

Hubungan Antara Kebiasaan Bermain Game Online dan Dukungan Keluarga dengan Motivasi Belajar pada Siswa di SMP Negeri 1 Tumpaan Kabupaten Minahasa Selatan

Gloria Shania Tampi^{1*}, Ardiansa A.T Tucunan¹, Grace E.C Korompis¹

Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Sam Ratulangi

*PenulisK orespondensi, Gloria Shania Tampi,FKM UniversitasS am Ratulangi Manado

Email: 17111101050@student.unsrat.ac.id

ABSTRAK

WHO menyebutkan bahwa *gaming disorder* dikelompokkan yang kedalam ICD-11 atau (*International Classification of Diseases*). Tidak hanya berdampak pada kesehatan, tapi juga berdampak pada motivasi belajar. Remaja yang telah kecanduan dengan permainan ini akan cenderung menghabiskan waktunya dengan bermain game online dibanding belajar. Dalam mengatasi remaja yang mempunyai motivasi belajar yang kurang bisa dimulai melalui lingkup keluarga karena keluarga merupakan sosok yang paling penting untuk kehidupan setiap anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan antara kebiasaan bermain game online dan dukungan keluarga dengan motivasi belajar pada siswa di SMP Negeri 1 Tumpaan. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif analitik. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 178 siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2021-April 2022 dan berlokasi di SMP Negeri 1 Tumpaan Kabupaten Minahasa Selatan. Pengambilan data menggunakan kuesioner yang dibagikan langsung oleh peneliti. Penelitian ini menggunakan analisis univariat dan analisis bivariat. Pengolahan data menggunakan uji chi-square test. Temuan: 1) Ada hubungan antara kebiasaan bermain game online dengan motivasi belajar pada siswa di SMP Negeri 1 Tumpaan, dengan p-value yang didapatkan adalah 0,003. 2) Ada hubungan antara dukungan keluarga dengan motivasi belajar pada siswa di SMP Negeri 1 Tumpaan, dengan p-value yang didapatkan adalah 0,000.

Kata Kunci : game online, dukungan keluarga, motivasi belajar siswa

ABSTRACT

WHO states that gaming disorders are grouped into ICD-11 or (*International Classification of Diseases*). Not only has an impact on health, but has impact on learning motivation. Teenagers who have been addicted to this game will tend to spend their time playing online games rather than studying. In overcoming teenagers who have less motivation to learn, it can be started through the family scope because the family is the most important figure for the life of every child. The purpose of this study was to determine whether there is a relationship between the habits of playing online games and family support with learning motivation in students at SMP Negeri 1 Tumpaan. The type of research is quantitative analytic. The population in this study were 178 students. This research was conducted in August 2021-April 2022 and is located at SMP Negeri 1 Tumpaan, South Minahasa Regency. Data were collected using a questionnaire which was distributed directly by the researcher. This study used univariate and bivariate analysis. Data processing using the chi-square test. The results obtained: 1) There is a relationship between the habit of playing online games with learning motivation in students at SMP Negeri 1 Tumpaan, with the p-value obtained is 0.003. 2) There is a relationship between family support and learning motivation in students at SMP Negeri 1 Tumpaan, with the p-value obtained is 0.000.

Keywords : online games, family support, student learning motivation

PENDAHULUAN

Game tentunya dapat memberikan keuntungan seperti dapat mengasah skill seseorang dalam berpikir dan menyelesaikan suatu masalah. Namun, disisi lain, *game online* membawa pengaruh negatif bagi seseorang. Pengaruh buruk dari *games* berdampak pada fisik maupun mental seseorang. Hal ini dapat terjadi jika seseorang sudah mengalami kecanduan (Ondang, dkk 2020). Remaja menghabiskan waktu untuk bermain *game* sehari lebih dari 2 jam, atau dalam seminggu lebih dari 14 jam (Rudhiati, dkk., 2015) bahkan 55 jam dalam seminggu (Van Rooij, et al., 2011) atau dalam 1 minggu sekitar 20 jam sampai 25 jam (Chou, C., dkk, 2005).

