YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN : 2808-2346
e-ISSN : 2808-1854

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v4i5.3787

HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI SMK NEGERI 3 MUKOMUKO

The Relationship Between Online Game Addiction and Learning Motivation Among 11th-Grade Students at SMK Negeri 3 Mukomuko

Sucie Alenta Putri[1], Linda Fitria[2], Yuliawati Yunus[3]
Universitas Putra Indonesia YPTK, Padang
Suciealenta26@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Aug 22, 2024	Aug 25, 2024	Aug 28, 2024	Aug 31, 2024

Abstract

This This research aims to determine the relationship between online game addiction and the learning motivation of class XI students at SMK Negeri 3 Mukomuko. The method used in this research is descriptive quantitative correlational. The population in this study was 127 people. The sampling technique used was stratified random sampling, resulting in a total sample of 96 people. Based on the instrument used in data collection in this research, it is a questionnaire prepared according to the Likert scale model. Data analysis was carried out using SPSS and Microsoft Excel. Based on the research results, the rcount value is 0.837 > rtable 0.198, it can be concluded that there is a significant connection between online game addiction and the learning motivation of class XI students at SMK Negeri 3 Mukomuko.

Keywords : Addiction, Online Game, Learning Motivation

Jurnal Yasin is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan motivasi belajar siswa kelas XI SMK Negeri 3 Mukomuko. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif korelasional. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 127 orang. Teknik pengambilan sampling yang digunakan adalah *stratified random sampling*, sehingga diperoleh jumlah sampel sebanyak 96 orang. Berdasarkan instrument yang digunakan dalam pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket yang disusun menurut model skala likert. Analisis data yang dilakukan dengan menggunakan SPSS dan Microsoft Excel. Berdasarkan hasil penelitian nilai rhitung 0,837 > rtabel 0,198 maka dapat disimpulkan bahawa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan motivasi belajar siswa kelas XI SMK Negeri 3 Mukomuko.

Kata Kunci : Kecanduan *Game online*, Motivasi Belajar

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat pada zaman ini serentak membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan. Salah satu hasil dari perkembangan yang sangat menonjol pada era sekarang ini adalah internet. Internet telah menjadi salah satu sarana utama dalam pemenuhan kebutuhan hidup manusia. Hingga saat ini internet telah menghasilkan multi manfaat bagi manusia (dari anak-anak sampai orang dewasa). Salah satu manfaat internet yang cukup besar berhubungan dengan hiburan. Hal ini dialami oleh semua kalangan teristimewa anak-anak dan remaja. Hiburan internet yang cukup banyak dinikmati adalah *game online*. *Game online* sering diidentikan dengan permainan video *game* dengan menggunakan jaringan internet (Matur et al., 2021).

Game online merupakan permainan yang dimainkan melalui jaringan internet, yang memungkinkan pemain untuk berinteraksi dan berkompetisi dengan pemain lain dari seluruh dunia. Meskipun *game online* dapat menjadi hiburan yang menyenangkan, namun kecanduan terhadapnya dapat memberikan dampak negatif pada prestasi akademik dan motivasi belajar siswa (Lebho et al., 2020).

Bermain *game* secara *online* menggunakan internet digemari banyak kalangan, tidak hanya bagi anak-anak atau remaja, namun juga dewasa awal hingga menjelang lanjut usia (Dewi et al., 2023). Perilaku anak-anak dan remaja yang memainkan *game online* ini menyebabkan timbulnya keprihatinan dari para orang tua dan guru, yang menganggap bahwa kebiasaan bermain tadi tersebut berpengaruh buruk pada prestasi akademis dan perilaku sosial mereka (Irawan & Siska W., 2021). Idealnya seorang siswa lebih mementingkan sekolah daripada bermain *game online* agar siswa tersebut memiliki sikap yang positif terhadap sekolahnya. Tetapi pada kenyataannya masih banyak siswa yang lebih mementingkan bermain *game online*

daripada sekolah, sehingga siswa tersebut memiliki motivasi belajar yang rendah (Abdi & Karneli, 2020).

