

Hubungan Intensitas Bermain *Game Mobile Online* dengan Kemampuan Motorik Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Berastagi

The Relationship between the Intensity of Playing Mobile Online Games with the Motor Skills of the Students of State Senior High School 1 Berastagi

Janwar Frihasan Sinuraya* & Julius Boy Nesra Basgimata Barus

Program Studi Pendidikan Olahraga, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Quality Berastagi, Indonesia

Diterima: 25 Oktober 2021; Direview: 26 Oktober 2021; Disetujui: 12 Desember 2021

*Corresponding Email: janwarfrihasansinuraya@yahoo.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi hubungan antara intensitas bermain game online mobile dengan kemampuan motorik siswa kelas XI SMA Negeri 1 Berastagi Kabupaten Karo. Penelitian ini merupakan penelitian korelasional. Populasi yang digunakan ada siswa kelas X dan XI. Sampel yang digunakan adalah siswa kelas X dan XI SMA Negeri 1 Berastagi Kabupaten Karo yang berjumlah 75 siswa yang diambil dengan teknik sensus. Instrumen intensitas bermain game mobile online yaitu angket, dan kemampuan motorik yaitu Barrow motor ability test yang meliputi tes (1) standing board jump, (2) zig-zag run, (3) medicine ballput, (4) softball throw, (5) wall pass, dan (6) lari 60 yard dush atau 55 meter. Analisis data menggunakan uji korelasi *product moment*. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan yang kuat antara intensitas bermain game online mobile dengan kemampuan motorik siswa kelas X dan XI SMA Negeri 1 Berastagi, dengan $r_{x,y} = -0.531 > r(0,05)(75) = 0,224$ dan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa hubungan antara intensitas bermain game online mobile dan keterampilan motorik siswa adalah negatif, menyiratkan bahwa semakin tinggi intensitas bermain game online mobile, semakin menurun/buruk kemampuan motorik siswa.

Kata Kunci: *Game Mobile Online*; Kemampuan Motorik; Siswa

Abstract

The purpose of this study was to evaluate the relationship between the intensity of playing mobile online games with the motor skills of class XI students at SMA Negeri 1 Berastagi, Karo Regency. This research is a correlational study. The population used were students of class X and XI. The samples used were students of class X and XI of SMA Negeri 1 Berastagi, Karo Regency, totaling 75 students who were taken by using the census technique. The intensity instrument for playing mobile online games is a questionnaire, and motor skills are Barrow motor ability test which includes tests (1) standing board jump, (2) zig-zag run, (3) medicine ballput, (4) softball throw, (5) wall pass, and (6) a 60 yard dush or 55 meter run. Data analysis using product moment correlation test. The results showed that there was a strong relationship between the intensity of playing mobile online games with the motor skills of class X and XI students at SMA Negeri 1 Berastagi, with $r_{x,y} = -0.531 > r(0.05)(75) = 0.224$ and a significance value of $0.000. < 0.05$. It can be concluded that the relationship between the intensity of playing mobile online games and students' motor skills is negative, implying that the higher the intensity of playing mobile online games, the lower the students' motor skills.

Keywords: *Online Mobile Games*; *Motor Skills*; *Students*

How to Cite: Sinuraya, J.F., & Barus, J.B.B., (2022). Hubungan Intensitas Bermain *Game Mobile Online* dengan Kemampuan Motorik Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Berastagi. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*. 4 (3): 1886-1896



PENDAHULUAN

Era globalisasi saat ini memberikan dampak yang signifikan bagi kehidupan manusia. Individu di era globalisasi harus terus berbenah dan berkualitas agar mampu bersaing dengan orang lain. Hal ini memajukan peradaban manusia hingga banyak orang berlomba-lomba menunjukkan kehadirannya agar tidak kalah dengan yang lain. Globalisasi merupakan bagian dari evolusi zaman. Pertumbuhan periode ini berdampak pada banyak segi kehidupan manusia. Salah satu yang paling terlihat adalah substitusi permainan baru dengan permainan tradisional. Di dunia sekarang ini, banyak anak muda, khususnya remaja, meninggalkan permainan konvensional demi permainan kontemporer. Hal ini disebabkan fakta bahwa game saat ini lebih keren dan lebih menyenangkan. *Game online* adalah jenis hiburan yang populer di zaman sekarang.

Game online merupakan permainan yang dioperasikan menggunakan koneksi internet. Menurut (Adams, 2013), *Game online* adalah game yang dapat dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan melalui internet. Kiraly *et al*, (2014), Sejak awal, game internet semakin populer dan mudah diakses. Game online dapat dimainkan di berbagai platform, termasuk komputer pribadi (PC), konsol game (perangkat game khusus), dan smartphone. (Novrialdy, 2019) bahwa *Game online* sebagian besar dimaksudkan untuk menghilangkan kepenatan atau untuk menyegarkan pikiran setelah melakukan tugas sehari-hari. Nyatanya, game ini membuat orang ketagihan.

