, Indonesia

² Departemen Keperawatan Dasar, Fakultas Ilmu Keperawatan, Universitas Muhammadiyah Jakarta

INFO ARTIKEL

Riwayat :

Submit: 20 Januari 2022

Revisi: 30 Mei 2022

Diterima: 14 Mei 2022

Cara sitasi:

Mourina, Reynatha., Natasha, Wanda., & Muhdiana, Dedi. (2022). Bermain game online melalui media *smartphone* dan motivasi belajar pada siswa smp di jakarta. *Ind J Nurs Sci Prac*, Vol. 5, No. 1, pp. 31-34
Doi. 10.24583/ijnspp.5.1.31-34

Penulis korespondensi:

Dedi Muhdiana
Fakultas Ilmu Keperawatan
Universitas Muhammadiyah Jakarta,
Indonesia
Jl. K.H. Ahmad Dahlan, Cirendeui,
Kec. Ciputat Tim., Kota Tangerang,
Banten, Indonesia 15419.
Phone: +628129640932
Email: dedi.muhdiana@umj.ac.id

International Journal of Nursing
Science and Practice is an **Open
Access** journal
P-ISSN: 2622-0997
Email: ijnspp@umj.ac.id

ABSTRAK

Latar Belakang: *Game online* adalah permainan yang tersedia melalui sinyal atau saluran atau koneksi yang menggunakan terhubung dengan jaringan internet. Sinyal yang dimaksud adalah saluran yang menghubungkan satu server dengan server lainnya. Motivasi belajar keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai.

Objektif: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi hubungan bermain *game online* melalui *smartphone* dengan motivasi belajar pada siswa sekolah menengah pertama di Jakarta Utara.

Metode: Penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan pendekatan *cross sectional*. Sebanyak 106 responden di Jakarta Utara dipilih menggunakan metode *random sampling* dengan stratifikasi berdasarkan siswa sekolah menengah pertama.

Hasil: Hasil penelitian menggunakan analisis statistik *Chi-square* antara hubungan bermain *game online* dengan *smartphone* dengan motivasi belajar. Diperoleh bahwa lebih banyak siswa yang memiliki motivasi belajar rendah dengan siswa yang tidak sering bermain game ($p < 0,001$).

Implikasi Klinis: Studi ini menemukan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara bermain *game online* dengan motivasi belajar pada siswa sekolah menengah pertama di wilayah Jakarta Utara.

Kata Kunci: *Game online*, Motivasi belajar

PENDAHULUAN

Perkembangan dunia teknologi di saat ini tumbuh dengan sangat pesat. Pesatnya perkembangan teknologi mencakup dalam bidang kehidupan manusia seperti kesehatan, pangan, industri, dan lain- lain dan juga perkembangan teknologi dibidang permainan, contohnya seperti *game online*. Secara universal *games* menggambarkan sebuah aplikasi yang mencerminkan kehidupan manusia didalam fitur lunak dan seakan pemain yang memainkan ke dalam dunia permainan tersebut (Akmarina, 2016).

Game online merupakan jenis *game* yang bisa diaplikasikan oleh masyarakat dalam waktu bersamaan menggunakan akses internet (Rini, 2011). Permainan *online* dapat diakses di berbagai platform, salah satunya dapat dimainkan dengan media handphone (Kiryaly, Nagygyorgy, Griffiths, & Demetrovics, 2014). Sejak munculnya permainan *online* seperti ini menjadi sangat populer sehingga mudah diakses dan banyak siswa yang tertarik untuk bermain game *online* karena pada aplikasi game yang dimiliki oleh siswa mempunyai ketertarikan yang lebih

ORIGINAL ARTICLE

yang dapat membuat siswa-siswa gemar dalam bermain *game* dibandingkan dengan motivasi belajarnya.

Permainan *online* merupakan permainan yang populer di masa sekarang, siswa yang sering bermain *game online* dapat mempengaruhi dampak psikologis untuk melakukannya terus-menerus atau disebut adiksi. Penggunaan aplikasi *game online* melalui *smartphone* dan telah mengalami kecanduan *smartphone* di Indonesia pada tahun 2017 terindikasi sebesar 6 juta dengan penggunaannya remaja kurang lebih 40% (Mustikaningrum, 2017). Walaupun jenis permainan yang menyenangkan, permainan *online* kadang menimbulkan efek terus menerus dikarenakan saat memainkan *game* lalu tidak menang dan yang dilakukan si pemain tersebut memainkannya kembali.

Masya dan Candra (2016) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa bermain *game online* dapat memiliki efek sosial, psikologis, dan fisik yang negatif. Remaja yang main *game online* dan memiliki hubungan sosial dengan keluarga dan teman jadi berkurang, karena komunikasi anak muda terbatas pada *game online*. Secara psikologis, remaja yang ketergantungan akan memikirkan permainan yang sering mereka mainkan, dan sulit berkonsentrasi untuk melakukan kegiatan belajar atau bekerja dan juga cahaya *handphone* bisa merusak mata dan saraf otak. Bermain *game online* yang berlebihan dapat mempengaruhi motivasi belajar pada siswa. Kecanduan tersebut dapat menimbulkan sifat malas belajar pada siswa, dimana hal tersebut dapat berdampak terhadap motivasi belajar pada siswa tersebut. Motivasi merupakan perubahan energi yang terjadi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya efektif dan reaksi untuk mencapai tujuan (Kurniawan, 2017). Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri remaja itu sendiri yang dapat menimbulkan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang diinginkan dapat tercapai.

