

**HUBUNGAN BERMAIN GAMES DENGAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP)
DI KECAMATAN BANJARMASIN BARAT**

Oleh:

Nahdiatul Husna¹, Ellyn Normelani¹, Sidharta Adyatma¹

¹Program Studi Pendidikan Geografi FKIP Unlam, Banjarmasin, Indonesia

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi intensitas bermain games, motivasi belajar, dan hubungan Antara intensitas bermain games dengan motivasi belajar siswa-siswi SMP di Kecamatan Banjarmasin Barat. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi kelas IX SMP di Kecamatan Banjarmasin Barat yang berjumlah 1607 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan Proporsional Random Sampling dengan jumlah sampel 313 siswa. Metode Penelitian yang digunakan adalah kuantitatif, jenis penelitian adalah Deskriptif statistik dan metode analisis data yang digunakan adalah teknik distribusi frekuensi dan korelasi Product Moment. Teknik pengumpulan data primer dalam penelitian ini menggunakan metode observasi dan metode angket (kuesioner) sedangkan data sekunder menggunakan metode studi pustaka dan dokumen.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Intensitas bermain games siswa-siswi kelas IX SMP di Kecamatan Banjarmasin Barat tergolong tinggi; 2) Motivasi belajar siswa-siswi kelas IX SMP di Kecamatan Banjarmasin Barat tergolong rendah; dan 3) terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain games dengan motivasi belajar yang ditunjukkan dari koefisien korelasi sebesar 0,6733 lebih besar dari r_{tabel} 5% dan 1% sebesar 0,1128 dan 0,1478, yang artinya semakin tinggi intensitas bermain games maka motivasi belajar semakin rendah dan semakin rendah intensitas bermain games maka motivasi belajar semakin tinggi.

Kata Kunci: Intensitas Bermain Games, Motivasi Belajar

I. PENDAHULUAN

Bermain merupakan aktivitas atau kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan dan mencapai prestasi tertentu. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan berulang-ulang. Bermain disukai bagi semua kalangan, dari anak-anak hingga orang dewasa. Permainan pada zaman dahulu dikenal dengan sebutan permainan tradisional. Petak umpat, kelereng, lompat tali, ular naga, congklak, gasing, layangan, monopoli merupakan contoh permainan tradisional yang sudah sangat jarang dimainkan oleh anak-anak pada zaman sekarang (Malahayati, 2012).

Permainan (*Games*) terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi. *Games* muncul pertama kali pada tahun 1960 pada komputer yang hanya bisa dimainkan untuk 2 orang dalam ruangan yang sama. Pada tahun 1970 muncul jaringan komputer berbasis paket (*packet based computer networking*), jaringan komputer yang tidak hanya sebatas LAN (*Local Area Network*) tetapi sudah mencakup WAN (*Wide Area Network*) sehingga pemain bisa memainkan *games* lebih banyak dan tidak harus berada dalam ruangan yang sama. Permainan via internet (*Games Online*) muncul di Indonesia pada bulan Maret 2001 melalui *Nexian online*, kemudian muncul beragam *games online* lainnya seperti RPG (*Role Playing Game*), olahraga, dan aksi (Angela, 2013; Herudin, 2014).

Games terus mengalami kemajuan yang sangat pesat ditandai dengan banyaknya pusat *games* di kota-kota besar maupun kecil. *Games* terus berkembang setiap tahun. Tahun 2014, jumlah pemain *game online* di Indonesia lebih dari 25 juta pemain. Pemain *games* diperkirakan meningkat setiap tahunnya sekitar 5% - 10%. Mayoritas pemain *games online* di Indonesia berusia 0-24 tahun dengan total 82%, 25-34 tahun dengan total 10% dan sisanya 8%. Pemain laki-laki masih mendominasi dengan persentase 64% dari pemain perempuan. Industri *games* di Indonesia menghasilkan pendapatan US\$190 juta sepanjang tahun 2013 dengan tingkat pertumbuhan 35% dibanding tahun 2012 (ligagame.com, 2012; Herudin, 2014; Baskoro, 2015).

Bermain *games* memberikan dampak positif diantaranya *games* sebagai sarana belajar dalam memecahkan masalah, mengatur strategi, bekerja sama, dan belajar berbahasa Inggris. *Games* dapat meningkatkan konsentrasi, fokus, dan kemampuan visual. *Games* dapat meringankan dan pengalihan dari rasa sakit. *Games* dapat mengurangi kepikunan, menumbuhkan sikap pantang menyerah, lebih ambisius serta seseorang dapat memperoleh penghasilan dengan bermain *games* (Ligagame.com, 2012; Malahayati, 2012; Feprinca, 2014; Harsono, 2014).

Dampak negatif bermain *games* diantaranya menyebabkan penurunan konsentrasi belajar di rumah maupun di sekolah. *Games* kecenderungan kecanduan bagi pemainnya karena *games* dirancang dengan fitur yang menarik, berisi gambar dan animasi yang membuat orang tertarik untuk terus bermain. Anak yang memiliki kegemaran bermain *games* memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, duduk terlalu lama, sering terlambat makan, dan sering terpapar pancaran sinar radiasi dari layar monitor komputer. Adegan *games online* mengajarkan untuk melakukan tindakan kriminal dan kekerasan. *Games* mengajarkan pemborosan karena beberapa konten dalam permainan harus dibeli agar bisa naik level (Malahayati, 2012; Fauziah, 2013; Angela, 2013).

