



Pengaruh game online terhadap motivasi belajar PAI

Yuda Nugraha¹ dan Daden Fikruzzaman² dan Elah Nurhasanah³

IAILM Suryalaya, Tasikmalaya, Indonesia

STIDKI Bogor, Indonesia

STAIMA Banjar, Indonesia

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di MTs Sindangbarang. Metode yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif, pengolahan data, dan korelasi rank spearman (r_s). Hasil penelitian diperoleh pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah signifikan, $r_s=0,429$. Selanjutnya besarnya nilai koefisien determinasi (R square) pada penelitian ini adalah sebesar 0,184. Yang mengandung pengertian bahwa besarnya pengaruh variabel bebas (Game Online) terhadap variabel terikat (Motivasi Belajar) yaitu sebesar 18,4 % dan sisanya sebesar 81,6 % dipengaruhi oleh faktor lain.

Kata-kata Kunci: Game Online, Motivasi, Belajar

The influence of online games on the motivation to learn PAI

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of online games on students learning motivation in Islamic religious education subjects. The method used is a quatitative descriptive, data processing through spearman rank correlation (r_s). The result showed that effect of online games on students learning motivation in Islamic religious education subjects is significant, $r_s=0,429$. Furthermore, the value of the coefficient of determination (R square) in this study is 0.184. Which implies that the magnitude of the influence of the independent variable (Online Game) on the dependent variable (Learning Motivation) is 18.4% and the remaining 81.6% is influenced by other factors.

Keywords: Game Onlines, Learning Motivation

PENDAHULUAN

Game online merupakan sebuah gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan umurnya. Pada masa sekarang ini, permainan elektronik atau game online mengalami kemajuan yang sangat pesat karena banyak sekali yang mengakses atau memainkannya. Mulai dari orang

dewasa, anak paruh baya bahkan sampai anak kecil sekalipun. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya masyarakat yang menggunakan Handphone Android dan didalamnya terdapat berbagai macam game online.

Game merupakan aktivitas yang dilakukan dengan tujuan untuk hiburan karena sangat menyenangkan. Hal ini dikarenakan game online memiliki fitur yang menarik, berisi gambar-gambar, animasi-animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik bermain game. Namun selain game online bertujuan sebagai alat untuk hiburan, apabila kita mengetahui dalam memainkannya, game online memiliki kecenderungan bersifat kecanduan bagi pemainnya.

Banyak faktor yang menyebabkan anak sering bermain game online salah satunya adalah kurangnya pengawasan dari orang tua ataupun keluarga terdekat sehingga anak menjadi candu dan sering meluangkan waktu untuk bermain game online.

Dalam perspektif sosiologi orang yang menjadikan game online sebagai candu, cenderung akan menjadi egosentris dan mengedepankan individualis. Hal ini berbahaya bagi kehidupan sosial individu tersebut, mereka dengan sendirinya menjauh dari lingkungan sekitar dan dimungkinkan akan memarjinalkan diri sehingga beranggapan bahwa kehidupannya adalah di dunia maya.

Problematika motivasi belajar pada peserta didik sekarang ini semakin kompleks termasuk candu game online yang berkembang pada dinamika masyarakat kita khususnya Indonesia. Asumsi yang ada motivasi belajar dapat dilihat dengan prestasi dan perspektif kognitif dari peserta didik, baik pelajar sekolah dasar bahkan mahasiswa perguruan tinggi. Status yang ada tidak banyak menimbulkan perbedaan akan motivasi belajar hal ini menjadi sebuah kecenderungan bahwa kesadaran akan motivasi belajar tidak hanya dilihat dari aspek umur dan status tetapi juga dilihat dari gaya hidup masing masing individu.