Kecanduan terhadap *game online* berdasarkan sampel yang diambil dari beberapa sekolah di Manado, Medan, Pontianak, dan Yogyakarta tahun 2012. Ditemukan 45,3% pelajar pada saat bermain *game online* dalam sebulan terakhir tidak berniat untuk berhenti bermain (Akbar, 2020). Dari hasil *Focus Group Discussion* (FGD) yang dilakukan Akbar (2020), tiga psikolog klinis berlisensi menyimpulkan bahwa mereka yang telah bermain seminggu 4 sampai 5 hari dan mereka yang memainkan *game* lebih dari 4 jam maka mungkin terindikasi adiksi. Dengan analisis statistik, didapatkan 89 (59,3%) dari 150 remaja bisa mengalami adiksi dan dapat dikelompokkan kedalam tingkat parah, dan sisanya masuk kategori adiksi ringan. Maka, diperkirakan prevalensi individu di Indonesia yang kecanduan *game* di antara para *gamers* yaitu 6,1% (Arjadi, dkk., 2015). Di Asia Tenggara Indonesia adalah Negara dengan pemain *game* terbanyak, yang bermain dengan menggunakan handphone, computer (Akbar, 2020). WHO menyebutkan bahwa *gaming disorder* adalah penyakit mental yang dikelompokkan kedalam ICD-11 atau (*International Classification of Diseases*). Penyakit ini muncul karena adanya pengaruh dari *game*, remaja lebih memprioritaskan *game* dari pada kegiatan lain.

Dalam mengatasi pelajar yang mempunyai motivasi belajar kurang dapat dimulai dari lingkup keluarga karena keluarga merupakan sosok yang paling penting untuk kehidupan setiap anak. Dukungan, perhatian dari keluarga dapat menolong siswa dalam melakukan aktivitas

sehari-hari. Kurangnya perhatian yang diberikan keluarga kepada anak, bisa mengganggu motivasi belajar anaknya, karena peran orang tua yang cenderung tinggi, dapat memberikan efek motivasi belajar siswa yang juga cenderung tinggi. Sedangkan peran orang tua yang rendah, maka akan mempengaruhi rendahnya motivasi belajar siswa (Sutoyo, 2016).

Berdasarkan observasi awal dan teori diatas, diperlukan penelitian lebih mendalam di SMP N1 Tumpaan terkait Hubungan antara kebiasaan bermain *game online* dan dukungan keluarga dengan motivasi belajar pada siswa”.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang dipakai dalam penelitian yaitu kuantitatif dan menggunakan studi deskriptif-analitik yang memiliki tujuan mengetahui hubungan antara kebiasaan bermain *game online* dan dukungan keluarga dengan motivasi belajar pada siswa. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Tumpaan Kabupaten Minahasa Selatan dilaksanakan pada Agustus 2021- April 2022. Penelitian menggunakan total populasi yang berjumlah 178 siswa dan menggunakan analisis univariat dan bivariat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengambilan data dilaksanakan dengan membagikan kuesioner langsung kepada responden yaitu siswa di SMP Negeri 1 Tumpaan Kabupaten Minahasa Selatan. Dari hasil penelitian yang didapatkan:

Karakteristik	Responden	
	N	%
1. Umur		
12	73	41,0
13	105	59,0
2. Jenis Kelamin		
Laki-laki	95	53,4
Perempuan	83	46,6
3. Kelas		
VII A	20	11,2
VII B	21	11,8
VII C	23	12,9
VII D	24	13,5
VIII A	23	12,9
VIII B	21	11,8
VIII C	21	11,8
VIII D	25	14,0
4. Tinggal Bersama		
Orang Tua	169	94,9
Saudara	9	5,1

Berdasarkan Tabel diatas dapat dilihat hasil distribusi karakteristik menurut umur di SMP Negeri 1 Tumpaan didominasi responden berumur 13 tahun, dengan jenis kelamin didominasi laki-laki, kelas didominasi oleh kelas VIII D, dan tinggal bersama Orang Tua

Motivasi Belajar siswa

Motivasi Belajar	N	%
Tinggi	71	39,9
Rendah	107	60,1
Total	178	100

Berdasarkan tabel diatas, bisa dilihat bahwa siswa memiliki motivasi belajar yang rendah, yaitu sebanyak 60,1%. Dari hasil yang didapati, rata-rata siswa di SMP Negeri 1 Tumpaan mempunyai motivasi belajar rendah yaitu sebanyak 60,1%.

