

STUDI KASUS ANALISIS PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR GENERASI Z DI LINGKUNGAN KOMPLEK PERDAGANGAN

Johan Trihantoro

STIE Unisadhuguna, Jakarta, Indonesia

Email: johan.ppim@gmail.com

Abstrak

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Berkembang teknologi yang semakin canggih dan di dukung kemajuan dan kemudah akses internet, tentunya memberikan dampak pengaruh pada perkembangan individu dan komunitas dalam semua aspek. Di era modern tidak di pungkiri perkembangan teknologi semakin pesat. Salah satu produk teknologi yang sangat nyata saat ini adalah internet. Menggunakan internet tentunya segala sesuatu hal informasi dari seluruh belahan dunia dapat diakses dengan mudah. Seiring dengan perkembangan jaman dan teknologi telah merubah basis dari game tradisional menjadi game mobile yang dikenal game online. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh game online terhadap motivasi belajar pada generasi Z. Metode yang digunakan dalam penelitian ini dengan analisis regresi sederhana. Hasil penelitian ini menunjukkan pengaruh game online (X) berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen yaitu motivasi belajar (Y) dimana nilai signifikansi sebesar $0,025 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa game online berpengaruh terhadap motivasi belajar pada generasi Z di lingkungan komplek Perdagangan, Kelapa Gading Timur, Jakarta Utara, DKI Jakarta.

Kata kunci: Generasi Z; Game Online; Motivasi Belajar.

Abstract

National education functions to develop abilities and shape the character and civilization of a dignified nation in order to educate the life of the nation, aiming to develop the potential of students to become human beings who believe in and are devoted to God Almighty, have noble character, are healthy, knowledgeable, capable, creative, independent and become democratic and responsible citizens. Developing increasingly sophisticated technology and supported by progress and easy internet access, of course has an impact on the development of individuals and communities in all aspects. In the modern era, it cannot be denied that technological developments are increasingly rapid. One very real technology product today is the internet. Using the internet, of course all information from all parts of the world can be accessed easily. Along with the development of time and technology, the basis has changed from traditional games to mobile games known as online games. The aim of this research is to examine the influence of online games on learning motivation in generation Z. The method used in this research is simple regression

analysis. The results of this research show that the influence of online games (X) has a significant effect on the dependent variable, namely learning motivation (Y), where the significance value is $0.025 < 0.05$. So it can be concluded that online games have an influence on learning motivation in generation Z in the environment complex Perdagangan, Kelapa Gading Timur, North Jakarta, DKI Jakarta

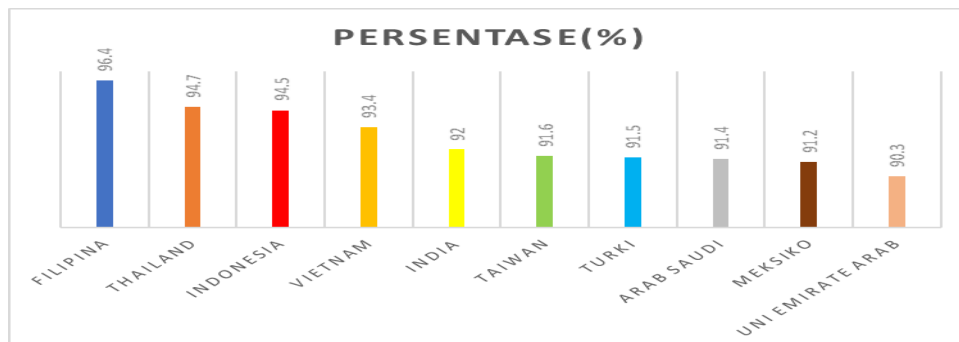
Keywords: *Generation Z; Game Online; Motivatin to Learn.*

Pendahuluan

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional fungsi pendidikan yaitu pasal 3 yang menyatakan bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan memebentuk watak serta peradapan bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Oktavionika, Nurrullah, Anshori, & Sumali, 2023). Sehingga tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Keberhasilan suatu pendidikan ditandai dengan tercapainya prestasi belajar yang baik dan perubahan perilaku peserta didik menjadi lebih baik dari sebelumnya. Keberhasilan tersebut dapat dicapai jika peserta didik memiliki motivasi atau motivasi belajar yang tinggi, sehingga peserta didik selalu bersemangat dalam pembelajaran dan dapat menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru di Sekolah dengan baik (Dedyerianto, 2020). Motivasi belajar merupakan salah satu peran yang sangat penting dalam tercapainya suatu tujuan pembelajaran di Sekolah. Ditengah era teknologi saat ini, seiring dengan perkembangan jaman dan teknologi telah merubah basis pola pendidikan dengan berbasis pola pendidikan di *era digital*, dimana tentunya memberikan pendidikan yang terintegasi antara teknologi informasi dan komunikasi ke semua mata pelajaran sehingga akan siswa terbantu dalam mendapatkan informasi mudah dan cepat sehingga proses jauh lebih efektif dan efisien dari sebelumnya (PUJIAWATI, 2021).