Bermain video game mungkin memiliki konsekuensi yang menguntungkan dan juga buruk bagi anak-anak. Salah satu manfaat bermain game adalah meningkatkan kapasitas seseorang untuk bernalar atau menalar. Terdapat kesulitan-kesulitan dalam permainan yang harus dipecahkan untuk mencapai level/tujuan tertentu, oleh karena itu diperlukan kemampuan berpikir dan nalar untuk menyelesaikan setiap kesulitan dalam permainan. Kenikmatan bermain game memungkinkan anak-anak untuk memoles pikiran mereka untuk memecahkan masalah, memungkinkan kemampuan berpikir mereka untuk tumbuh lebih jauh (Ramadhan, 2020). Anak-anak juga memiliki motivasi belajar yang lebih rendah, seperti terlalu lamban untuk belajar, yang mungkin berdampak pada pertumbuhan kognitif atau IQ (Suziedelyte, 2012), khususnya dalam kecerdasan logika-matematis (berpikir logis, mengenal angka).

Intensitas bermain game yang tinggi menyebabkan kecanduan, yang memiliki berbagai efek pada perilaku individu. Beberapa akibat remaja tidak memiliki skala prioritas dalam menjalankan aktivitas sehari-hari, mendorong remaja untuk bertindak asosial, dan menyebabkan remaja menjadi lamban untuk belajar adalah beberapa konsekuensi remaja tidak memiliki skala prioritas dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Menurut uraian tersebut, salah satu dampak dari game online adalah membuat anak-anak menjadi lamban untuk belajar. Akibatnya, game online berpengaruh pada perilaku tunda kerja remaja.

Menurut hasil wawancara dengan siswa di SMA Negeri 1 Berastagi, mayoritas siswa menghabiskan setidaknya satu jam setiap hari untuk bermain game online di ponsel mereka. Game yang sering dimainkan antara lain PUBG dan Mobile Legend. Siswa lebih suka bermain game online daripada berpartisipasi dalam olahraga atau kegiatan ekstrakurikuler. Intensitas yang tinggi dalam bermain game online dapat menyebabkan siswa menjadi terpancing sehingga mengakibatkan siswa menjadi lesu untuk melakukan aktivitas. Permainan yang dimainkan dalam jangka waktu yang lama (lebih dari 2 jam) tanpa diimbangi dengan latihan fisik yang cukup memiliki pengaruh negatif terhadap kesehatan fisik dan psikis anak. Menurut (Griffiths *et al*, 2010) mengatakan bahwa anak laki-laki dan perempuan yang menggunakan hiburan layar untuk durasi berapa pun, dan berpartisipasi dalam olahraga, memiliki lebih sedikit masalah emosional dan perilaku, dan lebih banyak perilaku prososial, dibandingkan anak-anak yang menggunakan hiburan layar selama 2 jam per hari dan tidak berpartisipasi dalam olahraga.

Anak laki-laki dan perempuan yang menggunakan hiburan layar (playstation, permainan internet dan lain-lainnya) untuk waktu yang lama dan berpartisipasi dalam olahraga memiliki lebih sedikit masalah emosional dan perilaku dan lebih banyak perilaku prososial daripada anak-anak yang menggunakan layar hiburan hanya 2 jam per hari dan melakukan tidak mengikuti kegiatan olahraga. Oleh karena itu, agar anak tidak sekadar menikmati permainan elektronik yang hanya mampu memenuhi kebutuhan psikologisnya, penting untuk memberikan alternatif agar



anak memiliki gairah dan minat olahraga. Olahraga harus menarik bagi anak muda dan mampu membuat mereka gembira dan termotivasi untuk berpartisipasi.

Hanya duduk dan bermain video game sepanjang hari menyebabkan anak-anak kurang berolahraga. Akibatnya, kemampuan motorik anak akan menurun seiring berjalannya waktu, sehingga mengakibatkan pertumbuhan tubuh yang kurang optimal dan peningkatan risiko obesitas. Anak secara otomatis duduk membungkuk atau berbaring saat bermain game. Ini bukan cara duduk yang baik. Jika anak duduk dalam posisi yang salah untuk waktu yang lama, ototnya mungkin menjadi tegang dan ia mungkin mengalami ketidaknyamanan sendi.

Keterampilan motorik adalah gerakan tubuh atau komponen tubuh yang disengaja, otomatis, cepat, dan tepat. Gerakan-gerakan ini adalah hasil dari ratusan otot rumit yang bekerja bersama secara serempak (Wahidah et al., 2021). Kemampuan motorik ini diklasifikasikan sebagai keterampilan motorik besar atau keterampilan motorik halus berdasarkan ukuran otot dan komponen tubuh yang sesuai. Keterampilan motorik kasar terdiri dari kemampuan otot-otot utama lengan, kaki, dan badan untuk berjalan dan melompat, sedangkan kemampuan motorik halus melibatkan kemampuan otot-otot kecil di seluruh tubuh untuk menyentuh dan menggenggam (Pahendra et al., 2021).

Melaksanakan latihan jasmani di sekolah melalui proses pendidikan jasmani, serta menyelesaikan tugas gerak yang diberikan, memerlukan pengeluaran energi. Jika hal ini tidak diperhatikan, dapat menyebabkan kekurangan gizi pada anak, yang dapat mempengaruhi perkembangan dan pertumbuhan. Selanjutnya aktivitas gerak seseorang tidak dapat maksimal, yang dapat berdampak pada selesainya aktivitas gerak yang diberikan oleh guru pendidikan olahraga di sekolah.