Berdasarkan penelitian di Amerika Serikat (Kiralay et al, 2014) dilakukan terhadap orang tua remaja berusia antara 13 dan 18 tahun menunjukkan bahwa 86% dari anak mereka terlalu banyak menghabiskan waktu untuk bermain *video game*. Selain itu, tercatat 54 % anak laki-laki bermain *game* selama 3 jam atau lebih, dibandingkan dengan anak perempuan hanya 13%. Hasil ini menunjukkan bermain *video game* adalah

kegiatan utama yang dilakukan pada anak laki-laki.

Berdasarkan penelitian Pande & Marheni (2015), bermain *game online* dapat menyebabkan penggunaannya merasa senang dan bisa lama dalam menggunakan ponsel maka dapat meninggalkan semua kegiatan sehari-hari seperti kegiatan belajar, makan, tidur serta bersosialisasi oleh kalangan masyarakat. Sedangkan menurut Dewi (2014) orang yang memainkan *game* ini biasanya bermain sendiri, dan mungkin akan membuat ketagihan setelah bermain dalam waktu yang lama.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan pendekatan *cross-sectional* menggunakan teknik pengambilan sampel *simple random sampling*, jumlah sampel sebanyak 106 siswi kelas VIII, Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 277, Jakarta, pada Juli 2021. Analisa data dilakukan untuk melihat distribusi frekuensi dalam format jumlah dan persentase (%), juga analisa bivariat dengan menggunakan uji Chi Square. Analisa tersebut untuk mengetahui adanya hubungan bermain *game online* melalui media *smartphone* dengan motivasi belajar. Sedangkan siswa yang menyatakan tidak sering bermain *game online* terdapat 35,8%.

HASIL

Berdasarkan tabel 1 diperoleh gambaran bahwa responden dalam penelitian ini lebih banyak berjenis kelamin laki-laki (51,9%) dibandingkan perempuan (48,1%). Responden yang bermain *game online* pada siswa kelas VIII di SMP 277 yang menyatakan sering bermain *game online* terdapat 64,2% responden.

Tabel 1

Karakteristik demografi dan luaran partisipan penelitian (n=106)

Karakteristik Responden	n (%)
Jenis Kelamin, n (%)	
Laki-laki	55 (51,9)
Perempuan	51 (48,1)
Bermain game online, n (%)	
Sering	68 (64,2)
Tidak sering	38 (35,8)

Karakteristik Responden	n (%)
Motivasi belajar, n (%)	
Rendah	63 (59,4)
Tinggi	43 (40,6)

Singkatan. jumlah sampel (n); persentase (%)

Tabel 2

Hasil analisa bivariat antara bermain game online dengan motivasi belajar pada responden (n=106)

Bermain Game Online	Motivasi Belajar		Total	OR (95% CI)	P
	Rendah n (%)	Tinggi n (%)			
Sering	52 (76,5)	16 (23,5)	68 (100)	2,642 (1,578-4,423)	0,000
Tidak Sering	11 (28,9)	27 (71,1)	38 (100)		

Singkatan. jumlah sampel (n); persentase (%); Odds ratio (OR); Confidence Interval (CI); p-value (p)

Sedangkan siswa yang menyatakan tidak sering bermain *game online* terdapat 35,8%.

Pada penelitian ini (tabel 2) terdapat hasil sebaran kelompok responden yang sering bermain *game online* dengan kategori motivasi belajar rendah terdapat 52 (76,5%) dan motivasi belajar tinggi terdapat 16 (23,5%), sedangkan untuk responden yang tidak sering main *game online* dengan motivasi belajar yang rendah (28,9%) dan motivasi belajar yang tinggi terdapat (71,1%). Dapat disimpulkan bahwa siswa dengan bermain *game online* sering lebih banyak motivasi belajarnya rendah, dibandingkan dengan siswa yang tidak sering bermain *game online*. Berdasarkan hasil uji Chi Square didapatkan hasil nilai *p value* 0,000 artinya nilai *p value* $\leq 0,05$.

PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan oleh Hidayat (2017) menyatakan bahwa siswa laki-laki lebih memilih bermain *game online* karena memiliki tingkat kesulitan yang bervariasi dan terdapat unsur kekerasan di dalam permainan serta dapat dimainkan bersama teman-temannya walaupun ditempat yang berbeda, sedangkan perempuan lebih memilih permainan dengan karakteristik atau ekspresi diri dari dinilai lebih mudah dimainkan.