Berkembang teknologi yang semakin canggih dan di dukung kemajuan dan kemudah akses internet, tentunya memberikan dampak pengaruh pada perkembangan individu dan komunitas dalam semua aspek. Di era modern tidak di pungkiri perkembangan teknologi semakin pesat. Salah satu produk teknologi yang sangat nyata saat ini adalah *internet*. Menggunakan *internet* tentunya segala sesuatu hal informasi dari seluruh belahan dunia dapat diakses dengan mudah (Firamadhina & Krisnani, 2021). Seiring dengan perkembangan jaman dan teknologi telah merubah basis dari *game* tradisional menjadi *game mobile* yang dikenal *game online*. Sejak adanya internet merupakan suatu media yang sangat nyata untuk mendapatkan informasi terkini, tentunya banyakbanyak hiburan yang ditawarkan dari internet seperti *instagram*, *email*, *film*, berita, dan salah satunya adalah *game online*. Kondisi ini tentunya sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. *Game online* adalah permainan yang biasanya

dimainkan melalui jaringan *internet* (Irwanto & Irwansyah, 2020). *Game online* ditawarkan sebagai layanan tambahan oleh penyedia layanan *internet* atau diakses langsung melalui sistem yang disediakan oleh perusahaan yang menawarkan game tersebut. *Game online* dapat dimainkan secara bersamaan di komputer yang terhubung ke jaringan tertentu. Berdasarkan gambar 1 dari laporan *We Are Sosial* per Januari 2022 dimana negara Indonesia tercatat sebesar 94,5% menempati urutan ke tiga di dunia pengguna *internet* yang berusia antara 16-64 tahun yang memainkan *video game* (Lispiana & Mayasari, 2022).



Grafik 1. Negara Pemain Video Game

sumber: wearesocial.com (diolah penulis)

Populasi dunia yang terus berkembang menciptakan beberapa generasi, salah satunya adalah Generasi Z atau disebut dengan istilah GEN-Z. Singh & Dangmei (2016) mengungkapkan dimana Generasi Z atau Gen Z kurun waktu 1995-2010 sedangkan Stillman (2017) mengemukakan generasi Z adalah generasi kerja terbaru, lahir antara tahun 1995 sampai 2012, disebut juga generasi net atau generasi internet (Erida Fadila, Syarief Noer Robbiyanto, & Yani Tri Handayani, 2022). Generasi Z merupakan generasi pertama yang sejak dini sudah terpapar oleh teknologi (Paremeswara & Lestari, 2021). Teknologi tersebut berupa komputer atau media elektronik lainnya seperti telepon seluler, jaringan internet, bahkan aplikasi media sosial. Generasi Z dibesarkan dengan web sosial, mereka berpusat pada digital dan teknologi adalah identitas mereka. Generasi Z atau penduduk asli era digital lahir di dunia digital dengan teknologi lengkap Personal Computer (PC), ponsel, perangkat gaming dan internet. Mereka menghabiskan waktu luang untuk menjelajahi web, lebih suka tinggal di dalam ruangan dan bermain online dari pada pergi keluar dan bermain di luar ruangan (Amirudin, Sundari, & Saputra, 2023). Gen Z punya keterkaitan erat dengan teknologi, kebutuhan bergantung kepada internet baik di dunia sosial, pendidikan, pengetahuan akan suatu hal yang membuat mereka kaku berkomunikasi di dunia nyata (Syifa Rofifa Putri Rizq & Istyakara Muslichah, 2023). Orang tua atau guru tidak dapat mengharapkan remaja meninggalkan Internet dan berkembang dalam masyarakat modern, karena komputer, teknologi, Internet, dan jaringan sosial digunakan dalam semua aspek kehidupan modern, bahkan di tempat kerja (Nugraha & Fikruzzaman, 2023).

