

## HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS DAN *SELF-REGULATION* MAHASISWA

Desty Haswati<sup>1</sup>, Rizka Fitriani<sup>2</sup>, Yana Rika Fatonah<sup>3</sup>, Arintika Mivtakhu Rohmah<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Muhammadiyah Tangerang, Jl. Perintis Kemerdekaan I/33 Cikokol, Kota  
Tangerang  
<sup>1</sup>destyhaswati@gmail.com

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kondisi banyak mahasiswa yang memiliki hobi bermain *game online* yang berdampak pada hasil belajar mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) hubungan kecanduan *game online* dan kemampuan berpikir kreatif matematis dan (2) hubungan kecanduan *game online* dan *self-regulation* mahasiswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian survey dengan pendekatan korelasional menggunakan subjek penelitian pemain *game online* dari mahasiswa Universitas Muhammadiyah Tangerang yang diberi angket kecanduan *game online* dan didapatkan 14 orang untuk diberikan form lanjutan berupa soal berpikir kreatif matematis dan angket *self-regulation*. Berdasarkan hasil uji korelasi Spearman menunjukkan: (1) nilai signifikansi kecanduan *game online* dan kemampuan berpikir kreatif matematis = 0.071 ( $\alpha > 0.05$ ) maka tidak ada hubungan antara kecanduan *game online* dan kemampuan berpikir kreatif matematis; (2) nilai signifikansi kecanduan *game online* dan *self-regulation* = 0.003 ( $\alpha < 0.05$ ) dan koefisien korelasi = -0.728, maka terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan *self-regulation* mahasiswa dan koefisien korelasinya bernilai negatif artinya hubungan yang berbanding terbalik yakni semakin tinggi tingkat kecanduan *game online* maka semakin rendah *self-regulation* tersebut.

**Kata Kunci:** kecanduan *game online*; berpikir kreatif matematis; *self-regulation*

### Abstract

This research was motivated by the condition of many students who have hobby of playing online games which have an impact on their learning outcomes. The purpose of this research was to find out: (1) the relationship between online game addiction and mathematical creative thinking skills; (2) the relationship between online game addiction and student self-regulation. This type of research is a survey research with a correlational approach using research subjects online game players from Muhammadiyah University of Tangerang students who were given an online game addiction questionnaire and obtained 14 people to be given advanced forms in the form of mathematical creative thinking questions and self-regulation questionnaires. Based on the results of the Spearman correlation test, it shows: (1) the significance value of online game addiction and mathematical creative thinking skills = 0.071 ( $\alpha > 0.05$ ) so there was no relationship between online game addiction and mathematical creative thinking skills; (2) the significance value of online game addiction and self-regulation = 0.003 ( $\alpha < 0.05$ ) and a correlation coefficient = -0.728, then there was a significant relationship between online game addiction and student self-regulation and the correlation coefficient were negative, meaning that the relationship was inversely related. That is, the higher the level of online game addiction, the lower the self-regulation.

**Keywords:** online game addiction; mathematical creative thinking; self-regulation

## Pendahuluan

Pendidikan (Ihsan, 2005) adalah usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan, baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan sangat penting untuk dilakukan dan menjadi kebutuhan di era teknologi sekarang ini. Saat ini teknologi berkembang begitu cepat dan dapat dipergunakan dalam segala bidang, seperti halnya media sosial, media elektronik yang terus mengalami perkembangan sampai saat ini. Teknologi apabila dipergunakan secara baik, mampu memudahkan interaksi secara bebas dalam skala global, dan memberikan pengetahuan berupa informasi, hiburan, berita, ilmu, dengan kemudahan dan inovasi yang dimiliki teknologi tersebut. Setiap individu mampu mengembangkan atau mengeksplorasi kemampuan dan potensi yang ada dalam dirinya, melalui berbagai kemudahan dan perkembangan dari teknologi.

