



Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sma/Smk (Studi Pada Siswa Sma/Smk Di Kecamatan Bukit Kemuning Kabupaten Lampung Utara)

Tarisa Valenia*, Wayan Suana, Daniel Rinaldi, Undang Rosidin

Information Technology Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Lampung, Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro Street No. 1 Bandar Lampung, Indonesia

* *corresponding author*: tarisa.valenia500119@students.unila.ac.id

Received: February 20, 2024 Accepted: March 25, 2024 Online Published: April 28, 2024

Abstract: One of the uses of technology besides seeking knowledge is also useful for seeking entertainment, for example by playing online games which is the current development of information and communication technology, which is the research background. The purpose of this study was to find out whether the level of student motivation is influenced by the intensity of playing online games and how differences in the influence of female and male gender online game players have on the learning motivation level of SMA/SMK students in Bukit Kemuning District, North Lampung Regency. Data analysis by describing the research results from the collected data, using a descriptive quantitative research type. The research was conducted by distributing questionnaires involving a sample of 527 students from a population of 2107, 25% of which were taken from the research population using the Proportionate Stratified Random Sampling technique. The results showed for the entire sample that 84% of respondents had a high level of motivation or as many as 445 respondents from 527 samples. Furthermore, regarding the intensity of playing online games, it is stated that most research respondents were in the category of light online game players with a percentage of 59% or as many as 311 respondents from 527 samples. Then, the level of motivation for female and male respondents shows the results of data analysis, namely that both genders have high levels of motivation. However, based on the results of the Independent T test with a sig (2-tailed) value of $0.007 < 0.05$, it shows that there is a significant difference in effect between the two genders.

Keywords: Online Games, Learning Motivation Level, Intensity, Gender.

INTRODUCTION

Sejumlah perubahan pada pengguna teknologi memiliki beberapa dampak akibat dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada saat ini. Manfaat dari hadirnya teknologi tersebut sebagai proses pembangunan fisik maupun non-fisik, namun beberapa pengguna teknologi juga justru malah menyalahgunakannya untuk hal-hal yang tidak berguna yang dapat merugikan kehidupan bagi pengguna teknologi. Komputerisasi yang mendatangkan internet adalah salah satunya. Pesatnya pengguna internet di Indonesia mengakibatkan keterbukaan informasi dan penerimaan masyarakat khususnya siswa sekolah, yang harus mengikuti perkembangan dan perubahan teknologi untuk menuju masyarakat yang melek teknologi informasi. Besarnya penambahan jumlah pengguna internet di Indonesia setiap tahunnya berkaitan dengan perkembangan telepon seluler juga. Salah satu penelitian yang mencatat bahwa untuk siswa internet digunakan mencapai (68,4%) untuk tujuan hiburan Suana dkk (2019). Dari hasil penelitian tersebut mencapai hampir 70 persen siswa memanfaatkan jaringan internet untuk mengakses hiburan seperti *game online*. Hal ini mengakibatkan bahwa siswa memanfaatkan penggunaan internet bukan hanya sebagai sarana mencari ilmu, komunikasi dan mencari informasi saja, tetapi sebagai sarana hiburan yaitu dengan adanya *game online*.

Samuel (2010:7) *game online* disebut juga sebagai permainan yang menggunakan jaringan untuk berinteraksi dengan banyak pemain untuk melaksanakan misi, menyelesaikan permainan sampai tujuan, dan meraih peringkat tertinggi dalam dunia *game*. Rahayuni dkk (2021). *Game online* yang belakangan ini mulai marak disenangi oleh kalangan remaja berkisar usia 15-19 tahun. Menurut Nisrinafitin (2020) kekurangan dari *game online* adalah membuat kecanduan berlebihan sehingga lupa segala hal, menurunkan kebugaran tubuh, sulit berkonsentrasi saat proses belajar, merusak mata, dan kurangnya bersosialisasi. Selain kekurangan dari dampak bermain *game*, terdapat juga kelebihan dari *game online*, yaitu menambah fokus, daya pikir berkembang, kemampuan berbahasa inggris meningkat, terhibur, dan stress berkurang. Jenis permainan yang populer dimainkan oleh remaja seperti, *PUBG Mobile*, *Free Fire*, *Mobile Legend : Bang Bang*, *COC (Clash Of Clans)*, *Call of Duty*, *Point Blank*, *Minecraft*, dan lainnya. Ambisi seorang yang bermain *game* untuk memenangkan permainan ini dapat menjadi kecanduan pada permainan yang terus menerus dimainkan oleh siswa tersebut hingga memenangkan permainan tersebut. Berdasarkan data laporan indonesia tercatat sebagai negara urutan ketiga mencapai 94,5 persen jumlah pemain *video game* yang juga menggunakan internet per Januari 2022 (Databoks, 2022).

Daya tarik dari *game online* menjadikan para siswa lebih senang memainkannya, baik pada segi tampilan dan kualitas permainannya. Dilihat dari kemenarikan tampilan dapat menyebabkan kecanduan, seperti ketika seseorang kalah dalam permainan, terus mencoba sampai menang (Yusup dkk., 2021). Menurut Hurlock (1978) anak usia sekolah lebih menyukai permainan bertema pertarungan, yang membuat pemainnya akan bermain sampai mencapai kemenangan yang diinginkan tanpa memperdulikan waktu. Biasanya

permainan kelompok atau tim banyak disukai oleh anak usia sekolah, karena permainan tersebut sangat terorganisasi dan mempunyai peraturan serta bernuansa persaingan yang kuat (Rahyuni dkk., 2021). Intensitas bermain *game online* atau lama waktu bermain *game online* dan seberapa seringnya siswa bermain *game online* siswa mengakibatkan semakin banyak waktu yang dihabiskan hanya untuk bermain *game online* saja.