Games secara tidak langsung berdampak pada motivasi belajar karena waktu dan tenaga yang dipergunakan banyak dihabiskan untuk bermain daripada belajar, anak menjadi malas belajar, menunda tugas sekolah, dan bermain *games* ketika proses pembelajaran. Motivasi sangat diperlukan dalam proses belajar, sebab seseorang yang tidak memiliki motivasi dalam belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Motivasi menimbulkan gairah, semangat dan merasa senang untuk

belajar. Semakin besar motivasi seseorang maka semakin besar pula energi yang dimilikinya untuk belajar (Sardiman, 2014).

Motivasi merupakan dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar. Seseorang melakukan aktivitas belajar karena ada yang mendorongnya, dasar penggerak yang mendorong seseorang untuk belajar berupa motivasi. Semakin besar motivasi seseorang untuk belajar maka semakin besar pula usaha yang dilakukannya untuk belajar. Motivasi memiliki pengaruh yang besar terhadap hasil belajar. Semakin tinggi motivasi seseorang untuk belajar maka hasil belajar yang diperoleh juga tinggi. Motivasi melahirkan prestasi dalam belajar. Tinggi rendahnya motivasi selalu dijadikan indikator baik buruknya prestasi belajar seseorang (Djamarah, 2002; Setyowati, 2007).

Ujian Nasional (UN) merupakan salah satu cara yang dilakukan oleh pemerintah untuk mengetahui hasil belajar peserta didik (Balitbang Kemendikbud, 2015). Standar kelulusan Ujian Nasional sama di setiap daerah di Indonesia, sehingga setiap Provinsi di Indonesia berhak mendapat gelar nilai UN tertinggi. Banjarmasin sebagai ibu kota Provinsi Kalimantan Selatan pada UN 2015 tingkat SMP tidak memperoleh predikat tertinggi.

Tahun 2015 sekolah di Kota Banjarmasin hanya menduduki peringkat keenam yang memperoleh nilai UN SMP tertinggi se-KalSel (Media Kalimantan, 2015), hal ini dikhawatirkan disebabkan oleh motivasi siswa untuk belajar berkurang akibat siswa lebih senang menghabiskan waktu untuk bermain *games* daripada belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Wibowo (2015), Dewandari (2013) dan Kristiana (2012) menyatakan bahwa ada hubungan yang signifikan kearah negatif antara aktifitas bermain *games* dengan penurunan motivasi belajar siswa. Semakin tinggi aktifitas siswa untuk bermain *games* maka motivasi belajar siswa semakin rendah.

Mayoritas pemain *games* berada pada usia sekolah atau dengan kata lain masih remaja. Usia remaja adalah usia dimana individu suka mencoba hal-hal baru. Remaja apabila menyukai suatu hal dan sudah merasa nyaman dengan hal tersebut akan fokus terhadap hal tersebut. Keadaan dimana remaja telah menyukai dan nyaman dengan bermain *games* akan mengkhawatirkan apabila motivasi bermain *games* lebih besar daripada motivasi untuk belajar. Hurlock (1964) membagi usia remaja menjadi masa remaja awal yakni 13 – 17 tahun dan remaja akhir yang berusia 17 – 21 tahun. Remaja awal merupakan siswa-siswi yang menempuh jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP), dimana pada usia tersebut mereka belum bisa menyaring baik buruknya perkembangan teknologi dan informasi (Sardiman, 2014; Uno, 2014; Nurhidayah, 2012; Sunarto dan Hartono, 2008).

Banjarmasin terdiri dari 5 kecamatan yakni kecamatan Banjarmasin Barat, Kecamatan Banjarmasin Selatan, Kecamatan Banjarmasin Tengah, Kecamatan Banjarmasin Timur dan Kecamatan Banjarmasin Utara. Nilai Rata-rata Ujian Nasional (UN) tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) dari kelima kecamatan dalam tren 3 tahun disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Daftar Rata-Rata Nilai UN SMP Kota Banjarmasin Per Kecamatan

No.	Kecamatan	Rata-Rata Nilai UN per Tahun			Rata-Rata
		2012/2013	2013/2014	2014/2015	
1.	Banjarmasin Utara	26,1	29,6	28,1	27,9
2.	Banjarmasin Barat	25,2	27,9	26,7	26,6
3.	Banjarmasin Selatan	25,3	29,7	26,6	27,2
4.	Banjarmasin Tengah	26,9	30,0	28,5	28,5
5.	Banjarmasin Timur	27,1	31,0	29,6	29,2

Sumber: Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Banjarmasin, 2015

Nilai rata-rata UN terendah dari lima kecamatan adalah kecamatan Banjarmasin Barat. Rendahnya nilai rata-rata UN di Kecamatan Banjarmasin Barat menggambarkan bahwa motivasi belajar siswa juga rendah. Siswa-siswi kelas IX SMP harus memiliki motivasi belajar yang tinggi karena akan mengikuti Ujian Nasional (Khairozi, 2015). Kehadiran *games* dalam kehidupan siswa yang dapat berdampak pada penurunan motivasi belajar siswa sangat dikhawatirkan, sehingga berdasarkan latar belakang maka penelitian ini berjudul “**Hubungan Bermain Games dengan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama di Kecamatan Banjarmasin Barat**”.