Paradigma dalam sebuah perkembangan teknologi adalah untuk membantu dan menstimulus motivasi belajar baik aspek kognitif maupun psikomotor para peserta didik di era modernisasi sekarang. Tom Watson, Menteri Sekretaris Kabinet Inggris menyebutkan bahwa dengan bermain game anak-anak dapat belajar melatih pikiran, konsentrasi, menjawab tantangan, dan beradaptasi terhadap perubahan di sekitar mereka. Tetapi faktanya perkembangan teknologi dan adanya game online tidak berjalan dengan baik, sehingga mayoritas para pecandu game online menurunkan motivasi belajar mereka, termasuk siswa Madrasah Tsanawiyah Sindangbarang. Indikator menurunnya motivasi tersebut karena adanya ketidaksesuaian antara tujuan dan realita yang ada. Seharusnya game online mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi fakta hari ini banyak ketidaksesuaian dari tujuan diciptakannya game online. Justru orang-orang yang sudah candu terhadap game online menjadi

malas dalam belajar, diantara buktinya yaitu menurunnya prestasi peserta didik, dan juga merosotnya ahlak peserta didik.

Adapun tujuan penelitian ini sesuai dengan rumusan masalah yaitu; untuk mengetahui bagaimana kecenderungan bermain game online siswa MTs Sindangbarang, untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar siswa MTs Sindangbarang, untuk mengetahui bagaimana pengaruh bermain game online terhadap motivasi belajar siswa MTs Sindangbarang.

Menurut Studi Literatur game online merupakan suatu jenis permainan yang melibatkan banyak pemain atau bahkan ratusan hingga ribuan pemain sekaligus dengan menggunakan fasilitas LAN (Local Area Network) maupun Internet. Para pemain juga dapat saling berinteraksi satu sama lain seraya menjalankan permainan bersama-sama. Dunia game ini mempersembahkan sebuah alam yang ditemukan yang dikarakterisasikan oleh fakta yang bersama-sama digunakan oleh beberapa pengguna yang dapat menjelajah dunia di dalamnya. Efeknya, lingkungan realita atas dunia game ini jauh berbeda dari bentuk fiksi yang ada sebelumnya. Namun terdapat beberapa kesamaan yang penting saat kita memasuki dunia online ini. Di satu sisi, kita dapat berpura-pura sebagai penyihir, prajurit dan hidup dalam dunia yang tidak kita ketahui (Klastrup, Jurnal 2009:8).

Menurut Taufiq (2014:27) indikator game online diantaranya yaitu : (1) tempat bermain game online, (2) waktu bermain game online, (3) jenis game online yang dimainkan, (4) jenis permainan game online. Menurut Hidayati (2012:33) terdapat dampak negatif dan dampak positif dari game online. Dampak positif yang ditimbulkan dari bermain game online adalah: (1) meningkatkan kreatifitas, (2) melatih konsentrasi dan ketekunan, (3) mempermudah belajar bahasa dan matematika, (4) rekreasi dengan santai sejenak. adapun dampak negative yang ditimbulkan adalah: (1) membuang waktu dengan sia-sia dan kehilangan waktu bersosialisasi (2) kehilangan empati akibat pengaruh permainan yang penuh kekerasan, mengisi pikiran dengan prinsip-prinsip buruk, (3) kesehatan terganggu (mata, syaraf, otak), (4) susah mengendalikan emosi, (5) meniru kata-kata kotor dan kasar, (6) kecanduan bermain game.

Seorang yang sudah berada dalam taraf kecanduan game online, mereka akan sulit untuk melepaskan dirinya dari pengaruh game online, sehingga keinginan atau motivasi untuk belajar akan sangat sulit muncul secara alami dalam dirinya. Menurut Sardiman (2006:73) motif merupakan daya penggerak dari dalam untuk melakukan kegiatan untuk mencapai tujuan. Motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan (Hamalik, 1992:173). Dalam Sardiman (2006:73) motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “felling” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.

Berkaitan dengan pentingnya motivasi dalam belajar, ada ayat al-quran yang menyatakan bahwa Allah SWT. Akan meninggikan derajat para pencari ilmu, sehingga perlu motivasi yang lebih dalam belajar. Ayat al-quran tersebut diantaranya yaitu, berbunyi :

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

Artinya: Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. (Q.S. Al-Mujadalah:11).