Situasi atau kondisi saat individu melakukan suatu aktivitas secara berulang-ulang dengan nama lain Intensitas (Hambali dkk., 2019). Jumlah satuan waktu atau tingkat frekuensi ketika bermain *game online* atau disebut intensitas bermain *game online*. Siswa yang menghabiskan waktu lebih banyak dalam sehari untuk bermain *game online*, maka semakin tinggi intensitas bermain *game online* nya, begitupun sebaliknya (Febrina, 2014). Menurut Brand dibandingkan belajar, siswa lebih banyak bermain *game* sehingga mengakibatkan kecanduan bermain *game online* (Irawan dkk., 2021). Dengan berkurangnya kesadaran siswa untuk mengontrol diri dalam bermain *game* membuat prioritas yang diberikan pada *game* lebih tinggi daripada kegiatan lain termasuk belajar. Semestinya fungsi perkembangan teknologi dimanfaatkan untuk menstimulasi motivasi belajar siswa, agar hasil yang diperoleh nantinya dapat berguna dengan baik. Sehingga, motivasi belajar menjadi salah satu kunci keberhasilan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Saptono, 2016).

Motivasi belajar ialah keadaan dalam diri seseorang yang ingin melakukan sesuatu demi mencapai tujuan. Motivasi yang baik menimbulkan kegairahan dalam diri siswa sehingga mereka mengetahui arah belajarnya. Sardiman A.M (2018) menyatakan bahwa ciri-ciri motivasi yang terdapat pada siswa di antaranya: gigih, giat, menunjukkan minat terhadap pemecahan masalah, dan dapat mempertahankan pendapat. Selain itu, fungsi dari motivasi dalam proses pembelajaran, yaitu menggerakkan siswa untuk beraktivitas dan sebagai dasar tingkah laku yang ditunjukkan oleh siswa (Sanjaya, 2010). Perkembangan teknologi yang mampu menarik perhatian siswa mengubah cara pandang siswa dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Terutama dengan ditemukannya internet yang populer di kalangan masyarakat umum, yang memberi akses kemudahan dalam melakukan kegiatan berselancar di dunia maya.

Permasalahan motivasi belajar saat ini memprihatinkan, banyaknya siswa yang memilih meluangkan waktu untuk bermain *game online* atau untuk mencari hiburan. Dengan begitu, siswa memiliki keinginan untuk belajar lebih kecil jika sudah teracuni dengan manfaat teknologi yang bisa memberikan kesenangan lebih sesuai dengan kekurangan dari bermain *game online* yang disampaikan oleh Nisrinafitin (2020) yang mengatakan bahwa motivasi belajar siswa dapat menurun akibat dari bermain *game online*. Berbeda dengan hasil penelitian yang dilakukan Rifqi (2020), yang menyatakan bahwa sebesar 65% *game online* berdampak positif, karena *game online* sebagai pengasah otak siswa dan dapat mengurangi rasa stress yang ada. Selain itu, adanya *game online* membuat 37% siswa mampu menyesuaikan waktu antara belajar dengan waktu untuk bermain *game online*. Sedangkan penelitian lain yang memaparkan bahwa rendahnya

motivasi belajar siswa disebabkan oleh banyaknya waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online*, sehingga *game online* berdampak negatif terhadap keinginan belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor seperti faktor dari dalam maupun faktor dari luar yang dapat membuat motivasi belajar menjadi rendah karena *game online* (Triatmojo, 2019).

Menurut penelitian Rahyuni dkk (2021) bermain *game online* hanya berdampak buruk terhadap siswa yang secara terus menerus menghabiskan waktu untuk bermain *game online*. Sejalan dengan hasil penelitian Sundara dkk (2020) bahwa pengaruh antara *game online* terhadap motivasi belajar siswa memiliki pengaruh negatif yang signifikan dengan tingkat motivasi belajar siswa berada pada kategori sedang. Penelitian oleh Triatmojo (2019) menyatakan bahwa semakin banyak siswa menghabiskan waktu bermain *game online* maka motivasi belajar siswa semakin rendah dan sebaliknya. Berbeda dengan hasil penelitian oleh Ali dan Dwikurnianingsi (2019) yang menyatakan adanya pengaruh yang signifikan akibat bermain *game online* yang dampaknya terhadap motivasi belajar siswa, hasil penelitian tersebut hanya menyebutkan bahwa terdapat pengaruh antara *game online* dan motivasi belajar siswa, tidak menyebutkan pengaruh yang timbul positif atau negatif.