Interaksi Gen Z terhadap game online sebagai media penyaluran edukasi dan aktivisme merupakan suatu perilaku manusia dalam periode umur remaja yang inovatif dan kreatif (Handoko, Goh, Julitawaty, & Syawaluddin, 2022). Dimana bisa berkonsentrasi saat memainkannya selama permainan berlangsung. Ini karena permainan online membutuhkan kesabaran, tindakan cepat, dan, yang paling penting, konsentrasi. Merujuk gambar 1 diatas, terindikasi bahwa Indonesia adalah salah satu Negara yang memiliki motivasi pemain game dengan angka yang cukup tinggi, terutama di sektor *game mobile* (Trisia & Sudrajat, 2021). Berkembangan *game online* di Indonesia adalah dengan adanya *game mobile* yang akan membuat orang Indonesia dapat lebih mudah untuk bermain game hal ini tidak terlepas perkembangan teknologi di jaman sekarang, sehingga anak-anak di jaman sekarang lebih cenderung memilih bermain di *gadget* mereka dibandingkan dengan game tradisional, hal ini sejalan anak di jaman sekarang pasti memegang gadget sehingga dapat dengan mudah mengunduh aplikasi *game* (Sormin & Dewi, 2022). Namun di sisi lain kecaduan bermain *game online* tentunya akan berdampak pada aktivitas yang semestinya di lakukan, contohnya motivasi belajar sebagai pelajar atau mahasiswa. 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*.

Ketergantungan pada aktivitas *games*, akan mempengaruhi motivasi belajar sehingga mengurangi waktu belajar dan menyebabkan prestasi belajar pelajar akan menurun serta berkurangnya pula waktu untuk sosialisasi dengan teman,. Ini dikuatirkan akan menarik diri dari pergaulan sosial dan tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan (Arcaya Maniko Tama, 2022). Dimana paradigma teknologi komunikasi atau media adalah untuk membantu dan memberi motivasi belajar baik dari aspek kognitif bagi peserta didik di era *digital* sekarang. Namun faktanya perkembangan teknologi dan khususnya *game online* berpotensi adanya perubahan sikap motivasi belajar yang berpotensi prestasi turun, seiring dampak motivasi belajar turun. Berdasarkan pembahasan diatas, selanjutnya peneliti membahas pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar pada generasi Z di lingkungan komplek perdagangan, Kelapa Gading, Jakarta Utara, DKI Jakarta. Dimana dalam penelitian akan memberikan konfirmasi apakah pengaruh *game online* memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik atau tidak.

Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam pemecahan permasalahan termasuk tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh game online terhadap motivasi belajar pada generasi Z di lingkungan komplek perdagangan, Kelapa Gading Timur, Jakarta Utara, DKI Jakarta. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jumlah sampel menggunakan seluruh anggota populasi generasi Z di lingkungan peneliti, sehingga jumlah sampel yang diambil adalah 28 responden yang lahir antara tahun 1995-2012. Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan

metode regresi linier sederhana. Teknik pengumpulan data dengan kuesioner, pengolahan data dari hasil kuesioner maka penulisan menggunakan metode skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala Likert.

Hasil dan Pembahasan

Komplek Departemen Perdagangan merupakan perumahan bagi pegawai Kementerian Perdagangan yang terletak di kelurahan Kelapa Gading Timur, kecamatan Kelapa Gading, Jakarta Utara, Provinsi DKI Jakarta. Komplek tersebut berdiri di tahun 1976. Komplek Perdagangan memiliki 67 Kepala Keluarga (KK) hingga saat ini. Dalam lingkungan kompleks Perdagangan terdapat Masjid, PAUD Merah Delima.

1. Analisis Validitas

Berdasarkan pada tabel 1, bahwa pengujian dengan pendekatan metode *pearson correlation* dimana semua pertanyaan pada variabel *game online* dapatkan dikatakan valid hal ini berdasarkan dari kriteria uji validitas dengan melakukan uji signifikan pada level signifikansi $< 0,05$ atau 5%.

Tabel 1. Uji Validitas *Game Online*

Pertanyaan	Pearson Correlation	Signifkansi	Keterangan
X.1	0,877**	0,000	Valid
X.2	0,852**	0,000	Valid
X.3	0,840**	0,000	Valid
X.4	0,561**	0,000	Valid
X.5	0,807**	0,000	Valid
X.6	0,810**	0,000	Valid
X.7	0,581**	0,000	Valid
X.8	0,850**	0,000	Valid
X.9	0,565**	0,000	Valid
X.10	0,520**	0,000	Valid