II. TINJAUAN PUSTAKA

1. Permainan (*Games*)

a. Definisi Permainan (*Games*)

Permainan (*Games*) adalah suatu bentuk hiburan yang bersifat menyenangkan dan memiliki aturan sehingga ada menang dan kalah. Bermain adalah kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan dan dilakukan secara berulang-ulang. Bermain dilakukan seseorang untuk menghibur diri dari segala permasalahan hidup yang tengah dihadapi. Zaman dahulu permainan dikenal dengan permainan tradisional. Petak umpat, kelereng, lompat tali, ular naga, congklak, gasing, layangan, monopoli merupakan contoh permainan tradisional yang sudah sangat jarang dimainkan oleh anak-anak pada zaman sekarang (Malahayati, 2012, Angela, 2013, Harsono, 2014).

b. Intensitas Bermain *Games*

Intensitas bermain *games* merupakan suatu sikap atau keadaan tertentu yang dilakukan berdasarkan banyaknya waktu yang digunakan untuk bermain *games*. Intensitas bermain *games* mencakup dua aspek yakni kuantitas dan aktivitas yang mengarah pada seringnya seorang individu bermain *games* dengan melihat jenis *games* secara bersama-sama. Kuantitas adalah durasi dan waktu yang digunakan untuk bermain *games*. sedangkan aktivitas adalah seberapa sering seseorang melakukan aktivitas bermain *games* atau aktivitas adalah frekuensi bermain *games*. Semakin banyak waktu yang digunakan untuk bermain *games* maka menunjukkan

semakin lama seseorang bermain *games*. Durasi bermain *games* adalah lama waktu yang digunakan individu untuk setiap kali bermain *games*. Waktu yang digunakan untuk bermain *games* adalah pagi, siang, sore dan malam. Durasi bermain *games* dikatakan tinggi apabila bermain dengan durasi lebih dari 5 jam, 3 - 5 jam tergolong sedang dan 1 - 2 jam tergolong rendah. Frekuensi bermain *games* dikatakan tinggi apabila individu bermain dengan frekuensi setiap hari, 3 – 5 kali dalam seminggu tergolong sedang dan 2 kali dalam seminggu tergolong rendah. Intensitas bermain *games* yang tinggi menurut Soleman (2012) secara psikis dapat menyebabkan seseorang memikirkan *games* secara terus-menerus yang berakibat mengganggu konsentrasi belajar, sering membolos dan suka menghindari pelajaran (Dewandari, 2013; Malahayati, 2012).

2. Motivasi Belajar

a. Definisi Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata “motif” yang berarti daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Dorongan dasar yang menggerakkan tingkah laku manusia disebut sebagai motivasi. Motivasi adalah kekuatan yang muncul dari dalam diri seseorang untuk mendapatkan tujuan yang diinginkan dan berusaha melakukan perubahan tingkah laku yang lebih baik demi memenuhi keinginannya. Semakin besar dorongan dari dalam diri seseorang maka semakin besar pula usaha yang dilakukannya untuk mencapai tujuan (Sardiman, 2014; Uno, 2014).

Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang dilakukan seseorang untuk menjadi lebih baik. Tidak tahu menjadi tahu, tidak bisa menjadi bisa, dan dari yang tidak mengerti menjadi mengerti. Belajar menyangkut segala aspek organisme dan tingkah laku pribadi manusia seperti penambahan ilmu pengetahuan, kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, serta penyesuaian diri (Sardiman, 2014). Suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya dinamakan belajar (Slameto dalam Hamdani, 2011).

Daya penggerak atau pendorong yang terdapat dalam diri manusia untuk menimbulkan kegiatan belajar agar tujuan yang dikehendaki tercapai disebut dengan motivasi belajar. Motivasi sangat diperlukan dalam proses belajar sebab seseorang tidak akan melakukan aktivitas belajar jika tidak mempunyai motivasi dalam belajar. Motivasi menimbulkan gairah, semangat dan merasa senang untuk belajar. Semakin besar motivasi seseorang maka semakin besar pula energi yang dimilikinya untuk belajar (Djamarah, 2002; Sardiman, 2014).

a. Motivasi Intrinsik

Motivasi Intrinsik adalah motivasi yang berasal dari dalam diri individu. Aktifnya motivasi intrinsik tidak perlu di rangsang dari luar, karena dalam diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu (Sardiman, 2014). Motivasi intrinsik muncul sejalan dengan kebutuhan individu. Bentuk-bentuk motivasi intrinsik adalah sebagai berikut:

- 1) Intelegensi

Kecerdasan adalah suatu tingkat kemampuan dan kecepatan otak mengolah suatu bentuk tugas atau keterampilan tertentu. Intelegensi (IQ) atau tingkat kecerdasan menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa, semakin tinggi kemampuan intelegensi seorang siswa maka semakin besar peluangnya untuk meraih sukses, sebaliknya semakin lemah kemampuan rendah kemampuan intelegensi seorang siswa maka semakin kecil peluangnya untuk memperoleh sukses.