Sejalan dengan penelitian yang diHusna, dkk. (2017) didapati motivasi belajar siswa-siswi rendah, hal ini disebabkan oleh kepintaran, minat belajar dan rasa ingin tahu siswa yang rendah, siswa tidak ingin mencari materi yang tidak diajarkan oleh gurunya

Salah satu penyebab motivasi belajar yang kurang adalah diri sendiri. Keadaan seperti inilah yang akan membuat siswa berpikir dirinya tidak pandai, tidak mampu dan membuat mereka tidak mau belajar. Mereka tidak akan percaya

dengan diri sendiri dan kemampuan yang ada pada dirinya, bahkan mereka akan membandingkan kemampuan mereka dengan teman-temannya yang dianggap lebih dari mereka. Hal itulah yang akan membuat mereka semakin malas untuk belajar (Indah Riani, dkk., 2016)

Berdasarkan hasil diatas dapat diketahui siswa dengan motivasi belajar yang tinggi akan melakukan usaha untuk memperoleh nilai yang bagus. Selaras dengan Sardiman (2020), bahwa seseorang akan sukses dalam belajar, jika ada kemauan dalam dirinya untuk belajar.

Kebiasaan bermain game online

Kebiasaan bermain Gameonline	N	%
Tinggi	118	66,3
Rendah	60	33,7
Total	178	100

Berdasarkan Tabel 7 dapat dilihat siswa dengan kebiasaan dalam bermain game online tinggi sebanyak 66,3%. Penelitian ini menggunakan kuesioner yang berisi 10 pertanyaan. Kebiasaan bermain game online pada penelitian ini dikelompokkan menjadi 2 bagian yaitu kategori tinggi dan kategori rendah, dan hasil yang didapatkan yaitu para siswa memiliki kebiasaan yang tinggi dalam bermain games.

Bermain game online untuk menghilangkan stres tentunya merupakan hal positif, tapi jika dimainkan secara berlebihan akan menyebabkan kecanduan. Sejalan dengan penelitian Masfiah & Putri (2019) bahwa gambaran para pecandu game online awalnya dari bermain dengan tujuan mencari kesenangan, mengatasi stress dan menghilangkan kebosanan, namun tanpa disadari mereka lupa waktu ketika bermain game.

Seseorang yang sudah asik bermain game tentunya akan melupakan waktu istirahat. Tentunya hal ini menyebabkan kesehatannya menurun, karena ketika sudah kecanduan game online daya tahan tubuh pemain akan lemah dikarenakan kurang berolahraga, kurang istirahat, dan seringkali lupa untuk makan (Männikkö, N., dkk, 2015)

Berdasarkan hasil tersebut peneliti memiliki pendapat bahwa kebiasaan siswa dalam bermain

game online pada siswa dipengaruhi karena stres dan mereka memilih untuk bermain *gameonline*.

Dukungan Keluarga

Dukungan Keluarga	N	%
Tinggi	54	30,3
Rendah	124	69,7
Total	178	100

Tabel diatas menunjukkan bahwa 124 siswa (69,7%) memiliki dukungan keluarga yang rendah.

Berdasarkan hasil tersebut terlihat bahwa masih banyak keluarga siswa yang kurang perhatian terhadap masalah belajar siswa, sedangkan seperti yang kita tahukalau pada masa remaja, perhatian dan dukungan dari keluarga sangat dibutuhkan, dukungan perhatian, harus diberikan keluarga untuk mengungkap rasa

sayang, atau kepedulian yang bisa menjadibentuk dukungan kepada anak. Menurut Octavia (2020), Keluarga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kesuksesan anak dalam pembelajaran, contohnya adalah perhatian, perhatian memiliki peran penting dalam pembelajaran anak.

Dukungan, perhatian dan pengertian keluargamemberikan dampak bagi kesejahteraan psikologis anak dan kepercayaan dirinya. Rendahnya dukungan keluarga akan mengakibatkan anak patah semangat (Saragih, dkk, 2021).

Hubungan antara Kebiasaan Bermain Game Online dengan Motivasi Belajar

Kebiasaan bermain <i>gameonline</i>	Motivasi Belajar Siswa				<i>p value</i>
	Rendah		Tinggi		
	N	%	N	%	
Rendah	27	45,0	33	55,0	0.003
Tinggi	80	67,8	38	32,2	
Total	107	60,1	71	39,9	

Tabel diatas menunjukkan bahwa siswa dengan kebiasaan bermain *gameonline* siswa yang kurang dan motivasi belajar yang tinggi berjumlah 33 (55,0%), sedangkan siswa dengan kebiasaan *game* tinggi dengan motivasi belajar rendah berjumlah 80 (67,8%). Dari hasil penelitian yang di analisis didapatkan hasil yaitu terdapat hubungan antara variabel kebiasaan bermain *gameonline* dan motivasi belajar pada siswa/i SMP Negeri 1 Tumpaan, karena nilai *p value* < 0,05. Adapun juga penelitian dari Indah Riani, dkk., (2016) didapati korelasi antara kebiasaan siswa dalam bermain *game online* dengan motivasi belajar mereka.