Penelitian terdahulu (Rozalia, 2017) tentang hubungan intensitas pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa kelas V sekolah dasar diketahui bahwa hubungan negatif yang tidak signifikan antara intensitas pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa. Menurut (Kurniawan, 2017) dengan judul penelitian Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa nilai signifikansi regresi adalah 0,000. Sesuai dengan persyaratan hasil uji hipotesis diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Karena hipotesis penelitian terbukti, maka ada pengaruh intensitas bermain game online terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa BK Semester II Universitas PGRI Yogyakarta tahun 2016. Saran agar mahasiswa membatasi intensitas bermain game online agar mereka melakukan tidak melakukan prokrastinasi akademik.

Penelitian yang dilakukan oleh (Mustafa & Sugiharto, 2020) dengan judul keterampilan motorik pada pendidikan jasmani meningkatkan pembelajaran gerak seumur hidup. Hasil penelitian menyatakan bahwa keterampilan motorik dapat berkembang sebagai akibat dari faktor perkembangan dan kondisi unik yang memerlukan gerakan. Kemampuan motorik diselidiki dan diperkuat melalui kurikulum pendidikan jasmani di sekolah selama era pertumbuhan dan perkembangan. Instruktur pendidikan jasmani memainkan peran penting dalam membantu murid mereka mengembangkan keterampilan motorik yang solid. Akibatnya, mengenali dan menerapkan program untuk membantu anak-anak meningkatkan kemampuan motorik mereka sangat penting. Dengan demikian, salah satu aspek yang dapat memajukan eksistensi manusia di masa depan adalah kemampuan motorik. Sedangkan menurut hasil penelitian (Setiawan & Muhammad, 2017) dengan judul survei kemampuan motorik siswa sekolah dasar negeri tahun ajaran 2014-2015 (Studi Pada Siswa Kelas IV, V, VI SDN Kutorejo II Kertosono) dapat dikategorikan sedang dengan rata - rata 200, dengan presentase klasifikasi kriteria kemampuan motorik siswa yaitu: kategori sedang 73,95% artinya Kemampuan motorik (motorik ability) memegang peranan yang penting di dalam setiap kegiatan manusia.

Berdasarkan observasi di SMA Negeri 1 Berastagi, terlihat bahwa banyak siswa yang kurang terlibat dalam mengikuti pembelajaran praktik di lapangan pada saat pembelajaran penjasorkes. Siswa terlihat kurang aktif bergerak pada saat pemanasan, yang akan berdampak pada aktivitas fisiknya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui lebih jauh "Hubungan Intensitas Bermain

Game Online Mobile Dengan Kemampuan Motorik Siswa SMA Negeri 1 Berastagi” berdasarkan interpretasi hasil observasi tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian korelasional adalah nama yang diberikan untuk jenis penelitian ini. Studi korelasional berusaha untuk menetapkan apakah ada hubungan antara dua variabel atau lebih (Arikunto, 2012). Pendekatan survei digunakan dalam penelitian ini, dan strategi serta alat pengumpulan data adalah angket dan tes kemampuan motorik. Teknik survei adalah jenis penyelidikan yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dari gejala saat ini dan memeriksa kekurangan faktual.

Tempat penelitian yaitu di SMA Negeri 1 Berastagi yang beralamat di Jalan Jamin Ginting No.1 2, Tambak Lau Mulgap II, Brastagi, Tambak Lau Mulgap II, Karo, Kabupaten Karo, Sumatera Utara 22152. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli-September 2021. Sedangkan yang menjadi populasi dalam penelitian adalah siswa kelas X dan XI SMA Negeri 1 Berastagi yang berjumlah 75 siswa.

Analisis data, sering dikenal sebagai pengolahan data, merupakan tahap penting dalam penelitian. Penelitian ini meliputi analisis statistik, uji prasyarat (uji normalitas dan linieritas), dan uji hipotesis. Uji korelasi digunakan untuk mengetahui hubungan antara masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat menggunakan rumus *person product moment*.

$$r = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

- X = Variabel Prediktor
- Y = Variabel Kriteriaum
- N = Jumlah pasangan skor
- $\sum xy$ = Jumlah skor kali x dan y
- $\sum x$ = Jumlah skor x
- $\sum y$ = Jumlah skor y
- $\sum x^2$ = Jumlah kuadrat skor x
- $\sum y^2$ = Jumlah kuadrat skor y
- $(\sum x)^2$ = Kuadrat jumlah skor x
- $(\sum y)^2$ = Kuadrat jumlah skor y

- a. Jika nilai r hitung \geq r tabel dan nilai sgnifikansi $< 0,05$, maka ada hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game mobile online* dengan kemampuan motorik siswa SMA Negeri 1 Berastagi
- b. Jika nilai r hitung \leq r tabel dan nilai sgnifikansi $> 0,05$, maka tidak ada hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game mobile online* dengan kemampuan motorik siswa kelas SMA Negeri 1 Berastagi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Intensitas Bermain Game Mobile Online

1. Siswa Putri

Skor terendah (minimum) adalah 35,00, skor tertinggi (maksimum) adalah 76,00, mean (mean) adalah 57.73, dan nilai median adalah 57,85, menurut data penelitian statistik deskriptif tentang intensitas bermain game mobile online untuk siswa perempuan pada siswa kelas X dan XI di SMA Negeri 1 Berastagi Kabupaten Karo. 57,00, 53,00 sebagai nilai (modus) yang paling sering terjadi, dan 8.70 sebagai standar deviasi (SD). Seluruh hasil ditunjukkan pada tabel 1.