2) Perhatian

Siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajarannya tidak menjadi perhatian siswa maka timbul kebosanan sehingga ia tidak lagi suka belajar (Kairani, 2014; Fatmawati, 2012; Risa, 2009).

3) Minat

Minat merupakan suatu dorongan yang timbul karena perasaan senang terhadap sesuatu. Minat merupakan suatu perasaan ingin tahu, mempelajari, mengagumi dan memiliki sesuatu. Minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat besar pengaruhnya terhadap belajar karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar sebaik-baiknya. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa lebih mudah dipelajari dan disimpan karena minat menambah kegiatan belajar (Kairani, 2014; Fatmawati, 2012; Risa, 2009)

4) Bakat

Bahan pelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya maka hasil belajarnya lebih baik karena ia senang belajar dan pastinya selanjutnya ia lebih giat belajar. Bakat merupakan potensi yang dimiliki dalam diri seseorang yang harus dikembangkan. Setiap siswa memiliki bakat sehingga perlu motivasi untuk mengasahnya (Risa, 2009).

5) Motif

Motif adalah daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif erat kaitannya dengan tujuan yang akan dicapai. Didalam menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan perlu berbuat sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motif sebagai daya pendorongnya. Motif yang sangat kuat akan mendorong siswa agar berusaha belajar dengan sebaik mungkin (Djamarah, 2002 ; Risa, 2009).

6) Kesiapan

Kesiapan adalah kesediaan memberi respon. Kesiapan dalam belajar perlu diperhatikan karena jika siswa belajar tanpa persiapan maka hasil belajar akan buruk dan sebaliknya (Kairani, 2014; Fatmawati, 2012; Risa, 2009).

7) Rasa Ingin Tahu

Rasa ingin tahu adalah keinginan yang baik pada diri siswa yang akan membuatnya memperdalam belajar. Siswa yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap sesuatu maka ia akan belajar untuk mengetahuinya (Fatmawati, 2012).

3. Hubungan Intensitas Bermain *games* dengan Motivasi Belajar

Remaja yang suka bermain *games* adalah remaja yang menyukai tantangan karena dalam setiap permainan memiliki tantangan yang semakin tinggi setiap naik

level, sehingga remaja berusaha memecahkan setiap tantangan yang diberikan. Permainan yang menantang menjadi ekspektasi remaja dalam bidang akademis dalam proses belajar mengajar dimana remaja mengharapkan proses pembelajaran yang menantang sehingga ada sikap antusiasme siswa terhadap pembelajaran yang berlangsung. Pembelajaran yang monoton, tidak menantang dan lamban jika dilaksanakan terus menerus menyebabkan siswa malas belajar dan ketika proses pembelajaran berlangsung siswa lebih sering mengkhayalkan games yang mereka mainkan daripada memperhatikan guru menjelaskan pelajaran (Angela, 2013).

Hasil penelitian terdahulu menyebutkan bahwa bermain *games* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa dimana ketika seseorang bermain *games* secara tidak langsung akan mempengaruhi motivasi belajarnya karena waktu dan tenaga yang dipergunakan banyak dihabiskan untuk bermain *games* daripada belajar (Angela, 2013; Dewandari, 2013; Wibowo, 2015).

III. METODE PENELITIAN

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Metode Kuantitatif adalah metode penelitian yang menggunakan data berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik (Sugiyono, 2013). Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian, dan sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2013). Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi kelas IX SMP di Kecamatan Banjarmasin Barat yang berjumlah 1607 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan Proporsional Random Sampling dengan jumlah sampel 313 siswa. Teknik pengumpulan data primer dalam penelitian ini menggunakan metode observasi dan metode angket (kuesioner) sedangkan data sekunder menggunakan metode studi pustaka dan dokumen. Metode Penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dan jenis penelitian adalah Deskriptif statistik. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis kuantitatif yang hasilnya berupa tingkat intensitas bermain *games*, tingkat motivasi belajar dan korelasi *product moment*.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tingkat Intensitas Bermain Games

Intensitas bermain *games* merupakan suatu sikap atau keadaan tertentu yang dilakukan berdasarkan banyaknya waktu yang digunakan untuk bermain *games* (Dewandari, 2013). Cara menentukan tinggi rendahnya intensitas bermain *games* siswa-siswi SMP di Kecamatan Banjarmasin Barat adalah dengan menggunakan 2 kategori yaitu tinggi dan rendah. Penentuan Kategori menggunakan rumus:

$$I = \frac{R}{K}$$

Sumber: Sutrisno Hadi dalam Risa, 2009

Keterangan:

I = Interval

R = Range (skor tertinggi – skor terendah)

K = Banyak kelas

Interval diperoleh melalui pembagian dari range dan banyak kelas. Range merupakan skor tertinggi dikurangi skor terendah. Skor diperoleh melalui jawaban responden dari instrumen penelitian (data skoring angket disajikan pada lampiran 6), berdasarkan data penskoran angket yang telah dilakukan maka diperoleh skor tertinggi adalah 13 dan skor terendah dari instrumen adalah 4, sehingga perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$i = \frac{R}{K}$$

$$i = \frac{13-4}{2}$$

$$i = \frac{9}{2}$$

$$i = 4,5$$

$$i \approx 5$$

Jadi, interval intensitas bermain *games* adalah 5 dan disajikan pada Tabel 23.