Game tentunya berpengaruh bagi motivasi belajar, karena waktunya dipakai untuk bermain dari pada belajar, anak menjadi tidak ingin belajar, selalu menunda tugas-tugas yang

diberikan gurunya di sekolah. Berdasarkan hasil yang didapatkan, dapat dilihat bahwa siswa di SMP Negeri 1 Tumpaan yang mempunyai kebiasaan dalam bermain *game online* yang tinggi namun memiliki motivasi belajar yang kurang atau rendah, hal ini sejalan dengan penelitian Razikin (2019), ditemukan bahwa *game* dan motivasi mempunyai hubungan, dimana apabila kebiasaan seorang siswa dalam *game* itu tinggi, motivasi belajar dari siswa tersebut menjadi rendah dan sebaliknya ketika kebiasaan dalam bermain *game* siswa rendah motivasi belajarnya tinggi. Adapun penelitian serupa yang dilakukan oleh Wiguna, dkk (2020) menunjukkan hasil yang signifikan pada anak usia sekolah yang mempunyai motivasi belajar yang kurang karena bermain *gameonline* dan dapat disimpulkan bahwa ketika seseorang memainkan *game* secara

berlebihan hal itu akan mempengaruhi minat dan semangat belajar.

Hubungan Dukungan Keluarga dengan Motivasi Belajar

Dukungan Keluarga	Motivasi Belajar Siswa				<i>p value</i>
	Rendah		Tinggi		
	N	%	N	%	
Rendah	87	70,2	37	29,8	0.000
Tinggi	20	37,0	34	63,0	
Total	107	60,1	71	39,9	

Tabel 11 menunjukkan bahwa dukungan keluarga rendah dengan motivasi belajar rendah berjumlah 87 (70,2%), dan dukungan keluarga tinggi dengan motivasi belajar tinggi sebanyak 34 (60,0%). Nilai $p=0,000$ maka dapat disimpulkan bahwa dukungan keluarga memiliki hubungan dengan motivasi belajar yang ada pada siswa karena nilai $pvalue < 0,05$.

Keluarga merupakan lingkungan yang paling dekat dengan siswa, kurangnya dukungan dan kepedulian keluarga dalam mengarahkan dan memenuhi kebutuhan siswa akan mengganggu pembelajarannya dan tidak termotivasi sehingga tidak berhasil dalam pembelajarannya, semakin bagus motivasi yang di berikan maka akan menolong siswa dalam proses belajarnya, karena motivasi sangat menentukan pencapaian (Sunarsih 2009, dalam Saragih dkk, (2021).

Berdasarkan tabel hasil uji *chi-square* dapat dilihat bahwa 63,0% siswa dengan dukungan keluarga tinggi memiliki motivasi belajar yang juga tinggi sedangkan 70,2% siswa dengan dukungan keluarga rendah mempunyai motivasi belajar rendah. Tinggi rendahnya dukungan keluarga tentunya akan berdampak pada motivasi belajarnya.

Dukungan adalah suatu bantuan, perhatian, atau kesiapan seseorang yang diberikan kepada orang lain yang bisa seperti bantuan fisik atau nonfisik seperti perasaan dicintai, dihargai, atau diterima (Setyaningrum, 2019). Menurut Saragih, dkk (2021). Dukungan, perhatian dan perbuatan keluarga yang kurang optimal akan menjadikan anak kurang termotivasi karna dukungan dari keluarga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kesuksesan anak, namun jika dukungan keluarga diberikan dengan tepat sang anak akan termotivasi sehingga bisa dengan mudah menjalani aktivitasnya di sekolah.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari penelitian yang telah dilakukan di SMP N 1 Tumpaan Kabupaten Minahasa Selatan maka bisaditarik kesimpulanyaitu :

1. Ada hubungan antara Kebiasaan bermain *gameonline* dan motivasi belajar siswa di SMPN 1 Tumpaan.
2. Ada hubungan antara Dukungan keluarga dan motivasi belajar siswa di SMPN 1 Tumpaan.