Hasil penelitian yang menyatakan bahwa perempuan dengan jumlah 82 siswa dan persentase 23,6% lebih sedikit dibandingkan dengan persentase 76,4% dari gender laki-laki yang berjumlah 266 siswa yang bermain *game online* (Nikmah, 2016). Hasil penelitian yang menyebutkan bahwa perbedaan pengaruh gender pemain *game online* terhadap motivasi belajar siswa, dimana remaja laki-laki cenderung lebih sering bermain *game* dibandingkan remaja perempuan. Menurut Hoeft et al (2008) memang laki-laki lebih gampang mengalami kecanduan bermain *game* dibandingkan perempuan. Perbedaan gender untuk pengaruh bermain *game online* terhadap motivasi belajar penelitian ini juga memiliki hasil analisis bahwa laki-laki lebih sering bermain *game* dibandingkan perempuan persentasenya mencapai 60%. Perempuan lebih memanfaatkan *internet* untuk melakukan hal lain seperti *chatting* dan membuka sosial media, dibandingkan untuk bermain *online game*. Selain itu, beberapa penelitian mengungkapkan bahwa anak perempuan jika dibandingkan untuk hal bermain *game online*, lebih didominasi oleh anak laki-laki, karena laki-laki lebih mudah menjadi kecanduan terhadap *game* dan lebih banyak menghabiskan waktu sampai berada dalam toko *game* elektronik atau sering disebut *warnet* (Nugraha, 2019).

Penulis mengangkat beberapa pertanyaan yang menjadi rumusan masalah yang akan diteliti pada penelitian ini yang merujuk dari beberapa perbedaan hasil penelitian diatas, untuk memberikan hasil yang sebelumnya belum banyak dihasilkan oleh peneliti terdahulu, yaitu : 1) Bagaimana tingkat motivasi belajar siswa yang bermain *game online*; 2) Bagaimana perbedaan pengaruh dari 3 kategori intensitas bermain *game online* terhadap tingkat motivasi belajar siswa; 3) Bagaimana tingkat motivasi pemain *game online* gender laki-laki dan perempuan; 4) Bagaimana perbedaan pengaruh *game online* terhadap tingkat motivasi belajar siswa ditinjau dari perbedaan gender.

METHOD

Metode penelitian deskriptif kuantitatif bertujuan untuk mendeskripsikan data dan hasil analisis data yang terkumpul secara objektif dengan menggunakan angka yang digunakan dalam penelitian ini. Seluruh siswa SMA/SMK yang ada di Kecamatan Bukit Kemuning, Kabupaten Lampung Utara menjadi populasi penelitian. Adapun teknik *Proportionate Stratified Random Sampling*, merupakan teknik dengan fungsi, apabila populasi memiliki anggota atau unsur yang tidak sama dan berjenjang secara sepadan yang dijadikan penulis sebagai teknik sampling. Sampel pada penelitian ini terdapat 3 sekolah menengah yaitu SMA N 1 Bukit Kemuning, SMK YP Bukit Kemuning, dan SMK N Bukit Kemuning. Teknik pengumpulan data menggunakan angket terhadap responden yang berjumlah 527 siswa, setiap responden menjawab pertanyaan dan pernyataan pada angket yang diberikan peneliti. Instrumen yang digunakan berupa angket, dengan 6 pernyataan untuk variabel *game online* dan 11 pernyataan untuk variabel motivasi belajar, dengan total 17 pernyataan. Sebelum angket disebar dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Analisis dengan bantuan uji *one way anova* dan uji *independent sample T-test* digunakan penulis untuk menganalisis data hasil penelitian.

RESULT AND DISCUSSION

Penelitian bertujuan untuk melihat pengaruh pada setiap kategori pemain *game online* terhadap tingkat motivasi belajar siswa. Setelah dilakukan pengambilan data pada 527 siswa SMA/SMK di Kecamatan Bukit Kemuning, Kabupaten Lampung Utara, dengan metode sebar angket, menghasilkan data pada setiap kategori pemain *game online* yakni :

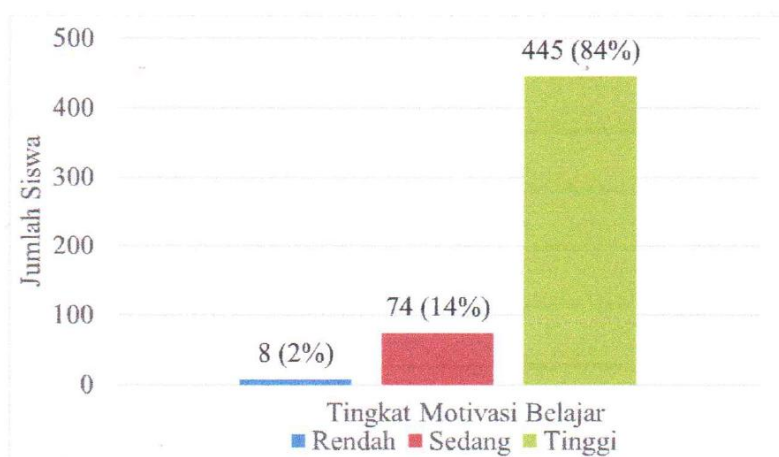
Tabel 1. Kategori intensitas bermain *game online*

Intensitas	Kategori	Jumlah Responden	Persentase
Lebih dari 7 jam/hari	Berat	45	9%
2 sampai 7 jam/hari	Sedang	171	32%
Kurang dari 2 jam/hari	Ringan	311	59%
Jumlah		527	100%

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa sebesar 59% responden dengan frekuensi 311 responden dari 527 responden, bermain *game online* ada di kategori ringan, dengan intensitas bermain kurang dari 2 jam/hari. Artinya hampir setengah dari sampel yang bermain *game online* dengan gender perempuan maupun laki-laki, masih berada di kategori ringan. Sehingga siswa masih memiliki waktu untuk digunakan belajar. Sejalan dengan penelitian oleh Anjayani dkk (2020) menyatakan bahwa sebagian besar siswa yang menjadi sampel penelitian berkategori sedang yaitu sebanyak 61 siswa (65,6%) dan memiliki waktu bermain *game online* 14 jam/minggu. Merujuk dari hasil penelitian terdahulu peneliti mengkategorikan tingkat pemain *game online* menjadi 3 kategori untuk intensitas bermain *game online* yang terdapat pada tabel 1.