Tabel 2. Klasifikasi Intensitas Bermain Games

Interval	Kategori
4 - 8	Tinggi
9 - 13	Rendah

Sumber: diolah dari data primer, 2016

Klasifikasi intensitas bermain *games* siswa-siswi kelas IX SMP di Kecamatan Banjarmasin Barat disajikan pada Tabel 3.

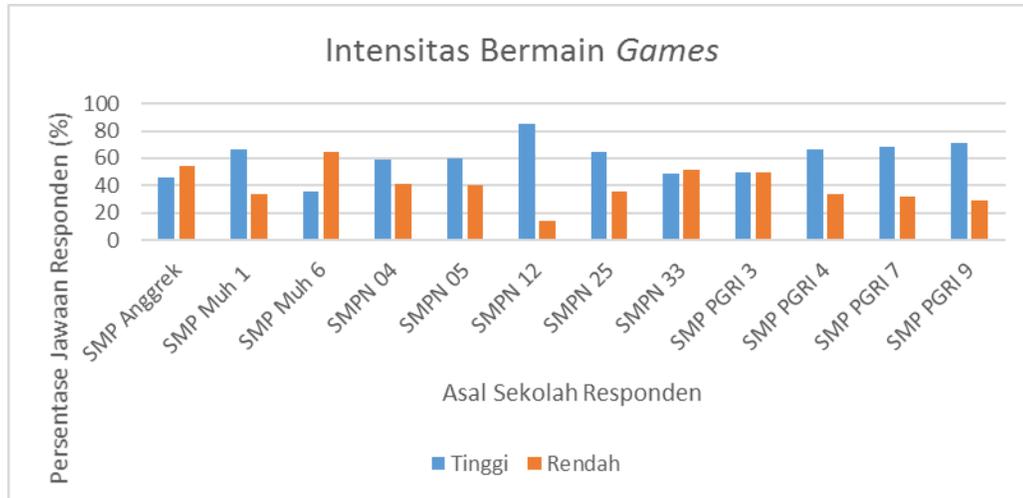
Tabel 3. Klasifikasi Intensitas Bermain Games per Sekolah

No.	Nama Sekolah	Klasifikasi Intensitas Bermain Games			
		Tinggi (Skor 4 - 8)		Rendah (Skor 9 – 13)	
		F	P (%)	F	P (%)
1.	SMP Anggrek	10	45.45	12	54.54
2.	SMP Muh 1	6	66.67	3	33.33
3.	SMP Muh 6	5	35.71	9	64.28
4.	SMP Negeri 04	33	58.93	23	41.07
5.	SMP Negeri 05	31	59.62	21	40.38
6.	SMP Negeri 12	48	85.71	8	14.29
7.	SMP Negeri 25	22	64.71	12	35.29
8.	SMP Negeri 33	15	48.39	16	51.61
9.	SMP PGRI 3	2	50.00	2	50.00
10.	SMP PGRI 4	4	66.67	2	33.33
11.	SMP PGRI 7	15	68.18	7	31.82
12.	SMP PGRI 9	5	71.43	2	28.57
Jumlah		196	62.62%	117	37.38

Sumber: diolah dari data primer, 2016

Tabel 3 menunjukkan bahwa sebanyak 196 siswa atau 62,62% intensitas bermain games Siswa-siswi SMP kelas IX SMP di Kecamatan Banjarmasin Barat tergolong tinggi, dan 117 siswa atau 37,38% tergolong rendah. Secara umum

intensitas bermain games Siswa-siswi SMP kelas IX SMP di Kecamatan Banjarmasin Barat tergolong tinggi, hal ini dibuktikan dengan kepemilikan telepon pintar (*smartphone*) oleh siswa yang secara tidak langsung mempermudah siswa untuk mengakses berbagai jenis games baik *online* ataupun *offline* yang didapat dengan cara yang sangat mudah. Persentase dari intensitas bermain games siswa-siswi kelas IX SMP di Kecamatan Banjarmasin Barat Tahun Pelajaran 2015/2016 yang disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Intensitas bermain games

Intensitas bermain *games* adalah suatu sikap atau keadaan tertentu yang dilakukan berdasarkan banyaknya waktu yang digunakan untuk bermain *games* (Dewandari, 2013). Tingkat intensitas bermain *games* siswa-siswi SMP di Kecamatan Banjarmasin Barat yang terdiri dari 12 Sekolah tergolong tinggi, hal ini dikarenakan frekuensi bermain *games* siswa-siswi SMP di Kecamatan Banjarmasin Barat yang tergolong tinggi yakni bermain *games* setiap hari dengan durasi bermain 1 – 2 jam setiap harinya. Siswa-siswi SMP di Kecamatan Banjarmasin Barat juga lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *games* daripada belajar ketika di rumah.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Dewandari (2013) dan Wibowo (2015) menyatakan bahwa intensitas bermain *games* siswa SMK Negeri 1 Sapuran Kecamatan Wonosobo dan siswa SDN I Sumber Gede Kecamatan Sekampung Kabupaten Lampung Timur tergolong sedang dan tinggi. Intensitas bermain *games* yang tinggi secara psikis dapat menyebabkan seseorang memikirkan *games* secara terus-menerus yang berakibat mengganggu konsentrasi belajar, sering membolos dan suka menghindari pelajaran (Soleman dalam Dewandari, 2013).