Salah satu hasil pengembangan teknologi adalah internet. Saat ini, internet seolah menjadi kebutuhan primer manusia karena memenuhi hampir seluruh ruang kehidupan manusia. Internet kepanjangan dari *Interconnection Networking* yang berarti jaringan yang terhubung secara luas. Berdasarkan perhitungan yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) terhitung sekitar 25 juta pengguna internet. Perannya yang sangat besar selain untuk mencukupi kebutuhan akan segala informasi, internet juga dapat digunakan sebagai hiburan, salah satunya adalah *game online*.

*Game online* adalah jenis permainan yang dapat dimainkan dalam keadaan terhubung internet. Menurut Adams dan Rollings (Susanti, 2016) *game online* lebih tepat apabila disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah jenis permainan atau genre. Sebuah mekanisme yang dapat menghubungkan pemain bersama dalam sebuah permainan. Perangkat yang digunakan untuk bermain *game online* adalah komputer dan *smartphone* atau *handphone* canggih, namun dalam kenyataannya yang lebih banyak digunakan adalah *smartphone*, sebab *smartphone* lebih praktis dan mudah bawa kemana-mana.

Fenomena *game online* kini menjadi sebuah tren pergaulan di masyarakat baik anak-anak, remaja maupun dewasa. Di kalangan mahasiswa pun banyak ditemui hobi bermain *game online* melalui *smartphone* atau pun di warung internet (warnet). Kemudahan dalam mengakses *game online*, serta pengaruh dari teman, akan membuat mahasiswa semakin tertarik bermain game online. Jika sudah terlalu asik bermain biasanya akan melalaikan tugas-tugas penting dikarenakan lupa dengan waktu. Menurut Young (Effendi, 2017) siswa-siswi yang sering memainkan suatu game online, akan menyebabkan ia menjadi ketagihan

atau kecanduan. Kecanduan bermain *game online* akan berdampak buruk, terutama dari segi sosial dan akademik. Selain itu, menurut Young pula (Effendi, 2017) *game online* dapat membuat pecandunya jadi cuek, acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di lingkungan sekitar seperti pada keluarga, teman dan orang-orang terdekat.

Berdasarkan hasil observasi perilaku di ruang publik dalam kampus Universitas Muhammadiyah Tangerang (UMT), di kantin, hingga warung kopi, kini telah dipenuhi oleh pengguna *smartphone* yang berjam jam menggunakan *smartphone* untuk bermain *game online* tanpa memperhatikan lingkungan sekitar, kebanyakan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Tangerang (UMT) kini lebih memilih untuk memainkan *game online* tiap kali bertemu dengan orang lain. Dari observasi tersebut nampak bahwa mengapa muncul sebuah pandangan mengenai *game online* merupakan hiburan yang negatif atau lebih banyak *mudharatnya*, sehingga timbul kekhawatiran bagi banyak orang tua, keluarga, guru atau dosen dan melarangnya.

Namun penelitian oleh Saputra (2016) dalam jurnal “Efek *game online* Terhadap Kreativitas Berpikir anak di Kelurahan Kadia Kota Kendari” menyatakan bahwa *game online* dalam hal ini yaitu *game online point blank* dan *game online clash of clans* berpengaruh terhadap kreativitas berpikir anak. Pada *game online* dilatih untuk terbiasa berfikir kreatif dan cepat mencari solusi yang terbaik pada saat terdesak. Hal ini terjadi pada saat hero pemain terjebak dalam situasi genting dan pemain dituntut untuk berpikir cepat mencari solusi agar hero tidak mati dibunuh oleh lawan bermainnya. Menurut Smart (2010:15) dalam (Anisa et al., 2009) Melalui bermain *game*, anak-anak bisa belajar dari *game* yang mereka mainkan. Bahkan, kreativitas mereka bisa meningkat dengan mereka bermain *game* dan bisa memanfaatkan *game* dengan baik

Kecakapan mengolah pikiran untuk menghasilkan ide-ide baru merupakan komponen kemampuan berpikir tingkat tinggi. Seperti yang dikemukakan oleh Zimmerman dkk (2009), bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk mengembangkan ide-ide baru dan untuk menemukan cara-cara baru dalam melihat masalah dan peluang. Kemampuan berpikir kreatif ini sangat diperlukan bagi para mahasiswa agar mampu berkompetisi positif di dalam kehidupan sehari-hari.

