



Pengaruh Negatif Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMKN 1 Narmada

Komang Sundara¹, Hafsa², Muhamad Ahlun Nasar³

¹Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Muhammadiyah Mataram Email : komangsundara@gmail.com

²Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Muhammadiyah Mataram Email : dansa_machi@yahoo.co.id

³Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Muhammadiyah Mataram Email : ahlun.nazar212@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 14 September 2020

Disetujui: 30 September 2020

Kata Kunci:

Pengaruh negatif
Game online
Motivasi belajar

ABSTRAK

Abstrak: Game Online adalah salah satu jenis permainan yang memanfaatkan perangkat yang terkoneksi jaringan internet sebagai medianya. Adanya Game Online saat ini, menjadi suatu tantangan baru bagi para pelajar, hal ini dikarenakan pada masa ini adalah masa perkembangan. Persoalan Motivasi bagi remaja maupun anak-anak adalah persoalan yang paling umum, pembangunan motivasi belajar menjadi suatu tantangan baru bagi remaja dan anak-anak selaku siswa-siswi sebagai peserta didik, salah satunya siswa-siswi SMKN 1 Narmada. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh negatif game online terhadap motivasi belajar siswa di SMKN 1 Narmada Tahun Pelajaran 2019/2020. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasional kausal. Dengan populasi sebanyak 47 siswa kelas X dan teknik sampling adalah *Proportionate Random Sampling* (pengambilan sampel secara seimbang) yaitu sebanyak 40 siswa dari kelas X. Metode pengumpul data yaitu kuesioner (angket) dan dokumentasi. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan Uji T didapatkan hasil t hitung yaitu sebesar -5,485. Jika dibandingkan t tabel dengan jumlah N 40 pada α 0,05 uji satu pihak, $dk = n-1 = 40 - 1 = 39$ yaitu sebesar -1,685 yang berarti $-5,485 < -1,685$ (t hitung lebih kecil dari t tabel). Dapat disimpulkan bahwa H_0 yang berbunyi tidak terdapat pengaruh negatif game online terhadap motivasi belajar siswa di SMKN 1 Narmada tahun pelajaran 2019/2020 ditolak dan H_a yang berbunyi terdapat pengaruh negatif game online terhadap motivasi belajar siswa di SMKN 1 Narmada tahun pelajaran 2019/2020 diterima.

Abstract: An online game is a type of game that uses a device connected to the internet as the medium. The existence of Online Games nowadays becomes a new challenge for students because they are in a period of development. Motivation issues for adolescents and teenagers are the most common problems. The development of learning motivation is a new challenge for adolescents and teenagers as students, one of which is the students of SMKN 1 Narmada. This study aimed to determine the negative effect of online games on student learning motivation at SMKN 1 Narmada in the 2019/2020 academic year. This research used a quantitative approach with a causal correlational method. The population consists of 47 students in class X. The sampling technique used was *Proportionate Random Sampling* (taking a balanced sample) by taking 40 students from class X. The data collection methods used were questionnaires and documentation. Based on the results of the t-test, it is found that t-test result is -5.485. When compared to the t table with N 40 at α 0.05, the one-party test, $dk = n-1 = 40 - 1 = 39$, which is equal to -1.685 which means $-5.485 < -1.685$ (t-test is smaller than t table). It can be concluded that H_0 , which says there is no negative effect of online games on student learning motivation at SMKN 1 Narmada in the 2019/2020 academic year, is rejected. H_a , which says there is a negative effect of online games on student learning motivation at SMKN 1 Narmada in the 2019/2020 academic year, is accepted.

A. LATAR BELAKANG

Game Online pada dasarnya berfungsi untuk menghilangkan kepenatan atau sekedar melakukan penyegaran otak setelah melaksanakan aktivitas sehari-hari. Namun pada kenyataannya, permainan tersebut justru membuat individu menjadi terikat. Intensitas bermain game online yang tinggi membuat individu mengalami kecanduan yang berdampak terhadap perilaku individu. Beberapa dampak negatif akibat

tingginya intensitas bermain game online yaitu remaja menjadi tidak memiliki prioritas yang tinggi dalam menjalani aktivitas sehari-hari, mendorong remaja bertindak asosial, serta menyebabkan remaja menjadi malas untuk belajar.[1]