Tabel 1. Deskriptif Statistik Intensitas Bermain Game Mobile Online Siswa Putri Kelas X dan XI di SMA Negeri 1 Berastagi Kabupaten Karo

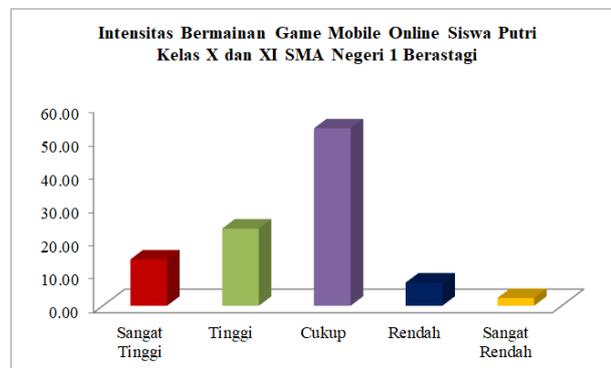
| Statistik | |
|-----------------------|-------|
| <i>N</i> | 44 |
| <i>Mean</i> | 57.73 |
| <i>Median</i> | 58.00 |
| <i>Mode</i> | 53.00 |
| <i>Std. Deviation</i> | 8.70 |
| <i>Minimum</i> | 35.00 |
| <i>Maximum</i> | 76.00 |

Intensitas bermain game mobile online pada siswa perempuan kelas X dan XI di SMA Negeri 1 Berastagi Kabupaten Karo diberikan pada tabel 2 sebagai distribusi frekuensi :

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Intensitas Bermain Game Mobile Online Siswa Putri Kelas X dan XI di SMA Negeri 1 Berastagi Kabupaten Karo

| No | Interval | Kategori | Frekuensi | Persentase (%) |
|--------|------------------------|---------------|-----------|----------------|
| 1 | $70,16 < X$ | Sangat Tinggi | 6 | 13.64 |
| 2 | $61,34 < X \leq 70,16$ | Tinggi | 11 | 25.00 |
| 3 | $52,52 < X \leq 61,34$ | Cukup | 23 | 52.27 |
| 4 | $43,70 < X \leq 52,52$ | Rendah | 3 | 6.82 |
| 5 | $X \leq 43,70$ | Sangat Rendah | 1 | 2.27 |
| Jumlah | | | 44 | 100.00 |

Gambar 1 menggambarkan intensitas bermain game mobile online pada siswa perempuan kelas X dan XI di SMA Negeri 1 Berastagi Kabupaten Karo berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 2 di atas:



Gambar 1. Diagram Batang Intensitas Bermain Game Mobile Online Siswa Putri kelas X dan XI di SMA Negeri 1 Berastagi Kabupaten Karo

Berdasarkan tabel 2 dan gambar 1 intensitas bermain game online mobile pada siswi kelas X dan XI SMA Negeri 1 Berastagi berada pada kategori sangat tinggi 6 orang (13.64%), kategori tinggi 11 orang (25.00%), kategori cukup 23 orang (52.27%), kategori rendah 3 orang (6.82%), dan kategori sangat rendah 1 orang (2.27%). Berdasarkan nilai rata-rata 49,33, intensitas bermain game online mobile siswa kelas X dan XI SMA Negeri 1 Berastagi Kabupaten Karo tergolong "Cukup".

2. Siswa Putra

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang intensitas bermain game mobile online siswa putra kelas XI di SMA Negeri 1 Berastagi Kabupaten Karo didapat skor terendah (minimum) 40.00, skor tertinggi (maksimum) 76.00, rerata (mean) 57.69, nilai tengah (median) 59.00, nilai

yang sering muncul (mode) 60.00, standar deviasi (SD) 7.69. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Deskriptif Statistik Intensitas Bermain Game Mobile Online Siswa Putra kelas X dan XI di SMA Negeri 1 Berastagi Kabupaten Karo

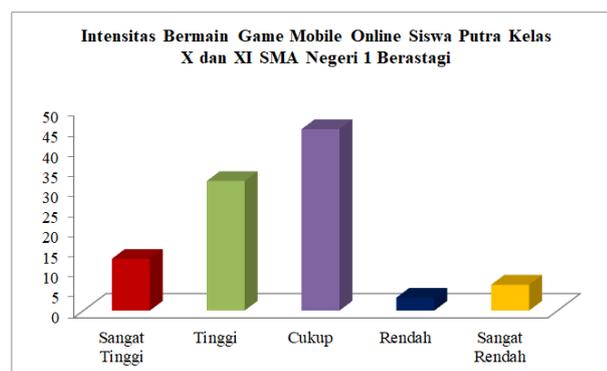
| Statistik | |
|-----------------------|-------|
| <i>N</i> | 31 |
| <i>Mean</i> | 57.69 |
| <i>Median</i> | 59.00 |
| <i>Mode</i> | 60.00 |
| <i>Std. Deviation</i> | 7.69 |
| <i>Minimum</i> | 40.00 |
| <i>Maximum</i> | 76.00 |