Penulis menduga bahwa bermain *game online* tidak akan berdampak buruk apabila orang tersebut mampu mengatur diri sendiri atau *self regulation*. Zimmerman (Effendi, 2017) menjelaskan *self regulation learning* sebagai suatu keadaan dimana seorang yang belajar sebagai pengendali aktivitas dari belajarnya sendiri, memonitor motivasi dan tujuan

akademik, mengelola sumber daya manusia dan benda, serta menjadi perilaku dalam proses pengambilan keputusan dan pelaksana dalam proses belajar.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui: (1) hubungan kecanduan *game online* dan kemampuan berpikir kreatif matematis dan (2) hubungan kecanduan *game online* dan *self-regulation* mahasiswa. Dengan demikian, penelitian yang berjudul “Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan *Self Regulation* Mahasiswa” ini diharapkan dapat memberikan gambaran bagi dosen atau pun mahasiswa mengenai dampak positif dan negatif terutama dalam pembelajaran matematika.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini adalah penelitian survey dengan pendekatan korelasional yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dengan kemampuan berpikir kreatif matematis dan *self regulation* mahasiswa. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Muhammadiyah Tangerang yang senang bermain *game online*. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling* dengan jumlah sampel 14 orang yang termasuk kategori pecandu *game online*. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah data kuantitatif berupa jawaban angket kecanduan *game online*, tes kemampuan berpikir kreatif matematis, dan angket *self regulation* mahasiswa. Variabel penelitian ini atas 3 variabel yaitu satu variabel bebas dan dua variabel terikat, variabel bebasnya *game online* dan variabel terikatnya adalah kemampuan berpikir kreatif matematis dan *self regulation*.

Tahapan dalam penelitian ini dimulai dengan, 1) Melakukan observasi terkait mahasiswa/i yang bermain *game online*, 2) menyusun instrumen yang akan digunakan untuk penelitian ini yaitu angket kecanduan *game online*, tes kemampuan berpikir kreatif matematis dan angket *self regulation*, 3) memvalidasi instrumen kepada ahli, 4) memberikan angket *game online* 5) memberikan angket *self regulation* dan memberikan tes kemampuan berpikir kreatif matematis kepada mahasiswa yang kecanduan *game online*. Dalam penelitian ini, aspek-aspek kecanduan *game online* yang diukur berdasarkan indikator kecanduan *game online* menurut Chen dan Chang (Rahmat, 2014).

Tabel 1. Indikator Kecanduan *Game Online*

Aspek	Indikator
<i>Withdrawal</i> (penarikan diri)	Tidak bisa lepas dari bermain <i>game online</i> .
<i>Compulsion</i> (kompulsif)	Dorongan untuk melakukan secara terus menerus.
<i>Interpersonal and health-related problems</i> (Masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)	Interaksi dengan orang lain. Masalah yang berhubungan dengan kesehatan.
<i>Tolerance</i> (toleransi)	Toleransi terhadap bermain <i>game online</i> .

Tabel 2. Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Mahasiswa

Aspek	Indikator
Berpikir lancar ( <i>Fluency</i> )	Menghasilkan banyak jawaban dan bernilai benar
Berpikir luwes ( <i>Flexibility</i> )	Mampu menghasilkan berbagai macam ide dengan pendekatan yang berbeda
Berpikir Orisinal ( <i>Originality</i> )	Memberikan jawaban yang tidak lazim, yang lain dari yang lain, yang jarang diberikan kebanyakan orang.
Berpikir terperinci ( <i>elaboration</i> )	Mengembangkan, menambah, memperkaya suatu gagasan.