Dimiyati dan Mudjiono (2002:80) mengutip pendapat Koeswara mengatakan bahwa siswa belajar karena didorong kekuatan mental, kekuatan mental itu berupa keinginan dan perhatian, kemauan, cita-cita di dalam diri seorang terkadang adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap dan perilaku individu dalam belajar.

Menurut Sardiman (2006:85) ada 3 fungsi motivasi yaitu: (1) mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energy, (2) menentukan arah perbuatan, yaitu kearah tujuan yang hendak dicapai, (3) menyeleksi perbuatan yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan dengan menyisihkan tujuan-tujuan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Adapun menurut Sardiman (2006 : 83) motivasi pada diri seseorang itu memiliki ciri-ciri: (1) tekun menghadapi tugas, (2) ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa), (3) menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, (4) lebih senang bekerja mandiri, (5) tidak cepat bosan terhadap tugas-tugas yang rutin, (6) dapat mempertahankan pendapatnya, (7) tidak cepat menyerah terhadap hal yang diyakini, (8) senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Menurut Max Darsono, dkk (2000:65) ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah: (1) cita-cita atau aspirasi siswa, (2) kemampuan belajar, (3) kondisi siswa, (4) kondisi lingkungan, (5) unsur-unsur dinamis dalam belajar, (6) upaya guru dalam pembelajaran siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Wawan (2017: 5) “metode deskriptif adalah metode penelitian yang berupaya untuk mengungkapkan keadaan/kondisi yang terjadi saat sekarang dengan mempertimbangkan keadaan lampau.” Adapun pendekatan kuantitatif John W. Creswell (2012: 36) menjelaskan bahwa pendekatan kuantitatif dapat digunakan untuk menjelaskan masalah berdasarkan kebutuhan analisis investigatif untuk menjelaskan pola di lapangan dan mengapa sesuatu terjadi.

Lebih lanjut dijelaskan bahwa penelitian kuantitatif digunakan untuk menjelaskan hubungan antara variabel dengan mengukur angka-angka. Dengan metode deskriptif kuantitatif bermaksud mengukur pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam di MTs Sindangbarang.

Menurut John W. Creswell (2012: 112) variabel merupakan suatu karakteristik atau atribut suatu individu atau organisasi. Dalam penelitian ini terdapat dua jenis variabel yaitu variabel independen (X) adalah pengaruh game online dan variabel dependen (Y) motivasi belajar siswa MTs Sindangbarang.

Populasi dalam penelitian ini berjumlah 107 orang yang terdiri dari tiga kelas yaitu kelas VII sebanyak 37 siswa, kelas VIII sebanyak 34 siswa, dan kelas IX sebanyak 36 siswa. Untuk pengambilan sampel dilakukan teknik purposive sampling, yaitu teknik pengambilan sampel dengan menentukan kriteria-kriteria tertentu (Sugiyono, 2018:119). Jumlah sampel yang akan diambil oleh penulis dalam penelitian ini yaitu sebanyak 34 orang yang diambil dari seluruh siswa kelas VIII dengan alasan siswa kelas VIII sudah mendapatkan bimbingan dari sekolah selama satu tahun (Arikunto, 2019:104).

Instrument penelitian yang digunakan adalah melalui penyebaran angket, dokumentasi, wawancara, dan observasi. Bentuk angket yang digunakan adalah angket tertutup dimana terdapat alternatif jawaban atas pertanyaan atau pernyataan yang diberikan. Angket yang disebarkan sebanyak 20 pertanyaan dan menggunakan skala likert dengan lima alternatif jawaban meliputi: sangat setuju (skor 5), setuju (skor 4), kurang setuju (skor 3), tidak setuju (skor 2), dan sangat tidak setuju (skor 1). Pengolahan dan analisis data untuk mengetahui pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan analisis Rank Spearman (r_s).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Adi Juniarto, dkk (2021) menyatakan bahwa kemajuan teknologi membuat game online semakin berkembang. Dalam sebuah permainan, game online menyajikan tantangan yang dapat menimbulkan rasa penasaran bagi pemainnya, sehingga mereka mengorbankan banyak waktu karena dalam setiap tahap permainan membutuhkan waktu yang tidak sebentar.