Hasil beberapa penelitian sebelumnya menemukan ada pengaruh negatif yang signifikan game online terhadap prestasi akademik peserta didik, Pengaruh negatif tersebut sesuai dengan teori bahwa prestasi

akademik dapat dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor eksternal dan internal. Salah satu faktor eksternal yaitu lingkungan yang terdiri dari masyarakat salah satunya adalah teman bergaul dan faktor internal yaitu kecerdasan, minat dan motivasi.[2][3] Ada pengaruh negatif dari bermain game online dengan perilaku sosial dan prestasi belajar siswa.[4] Menurunnya prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh permainan game online dan juga didikan orang tua perlu insentif dalam mengawasi permainan anak.[5] pengaruh game online berdampak pada adanya penurunan prestasi belajar siswa.[6]

Penelitian mereka lebih kajian pada aspek pengaruh negative game online terhadap siswa, hubungan game online dengan perilaku social siswa dan hasil belajar, dampak game online terhadap prestasi belajar siswa SMP. Sementara aspek dampak permainan game online pada kalangan siswa SMA di Lombok Barat masih kurang yang melakukan penelitian, karena di Lombok barat khusus pada siswa SMK sangat tinggi permainan game online. Game Online mengambil alih perhatian banyak remaja dan anak-anak sehingga membawa sebuah perubahan besar terhadap jenis permainan anak sekarang ini. Efektivitas Game Online merubah jenis permainan sangat besar, terbukti dari pengamatan pribadi peneliti yang melihat kondisi remaja dan anak-anak dalam lingkungan masyarakat yang sudah sangat candu terhadap game online, permainan-permainan tradisional seperti sepak bola sudah semakin sedikit peminatnya karena peranan Game Online yang sudah merajai permainan dari berbagai kalangan.

Adanya Game Online saat ini, menjadi suatu tantangan baru bagi para pelajar seperti siswa-siswi Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah Atas/Sekolah Menengah Kejuruan, hal ini dikarenakan pada masa ini adalah masa perkembangan. Dalam psikologi salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan adalah menurut paham konvergensi bahwa didalam perkembangan individu baik dasar atau pembawaan maupun lingkungan memainkan peranan yang sangat penting.[7] Setiap individu memiliki kondisi internal, dimana kondisi internal tersebut turut berperan dalam aktivitas dirinya setiap harinya, salah satu dari kondisi internal tersebut adalah motivasi.[8] Selain itu unsur-unsur yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu cita-cita atau aspirasi siswa, kemampuan siswa, kondisi siswa, kondisi lingkungan siswa, unsur-unsur dinamis dalam belajar pembelajaran, dan upaya guru dalam membelajarkan siswa.[9] Motivasi belajar merupakan insting yang mendorong untuk beraktivitas lebih baik dan giat terhadap belajar, berbuat, berperilaku dan bertingkah sesama orang lain, benda atau alat komunikasi.[10]

Pelajar yang sering memainkan suatu Game Online akan menyebabkan menjadi ketagihan. Pelajar yang sering bermain Game Online akan mengalami ketergantungan pada aktivitas game yang mengurangi

waktu dan keinginan untuk belajar. Hal tersebut menggambarkan bahwa kehadiran Game Online membawa dampak negatif yang dapat mempengaruhi motivasi belajar.[11]

Persoalan Motivasi bagi remaja maupun anak-anak adalah persoalan yang paling umum, pembangunan motivasi belajar menjadi suatu tantangan baru bagi remaja dan anak-anak selaku siswa-siswi sebagai peserta didik. Hal ini disebabkan karena terlahirnya gaya baru dalam Jenis permainan, Game Online mengambil peranan penting karena sudah menjadi suatu candu dikalangan remaja dan anak-anak yang masih sekolah.

Berkaitan dengan hal-hal di atas berdasarkan observasi awal dengan mewawancarai salah satu siswa yang bermain Game Online dan salah satu guru, peneliti mendapat informasi bahwa di SMKN 1 Narmada memiliki siswa-siswa yang memainkan Game Online dengan jumlah yang lumayan besar, dimana pengaruh game online terhadap motivasi sangat dirasakan, salah satu contohnya siswa yang sering bermain Game Online motivasi belajarnya sangat menurun hal itu bisa dilihat kemampuan memahami materi yang disampaikan oleh guru masih sangat kurang, bisa dilihat dari kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan nilai siswa yang rata-rata hanya memperoleh pada standar KKM yaitu 75, hal ini menjadi pertanda bahwa tidak ada dorongan atau semakin rendahnya motivasi belajar siswa.