Sumber : Noer, Sri hastuti (Safaria & Sangila, 2018)

Tabel 3. Indikator *Self-Regulation*

Aspek	Indikator
<b>Meta-kognitif</b>	Menganalisa tugas-tugas Memproses bahan pelajaran secara mendalam Melakukan pengulangan Melakukan perincian Mengorganisasikan bahan pelajaran
<b>Motivasi</b>	Menetapkan tujuan belajar Menyesuaikan strategi belajar Monitoring hasil Monitoring dan modifikasi kondisi motivasi Melengkapi kemampuan secara realistis Merasa mampu untuk belajar
<b>Perilaku</b>	Memonitor, menyusun, mengalokasikan waktu untuk belajar Memonitor, menyiapkan, dan mengalokasikan tenaga untuk belajar Memonitor, menyiapkan, dan mengalokasikan materi untuk belajar

Sumber : Zimmerman (Kusaeri & Mulhamah, 2016)

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ialah angket kecanduan *game online*, soal berpikir kreatif matematis, dan angket *self regulation*, sebelum instrumen digunakan terlebih dahulu dilakukan validitas. Berdasarkan hasil validitas terdapat 25 item pada angket skala kecanduan *game online*, 4 soal berpikir kreatif dan 29 item pada angket skala *self regulation*. Uji normalitas menggunakan teknik shapiro wilk, dimana nilai signifikan *self regulation* > 0,05 dan nilai signfikasi berpikir kreatif < 0,05 maka data tidak berdistribusi

normal. Adapun analisis korelasi linear yang digunakan dalam penelitian ini ialah analisis korelasi rank spearman.

### Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil perhitungan korelasi antara kecanduan *game online* dengan kemampuan berpikir kreatif matematis dan *self regulation* mahasiswa diperoleh nilai koefisien korelasi sebagai berikut:

Tabel 4. Koefisien Korelasi Kecanduan *Game Online* dengan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan *Self Regulation* Mahasiswa

		Kemampuan berpikir kreatif matematis	<i>Self Regulation</i> Mahasiswa
Kecanduan <i>game online</i>	Koefisien korelasi	0,496	-0,728
	Nilai signifikansi	0,071	0,003

Dari tabel 4 terlihat bahwa nilai signifikansi kecanduan *game online* pada kemampuan berpikir kreatif matematis = 0,071 ( $\alpha > 0,05$ ) maka tidak ada hubungan antara kecanduan *game online* dan kemampuan berpikir kreatif matematis. Nilai signifikansi kecanduan *game online* pada *self-regulation* = 0,003 ( $\alpha < 0,05$ ) dan koefisien korelasi = -0.728, maka terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan *self-regulation* mahasiswa dan koefisien korelasinya bernilai negatif artinya hubungan yang berbanding terbalik yakni semakin tinggi tingkat kecanduan *game online* maka semakin rendah *self-regulation* tersebut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara kecanduan *game online* dan kemampuan berpikir kreatif matematis. Dari hasil menjawab soal berpikir kreatif matematis yang diberikan, dapat disimpulkan orang yang terindikasi kecanduan *game online* tidak teliti dan focus ketika mengerjakan soal yang diberikan. Saat diberikan soal dengan aspek berpikir luwes (*flexibility*) banyak mahasiswa kurang mampu menghasilkan berbagai macam ide dengan pendekatan yang berbeda, serta ketika diberikan soal dengan aspek orisinal (*originalit*) beberapa mahasiswa kurang mampu menghasilkan jawaban yang terperinci. Sejalan dengan penelitian Manggena et al. (2017) bermain game secara berlebihan berdampak negatif terhadap kecerdasan logika anak seperti kemampuan belajar, kemampuan menghitung, dan logika berpikir.

Sedangkan pada kecanduan *game online* dan *self-regulation* menunjukkan adanya hubungan yang signifikan berbanding terbalik. Hal ini berarti seorang mahasiswa semakin kecanduan bermain *game online* maka ia memiliki kemampuan mengatur diri (*self-*

*regulation*) yang rendah, begitu pun sebaliknya. Mahasiswa cenderung tidak dapat mengatur waktu belajar dan mengabaikan tugas-tugasnya, mahasiswa lebih memilih bermain *game online* dibanding mengulang materi-materi yang diperoleh dari dosen. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Budhi & Indrawati (2016) mengenai hubungan antara kontrol diri dengan intensitas bermain *game online* pada mahasiswa pemain *game online* di Game Center X Semarang. Nilai korelasi negatif sebesar  $-0,817$  dengan  $p = 0,00$  ( $p < 0,01$ ), artinya semakin tinggi *self-regulation* maka akan semakin rendah intensitas bermain *game*.