Studi yang dilakukan oleh Lembaga Penelitian Teknologi Informasi (LPTI) tahun 2022 menunjukkan bahwa lebih dari 60% siswa SMA/SMK di Indonesia mengakui kerap memainkan *game online* selama jam pelajaran(Husain & Basri, n.d.). Data ini mengindikasikan bahwa kecanduan *game online* telah menjadi masalah yang cukup serius di kalangan pelajar Indonesia. Kecanduan *game online* dapat menyebabkan siswa kehilangan fokus dan motivasi dalam belajar. Mereka cenderung lebih tertarik untuk menghabiskan waktu bermain *game* daripada belajar atau mengerjakan tugas sekolah. Hal ini dapat berdampak pada penurunan prestasi akademik dan kurangnya motivasi dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan siswa dalam proses belajar. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan lebih tekun, disiplin, dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran serta mengerjakan tugas-tugas sekolah. Sebaliknya, siswa yang memiliki motivasi belajar rendah cenderung malas, mudah putus asa, dan kurang bertanggung jawab terhadap tugas-tugas akademiknya.

Fenomena kecanduan *game online* di kalangan siswa SMK Negeri 3 Mukomuko juga cukup memprihatinkan. Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan beberapa guru, banyak siswa yang terlihat mengantuk di kelas, tidak memperhatikan penjelasan guru, dan sering terlambat mengumpulkan tugas.

Dampak kecanduan *game online* tidak hanya terbatas pada prestasi akademik, tetapi juga dapat mempengaruhi aspek lain dalam kehidupan siswa, seperti hubungan sosial, kesehatan fisik, dan mental. Siswa yang kecanduan *game online* cenderung mengabaikan interaksi sosial dengan teman sebaya dan lingkungan sekitarnya, serta kurang memperhatikan pola makan dan istirahat yang sehat. Bersarkan penjelasan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang "**Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMK Negeri 3 Mukomuko**".

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Jenis penilitian yang dilakukan saat ini adalah deskriptif kuantitatif korelasional, untuk melihat bagaimana hubungan kecanduan *game online* dengan motivasi belajar siswa di SMK Negeri 3

Mukomuko. Menurut Sugiyono (2018: 48) Metode deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui keberadaan variabel mandiri, baik hanya pada satu variabel atau lebih (variabel yang berdiri sendiri) tanpa membuat perbandingan dan mencari hubungan variabel itu dengan variabel lain.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa yang aktif belajar di SMK Negeri 3 Mukomuko pada tahun ajaran 2023/2024. Berdasarkan data dari pihak sekolah, jumlah total siswa SMK Negeri 3 Mukomuko yang menginstal *game online* adalah sekitar 127 siswa yang terbagi dalam 7 jurusan. , penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel secara *purposive sampling*, yaitu teknik penenetuan sampel dengan pertimbangan tertentu, jumlah sampel sebanyak 96 siswa.

Instrumen penelitian untuk mengumpulkan data Hubungan Kecanduan *Game Online* Terhadap Motivasi belajar Siswa kelas XI SMK Negeri SMK Negeri 3 Mukomuko digunakan instrument angket. Angket atau kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji linearitas dan uji hipotesis.

HASIL

1. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan motivasi belajar siswa kelas XI SMK Negeri 3 Mukomuko. Data diperoleh dengan cara menyebarkan angket sebanyak 33 butir item yang terdiri dari 16 butir untuk variabel kecanduan *game online* (X), 17 butir untuk variabel motivasi belajar (Y), kepada 96 responden sebagai sampel yang diperoleh dari populasi sebanyak 127 siswa.