Namun dari penelitian oleh Asri dkk (2022) menyatakan bahwa kecanduan *game online* dapat dilihat dari lama bermain *game online* mencapai 5–9 jam sehari. Dalam situasi ini, dapat dikatakan bahwa responden pada penelitian yang dilakukan penulis, didominasi oleh responden yang bermain *game online* kurang dari 2 jam/hari atau berada di kategori ringan, artinya belum termasuk kedalam kategori kecanduan bermain *game online*. Namun ada beberapa siswa yang berada di kategori berat yang mengalami kecanduan *game online*, meluangkan waktu lebih untuk bermain *game online*. Pada penelitian menyebutkan bahwa pada responden yang motivasi belajarnya rendah merupakan siswa yang bermain *game online* secara terus menerus. Namun, setiap siswa yang bermain *game online* dengan kategori berat, kategori sedang dan kategori rendah sama sama memiliki tingkat motivasi yang tinggi untuk belajar, sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan penulis. Sehingga, temuan baru yang bertentangan dengan hasil penelitian oleh Octavia dkk. (2020).

Setelah diketahui kategori pemain *game online*, selanjutnya penulis melakukan analisis statistik deskriptif untuk mengetahui pada setiap kategori pemain *game online*, berada pada tingkat motivasi apa, berdasarkan hasil analisis, namun untuk sebelum mengetahui tingkat motivasi pada setiap kategori, diberikan terlebih dahulu tingkat motivasi pada responden secara keseluruhan, sebagai berikut :



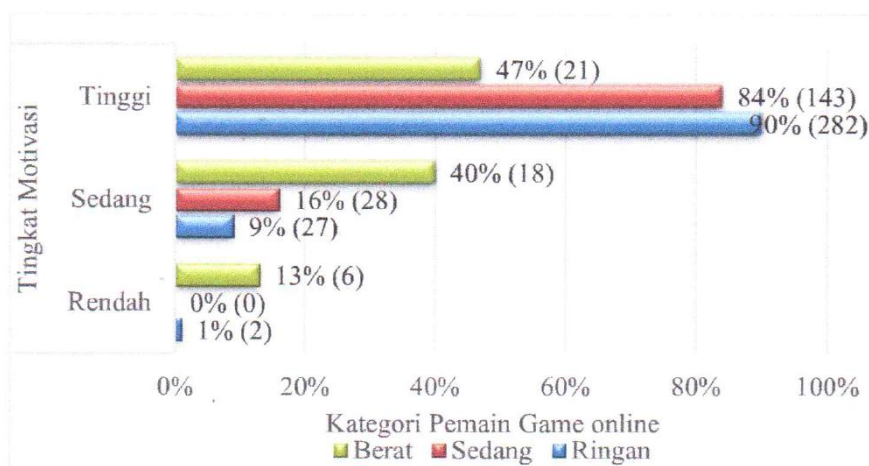
Gambar 1. Tingkat motivasi belajar responden secara keseluruhan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa sebesar 59% dengan frekuensi sebesar 311 responden penelitian bermain *game online* ada di kategori ringan, dengan intensitas bermain kurang dari 2 jam/hari. Pada kategori sedang banyak frekuensi respondennya 171 responden atau sebanyak 32% dari sampel penelitian. Sedangkan untuk kategori berat sebesar 9% yang artinya hanya sedikit responden yang memainkan *game online* lebih dari 7 jam/hari hanya 45 responden dari 527 responden yang ada.

Nisrinafatin (2020) menyatakan bahwa siswa yang tidak meninggalkan pekerjaan rumah, dan menghabiskan waktu untuk bermain *game* dapat menurunkan motivasi belajar, sehingga membuat *game online* menjadi berdampak negatif. Pernyataan tersebut bertentangan dengan hasil temuan

penulis, yang menyatakan bahwa siswa yang menjadi sampel penelitian yang bermain *game online*, 84% memiliki tingkat motivasi yang tinggi. Sehingga siswa yang bermain *game online* tidak menurunkan tingkat motivasi belajar nya. Searah dengan pernyataan oleh Harun dan Arsyad (2020) yang menyatakan bahwa dampak positif dari *game online* yaitu menjadikan siswa bersemangat dalam aktivitas, lebih berkonsentrasi, dan mudah bergaul dengan sebaya dan kemampuan berbahasa Inggris menjadi meningkat.