Memperhatikan fenomena ataupun persoalan Game Online beserta dampaknya bagi kehidupan yang saat ini sangat memprihatinkan termasuk di Kabupaten Lombok Barat, oleh karena itu, sangat penting dilakukan kajian mendalam untuk mendapatkan hasil pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa SMAN 1 Narmada di kabupaten Lombok Barat yang kondisi siswa cukup beragam, dan motivasi siswa bermain game online tinggi. tujuan dalam artikel ini adalah untuk menjelaskan pengaruh negatif game online terhadap motivasi belajar siswa di SMKN 1 Narmada tahun pelajaran 2019/2020.

Terdapat 3 kategori yang mempengaruhi motivasi belajar antara lain yaitu, Intensitas bermain game online, waktu bermain dan game online yang digemari.[12] Ciri-ciri motivasi yang ada pada siswa di antaranya adalah: 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai). 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa) tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya). 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah. 4) Lebih senang bekerja mandiri. 5) Cepat bosan pada tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu sajasehingga kurang efektif). 6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu). 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu. 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.[13]

Berdasarkan hal diatas dapat ditarik suatu indikator Motivasi Belajar sebagai berikut (a) Teguh dalam menghadapi tugas. (b) Ulet menghadapi kesulitan. (c) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah. (d) Cepat bosan dengan tugas yang rutin. (e) Lebih senang bekerja mandiri. (f) Dapat mempertahankan pendapatnya. (g) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal. (h) Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil.

B. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Pemilihan metode pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasi. Lokasi penelitian yang digunakan sebagai obyek adalah SMKN 1 Narmada, yang beralamat di jln. Ahmad Yani No. 23 Narmada Lombok Barat, Kelurahan Peresak, Kec. Narmada, Kab. Lombok Barat, NTB.

2. Populai dan Sampel

Populasi pada penelitian ini adalah semua siswa kelas X di SMKN 1 Narmada yang bermain Game Online yaitu sejumlah 47 orang. teknik sampling yang digunakan adalah *Proportionate Random Sampling* yaitu teknik penentuan sampel secara seimbang mengikuti besar kecilnya masing-masing sub populasi penelitian[14]. Berkaitan dengan hal tersebut berdasarkan tabel penentuan jumlah sampel dari populasi tidak terdapat jumlah (N) sebesar 47 sehingga memilih jumlah (N) terdekat yaitu = 45 pada taraf kesalahan 5% didapat jumlah sampel (S) yaitu = 40.

3. Identifikasi Variabel

Berkaitan dengan penelitian ini ada dua jenis variabel penelitian yang digunakan yaitu Game Online sebagai variabel bebas (*Independent*) dan Motivasi Belajar sebagai variabel terikat (*Dependent*). Game online adalah sebuah permainan (games) yang dimainkan didalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet) yang bisa dimainkan oleh banyak pemain (multiplayer). Realitas dampak negatif game online dapat dilihat dari intensitas bermain game online (tinggi) ,waktu bermain game online (tinggi), dan game online yang digemari, sehingga dapat menimbulkan adiksi, mendorong melakukan hal-hal negatif, berbicara kasar dan kotor, terbungkalainya kegiatan di dunia nyata, perubahan pola makan/istirahat, pemborosan dan mengganggu kesehatan. Sedangkan Motivasi belajar adalah dorongan untuk melakukan perubahan tingkah laku dalam belajar. Motivasi belajar ditunjukkan dengan ciri-ciri: teguh dalam menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, cepat bosan dengan tugas yang rutin, lebih senang bekerja mandiri, dapat

mempertahankan pendapatnya, senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal dan adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil.

4. Metode Pengumpulan Data dan Instrument

Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan Angket dan Dokumentasi. Bentuk Instrument dalam penelitian ini yaitu Skala Likert. Adapun bentuk skala dari penelitian ini berupa pertanyaan dengan lima alternatif jawaban yaitu: Sangat Setuju (SS), Setuju (ST), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS). Masing-masing jawaban tersebut diberi skor dari 5 sampai 1 jika bentuk pertanyaan yang positif, sebaliknya jika berbentuk pertanyaan yang negatif diberi skor dari 1 sampai 5. Untuk variabel game online menggunakan 25 Item pernyataan dan untuk variabel motivasi belajar yaitu menggunakan 27 item pernyataan.