Berdasarkan hasil analisis data mengenai penggunaan game online di MTs Sindangbarang berdasarkan angket yang telah disebar pada 34 responden menggunakan SPSS, didapat rata-rata hitung penggunaan game online sebesar 32,03 berada pada interval dengan kategori sedang. Kategori sedang disini menunjukkan bahwa penggunaan game online pada siswa MTs Sindangbarang dinilai sedang. Hal ini berdasarkan indikator intensitas waktu penggunaan game

online yang dinilai sudah menggunakan waktu cukup lama namun belum mencapai pada tingkat kecanduan. Selain itu kerap kali terlihat siswa yang bermain game online disaat jam sekolah.

Sedangkan mengenai motivasi belajar siswa di MTs Sindangbarang, berdasarkan hasil perhitungan pengujian menggunakan SPSS mengenai motivasi belajar siswa MTs Sindangbarang nilai rata-ratanya sebesar 70,06 berada pada kategori baik. Kategori baik disini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa MTs Sindangbarang dalam belajar sudah memiliki motivasi tersendiri yang mendorong mereka senantiasa mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini berdasarkan indikator diantaranya dalam kegiatan belajar dinilai tekun mengerjakan tugas yang diberikan guru, siswa aktif mengikuti proses pembelajaran, serta semangat dalam belajar.

Hal ini selaras dengan hasil wawancara terhadap sejumlah guru di MTs Sindangbarang bahwa dalam mengumpulkan tugas sebagian besar tepat waktu, namun masih ada beberapa siswa yang terlambat bahkan tidak mengumpulkan tugas tersebut. Dari keaktifan selama proses pembelajaran, sebagian besar mereka aktif bertanya terhadap apa yang belum mereka pahami, namun masih terdapat anak yang pasif dalam proses pembelajaran.

Adapun korelasi pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa di MTs Sindangbarang, berdasarkan hasil analisis data menggunakan SPSS, nilai analisis korelasi/hubungan (R) yaitu sebesar 0,429. Jika ditafsirkan dalam skala Guilford berada pada interval 0,41 – 0,60 dengan tingkat hubungan sedang. Kategori sedang disini menunjukkan adanya hubungan antara game online terhadap motivasi belajar siswa di MTs Sindangbarang namun tidak secara signifikan.

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa di MTs Sindangbarang, maka didapat nilai koefisien determinasi (R square) pada penelitian ini adalah sebesar 0,184. Yang mengandung pengertian bahwa besarnya pengaruh variabel bebas (Game Online) terhadap variabel terikat (Motivasi Belajar) yaitu sebesar 18,4 % dan sisanya sebesar 81,6 % dipengaruhi oleh faktor lain seperti kemampuan siswa, aspirasi siswa, kondisi lingkungan belajar, serta upaya guru dalam proses pembelajaran.

Kemudian setelah diuji signifikan ternyata diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,6866 > 1,6938$ sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Hal ini berarti hipotesis yang menyatakan terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan game online dengan motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di MTs Sindangbarang dapat diterima.

SIMPULAN

Setelah melaksanakan penelitian skripsi yang berjudul pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di MTs Sindangbarang dapat disimpulkan sebagai berikut:

Penggunaan game online di MTs Sindangbarang berdasarkan hasil perhitungan pengujian menggunakan SPSS pada siswa MTS Sindangbarang nilai rata-ratanya sebesar 32,03. Sedangkan berdasarkan hasil wawancara bahwa tingkat kecenderungan bermain game online siswa MTs Sindangbarang yaitu 30% dari jumlah laki-laki yang ada.