Mauki dkk (2021) dengan hasil penelitiannya yang searah, yaitu bahwa hampir lebih dari 60% siswa SMK tersebut mempunyai motivasi belajar yang tinggi, dari hasil belajar pada siswa yang menjadi sampel penelitian. Selanjutnya hasil penelitian menunjukkan bagaimana tingkat motivasi pada setiap kategori pemain *game online*, dengan ini dapat diketahui lebih dalam tingkat motivasi belajar siswa yang bermain *game online* pada kategori berat (> 7 jam/hari), kategori sedang (2–7 jam/hari), dan kategori ringan (< 2 jam/hari), sebagai berikut:



Gambar 2. Tingkat motivasi belajar siswa pada 3 kategori pemain *game online*

Berdasarkan hasil analisis menyatakan bahwa pada setiap kategori pemain *game online* memiliki tingkat motivasi yang tinggi. Kesamaan tingkat motivasi antara ketiga kategori pemain *game online* ini, menarik temuan yaitu sebenarnya *game online* tidak menjatuhkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, tidak selalu pengaruh yang timbul ketika siswa bermain *game online* terhadap motivasi belajar adalah pengaruh yang buruk. Banyak siswa yang bermain *game online* baik itu di kategori berat, sedang, ataupun ringan tetapi pengaruh yang dihasilkan menuju ke pengaruh yang positif atau memiliki motivasi belajar pada tingkat yang tinggi berdasarkan hasil penelitian oleh penulis.

Sedangkan hasil penelitian oleh Hamranani dkk (2021) yang menyatakan bahwa kategori tidak normal (lebih dari 3 jam/hari) pada siswa berjumlah 113 siswa (86,9%) untuk lama penggunaan *game online* dalam sehari. Dan juga sebanyak 113 siswa tersebut berada pada tingkat motivasi yang sedang. Hal ini, berbeda hasil bahwa setiap responden yang berada pada kategori pemain *game online* berat, sedang, dan ringan, sama sama memiliki tingkat motivasi belajar

yang tinggi dari penelitian yang dilakukan penulis. Sehingga didapatkan temuan pada penelitian ini, bahwa tingkat motivasi belajar siswa tidak turun akibat dari intensitas bermain *game online*.

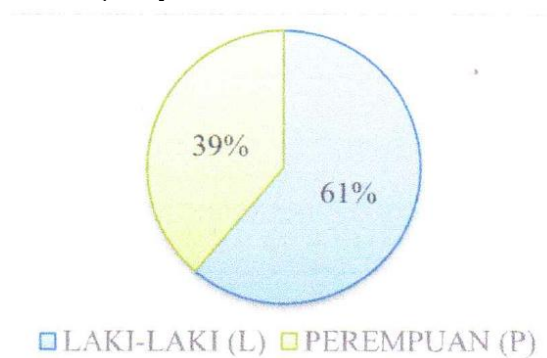
Berlandaskan hasil analisis sebelumnya, analisis statistik yang digunakan artinya hasil dari analisis tersebut hanya dilakukan untuk mengetahui tingkat motivasi pada setiap kategori pemain *game online*. Sehingga, untuk mengetahui perbedaan pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar online, dilakukan analisis statistik inferensial dengan *Uji One Way Anova*. *Uji One Way Anova* digunakan dalam penelitian ini, untuk mengungkap secara detail apakah benar diantara ketiga kategori memiliki perbedaan yang signifikan pada pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa. Adapun hasil uji nya sebagai berikut :

Tabel 2. Uji one way anova perbedaan pengaruh 3 kategori pemain *game online*

Rata-rata Skor Motivasi Belajar	Sig.
<i>Between Groups</i>	,000
<i>Within Groups</i>	

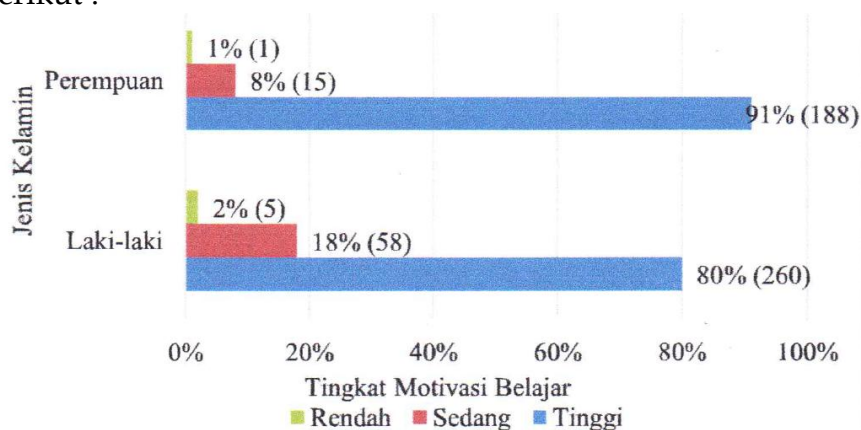
Berdasarkan tabel di atas menyatakan nilai signifikan motivasi belajar siswa adalah 0,000 yang artinya lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Hal ini berarti dari ketiga kategori intensitas bermain *game online*, terdapat perbedaan pengaruh bermain *game online* terhadap motivasi belajar yang signifikan. Setelah melakukan uji *One Way Anova*, dengan hasil yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara ketiga kategori intensitas bermain *game online* pada responden. Hasil penelitian berkaitan dengan penelitian oleh Sukotta (2016) hanya mencari sebatas berpengaruh atau tidak motivasi belajar siswa akibat bermain *game online*. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan penulis, penelitian mengetahui bagaimana pengaruh dari bermain *game online* pada 3 kategori yang telah ditetapkan penulis dan penulis juga membedakan antara pemain *game online* bergender perempuan dan laki-laki. Bertujuan untuk mencari secara rinci bagaimana pengaruh bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa.