Tabel 1

Hasil Uji Validasi Instrument Game Online

No.	r Tabel	r Hitung	Keterangan
1	0,312	0,777	Valid
2	0,312	0,763	Valid
3	0,312	0,824	Valid
4	0,312	0,672	Valid
5	0,312	-0,141	Tidak Valid
6	0,312	0,731	Valid
7	0,312	0,393	Valid
8	0,312	0,681	Valid
9	0,312	0,593	Valid
10	0,312	0,611	Valid
11	0,312	0,615	Valid
12	0,312	0,580	Valid
13	0,312	0,606	Valid
14	0,312	0,629	Valid
15	0,312	0,646	Valid
16	0,312	0,391	Valid
17	0,312	0,174	Tidak Valid
18	0,312	0,670	Valid
19	0,312	0,753	Valid
20	0,312	0,571	Valid
21	0,312	0,496	Valid
22	0,312	0,809	Valid
23	0,312	0,791	Valid
24	0,312	-0,110	Tidak Valid
25	0,312	0,515	Valid
26	0,312	0,648	Valid
27	0,312	-0,325	Tidak Valid
28	0,312	0,718	Valid
29	0,312	0,592	Valid
30	0,312	0,179	Tidak Valid

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa variabel game online yang terdiri dari 30 pernyataan, yang valid berjumlah 25 dan pernyataan yang tidak valid ada 5 yaitu pada no 5, 17, 24, 27 dan 30. Selanjutnya, pernyataan yang digunakan untuk penelitian adalah pernyataan yang sudah valid, untuk itu peneliti menggunakan 25 pernyataan.

Tabel 2

Hasil Uji Validasi Instrument Motivasi Belajar

No.	r Tabel	r Hitung	Keterangan
1	0,312	0,841	Valid
2	0,312	0,766	Valid
3	0,312	0,807	Valid
4	0,312	0,222	Tidak Valid
5	0,312	0,199	Tidak Valid
6	0,312	0,378	Valid
7	0,312	0,218	Tidak Valid
8	0,312	0,492	Valid
9	0,312	0,151	Tidak Valid
10	0,312	0,713	Valid
11	0,312	0,581	Valid
12	0,312	0,779	Valid
13	0,312	0,238	Tidak Valid
14	0,312	-0,151	Tidak Valid
15	0,312	0,506	Valid
16	0,312	0,794	Valid
17	0,312	0,556	Valid
18	0,312	-0,064	Tidak Valid
19	0,312	0,477	Valid
20	0,312	0,537	Valid
21	0,312	0,655	Valid
22	0,312	0,348	Valid
23	0,312	-0,085	Tidak Valid
24	0,312	0,194	Tidak Valid
25	0,312	0,426	Valid
26	0,312	0,766	Valid
27	0,312	0,235	Tidak Valid
28	0,312	0,403	Valid
29	0,312	0,394	Valid
30	0,312	0,581	Valid
31	0,312	0,042	Tidak Valid
32	0,312	0,199	Tidak Valid
33	0,312	-0,024	Tidak Valid
34	0,312	0,868	Valid
35	0,312	0,142	Tidak Valid
36	0,312	-0,534	Tidak Valid
37	0,312	-0,042	Tidak Valid
38	0,312	-0,319	Tidak Valid
39	0,312	0,342	Valid
40	0,312	0,357	Valid
41	0,312	0,312	Tidak Valid

42	0,312	0,433	Valid
43	0,312	0,483	Valid
44	0,312	0,443	Valid
45	0,312	0,084	Tidak Valid
46	0,312	0,287	Tidak Valid
47	0,312	0,417	Valid
48	0,312	0,109	Tidak Valid

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa item pernyataan variabel motivasi belajar yang terdiri dari 48 pernyataan, yang valid berjumlah 27 dan pernyataan yang tidak valid ada 21 yaitu pada nomor 4, 5, 7, 9, 13, 14, 18, 23, 24, 27, 31, 32, 33, 35, 36, 37, 38, 41, 45, 46 dan 48. Selanjutnya pernyataan yang digunakan untuk penelitian adalah pernyataan yang sudah valid, untuk itu peneliti menggunakan 27 pernyataan.