2. Tingkat Motivasi Belajar

Menentukan tingkat motivasi belajar siswa-siswi kelas IX SMP di Kecamatan Banjarmasin Barat adalah dengan menggunakan 2 kategori yaitu tinggi dan rendah. Penentuan kategori menggunakan rumus:

$$I = \frac{R}{K}$$

Sumber: Sutrisno Hadi dalam Risa, 2009

Keterangan:

I = Interval

R = Range (skor tertinggi – skor terendah)

K = Banyak kelas

Interval diperoleh melalui pembagian dari range dan banyak kelas. Range merupakan skor tertinggi dikurangi skor terendah. Skor tertinggi dari instrumen adalah 14 dan skor terendah dari instrumen adalah 2, maka perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$i = \frac{R}{K}$$

$$i = \frac{14-2}{2}$$

$$i = \frac{12}{2}$$

$$i = 6$$

$$i \approx 7$$

Jadi, interval motivasi belajar adalah 7 dan disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Klasifikasi Motivasi belajar

Interval	Kategori
9 – 15	Tinggi
2 – 8	Rendah

Sumber: diolah dari data primer

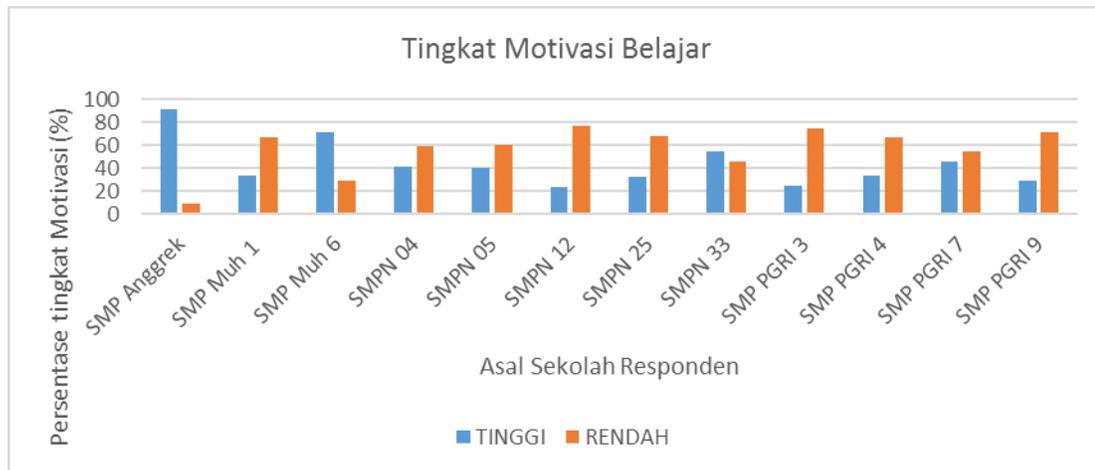
Hasil penskoran kuesioner kemudian dicocokkan berdasarkan klasifikasi tingkat motivasi belajar yang terdiri dari dua kategori yakni tinggi dan rendah. Hasil klasifikasi tingkat motivasi belajar per SMP di Kecamatan Banjarmasin Barat disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Klasifikasi Tingkat Motivasi Belajar per Sekolah

No.	Nama Sekolah	Klasifikasi Intensitas Bermain Games			
		Tinggi (Skor 4 - 8)		Rendah (Skor 9 – 13)	
		F	P (%)	F	P (%)
1.	SMP Anggrek	20	90.91	2	9.09
2.	SMP Muh 1	3	33.33	6	66.67
3.	SMP Muh 6	10	71.43	4	28.57
4.	SMP Negeri 04	23	41.07	33	58.93
5.	SMP Negeri 05	21	40.38	31	59.62
6.	SMP Negeri 12	13	23.21	43	76.79
7.	SMP Negeri 25	11	32.35	23	67.65
8.	SMP Negeri 33	17	54.84	14	45.16
9.	SMP PGRI 3	1	25.00	3	75.00
10.	SMP PGRI 4	2	33.33	4	66.67
11.	SMP PGRI 7	10	45.45	12	54.54
12.	SMP PGRI 9	2	28.57	5	71.43
Jumlah		133	42.49	180	57.51

Sumber: diolah dari data primer

Tabel 4 menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar siswa-siswi kelas IX SMP di Kecamatan Banjarmasin Barat sebanyak 133 siswa atau 42,49% tergolong tinggi dan 180 siswa atau 57,51% tergolong rendah. Persentase dari intensitas bermain games siswa-siswi kelas IX SMP di Kecamatan Banjarmasin Barat Tahun Pelajaran 2015/2016 yang disajikan pada Gambar 29.