Selanjutnya tujuan lain dari penelitian ini untuk melihat apakah ada perbedaan pengaruh yang muncul dari pemain *game online* perempuan dan laki-laki terhadap motivasi belajarnya.



Gambar 3. Diagram jenis kelamin responden penelitian

Berlandaskan gambar di atas, responden laki-laki lebih banyak dengan frekuensi sebanyak 321 responden dibandingkan responden dengan gender perempuan sebanyak 206 responden. Menurut penelitian Liti Remildo Henukh dan kawan-kawan menyatakan bahwa *game online* memberikan kontribusi kurang dari 40 % terhadap motivasi belajar, namun walaupun demikian siswa dapat mengatur waktu belajar dan bermain *game online* dengan baik, kemudian siswa yang bermain *game online* mempunyai fokus yang baik, mempunyai kemampuan analisis dalam memecahkan masalah, sehingga pengaruh *game online* menimbulkan pengaruh yang positif terhadap motivasi belajar (Henukh dkk., 2022). Namun dari hasil penelitian belum dianalisis mengenai perbedaan pengaruh gender pemain *game online* terhadap motivasi belajar. Belum adanya analisis yang dilakukan peneliti terdahulu, membuat penulis ingin mengembangkan penelitian terdahulu dengan menganalisis juga perbedaan pengaruh pemain *game online* ditinjau dari perbedaan gender. Adapun hasil analisis untuk tingkat motivasi pada setiap gender yang dilakukan penulis sebagai berikut :



Gambar 4. Tingkat motivasi responden laki-laki dan perempuan

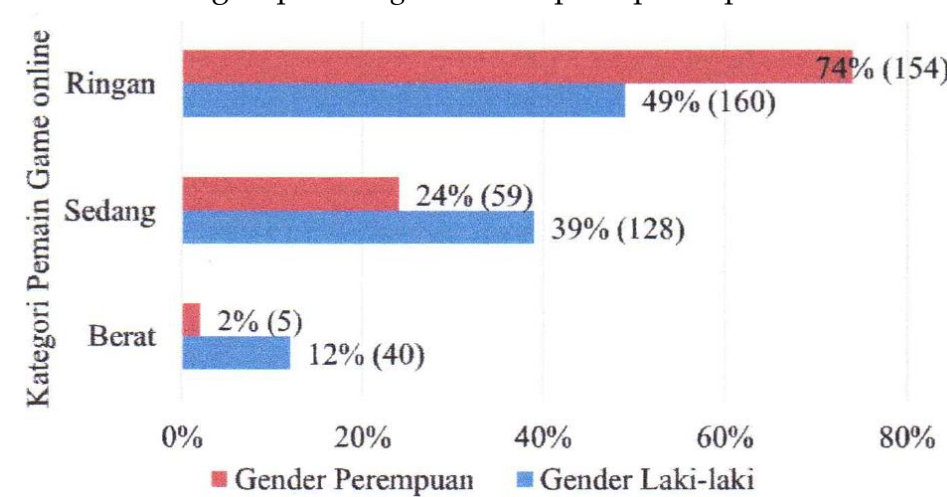
Pada Gambar 4, hasil analisis menyatakan bahwa pada pemain *game online* dengan perbedaan gender perempuan dan laki-laki, keduanya sama-sama memiliki tingkat motivasi yang tinggi. Sedangkan penelitian oleh Miswanto dkk (2020) yang menunjukkan hasil bahwa siswa yang bermain *game online* dengan kategori sedang persentase rata-rata sebesar 94,57% bagi siswa perempuan dan laki-laki. Sedangkan pada hasil penelitian yang dilakukan penulis yang menyatakan bahwa 91% siswa perempuan dan 80% siswa laki-laki mempunyai tingkat motivasi yang tinggi artinya untuk gender perempuan dan laki-laki yang bermain *game online* memiliki motivasi belajar pada tingkat tinggi.

Penelitian yang dilakukan Malini dan Fridari (2019) menyatakan bahwa motivasi perempuan mempunyai motivasi yang lebih tinggi sebesar 91,55% dari pada laki-laki sebesar 85,09% pada remaja laki-laki. Sejauh ini belum banyak penelitian yang menjelaskan secara khusus terkait tingkat motivasi pemain *game online* dengan perbedaan gender laki-laki dan perempuan. Dalam hal ini, temuan yang dilakukan penulis untuk memaparkan secara khusus, bahwa untuk pemain

game online baik itu perempuan dan laki-laki mempunyai tingkat motivasi belajar yang sama yaitu berada pada tingkat motivasi belajar yang tinggi.