5. Metode Analisis Data

a. Deskripsi Data

pendeskripsian data pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan tabel. Selanjutnya mencari nilai mean dan standar deviasi dengan dibantu program IMB SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) 25, kemudian mengelompokan frekuensi skor siswa dalam skala 5 (sangat tinggi, tinggi, sedang, kurang dan sangat kurang).

b. Uji Prasyarat

Dalam penelitian ini pengujian normalitas menggunakan rumus jenis konglogrov-smirnov, dengan dibantu program IMB SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) 25, dalam hal ini untuk mengetahui apakah suatu data terdistribusi secara normal adalah jika signifikan (significance level) lebih besar dari 0,05 ($\text{sign} > 0,05$).

c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dan mengetahui signifikansi pada penelitian ini maka dilakukan pengujian hipotesis direksional atau uji pihak kiri (*one tail test*). Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan Uji T dibantu program IMB SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) 25 dengan tingkat kepercayaan sebesar 0,05 dan berdasarkan kriteria sebagai berikut:

1. Jika $t \text{ hitung} \geq t \text{ tabel}$ ($t \text{ hitung}$ lebih besar dari $t \text{ tabel}$) maka H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti tidak terdapat pengaruh negatif antara X dengan Y.
2. Jika $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$ ($t \text{ hitung}$ lebih kecil dari $t \text{ tabel}$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh negatif antara X dengan Y.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data

a. Game Online

Untuk mengetahui mean, nilai maksimum, nilai minimum, dan standar deviasi, dari hasil angket game online dibantu dengan program IMB SPSS 25 dan dapat dijabarkan sebagai berikut :

Tabel 3
Hasil Deskripsi Statistik

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Game online	40	43	121	85,63	17,621
Valid N (listwise)	40				

Berdasarkan tabel di atas untuk variabel game online dapat disimpulkan bahwa skor minimum 43, skor maksimum 121, mean 85,63 dan standar deviation 17,621. Selanjutnya, untuk menentukan katagori dari tingkat bermain game online, dapat dilihat dari penjelasan dibawah ini:

Tabel 4
Frekuensi katagori bermain game online

NO	Kelas Interval	Frekuensi	Presentase %	Kategori
1	43 - 58	2	5	Sangat Rendah
2	59 - 74	6	15	Rendah
3	75 - 90	18	45	Sedang
4	91 - 106	10	25	Tinggi
5	107 - 122	4	10	Sangat Tinggi
Jumlah		40	100%	

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa tingkat bermain game online siswa dalam kelas interval 75 -90 mendominasi dengan jumlah 18 siswa dan frekuensi 45%, dengan ini dapat dikatakan bahwa tingkat bermain game online siswa dalam katagori sedang.

b. Motivasi Belajar

Untuk mengetahui mean, nilai maksimum, nilai minimum, dan standar deviasi, dari hasil angket motivasi belajar dibantu dengan program IMB SPSS 25 dan dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 5
Hasil Deskripsi Statistik

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Motivasi Belajar	40	60	109	83,48	12,874
Valid N (listwise)	40				

Berdasarkan tabel di atas untuk variabel motivasi belajar dapat disimpulkan bahwa skor minimum 60, skor maksimum 109, mean 83,48 dan standar deviation 12,874. Selanjutnya, untuk menentukan

katagori dari tingkat motivasi belajar, dapat dilihat dari penjelasan dibawah ini:

Tabel 6
Frekuensi katagori motivasi belajar

N	Kelas Interval	Frekuensi	Presentase %	Kategori
1	60 - 69	7	17,5	Sangat Rendah
2	70 - 79	5	12,5	Rendah
3	80 - 89	19	47,5	Sedang
4	90 - 99	3	7,5	Tinggi
5	100 - 109	6	15	Sangat Tinggi
Jumlah		40	100 %	

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa tingkat motivasi belajar siswa dalam kelas interval 80 - 89 mendominasi dengan jumlah 19 siswa dan presentase 47,5%, dengan ini dapat dikatakan bahwa tingkat motivasi belajar siswa dalam kategori sedang.

2. Uji Prasyarat

Sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu data harus berdistribusi normal, sebagai prasyarat dalam menganalisis menggunakan statistik parametrik. Uji Normalitas data variabel game online dan variabel motivasi belajar pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus Konglogrov-smirnov dengan bantuan program IMB SPSS 25, pengambilan keputusan berdasar pada kriteria yaitu jika nilai $\text{sig}_{hitung} > 0,05$ maka data berdistribusi normal.