Gambar 29. Tingkat motivasi belajar

Motivasi adalah kekuatan yang muncul dari dalam diri seseorang untuk mendapatkan tujuan yang diinginkan dan berusaha melakukan perubahan tingkah laku yang lebih baik demi memenuhi keinginannya. Semakin besar dorongan dari dalam diri seseorang maka semakin besar pula usaha yang dilakukannya untuk mencapai tujuan (Sardiman, 2014; Uno, 2014). Motivasi Belajar adalah daya penggerak atau pendorong yang terdapat dalam diri manusia untuk menimbulkan kegiatan belajar agar tujuan yang dikehendaki tercapai. Motivasi sangat diperlukan dalam proses belajar sebab seseorang tidak akan melakukan aktivitas belajar jika tidak mempunyai motivasi dalam belajar. Motivasi menimbulkan gairah, semangat dan merasa senang untuk belajar. Semakin besar motivasi seseorang maka semakin besar pula energi yang dimilikinya untuk belajar (Djamarah, 2002; Sardiman, 2014). Tingkat motivasi belajar siswa-siswi kelas IX SMP di Kecamatan Banjarmasin Barat tergolong rendah. Rendahnya tingkat motivasi belajar siswa disebabkan oleh intelegensi, minat belajar dan rasa ingin tahu dalam belajar siswa yang rendah. Siswa berkeinginan untuk belajar namun tidak semua materi pembelajaran menarik minat siswa. Tidak semua materi pelajaran mudah untuk dipelajari siswa. Siswa tidak selalu memiliki keinginan untuk mencari tahu materi pelajaran yang tidak disampaikan oleh guru di sekolah.

3. Hubungan Intensitas Bermain Games dengan Motivasi Belajar

Hasil perhitungan $r_{xy} = 0,673262857$ yang kemudian dikonsultasikan ke r_{tabel} dimana $N=313$ dengan taraf signifikan 5% adalah 0,1128 dan taraf signifikan 1% adalah 0,1478 maka $r_{xy} = 0,673262857$ lebih besar daripada r_{tabel} yang artinya

signifikan. Sugiyono (2010) menyatakan skor koefisien korelasi tersebut termasuk kedalam kategori kuat, hal ini menunjukkan bahwa ada hubungan atau korelasi yang signifikan antara intensitas bermain games dengan motivasi belajar, dimana semakin tinggi intensitas bermain games maka motivasi belajarnya semakin rendah atau semakin rendah intensitas bermain games maka motivasi belajarnya semakin tinggi.

V. PENUTUP

1. Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Intensitas bermain *games* siswa-siswi kelas IX SMP di Kecamatan Banjarmasin Barat yang tergolong tinggi adalah siswa-siswi dari SMP Muhammadiyah 1 Banjarmasin, SMP Negeri 04 Banjarmasin, SMP Negeri 05 Banjarmasin, SMP Negeri 12 Banjarmasin, SMP Negeri 25 Banjarmasin, SMP PGRI 3 Banjarmasin, SMP PGRI 4 Banjarmasin, SMP PGRI 7 Banjarmasin, dan SMP PGRI 9 Banjarmasin. Intensitas bermain *games* siswa-siswi kelas IX SMP di Kecamatan Banjarmasin Barat yang tergolong rendah adalah siswa-siswi dari SMP Anggrek Banjarmasin, SMP Muhammadiyah 6 Banjarmasin, dan SMP Negeri 33 Banjarmasin.
- b. Tingkat motivasi belajar siswa-siswi kelas IX SMP di Kecamatan Banjarmasin Barat Tahun Pelajaran 2015/2016 yang tergolong tinggi adalah siswa-siswi dari SMP Anggrek Banjarmasin, SMP Muhammadiyah 6 Banjarmasin, dan SMP Negeri 33 Banjarmasin. Tingkat motivasi belajar siswa-siswi kelas IX SMP di Kecamatan Banjarmasin Barat Tahun Pelajaran 2015/2016 yang tergolong tinggi adalah siswa-siswi dari SMP Muhammadiyah 1 Banjarmasin, SMP Negeri 04 Banjarmasin, SMP Negeri 05 Banjarmasin, SMP Negeri 12 Banjarmasin, SMP Negeri 25 Banjarmasin, SMP PGRI 3 Banjarmasin, SMP PGRI 4 Banjarmasin, SMP PGRI 7 Banjarmasin, SMP PGRI 9 Banjarmasin.
- c. Terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *games* dengan motivasi belajar siswa, dimana semakin tinggi intensitas bermain games maka motivasi belajarnya semakin rendah atau semakin rendah intensitas bermain games maka motivasi belajarnya semakin tinggi.

2. Saran-Saran

Peneliti mencoba memberikan beberapa saran antara lain sebagai berikut:

- a. Kepada siswa-siswi SMP di Kecamatan Banjarmasin Barat hendaknya bisa lebih selektif dalam menentukan waktu bermain games sehingga tidak mengganggu aktifitas belajar serta hendaknya bisa disiplin dalam penentuan batasan waktu yang telah ditetapkan agar tidak membuat kecanduan dalam bermain games.
- b. Kepada pihak sekolah hendaknya ikut berperan serta dalam membimbing siswa terutama banyak memberikan berbagai informasi mengenai pengetahuan serta memberikan penjelasan bahwa siswa agar lebih mementingkan belajar daripada bermain game online.