Selanjutnya dianalisis juga antara kedua gender, berada pada kategori mana dan antara perempuan dan laki-laki paling banyak berada pada kategori pemain *game online* mana. Hasil analisis sebagai berikut :

Gambar 5. Kategori pemain *game online* pada perempuan dan laki-laki



Setelah dikelompokkan berdasarkan kategori nya, yang menyatakan bahwa perempuan dan laki-laki paling banyak berada pada kategori yang sama yaitu kategori pemain *game online* yang ringan. Pada tabel di atas, bahwa siswa dengan gender laki-laki dan perempuan didominasi berada pada kategori pemain *game online* ringan atau dengan kata lain bermain *game online* kurang 2 jam/hari. Penelitian oleh Miswanto dkk (2020) yang menyatakan bahwa dengan persentase rata-rata sebesar 94,57% siswa laki-laki dan perempuan yang kecanduan bermain *game online* serta keduanya berada pada kategori sedang.

Temuan yang ada pada penelitian ini berbeda penelitian terdahulu, dimana belum banyak ditemukan hasil penelitian yang membahas dan menganalisis tingkat motivasi belajar siswa yang berada pada kategori intensitas bermain *game online* dan dibedakan pula untuk jenis kelamin perempuan dan laki-laki. Hasil penelitian ini, menyatakan bahwa responden didominasi berada pada kategori ringan, atau bermain *game online* kurang dari 2 jam/hari baik pada gender perempuan maupun laki-laki. Selanjutnya penulis melakukan uji T, untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan pengaruh yang timbul antara *game online* terhadap motivasi belajar siswa. Berikut hasil analisis untuk perbedaan pengaruh ketiga kategori intensitas bermain *game online* ditinjau dari data responden perempuan dan responden laki-laki, sebagai berikut :

Tabel 3. Uji T perbedaan pengaruh antara ketiga kategori pemain *game online* perempuan dan laki-laki

Kategori	Nilai Sig (2-tailed)	Pengambilan Keputusan	Keterangan
Berat	0,194	$0,194 > 0,05$	Tidak adanya perbedaan pengaruh yang signifikan antara perempuan dan laki-laki ditinjau dari intensitas bermain <i>game online</i>
Sedang	0,469	$0,469 > 0,05$	Tidak adanya perbedaan pengaruh yang signifikan antara perempuan dan laki-laki ditinjau dari intensitas bermain <i>game online</i>
Ringan	0,186	$0,186 > 0,05$	Tidak adanya perbedaan pengaruh yang signifikan antara perempuan dan laki-laki ditinjau dari intensitas bermain <i>game online</i>

Berdasarkan hasil uji T, menyatakan antara responden yang bermain *game online* berada dikategori berat, sedang, dan ringan pada gender perempuan dan gender laki-laki tidak memiliki perbedaan pengaruh *game online* bagi motivasi belajar siswa yang signifikan. Dengan demikian, berarti antara kedua gender memiliki pengaruh motivasi belajar yang sama pada setiap perbedaan kategori bermain *game online*.

CONCLUSION

Berlandaskan hasil penelitian dan hasil analisis yang dilakukan penulis, secara keseluruhan sebesar 445 responden dari 527 sampel penelitian memiliki tingkat motivasi yang tinggi sebesar 84%. Selanjutnya untuk 3 kategori intensitas siswa yang memainkan *game online*, ketiganya mempunyai tingkat motivasi belajar yang tinggi dengan persentase 47% siswa pada kategori berat memiliki motivasi yang tinggi, kemudian 84% untuk kategori sedang dan 90% untuk kategori ringan. Sehingga walaupun siswa bermain *game online* namun tetap memiliki tingkat motivasi belajar yang tinggi. Selanjutnya, dengan persamaan tingkat motivasi belajar pada setiap kategori, nilai signifikan motivasi belajar siswa adalah 0,000 yang artinya lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) didapatkan pada uji *one way anova*. Artinya, dari nilai yang dihasilkan menyatakan bahwa antara ketiga kategori memiliki perbedaan pengaruh motivasi belajar yang signifikan.

Selanjutnya kesimpulan lain dari penelitian ini, menyatakan bahwa pada analisis perbedaan gender yang dilakukan penulis, menyatakan bahwa antara pemain *game online* gender laki-laki maupun perempuan memiliki perbedaan pengaruh yang signifikan untuk pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar

siswa. Secara keseluruhan sekitar 80% responden laki-laki memiliki tingkat motivasi yang tinggi dan 91% responden perempuan memiliki tingkat motivasi belajar yang tinggi juga. Sehingga antara pemain *game online* gender perempuan dan laki-laki, tidak memiliki tingkat motivasi yang berbeda baik pada kategori pemain *game* berat, sedang, dan ringan. Bagi peneliti selanjutnya penulis memberikan saran agar melakukan komunikasi yang intens dengan para siswa yang bermain *game online* terlebih dahulu, untuk mengetahui secara intens faktor lainnya yang dapat menurunkan tingkat motivasi belajar siswa yang bermain *game online*. Selain itu, diharapkan siswa dapat mempertahankan tingkat motivasi belajarnya, dan dapat menggunakan waktu luang sebaik mungkin, sehingga tidak memicu kecanduan bermain *game online*.