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, intensitas bermain game mobile online siswa putra kelas X dan XI di SMA Negeri 1 Berastagi Kabupaten Karo disajikan pada tabel 4.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Intensitas Bermain Game Mobile Online Siswa Putra Kelas X dan XI di SMA Negeri 1 Berastagi Kabupaten Karo

| No | Interval | Kategori | Frekuensi | Persentase (%) |
|---------------|------------------------|---------------|-----------|----------------|
| 1 | $70,23 < X$ | Sangat Tinggi | 4 | 12.90 |
| 2 | $62,53 < X \leq 70,23$ | Tinggi | 10 | 32.26 |
| 3 | $54,83 < X \leq 62,53$ | Cukup | 14 | 45.16 |
| 4 | $47,13 < X \leq 54,83$ | Rendah | 1 | 3.23 |
| 5 | $X \leq 47,13$ | Sangat Rendah | 2 | 6.45 |
| Jumlah | | | 31 | 100.00 |

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 4 tersebut di atas, intensitas bermain game mobile online siswa putra kelas XI di SMA Negeri 1 Berastagi Kabupaten Karo dapat disajikan pada gambar 2.



Gambar 2. Diagram Batang Intensitas Bermain Game Mobile Online Siswa Putra kelas X dan XI di SMA Negeri 1

Pada tabel 4 dan gambar 2 menunjukkan bahwa intensitas bermain game mobile online siswa putra kelas XI SMA Negeri 1 Berastagi Kabupaten Karo berada pada, kategori sangat tinggi 4 orang (12.90%), tinggi 10 orang (32.26%), cukup 14 orang (45.16%), rendah 1 orang (3.23%), sangat rendah 2 orang (6.45%). Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 57.69, intensitas bermain game mobile online siswa putra kelas XI SMA Negeri 1 Berastagi Kabupaten Karo masuk dalam kategori "baik".

Kemampuan Motorik

Menurut (Hasanah, 2016) bahwa Keterampilan motorik adalah gerakan atau komponen tubuh yang disengaja, otomatis, cepat dan akurat. Gerakan-gerakan ini dikoordinasikan oleh ratusan otot yang sulit. Kompetensi motorik ini dapat dibedakan menjadi otot dan keterampilan motorik kasar (*gross motor skill*) dan keterampilan motorik halus (*fine motor skill*). Data kemampuan motorik siswa putri dan putra SMA Negeri 1 Berastagi Kabupaten Karo dalam bermain game online dapat dilihat pada bagian berikut ini.

1. Siswa Putri

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang kemampuan motorik siswa putri kelas X dan XI di SMA Negeri 1 Berastagi Kabupaten Karo didapat skor terendah (minimum) 232.00, skor tertinggi (maksimum) 382.45, rerata (mean) 294.75, nilai tengah (median) 286.77, nilai yang sering muncul (mode) 232.00, standar deviasi (SD) 36.85. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Deskriptif Statistik Kemampuan Motorik Siswa Putri

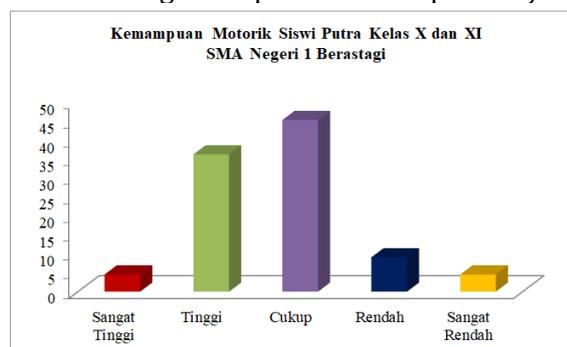
| Statistik | |
|-----------------------|--------|
| <i>N</i> | 44 |
| <i>Mean</i> | 294.75 |
| <i>Median</i> | 286.77 |
| <i>Mode</i> | 232.00 |
| <i>Std. Deviation</i> | 36.85 |
| <i>Minimum</i> | 232.00 |
| <i>Maximum</i> | 382.45 |

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, kemampuan motorik siswa putri kelas X dan XI SMA Negeri 1 Berastagi Kabupaten Karo disajikan pada tabel 6.

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Kemampuan Motorik Siswa Putri

| No | Interval | Kategori | Frekuensi | Persentase (%) |
|---------------|--------------------------|---------------|-----------|----------------|
| 1 | $347,54 < X$ | Sangat Baik | 2 | 4.55 |
| 2 | $311,70 < X \leq 347,54$ | Baik | 16 | 36.36 |
| 3 | $275,86 < X \leq 311,70$ | Cukup | 20 | 45.45 |
| 4 | $240,02 < X \leq 275,86$ | Kurang | 4 | 9.09 |
| 5 | $X \leq 240,02$ | Sangat Kurang | 2 | 4.55 |
| Jumlah | | | 44 | 100.00 |

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 6 tersebut di atas, kemampuan motorik siswa putri kelas X dan XI SMA Negeri 1 Berastagi Kabupaten Karo dapat disajikan pada gambar 3.