- c. Kepada Orang tua siswa hendaknya memberikan pengawasan terhadap anak dan menjalin komunikasi yang baik antara orang tua dan anak sehingga anak bisa lebih terbuka terhadap orang tua dan orang tua tegas dalam memberikan batasan waktu kepada anak untuk bermain games dan melatih anak untuk bertanggung jawab terhadap batasan waktu yang telah ditetapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Angela. 2013. Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Iilir. *eJurnal Ilmu Komunikasi*, (online), Vol.1, No. 2, (<http://ejournal.ilkom.fisif-unmul.ac.id>, diakses pada 10 September 2015, pukul 22:20 WITA).
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dewandari, Saptarini. 2013. Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Sapuran Kabupaten Wonosobo. *Skripsi Universitas Kristen Satya Wacana*. (Online), (<http://repository.uksw.edu>, diakses pada 25 Februari 2016, pukul 7:14 WITA).
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fatmawati. 2012. Motivasi Siswa Kelas IX SMP Negeri Se-Kecamatan Banjarmasin Barat Melanjutkan ke SMA/Sederajat di Banjarmasin. Banjarmasin: Program Studi Pendidikan Geografi FKIP UNLAM.
- Fauziah, Eka Rusnani. 2013. Pengaruh Game Online terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja. *eJournal Ilmu Komunikasi*. (online), Vol. 1, No. 3, (<http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id>, diakses pada 10 September 2015, pukul 22:20 WITA).
- Feprinca, Dica. 2014. Hubungan Motivasi Bermain Game Online pada Masa Dewasa Awal terhadap Perilaku Kecanduan Game online Defence of The Ancients (DotA 2). *Skripsi Universitas Brawijaya*. (online), (psikologi.ub.ac.id, diakses pada 10 September 2015, pukul 22:40 WITA).
- Harsono, Ma'ruf. 2014. *Pengaruh Bermain Game Terhadap Perkembangan Remaja*. Serpong: Surya University. (online), (kambing.ui.ac.id/ebook, diakses pada 17 Desember 2015, pukul 08: 19 WITA).
- Herudin. 31 Januari 2014. Ada 25 Juta Orang Indonesia Doyan Main Game Online. *Tribunnews.com*, (online), (tribunnews.com, diakses pada 14 Desember 2015, pukul 18:35 WITA).
- Khairani. 2014. *Pengaruh Pemanfaatan Internet sebagai Sumber Belajar terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 9 Banjarmasin*. Banjarmasin: Program Studi Pendidikan Geografi FKIP UNLAM.
- Kristiana, Nanik. 2012. Pengaruh Game Online Sara's Cooking Class Terhadap Minat dan Motivasi Belajar siswa Kelas X Jasa Boga pada Mata Pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental di SMK N 1 Sewon. *Skripsi Universitas*

- Negeri Yogyakarta*. (online), (<http://eprint.uny.ac.id>, diakses pada 10 September 2015, pukul 22:23 WITA).
- Malahayati, Dara. 2012. Hubungan Kebiasaan Bermain Video Game dengan Tingkat Motivasi Belajar pada Anak Usia Sekolah. *Skripsi Universitas Indonesia*. (online), (<http://lib.ui.ac.id>, diakses pada 16 september 2015, pukul 17:15 WITA).
- Nurhidayah. 2012. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi PGSD FKIP Universitas Ahmad Dahlan. *Laporan Penelitian Dosen Universitas Ahmad Dahlan*. (online), (<http://journal.uad.ac.id>, diakses pada 18 Oktober 2012, pukul 11:17 WITA).
- Risa, Astry Anggiady. 2009. *Motivasi Siswa SMP Negeri 2 Rantau terhadap Mata Pelajaran Geografi Tahun 2007/2008*. Banjarmasin: Program Studi Pendidikan Geografi FKIP UNLAM.
- Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Setiawan, Nugraha. 2007. *Penentuan Ukuran Sampel Memakai Rumus Slovin dan Tabel Krejcie-Morgan: Telaah Konsep dan Aplikasinya*. (online), (pustaka.unpad.ac.id, diakses pada 26 Desember 2015, pukul 17.34 WITA).
- Setyowati, 2007. Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 13 Semarang. *Skripsi Universitas Negeri Semarang*. (online), (<http://lib.unnes.ac.id>, diakses pada 3 Maret 2016, pukul 19:12 WITA).
- Setyowati. 2007. Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 13 Semarang. *Skripsi Universitas Negeri Semarang*. (online), (lib.unnes.ac.id, diakses pada 3 Maret 2016, pukul 19:16 WITA).
- Sugiyono. 2010. *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarto dan Agung Hartono. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Uno, Hamzah B. 2014. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di bidang Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wibowo, Adi. 2015. Hubungan Permainan Game Online dengan Penurunan Motivasi Belajar pada Siswa di SDN 1 Sumber Gede Kecamatan Sekampung Kabupaten Lampung Timur Tahun 2016. *Karya Tulis Ilmiah Stikes Aisyah Pringsewu*. (online), (<http://jurnalktiku.blogspot.co.id>, diakses pada 25 Februari 2016, pukul 11:08 WITA).
- Wibowo, Bayu Triyas Sukmo. 2014. Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Bermain Game Online dengan yang Tidak Bermain Game Online pada Kelas V SD N 60 Kota Bengkulu. *Skripsi Universitas Bengkulu*. (online), (<http://repository.unib.ac.id>, diakses pada 10 September 2015, pukul 22:20 WITA).