Berdasarkan hasil perhitungan pengujian menggunakan SPSS mengenai motivasi belajar siswa MTS Sindangbarang nilai rata-ratanya sebesar 70,06. Dari hasil wawancara, tingkat motivasi belajar peserta didik MTs Sindangbarang sangatlah baik ketika kegiatan belajar mengajar mulai dilakukan di Sekolah. Mayoritas peserta Didik kelas 8 MTs Sindangbarang sangat antusias ketika pembelajaran mulai offline. Semangat dan motivasi mereka tumbuh karena pembelajaran sudah kembali normal setelah satu tahun lebih pembelajaran dilakukan secara online. mereka bersemangat untuk datang ke Sekolah, mengerjakan tugas, bertemu dengan guru dan lain sebagainya. Namun ada pula beberapa peserta didik yang kurang bersemangat dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Adapun korelasi antara penggunaan game online terhadap motivasi belajar siswa berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara variabel X dan variabel Y dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,6866 > 1,6938$ yang artinya variabel X (penggunaan game online) berpengaruh terhadap variabel Y (motivasi belajar). Adapun nilai analisis korelasi/hubungan (R) yaitu sebesar 0,429. Selanjutnya besarnya nilai koefisien determinasi (R^2) pada penelitian ini adalah sebesar 0,184. Yang mengandung pengertian bahwa besarnya pengaruh variabel bebas (Game Online) terhadap variabel terikat (Motivasi Belajar) yaitu sebesar 18,4 % dan sisanya sebesar 81,6 % dipengaruhi oleh faktor lain. Maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka penulis memberikan beberapa saran diantaranya: (1) Bagi peserta didik, agar dapat meningkatkan motivasi belajar dengan cara banyak melakukan hal-hal yang positif seperti membaca buku, berdiskusi mengenai pelajaran dll. Dan jangan terlalu sering untuk bermain game online karena hal tersebut dapat memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. (2) Bagi guru dan Sekolah, alangkah baiknya sering memberikan sesuatu kegiatan yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik di Sekolah seperti memberikan penghargaan kepada peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, Andri. 2019. *Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Magetan: AE Medika Grafika
- Amna, Emda. 2017. *Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran*. Banda Aceh: Lantanida Journal
- Nisrinafatn. 2020. *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. Salatiga : Jurnal Edukasi Nonformal.
- Darsono, Max. dkk. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Dimiyati. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Depdikbud.
- Ferdinatus Taruh. 2020 *Motivasi Kerja (Meniti Suara Hati Menolak Perilaku Korupsi)*. Yogyakarta : CV Budi Utama
- Hamalik, Oemar. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Hamzah B Uno, 2016. *Teori Motivasi dan Pengukurannya (Analisis Bidang Pendidikan)* Jakarta: Bumi Aksara
- Ifni, Oktiani. 2017. *Kreativitas Guru dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik*. Solo: Jurnal Pendidikan.
- Izzaty, Rita Eka. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Krista Surbakti. 2017. *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*. Dosen FKIP Universitas Quality : Jurnal Curere
- Kustiawan, Andri Arif, dan Andy Widhiya Bayu Utomo. 2019. *Jangan Suka Game Online, Pengaruh dan Tindakan Pencegahan*. Jawa Timur: CV. Media Grafika.
- Rusman, 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana
- Sardiman, A.M. 2006. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grafindo.
- Soekamto. 1994. *Teori Belajar dan Model Pembelajaran*. Dep. P dan K, Ditjen TP Pusat Antar-Universitas: Jakarta
- Slameto, 2010. *Belajar dari Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sri Wahyuni. 2017. *Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online*. Riau Kepulauan Batam : Jurnal Kopasta
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan: Kompetensi Dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suharsimi, Arikunto., 2019. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wawan., 2018. *Pengantar Statistika Pendidikan*. Tasikmalaya: Latifah Press
- Wawan., 2015. *Desain Penelitian Kuantitatif*. Tasikmalaya: Latifah Press
- Wina Sanjaya, 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Prenada Media Group
- .