****.** *Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed). sumber: data diolah penulis (2023)*

Tabel 2. Uji Validitas Motivasi Belajar

Pertanyaan	Pearson Correlation	Signifikansi	Keterangan
Y.1	0,897**	0,000	Valid
Y.2	0,836**	0,000	Valid
Y.3	0,835**	0,000	Valid
Y.4	0,822**	0,000	Valid
Y.5	0,861**	0,000	Valid
Y.6	0,787**	0,000	Valid
Y.7	0,715**	0,000	Valid
Y.8	0,776**	0,000	Valid
Y.9	0,830**	0,000	Valid
Y.10	0,853**	0,000	Valid

****.** *Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).*sumber: data diolah penulis (2023)

Berdasarkan pada tabel 2. bahwa pengujian dengan pendekatan metode *pearson correlation* dimana semua pertanyaan pada variabel motivasi belajar dapatkan dikatakan valid hal ini berdasarkan dari kriteria uji validitas dengan melakukan uji signifikan pada level signifikansi $< 0,05$ atau 5%.

2. Analisis Reliabilitas

Tabel 3. Uji Reliabilitas Game Online

Cronbach's Alpha	N of Items
0.901	10

sumber: data diolah penulis (2023)

Berdasarkan pada tabel 3, bahwa nilai *Cronbach's Alpha* pada variabel game online sebesar 0,901 maka hasil tersebut lebih besar dari nilai koefisien Cronbach's Alpha sebesar 0,60 maka dapat berdasarkan tingkat reliabilitas disimpulkan bahwa alat ukur dalam penelitian ini dinyatakan sangat reliabel.

Tabel 4. Uji Reliabilitas Motivasi Belajar

Cronbach's Alpha	N of Items
0.944	10

sumber: data diolah penulis (2023)

Berdasarkan pada tabel 4, bahwa nilai *Cronbach's Alpha* pada variabel game online sebesar 0,944 maka hasil tersebut lebih besar dari nilai koefisien Cronbach's Alpha sebesar 0,60 maka dapat berdasarkan tingkat reliabilitas disimpulkan bahwa alat ukur dalam penelitian ini dinyatakan sangat reliabel.

3. Analisis Regresi Sederhana

Analisis regresi linier sederhana dilakukan untuk menganalisis hubungan dan pengaruh antara satu variabel independen terhadap variabel dependen. Adapun analisis regresi sederhana antara variabel-variabel pada penelitian ini adalah game online (X) terhadap motivasi belajar (Y). Hasil olah data regresi sederhana sebagai berikut ini:

Tabel 5. Regresi Sederhana

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	48.953	4.345		11.266	.000
X	-.461	.193	-.424	-2.387	.025

a. Dependent Variable: Y

sumber: data diolah penulis

Berdasarkan pada tabel 5. maka diperoleh dapat diperoleh persamaan sebagai berikut:

$$Y = 48,953 - 0,461X$$

Dari persamaan tersebut dimana nilai konstanta sebesar 48,953, yang artinya jika *game online* (X) nilai 0 maka motivasi belajar sebesar 48,952 atau dengan kata lain saat variabel motivasi belajar (Y) belum dipengaruhi oleh variabel bebas yaitu *game online* (X). Selanjutnya pada koefisien regresi variabel *game online* (X) sebesar -0,461 yang artinya jika pengaruh game online mengalami kenaikan satu satuan maka motivasi belajar akan mengalami penurunan sebesar 0,461. Uji T digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen yaitu game online (X) berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen yaitu motivasi (Y). Berdasarkan pada tabel 4.13 dimana nilai signifikansi sebesar $0,025 < 0,05$ Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya di duga *game online* berpengaruh terhadap motivasi belajar pada generasi Z di lingkungan komplek Perdagangan, Kelapa Gading Timur, DKI Jakarta.

Tabel 6. Uji Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
	.424 ^a	.180	.148	7.689

a. Predictors: (Constant), X

b. Dependent Variable: Y

sumber: data diolah penulis

Berdasarkan pada tabel 6 diketahui hasil nilai R Square sebesar 0,180 atau 18%. Sehingga besarnya pengaruh variabel *game online* terhadap motivasi belajar adalah sebesar 18%. Sedangkan sisa pengaruhnya 82% dijelaskan pada variabel lain yang tidak diteliti atau di luar persamaan regresi dalam penelitian ini.