Gambar 3. Kemampuan Motorik Siswa Putri Kelas X dan XI SMA Negeri 1 Berastagi

Pada tabel tabel 6 dan gambar 3 menunjukkan bahwa kemampuan motorik siswa putri kelas X dan XI SMA Negeri 1 Berastagi berada pada kategori sangat baik 2 orang (4.55%), baik 16 orang (36.36%), cukup 21 orang (45.45%), kurang 4 orang (9.09%), sangat kurang 2 orang (4.55%).

Berdasarkan kemampuan motorik siswa putri kelas X dan XI SMA Negeri 1 Berastagi Kabupaten Karo masuk dalam kategori "Baik". Menurut (Fajrin, 2015), bahkan perkembangan motorik kasar dipengaruhi oleh lingkungan. Hal ini dikarenakan anak akan mendekati objek tersebut karena adanya rangsangan lingkungan seperti sarana dan prasarana yang menarik. Demikian pula anak akan tertarik untuk mengikuti pembelajaran motorik di sekolah maupun di luar kelas melalui pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

2. Siswa Putra

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang kemampuan motorik siswa putra kelas X dan XI di SMA Negeri 1 Berastagi Kabupaten Karo didapat skor terendah (minimum) 234.84, skor tertinggi (maksimum) 364.42, rerata (mean) 300.17, nilai tengah (median) 308.74, nilai yang sering muncul (mode) 353.92, standar deviasi (SD) 33.61. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 7. Deskriptif Statistik Kemampuan Motorik Siswa Putra

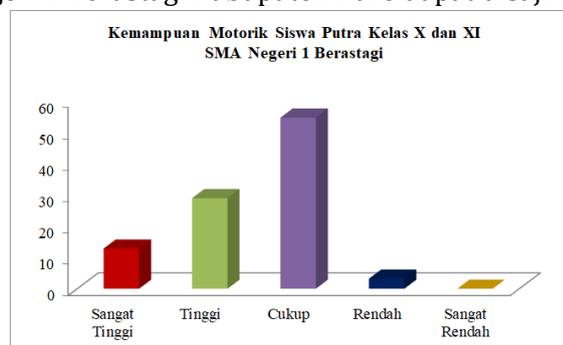
| Statistik | |
|-----------------------|--------|
| <i>N</i> | 31 |
| <i>Mean</i> | 300.17 |
| <i>Median</i> | 308.74 |
| <i>Mode</i> | 353.92 |
| <i>Std. Deviation</i> | 33.61 |
| <i>Minimum</i> | 234.84 |
| <i>Maximum</i> | 364.42 |

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, kemampuan motorik siswa putra kelas X dan XI SMA Negeri 1 Berastagi Kabupaten Karo disajikan pada tabel 8.

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Kemampuan Motorik Siswa Putra Kelas X dan XI di SMA Negeri 1 Berastagi Kabupaten Karo

| No | Interval | Kategori | Frekuensi | Persentase (%) |
|--------|--------------------------|---------------|-----------|----------------|
| 1 | $347,34 < X$ | Sangat Baik | 4 | 12.90 |
| 2 | $315,87 < X \leq 347,34$ | Baik | 9 | 29.03 |
| 3 | $284,40 < X \leq 315,87$ | Cukup | 17 | 54.84 |
| 4 | $252,93 < X \leq 284,40$ | Kurang | 1 | 3.23 |
| 5 | $X \leq 252,93$ | Sangat Kurang | 0 | 0.00 |
| Jumlah | | | 31 | 100.00 |

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 8 tersebut di atas, kemampuan motorik siswa putra kelas X dan XI SMA Negeri 1 Berastagi Kabupaten Karo dapat disajikan pada gambar 4.



Gambar 4. Kemampuan Motorik Siswa Putra Kelas X dan XI SMA Negeri 1 Berastagi

Tabel 8 dan gambar 3 menjelaskan bahwa kemampuan motorik siswa putra kelas X dan XI SMA Negeri 1 Berastagi berada pada kategori sangat baik 4 orang (12.90%), baik 9 orang

(29.03%), cukup 17 orang (54.84%), kurang 1 orang (3.23%). Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 294.75, kemampuan motorik siswa putra kelas XI SMA Negeri 1 Berastagi Kabupaten Karo masuk dalam kategori “Baik”.

Hasil Uji Prasyarat

Analisis data untuk menguji hipotesis memerlukan sejumlah kondisi pengujian yang harus dipenuhi agar hasilnya dapat divalidasi. Uji persyaratan analisis meliputi:

Uji Normalitas. Uji normalitas menentukan apakah data yang diterima dari masing-masing variabel yang diteliti mengikuti pola distribusi normal atau tidak. Rumus Kolmogrov-Smirnov digunakan untuk melakukan uji normalitas variabel. Aturan yang digunakan untuk menilai apakah suatu distribusi normal atau tidak adalah jika $p > 0,05$ maka distribusi tersebut dianggap normal, dan jika $p < 0,05$ maka distribusi tersebut dianggap abnormal. Tabel 9 menunjukkan uji normalitas.