Tabel 1. Perhitungan Statistik Dasar Kedua Variabel

No	Statistik	Variabel X	Variabel Y
1	N	96	96
2	Sum	4342	4567
3	Mean (Rata-rata)	45	47
4	Median	45	48
5	Mode	44	47
6	Skor Maksimum	60	68
7	Skor Minimum	30	34
8	Range	30	34

9	Varians	29	37
10	Standar Deviansi	5	6

Sumber. Olah Data SPSS 23

2. Persyaratan Uji Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dalam penelitian ini dari data dengan distribusi normal atau tidak normal, data termasuk distribusi normal apabila a > 0,05. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Uji Normalitas Kedua Variabel

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		96
Normal Parameters[a,b]	Mean	.0000
	Std. Deviation	3.349
Most Extreme Differences	Absolute	0.117
	Positive	0.117
	Negative	-0.110
Test Statistic		0.117
Asymp. Sig. (2-tailed)		0.002
Exact Sig. (2-tailed)		0.133
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Sumber. pengolahan Data SPSS Versi 23

Berdasarkan hasil uji normalitas diatas, diketahui bahwa nilai signifikan 0,133 > 0,05. Jadi, dapat disimpulkan bahwa nilai residual keduan variabel berdistribusi normal.

b. Uji Linearitas

Berikut ini merupakan hasil uji linearitas antara kecanduan *game online* dengan motivasi belajar.

Tabel 3.Uji Linearitas Data

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Motivasi Belajar * Kecanduan Game Online	Between Groups	(Combined)	2731.167	22	124.144	11.075	.000
		Linearity	2483.829	1	2483.829	221.575	.000
		Deviation from Linearity	247.338	21	11.778	1.051	0.418
	Within Groups		818.322	73	11.210		
	Total		3549.490	95			

Sumber. Pengolahan Data SPSS Versi 23

Berdasarkan hasil uji linearitas antara kecanduan *game online* dengan motivasi belajar, diketahui bahwa nilai signifikansi *deviation from linearity* 0,418>0,05, dapat diartikan terdapat hubungan linear antara kecanduan *game online* dengan motivasi belajar.

c. Uji Hipotesis

Hasil hipotesis dimaksudkan untuk mengetahuikecanduan *game online* dengan motivasi belajar. Korelasi variabel X dan variabel Y tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Uji Korelasi

Correlations

		Kecanduan Game Online	Motivasi Belajar
Kecanduan Game Online	Pearson Correlation	1	0.837
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	96	96
Motivasi Belajar	Pearson Correlation	0.837	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	96	96
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).			

Sumber. Pengolahan Data SPSS Versi 23

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis penelitian tentang perhitungan korelasi kecanduan *game online* dengan motivasi belajar adalah rhitung>rtabel (0,837>0,198), sehingga dikatakan bahwa terdapat hubungan yang positif dan sangat signifikan antara variabel X (kecanduan *game online*) dan variabel Y (motivasi belajar). Oleh sebab itu hipotesis yang diajukan dinyatakan diterima. Hasil penelitian dalam pembahasan ini berjalan dengan penelitian relevan yang telah dilakukan oleh Reza Indra Wiguna, H. Menap, Deby Ayu Alandari,dkk dengan judul Hubungan Kecanduan bermain *Game Online* dengan motivasi belajar pada anak usia 10-12 tahun, maka terdapat hubungan yang signifikan terhadap motivasi belajar anak yang ditunjukan dari nilai pvalue 0,003.