Saran

Saran yang bisa diberikan peneliti dalam penelitian ini yaitu:

1. Kepada pihak sekolah, peneliti berharap untuk memberikan pemahaman pada siswa terkait dengan motivasi belajar karena sebagian siswa masih mempunyai motivasi belajar yang rendah.
2. Kepada mahasiswa yang akan melakukan penelitian, harapan peneliti penelitian ini bisa memberikan sumbangan ilmu pengetahuan yang bermanfaat untuk peneliti selanjutnya, sehingga penelitian ini menjadi salah satu referensi.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, H. 2020. Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu. *Jurnal Community Engagement & Emergence Journal*, 1, pp. 42–47.
- Arjadi, C., R., Fried, E. I., Bockting, Borsboom, D., Amshoff, M., Cramer, A. O., & Stroebe, M. 2015 From Loss to Loneliness: The Relationship Between Bereavement And Depressive Symptoms. *Journal of abnormal psychology*, 124(2), p. 256.
- Chou, C., Condron, L., & Belland, J. C. 2005. A review of the research on internet addiction. *Educational Psychology Review 2005 17:4*.
- Hayati. N. 2020. 'Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah dengan Kebutuhan Istirahat dan Tidur di SD Negeri 010083 Kisaran Kabupaten Asahan', *Jurnal Kesehatan Global*, 3(3), pp. 116–122.
- Husna, N., Normelani, E., & Adyatma, S. 2017. Hubungan bermain games dengan motivasi belajar siswa sekolah menengah pertama (SMP) di Kecamatan Banjarmasin Barat. 4(3)
- Indah Riani, A. Herfanda, E. & Utami, F. S. 2016. Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas VIII di SMP Muhammadiyah 2 Gamping Sleman Yogyakarta. *Malang, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim*. 21 agustus 2021
- Männikkö, N., Billieux, J., & Käriäinen, M.

2015. Problematic digital gaming behavior and its relation to the psychological, social and physical health of Finnish adolescents and young adults. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(4), pp. 281–288.
- Masfiah, S. & Putri, R. V. 2019. Gambaran Motivasi Belajar Siswa yang Kecanduan Game Online. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, 2(1)(pp), pp. 1–8.
- Octavia, S. A. 2020. *Motivasi Belajar dalam Perkembangan Remaja*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Ondang, G. L., Moku, B. J. & Goni, S. Y. V. I. 2020. Dampak Game Online terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol. *Jurnal Holistik*, 13(2)(pp), pp. 1–15.
- Razikin, H. 2019. *Hubungan Kebiasaan Bermain Game dengan Motivasi Belajar Peserta Didik di SMP IT Ar-Raihan Bandar Lampung*. Lampung, UIN Raden Intan Lampung. Available at: http://repository.radenintan.ac.id/5953/1/Tesis_lengkap.pdf. 22 agustus 2021
- Rudhiati, F. Apriany, D. & Hardianti, N. 2015. 'Hubungan durasi bermain video game dengan ketajaman penglihatan anak usia sekolah', *Skolastik Keperawatan*, 1(2), pp. 12–17. Available at: <https://jurnal.unai.edu/index.php/jsk/article/view/83>. diakses 18 januari 2022
- Saragih, M., Silitonga, E., Sinaga, T. R., & Mislita, M. 2021. Hubungan Dukungan Keluarga dengan Motivasi Belajar Mahasiswa Selama Pandemi COVID-19. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Imelda*, 7(1), pp. 73–77.
- Sardiman, A. M. 2020. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sutoyo, A. 2016. Peran Orang Tua dalam Memotivasi Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*. 5(4), pp. 52–57.
- Van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., Vermulst, A. A., van den Eijnden, R. J. J. M., & van de Mheen, D. 2011. Line Video Game Addiction: Identification Of Addicted Adolescent Gamers. *Addiction*, 106(1), pp. 205–212.
- Wiguna, R. I., Menap, H., Alandari, D. A., & Asmawariza, L. H. 2020. Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Usia 10-12 Tahun, *Jurnal Surya Muda*, 2(1), pp. 18–26.
- World Health Organization. 2018b. *New International Classification of Diseases (ICD 11)*.