Tabel 9. Rangkuman Hasil Uji Normalitas

| Variabel | ρ | Sig. | Keterangan |
|--------------------------------|--------|------|------------|
| Intensitas bermain game online | 0.573 | 0,05 | Normal |
| Kemampuan Motorik | 0.359 | 0,05 | Normal |

Dari tabel 9, menunjukkan bahwa nilai signifikansi ρ variabel intensitas bermain game online $\rho 0.573 > 0,05$ dan kemampuan motorik $\rho 0.359 > 0,05$, jadi, data berdistribusi normal.

Uji Linearitas. Uji F digunakan untuk menentukan linieritas hubungan. Jika nilai sig $> 0,05$ maka hubungan antara variabel X dan variabel Y dianggap linier. Hasil uji linieritas ditunjukkan pada tabel 10.

Tabel 10. Rangkuman Hasil Uji Linearitas

| Hubungan | ρ | Sig. | Keterangan |
|----------------------------------------------------------------|--------|------|------------|
| Intensitas bermain game mobile online dengan kemampuan motoric | 0.322 | 0.05 | Linear |

Nilai signifikansi (p) adalah $0,322 > 0,05$, seperti terlihat pada Tabel 10. Dengan demikian, hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat bersifat linier.

Hasil Uji Hipotesis. Hipotesis penelitian ini menyatakan, “Ada hubungan yang kuat antara intensitas bermain game online mobile dengan kemampuan motorik siswa SMA Negeri 1 Berastagi.” Tabel 11 menunjukkan hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan analisis korelasi.

Tabel 11. Koefisien Korelasi Intensitas Bermain Game Mobile Online dengan Kemampuan Motorik

| Korelasi | r hitung | r tabel (df 75; 0.05) | Sig. | Keterangan |
|----------|-----------|-----------------------|-------|------------|
| X.Y | (-) 0.531 | 0.184 | 0.000 | Signifikan |

Berdasarkan hasil penelitian di atas, koefisien intensitas bermain game online mobile dengan keterampilan motorik sebesar -0,531 adalah negatif, hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas bermain game online mobile maka keterampilan motoriknya semakin rendah. Uji signifikansi koefisien korelasi dilakukan dengan menguji nilai r hitung menggunakan r tabel, pada $= 5\%$ dengan $N = 24$, diperoleh r tabel sebesar 0,388. Koefisien korelasi $r_{x.y} = -0,531 > r(0,05)(75) = 0,224$ dengan nilai signifikansi $p < 0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa korelasi tersebut signifikan. Ha yang berbunyi “Ada hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game mobile online* dengan kemampuan motorik siswa SMA Negeri 1 Berastagi” **diterima**. Hubungan antara intensitas bermain *game mobile online* dengan kemampuan motorik siswa bernilai negatif, artinya jika intensitas bermain *game mobile online* yang dilakukan semakin tinggi, maka kemampuan motorik siswa akan semakin kurang/rendah.

Nilai R (Koefisien Determinasi) = $r^2 \times 100$ persen menunjukkan besarnya pengaruh (kontribusi efektif) terhadap intensitas bermain game mobile internet dengan keterampilan motorik. Nilai r^2 sebesar 0,184 x 100 persen yang berarti kontribusinya sebesar 18,40 persen, sisanya sebesar 81,60 persen dipengaruhi oleh faktor-faktor yang tidak diteliti dalam penelitian ini, seperti aktivitas fisik, makanan, pengaruh lingkungan, dan lain-lain.

Kemampuan gerak merupakan bagian dari ranah psikomotorik, maka penguasaan keterampilan motorik di kelas pendidikan jasmani sangatlah penting. Psikomotor yang mendominasi terdiri dari tiga komponen mendasar: ranah fisik (psysical), kesegaran (fitness), dan permainan (play). Keadaan anatomis atau struktural terhubung ke komponen fisik. Komponen motorik berkaitan dengan kualitas gerakan atau cara gerakan dilakukan. Kuantitas gerakan, atau berapa lama gerakan dapat dipertahankan, disebut sebagai komponen kesegaran, sedangkan komponen bermain mewakili pertumbuhan kumulatif domain psikomotorik. Keterampilan motorik terdiri dari unsur-unsur berikut: (1) kekuatan, (2) kecepatan, (3) daya, (4) daya tahan, (5) keseimbangan, (6) fleksibilitas, dan (7) koordinasi (Bernadeta Suhartini, 2015). Sedangkan (Primasoni & Yudanto, 2011) berpendapat bahwa pertumbuhan dan perkembangan mempunyai peranan yang besar dalam perkembangan kemampuan motorik. Kedua unsur tersebut tetap harus didukung dengan pelatihan yang tepat sesuai dengan tingkat kematangan anak, serta gizi yang sehat.