Kesimpulan

Hasil penelitian pengaruh game online terhadap motivasi belajar (studi kasus: generasi Z di lingkungan komplek perdagangan, kelapa gading timur, jakarta utara, dki jakarta), maka dapat disimpulkan sebagai berikut dimana pengaruh *game online* (X) berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen yaitu motivasi (Y) dimana nilai signifikansi sebesar $0,025 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa di duga *game online* berpengaruh terhadap motivasi belajar pada generasi Z di lingkungan komplek Perdagangan, Kelapa Gading Timur, DKI Jakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- Amirudin, Ari, Sundari, Riris Setyo, & Saputra, Henry Januar. (2023). Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Anak Di Sdn Gayamsari 02 Semarang. *Wawasan Pendidikan*, 3(1). <https://doi.org/10.26877/Wp.V3i1.11869>
- Arcaya Maniko Tama. (2022). Pengaruh Motivasi, Komunikasi Dan Stres Kerja Terhadap Kepuasan Kerja Karyawan Rumah Sakit Wilujeng Kediri. *Jurnal Penelitian Ekonomi Manajemen Dan Bisnis*, 1(4). <https://doi.org/10.55606/Jekombis.V1i4.606>
- Dedyerianto, Dedyerianto. (2020). Pengaruh Internet Dan Media Sosial Terhadap Kemandirian Belajar Dan Hasil Belajar Siswa. *Al-Ta'dib*, 12(2). <https://doi.org/10.31332/Atdbwv12i2.1206>
- Erida Fadila, Syarief Noer Robbiyanto, & Yani Tri Handayani. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja. *Jurnal Ilmiah Kedokteran Dan Kesehatan*, 1(2). <https://doi.org/10.55606/Klinik.V1i2.531>
- Firamadhina, Fadhlizha Izzati Rinanda, & Krisnani, Hetty. (2021). Perilaku Generasi Z Terhadap Penggunaan Media Sosial Tiktok: Tiktok Sebagai Media Edukasi Dan Aktivisme. *Share : Social Work Journal*, 10(2). <https://doi.org/10.24198/Share.V10i2.31443>
- Handoko, Mario, Goh, Thomas Sumarsan, Julitawaty, Wily, & Syawaluddin. (2022). Pengaruh Komunikasi Dan Stres Kerja Terhadap Kepuasan Kerja Karyawan Pt.Bank Btpn, Tbk. *Pendidikan Tambusai*, 6(1).
- Irwanto, Irwanto, & Irwansyah, Irwansyah. (2020). Pendekatan Social Construction Of Technology Untuk Teknologi Pendidikan Di Indonesia. *Media Komunikasi Fpips*, 19(1). <https://doi.org/10.23887/Mkfis.V19i1.24184>
- Lispiana, H., & Mayasari. (2022). Pengaruh Stres Kerja Dan Motivasi Kerja Terhadap Kepuasan Kerja Guru Madrasah Stanawiyah Negeri Diwilayah Jembrana Dalam Masa Pandemi Covid 19. *Bisma: Jurnal Manajemen*, 8(1).
- Nugraha, Yuda, & Fikruzzaman, Dan Daden. (2023). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar Pai. *Thoriqotuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1).
- Oktavionika, Reisyah, Nurrullah, Jaka Muhammad, Anshori, Syafik, & Sumali, Annisa Larasati. (2023). Pengaruh Internet terhadap Perilaku Belajar Siswa. *Journal of Education Research*, 4(1). <https://doi.org/10.37985/jer.v4i1.119>

- Paremeswara, Marsanda Claudia, & Lestari, Triana. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(Pengaruh Game Online).
- Pujiawati, Pujiawati. (2021). Pengaruh Internet Terhadap Motivasi Dan Minat Belajar Peserta Didik : Survey Pada Peserta Didik Kelas Xi Ipa Di Sman 1 Ciampel. *Teacher : Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 1(2).
<https://doi.org/10.51878/Teacher.V1i2.768>
- Sormin, Yeyen, & Dewi, Dinie Anggraeni. (2022). Menginternalisasi Nilai-Nilai Pancasila Pada Generasi Milenial Untuk Menumpas Gerakan Intoleransi Menuju Indonesia Maju. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2).
- Syifa Rofifa Putri Rizq, & Istyakara Muslichah. (2023). Intention To Buy Halal Cosmetics Based On Social Media Activities, Brand Equity, And E-Wom. *Jurnal Ekonomi Syariah Teori dan Terapan*, 10(3).
<https://doi.org/10.20473/vol10iss20233pp249-261>
- Trisia, Miranda, & Sudrajat, Ratih Hasanah. (2021). Social media marketing, electronic word-of-mouth, brand awareness, purchase intentio. *e-Proceeding of Management*, Vol. 5(2355–9357).