Game online merupakan permainan yang dimainkan melalui jaringan internet, yang memungkinkan pemain untuk berinteraksi dan berkompetisi dengan pemain lain dari seluruh dunia. Meskipun *game online* dapat menjadi hiburan yang menyenangkan, namun kecanduan terhadapnya dapat memberikan dampak negatif pada prestasi akademik dan motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan siswa dalam proses belajar. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan lebih tekun, disiplin, dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran serta mengerjakan tugas-tugas sekolah. Sebaliknya, siswa yang memiliki motivasi belajar rendah cenderung malas, mudah putus asa, dan kurang bertanggung jawab terhadap tugas-tugas akademiknya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang sangat signifikan antara kecanduan *game online* dengan motivasi belajar kelas XI SMK Negeri 3 Mukomuko, hal ini mengartikan semakin tinggi kecanduan *game online* maka semakin rendah motivasi belajar siswa. Sebaliknya, semakin rendah kecanduan *game online* maka semakin tinggi motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari uji hipotesis yang telah dilakukan menggunakan rumus uji korelasi, diperoleh nilai rhitung>rtabel (0,837>0,198). Sehingga dapat dikatakan hipotesis yang diajukan telah diterima.

DAFTAR PUSTAKA

Abdi, S., & Karneli, Y. (2020). Kecanduan *Game Online*: Penanganannya dalam Konseling Individual. Guidance, 17(02), 9–20. https://doi.org/10.34005/guidance.v17i02.1166

Amalia, N., & Yulianingsih, S. (2020). Kajian Psikologis Humanistik Abraham Maslow Pada Tokoh Utama Dalam Novel Surat Dahlan Karya Khrisna Pabichara. Imajeri: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 2(2), 149–156. https://doi.org/10.22236/imajeri.v2i2.5092

Basri, B., Muhammadiyah, U., Jl, S., No, S. H., Cikole, K., Sukabumi, K., & Barat, J. (2022). Sosialisasi Dampak Kecanduan Bermain *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa di Sekolah Dasar Negeri Subangjaya 2 Kota Sukabumi *Socializing the Impact of Online Game Addiction on Learning Motivation in Students at SDN Subangjaya 2 Sukabumi City d*. 4(2), 291–302.

Dewi, A. C., Maulana, A. A., Nururrahmah, A., Farid, A. M., & S, M. F. (2023). Peran Kemajuan Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Journal on Education*, 06(01), 9725–9734.

Dwi, I., Ramadhan, W., Ronggo Waluyo, J. H., Karawang, K., & Barat, J. (2021). Peran Tutor Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Jalanan Pada Lembaga Cahaya Anak Negeri Kota Bekasi. *Journal of Community Education*, 2(2), 32–35.

Febriyana Ananda, B., Abidin Achmad, Z., Syarifah Alamiyah, S., Adi Wibowo, A., & Ahmad Fauzan, L. (2022). Variasi Komunikasi Virtual Pada Kelompok Pemain Game Mobile Legends. Jurnal Ilmu Komunikasi, 12(1), 2723–2557.

Husain, B., & Basri, M. (n.d.). Pembelajaran e-learning di masa pandemi.

Irawan, S., & Siska W., Di. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan *Game Online* Peserta Didik. Jurnal Konseling Gusjigang, 7(1), 9–19.

Lebho, M. A., Lerik, M. D. C., Wijaya, R. P. C., & Littik, S. K. A. (2020). Lebho. *Journal of Health and Behavioral Science*, 2(3), 202–212.

Matur, Y. P., Simon, M. G., & Ndorang, T. A. (2021). *The relations between the ego and the unconscious. The Jung Reader*, 6(10), 98–139. https://doi.org/10.4324/9780203721049-12

Nugrananda Janttaka. (2020). Analisis Dampak *Game Online Mobile Legend* Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung. Inventa, 4(2), 132–141. https://doi.org/10.36456/inventa.4.2.a2683

Putra, G. A., & Nuryono, W. (2022). Fenomena penyebab kecanduan *game online* pada Siswa. Jurnal BK Unesa, 12(3), 983–989.

Setyawati, N. (2022). Pengaruh Motivasi Belajar Dan Gaya Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Pai Di Sma N 3 Dumai. Jurnal Tafidu, 1(1), 219–228. https://doi.org/10.57113/jtf.v1i1.198

Yanuarti, A. (n.d.). Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Smk Prakarya.

Zendrato, Y., & Harefa, H. O. N. (2020). Dampak *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 139–148. https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.21