Pada penelitian ini didapatkan data bahwa responden bermain *game online* dengan kategori

sering. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Masya dan Candra (2016) yakni kecanduan *game online* yang dialami remaja memakan waktu yang cukup lama. Remaja bisa bermain *game* selama lebih dari 2 jam sehari atau lebih dari 14 jam seminggu. Menurut Ghuman & Griffiths ada masalah yang timbul dari bermain *game online* yang berlebihan, di antaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya prestasi akademik dan fungsi kehidupan lain yang penting.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2010) mengatakan keinginan untuk berhasil dalam belajar biasanya disebut sebagai motif pencapaian. Bila motif pencapaian adalah salah satu faktor pendorong keberhasilan dalam bekerja, siswa yang berprestasi cenderung menyelesaikan tugas dengan cepat tanpa menunda-nunda. Pada hasil penelitian ini didapatkan mayoritas siswa di SMPN 277 Jakarta mempunyai motivasi belajar yang rendah.

Uji Chi Square pada penelitian ini menunjukkan adanya hubungan antara bermain *game online* dengan motivasi belajar (*p* 0,000). Penelitian ini diperkuat oleh penelitian Theresia (2019) yang berjudul hubungan kecanduan bermain *game online* dengan motivasi belajar pada siswa SMP di Kota Bandar Lampung, penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara *game online* dengan motivasi belajar. Artinya semakin besar tingkat kecanduan pada *game online* maka semakin kecil tingkat motivasi belajar.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Arbainur (2019) penelitian ini menunjukkan terdapat hubungan antara kebiasaan bermain *game online* dengan motivasi belajar. *Game online* menurunkan tindakan positif yang dilakukan oleh anak-anak usia perkembangan. Anak-anak yang bergantung pada aktivitas permainan bisa mempengaruhi motivasi belajarnya, memperpendek waktu bersosialisasi dengan usia yang sama, dan jika keadaan ini berlangsung dalam waktu yang lama, mereka tidak tahu cara menjalin interaksi sosial. Hal ini membuat anak tidak mampu beradaptasi dengan lingkungan sosialnya (Hidayat, 2017).

KESIMPULAN & IMPLIKASI KLINIS

Penelitian yang dilakukan terhadap 106 responden yang bermain *game online* di SMPN 277 Jakarta dapat disimpulkan bahwa responden yang bermain *game*

ORIGINAL ARTICLE

online terbanyak adalah jenis kelamin laki-laki dan sebagian mayoritas responden memiliki motivasi belajar yang rendah. Terdapat hubungan yang signifikan hubungan bermain *game online* melalui media *smartphone* dengan motivasi belajar ($p < 0,000$).

Terkait motivasi belajar siswa, erat kaitannya dengan peran orang tua dan guru. Orang tua diharapkan lebih memperhatikan dan melakukan pengawasan yang lebih ketat kepada anak saat menggunakan *smartphone* terutama untuk bermain *game online*. Guru juga berperan penting dalam menanggulangi masalah penggunaan bermain *game online* dengan motivasi belajar. Peneliti menyarankan penelitian selanjutnya untuk melakukan pengembangan terhadap variabel bebas penelitian. Hal ini berguna untuk mendapatkan hasil yang lebih baik.

PERNYATAAN

Konflik kepentingan

Penelitian ini tidak melibatkan pihak berkepentingan terhadap hasil akhir.

Pendanaan

Penelitian ini tidak mendapatkan dukungan atau bantuan dana dari pihak manapun.

Kontribusi Penulis

Reynatha Mourina: Menyusun protokol penelitian, pengambilan data, analisa data, menyusun laporan penelitian.

Wanda Natasha: Pengambilan data dan menyusun laporan penelitian

Dedi Muhdiana: Formulasi ide penelitian, analisa data, interpretasi hasil analisa

DAFTAR PUSTAKA

- Akmarina, Yeny Nabila. (2016). Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Efektifitas Berkomunikasi Dalam Keluarga di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab.Kutai Timur. E-Jurnal Ilmu komunikasi: 4 (1) 189-199
- Hidayat, A. Aziz Alimul. (2017). Metodologi Penelitian Keperawatan dan Kesehatan. Jakarta: Salemba Medika
- Dimiyati & Mudjiono. 2010. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta
- Kiraly, O., Nagygyorgy, K., Griffiths, M. D., & Demetrovics, Z. (2014). Problematic online gaming. In K. P. Rosenberg & L. C. Feder (Eds.), Behavioral addictions: Criteria, evidence and treatment (pp. 61-97). London, Inggris: Academic Press.
- Kurniawan, Drajat Edy. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. Jurnal Konseling Gusjigang (3) (1). Universitas PGRI Yogyakarta.
- Masya, H & Candra, D. A. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Ajaran 2015/2016. Jurnal Bimbingan dan Konseling. Vol. 3. No. 1
- Mustikaningrum, A (2017). Pengaruh perilaku bullying terhadap motivasi belajar siswa kelas XI SMA Kristen 1 Salatiga Tahun Ajaran 2017/2017.
- Rini, A. 2011. Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak. Jakarta: Pustaka Mina.