REFERENCES

- Ali, Z., & Dwikurnaningsih, Y. (2019). Pengaruh Dari Dampak *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga. *GENTA MULIA*, X(1), 122-133.
- Anjayani, S., Susilowati, T., Dwi Prajayanti, E., & Mursudarinah. (2020). Hubungan Durasi Waktu Bermain *Game online* Dengan Praktik Personal Hygiene Pada Siswa SMK Negeri 2 Surakarta. *Jurnal Ilmu Dan Teknologi Kesehatan*, II(2), 46-93.
- Asri, A. R., Saman, A., & Umar, N. F. (2022). Kecanduan *Game online* Siswa dan Penanganannya Pada Era Pandemi : Studi Kasus Siswa Sekolah. *PINISI JOURNAL OF ART, HUMANITY & SOCIAL STUDIES*, 2(6), 190-200.
- Databoks. (2022). Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia#>
- Febrina, C. La. (2014). Pengaruh Intensitas Bermain *Game online* Terhadap Agresivitas Siswa Effect Of the Intensity Of Playing Online Game to the students Aggression. *Jurnal Ilmiah Visi P2TK PAUD NI*, 09(1), 28-35.
- Hamranani, S. S. T., Kusumaningrum, P. R., Permatasari, D., & Setyawan, E. A. (2021). Hubungan Lama Penggunaan *Game online* Dengan Motivasi Belajar Pada Remaja. *Prosiding Seminar Nasional UNIMUS*, 4, 1570-1579.
- Harun, F., & Arsyad, L. (2020). Dampak *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Educator (Directory of Elementary Education Journal)*, 1(2), 139-155. <https://doi.org/10.58176/edu.v1i2.79>
- Henukh, L. R., Abolladaka, J., & Simanungkalit, E. F. B. (2022). Pengaruh *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Lobalain. *Journal Economic Education, Business and Accounting (JEEBA)*, 1(1), 1-6.

- Hoeft, F., Watson, C. L., Kesler, S. R., Bettinger, K. E., & Reiss, A. L. (2008). Gender differences in the mesocorticolimbic system during computer *game-play*. *J Psychiatr.*
- Irawan, S., & Siska W., Di. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan *Game online* Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1), 9–19.
- Malini, G. A. N. D., & Fridari, I. G. A. D. (2019). Perbedaan motivasi belajar siswa ditinjau dari jenis kelamin dan urutan kelahiran di SMAN 1 Tabanan dengan sistem full day school. *Jurnal Psikologi Udayana*, 032, 145–155. <https://ojs.unud.ac.id/index.php/psikologi/article/view/52513>
- Mauki, R. S., Supriatna, E., & Pahlewi, R. (2021). Studi Deskriptif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Xi Di Smk Taruna Mandiri. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4(6), 438–444. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i6.8365>
- Maulidar, Hambali, & Aklima, F. N. (2019). Hubungan Intensitas Bermain *Game online* Dengan Prestasi Belajar Siswa Di Sd Negeri 2 Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(2), 302–310.
- Miswanto, Armitasari, & Muhazir. (2020). Kecanduan *Game online* Ditinjau Dari Jenis Kelamin Laki-Laki dan Perempuan. *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling*, 2009, 43–51.
- Nikmah, A. (2016). *KECENDERUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA KALANGAN MAHASISWA*. Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Jember 2020, 1, 1–21. <http://repository.unmuhjember.ac.id/1096/1/ARTIKEL%20JURNAL.pdf>
- Nisrinafatina. (2020). Pengaruh *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal EDUKASI NONFORMAL*, 1(2), 71–82. <https://doi.org/10.21070/jees.v1i2.442>
- Nugraha, A. P. (2019). *Hubungan antara intensitas bermain game online yang mengandung unsur kekerasan dengan perilaku agresi pada komunitas game online di salatiga*.
- Octavia, G. J., Surilena, S., & Gustiawan, E. (2020). Hubungan Adiksi Online *Game* Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Di Jakarta Utara. *Damianus: Journal of Medicine*, 19(2), 113–117. <https://doi.org/10.25170/djm.v19i2.1243>

- Rahyuni, Yunus, M., & Hamid, S. (2021). The Effect of Online Games on Learning Motivation and Learning Achievement of Students in SD Pammana District Wajo Regency. *Bosowa Journal of Education*, 1(2), 65–70.
- Rifqi, H. (2020). *Penggunaan Game online di Kalangan Siswa (Studi Kasus SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat)*.
<http://repository.umj.ac.id/4408/%0Ahttp://repository.umj.ac.id/4408/1/SKRIPSI.pdf>
- Sanjaya, W. (2010). *Kurikulum dan pembelajaran, Teori dan praktek Pengembangan Kurikulum KTSP*. Kencana.
- Saptono, Y. J. (2016). Motivasi dan Keberhasilan Belajar Siswa. *REGULA FIDEI: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 1(1), 189–212.
- Sardiman A.M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers.
- Sukotta, T. A. (2016). Pengaruh Bermain Game online terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X dan XI SMK T & I Kristen Salatiga.
- Suana, W., Riyanda, A. R., & Putri, N. M. A. A. (2019). Internet Access and Internet Self-efficacy of High School Students. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 5(2), 110–117.
<https://doi.org/10.26858/est.v5i2.8397>
- Sundara, K., Hafsah, H., & 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. <https://doi.org/10.31764/civicus.v8i2.2885>
- Trimanjo, D. W. (2019). Kontribusi perilaku game online terhadap motivasi belajar siswa SMA. *Cognicia*, 7(4), 527–538.
<https://doi.org/10.22219/cognicia.v7i4.9263>
- Yusup, I. R., Kurniati, T., Airin, A. L. P., Rahayu, D., & Fuziawati, L. (2021). Pengaruh Penggunaan Game online Terhadap Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 36–39.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.763>