Berikut ini pengujian normalitas variabel game online dan motivasi belajar, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7
Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Game	Motivasi
N		40	40
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	85,63	83,48
	Std. Deviation	17,621	12,874
Most Extreme Differences	Absolute	,119	,109
	Positive	,119	,109
	Negative	-,109	-,094
Test Statistic		,119	,109
Asymp. Sig. (2-tailed)		,161 ^c	,200 ^{c,d}

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel di atas, diperoleh hasil sebagai berikut:

- 1) Nilai Sig. variabel game online $0,161 > 0,05$
- 2) Nilai Sig. variabel motivasi belajar $0,200 > 0,05$.

Dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa kedua variabel pada model kolmogorov-smirnov berdistribusi normal.

3. Uji Hipotesis

Pengujian ini dilakukan dengan Uji T, untuk mengetahui signifikansi pada penelitian ini maka dilakukan pengujian hipotesis direksional atau uji pihak kiri (one tail test) dengan tingkat kepercayaan sebesar 0,05 dan dengan berdasarkan kriteria sebagai berikut:

1. Jika $t \text{ hitung} \geq t \text{ tabel}$ ($t \text{ hitung}$ lebih besar dari $t \text{ tabel}$) maka H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti tidak terdapat pengaruh negatif game online terhadap motivasi belajar siswa di SMKN 1 Narmada tahun pembelajaran 2019/2020.
2. Jika $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$ ($t \text{ hitung}$ lebih kecil dari $t \text{ tabel}$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh negatif game online terhadap motivasi belajar siswa di SMKN 1 Narmada tahun pembelajaran 2019/2020.

Tabel 8
Hasil Uji T

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		t	Sig.
	B	Std. Error	Beta			
1 (Constant)	125,058	7,737			16,164	,000
Game	-,486	,089	-,665		-5,485	,000

a. Dependent Variable: Motivasi

Berdasarkan hasil perhitungan di atas bahwa $t \text{ hitung}$ sebesar -5,485, jika dibandingkan $t \text{ tabel}$ dengan jumlah $N = 40$ pada $\alpha = 0,05$ uji satu pihak, $dk = n - 1 = 40 - 1 = 39$ yaitu sebesar -1,685. Hal tersebut berarti $-5,485 < -1,685$ ($t \text{ hitung}$ lebih kecil dari $t \text{ tabel}$). Dapat disimpulkan bahwa H_0 yang berbunyi tidak terdapat pengaruh negatif game online terhadap motivasi belajar siswa di SMKN 1 Narmada tahun pembelajaran 2019/2020 ditolak dan H_a yang berbunyi terdapat pengaruh negatif game online terhadap motivasi belajar siswa di SMKN 1 Narmada tahun pembelajaran 2019/2020 diterima.

4. Pembahasan

Hasil perhitungan uji hipotesis dengan menggunakan rumus Uji T menunjukkan bahwa nilai $-t \text{ hitung}$ sebesar $-5,485 < -1,685$ dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh negatif yang signifikan antara game online dengan motivasi belajar siswa di SMKN 1 Narmada tahun pembelajaran 2019/2020. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Surbakti menyebutkan salah satu dampak negatif game online adalah terbengkalainya kegiatan di dunia nyata, keterikatan pada waktu bermain game online dan rasa asyik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai, seperti waktu untuk belajar dan mengerjakan tugas sekolah[11]. Lebih lanjut Menurut Dimiyati & Mudjiono salah satu unsur-unsur yang mempengaruhi motivasi belajar siswa yaitu kondisi lingkungan siswa, keadaan atau kondisi lingkungan siswa yang baik akan memperkuat motivasi

belajar sebaliknya keadaan lingkungan siswa yang tidak baik akan menurunkan motivasi belajar siswa.[9] Artinya game online sebagai salah satu lingkungan negatif siswa dapat menurunkan motivasi belajar pada siswa.

Game online akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangan mereka. Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas games, akan mempengaruhi motivasi belajar sehingga mengurangi waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka.[3];[15] Oleh karena itu tingginya intensitas, waktu dan keterikatan individu (siswa) dalam bermain game online maka akan semakin rendah motivasi belajarnya, dengan demikian game online sangat berpengaruh negatif terhadap motivasi belajar siswa. Adanya game online sangat mempengaruhi perilaku belajar siswa.[16];[17].

D. SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh negatif game online terhadap motivasi belajar siswa di SMKN 1 Narmada tahun pembelajaran 2019/2020. Berdasarkan uji hipotesis menggunakan rumus Uji T dengan dibantu program IMB SPSS 25 diperoleh nilai $t \text{ hitung}$ sebesar -5,485 yaitu lebih kecil dari nilai $t \text{ tabel}$ pada $N = 40$ pada $\alpha = 0,05$ uji satu pihak, $dk = n - 1 = 40 - 1 = 39$ yaitu sebesar -1,685, yang berarti H_0 yang berbunyi tidak terdapat pengaruh negatif game online terhadap motivasi belajar siswa di SMKN 1 Narmada tahun pembelajaran 2019/2020 ditolak dan H_a yang berbunyi terdapat pengaruh negatif game online terhadap motivasi belajar siswa di SMKN 1 Narmada tahun pembelajaran 2019/2020 diterima.

Adapun saran yang dapat penulis berikan sehubungan dengan hasil penelitian ini adalah, siswa harus senantiasa memprioritaskan kegiatan yang berkaitan dengan pembelajaran di sekolah dan membatasi waktu untuk kegiatan hiburan yang salah satunya adalah bermain game online. Sekolah agar terus mempertahankan peraturan-peraturan yang meminimalisir dampak negatif game online yaitu salah satunya terkait dengan larangan membawa smartphone di sekolah. Orang tua sebagai garda terdepan agar terus mengontrol dan membatasi anak-anaknya untuk menggunakan media seperti komputer dan smartphone untuk mengakses hal-hal yang negatif yang salah satunya adalah untuk bermain game online.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada beberapa pihak dan SMAN 1 Narmada yang telah memberikan bantuan data penelitian kepada penulis sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu.

DAFTAR RUJUKAN

Sist. dan Inform., 2015.

- [1] D. E. Kurniawan, "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta," *J. Konseling GUSJIGANG*, vol. 3, no. 1, 2017.
- [2] Kautsar, "Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik di MAN, Peserta Didik Besar, Aceh," *Univ. Islam Negeri Ar-Raniry*, 2019.
- [3] A. M. Athoillah, "Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMA Negeri Ambulu Tahun Pelajaran 2015/2016." *IAIN JEMBER*, 2016.
- [4] G. R. Fernando, "Hubungan antar bermain game online dengan perilaku sosial dan prestasi belajar," *Skripsi. Bandar Lampung Fak. Sos. dan Polit. Univ. Lampung*, 2018.
- [5] T. R. Ariantoro, "Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar," *JUTIM (Jurnal Tek. Inform. Musirawas)*, vol. 1, no. 1, 2016.
- [6] D. W. Triatmojo, "Kontribusi Perilaku Game Online Terhadap Motivasi Belajar siswa SMA," *Cognicia*, vol. 7, no. 4, pp. 527-538, 2019.
- [7] S. Suryabrata, "Psikologi Kepribadian Edisi Ke-1," *Jakarta Rajawali Pers*, 2015.
- [8] H. B. Uno, "Teori motivasi & pengukurannya," *Jakarta Bumi Aksara*, 2008.
- [9] M. Dimiyati, "Belajar dan pembelajaran," *Jakarta: Rineka Cipta*, 2006.
- [10] K. Ahmad and S. Nurma, "Penerapan Metode Small Group Discussion Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Civ. Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidik. Pancasila dan Kewarganegaraan*, vol. 8, no. 1, pp. 30-35, 2020.
- [11] K. Surbakti, "Pengaruh Game Online terhadap Remaja," *J. Curere*, vol. 1, no. 1, 2017.
- [12] Angela, "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sildomulyo Kecamatan Samarinda Ilir," *E-Journal Ilmu Komun.*, vol. 1, no. 2, 2013.
- [13] A. M. Sardiman, "Interaksi dan motivasi belajar mengajar. Jakarta," *Raja Graf. Persada*, 2011.
- [14] M. Zuldafril & Lahir, "Penelitian kualitatif," *Surakarta Yuma Pustaka*, 2012.
- [15] K. Hijrat and A. Bin Sainudin, "Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII MTs Negeri Kota Kupang," *Al Manar J. Pendidik. Islam*, vol. 1, no. 2, pp. 37-48, 2019.
- [16] N. Nisrinafatin, "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *J. Edukasi Nonform.*, vol. 1, no. 2, pp. 135-142, 2020.
- [17] N. L. P. Srinadi, "Analisis pengaruh penggunaan teknologi informasi sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa," *Proc. Konf. Nas.*