Hasil penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu penelitian (Suplig, 2017), bahwa dampak negatif yang ditimbulkan dari bermain game online yaitu (1) dapat menyebabkan pemain kehilangan waktu dan ketagihan. Cukup sulit untuk menarik diri dari permainan setelah Anda menjadi kecanduan; (2) Orang yang sudah kecanduan game online akan mengalami gangguan kognitif, emosi (terutama keinginan kuat untuk bermain), dan perubahan perilaku (penurunan perilaku sosial). Sedangkan menurut (Edrizal, 2018), Bagi anak-anak yang doyan bermain game online, akibat yang dapat terjadi adalah: 1) Menghabiskan lebih banyak waktu di depan komputer atau warnet dalam jangka waktu yang lebih lama. 2) Lebih banyak waktu untuk bermain agar anak tidak lupa belajar. 3) Tidak memperhatikan kesehatan tubuhnya (begadang). 4) Menimbulkan sikap apatis terhadap pendidikan dan penurunan prestasi akademik. Ini adalah beberapa konsekuensi yang mungkin terjadi ketika seorang pecandu menjadi terlalu kecanduan game online. Pengaruh-pengaruh ini tampaknya membentuk orang-orang yang tidak khas. Karena seorang siswa yang kecanduan game online percaya bahwa dia telah gagal memberikan layanan yang berharga dalam hidup mereka.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain game online dengan keterampilan motorik siswa kelas X dan XI SMA Negeri 1 Berastagi, dengan $r_{x,y} = -0.531 > r(0.05)(75) = 0,224$ dan nilai signifikansi $p = 0,000 < 0,05$. Hubungan antara intensitas bermain game mobile dengan motorik siswa adalah negatif, yang berarti semakin tinggi intensitas bermain game mobile, maka kemampuan motorik siswa akan semakin rendah/berkurang dan mengakibatkan prestasi belajar akan semakin menurun.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih penulis ucapkan atas bantuan dana Riset yang dibiayai oleh Hibah Penelitian Dosen Pemula dari DRPM Ristek Dikti dengan surat keputusan nomor B/112/E3/RA.00/2021 dan perjanjian/Kontrak Nomor 187/LL1/PG/2021. Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Kepala LLDIKTI Wilayah 1 Bapak Prof. Dr. Ibnu Hajar, M.Si., Yayasan Bukit Simalem, Rektor Universitas Quality Berastagi Bapak Drs. Eduard, M.Si., Wakil Rektor Universitas Quality Berastagi Bapak Prof. Dr. Nurdin Bukit, M.Si., Ketua LPPM Universitas Quality Berastagi Bapak Juan Randy Simamora, S.Pd., M.Si.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi). In *Rineka Cipta*.



- Prasetyo, A., & Suhartini, B. (2014). Kemampuan Motorik Peserta Ekstrakurikulerbolabasket SMA N 3 Bantul. *Medikora*, 12(1), 152847.
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa bimbingan dan konseling universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 3(1).
- Edrizal, E. (2018). Pengaruh Kecanduan Siswa Terhadap Game Online (Studi Tentang Kebiasaan Siswa Bermain Game Online) Di Smp N 3 Teluk Kuantan. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 2(6), 1001-1008.
- Fajrin, O. R. (2015). *Hubungan tingkat penggunaan teknologi mobile gadget dan eksistensi permainan tradisional pada anak sekolah dasar* (Doctoral dissertation, Brawijaya University).
- Griffiths, L. J., Dowda, M., Dezateux, C., & Pate, R. (2010). Associations between sport and screen-entertainment with mental health problems in 5-year-old children. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 7(1), 1-11.
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan kemampuan fisik motorik melalui permainan tradisional bagi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1).
- Mustafa, P. S., & Sugiharto, S. (2020). Keterampilan motorik pada pendidikan jasmani meningkatkan pembelajaran gerak seumur hidup. *Sporta Saintika*, 5(2), 199-218.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148-158.
- Pahendra, P., Selman, H., Rohmania, R., Nasir, N., Said, H., Sasnita, U., & Rusli, T. I. (2021). Sirkuit Bola Keranjang: Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2025-2036.
- Primasoni, N., & Yudianto, Y. (2011). Survei Kemampuan Motorik Pemain Sekolah Sepakbola Selabora FIK UNY. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 7(7), 38-43.
- Ramadhan, I. (2020). Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 4(2), 153-170.
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan intensitas pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 722-731.
- Setiawan, D. K., & Muhammad, H. N. (2017). Survei Kemampuan Motorik Siswa Sekolah Dasar Negeri Tahun Ajaran 2014-2015 (Studi Pada Siswa Kelas Iv, V, Vi Sdn Kutorejo Ii Kertosono). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 5.
- Suplig, M. A. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar. *Jurnal jaffray*, 15(2), 177-200.
- Suziedelyte, A. (2012). How does searching for health information on the Internet affect individuals' demand for health care services?. *Social science & medicine*, 75(10), 1828-1835.
- Wahidah, I., Nurlaela, W., Cahyana, C., Nurwahidah, N., & Rahman, F. (2021). Permainan Tradisional: Keterampilan Motorik dan Ketepatan Strategi. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 3(3), 1238-1245. doi:<https://doi.org/10.34007/jehss.v3i3.530>