Intensitas bermain *game online* yang tinggi akan berakibat tinggi pula pada dampak negatif yang ditimbulkan seperti kurangnya aktivitas fisik karena terlalu asyik bermain juga waktu tidur yang kurang membuat kesehatan para pemain *game online* terganggu. Dampak lainnya terhadap perilaku sosial yaitu kurangnya interaksi sosial di kehidupan nyata, tidak memiliki kemauan untuk berbaur dengan masyarakat, teman-teman, dan orang lain karena tenggelam dalam dunia fantasi yang ia ciptakan sendiri.

### Simpulan dan Saran

Hasil dari analisis data dan dikorelasikan dapat diperoleh bahwa: (1) tidak terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dan kemampuan berpikir kreatif matematis; (2) terdapat hubungan yang signifikan berbanding terbalik antara kecanduan *game online* dan *self-regulation* mahasiswa.

Berdasarkan hasil penelitian ini, penulis menyarankan beberapa hal: (1) mahasiswa agar bisa mengontrol keinginan untuk bermain *game*; (2) dosen menghimbau mahasiswanya agar lebih bijak dalam menggunakan waktu dengan kegiatan yang lebih bermanfaat; (3) orang tua agar mengawasi anaknya untuk tidak bermain *game online* berlebihan; (4) peneliti selanjutnya disarankan agar mengembangkan dimensi variabel yang lain dan memperluas obyek yang diteliti.

### Referensi

- Anisa, N., Asrosi, & Wicaksono, L. (2009). Pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap kreativitas belajar kelas viii smp muhammadiyah 1 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(9), 1–10.  
<http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/27680/75676577955>
- Budhi, F., & Indrawati, E. (2016). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Intensitas Bermain *Game Online* Pada Mahasiswa Pemain *Game Online* Di Game Center X Semarang. *Empati*, 5(3), 478–481.
- Effendi, R. M. S. (2017). Regulasi Diri Dalam Belajar (Self Regulated Learning) Pada Remaja Yang

Kecanduan Game Online. *Psikoborneo*, 5(2), 218–224. [http://ejournal.psikologi.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2017/07/JURNAL\\_ROLIN\\_\(07-14-17-10-05-33\).pdf](http://ejournal.psikologi.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2017/07/JURNAL_ROLIN_(07-14-17-10-05-33).pdf)

Ihsan, F. H. (2005). *Dasar Dasar Kependidikan*. Rineka Cipta.

Kusaeri, K., & Mulhamah, U. N. (2016). Kemampuan Regulasi Diri Siswa dan Dampaknya Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Review Pembelajaran Matematika*, 1(1), 31–42. <https://doi.org/10.15642/jrpm.2016.1.1.31-42>

Manggena, T. F., Putra, K. P., & Elingsetyo Sanubari, T. P. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika-Matematika) Usia 8-9 Tahun. *Satya Widya*, 33(2), 146–153. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2017.v33.i2.p146-153>

Rahmat, A. (2014). Hubungan kecanduan game online dengan keterampilan sosial remaja di 4 game centre di kecamatan klojen kota malang. *Skripsi Psikologi*, 1–133. <http://etheses.uin-malang.ac.id/5993/1/08410004.pdf>

Safaria, S. A., & Sangila, M. S. (2018). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP Negeri 9 Kendari pada Materi Bangun Datar. *Jurnal Al-Ta'dib*, 11(2), 73–90. <http://ejournal.iainkendari.ac.id/al-tadib/article/view/986/934>

Saputra, R. (2016). Efek game online terhadap kreatifitas berpikir anak di Kelurahan Kadia Kecamatan Kadia Kota Kendari. *Journal Ilmu Komunikasi UHO: Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Komunikasi Dan Informasi*, 1(3), 1–16.

Susanti, M. C. (2016). *Hubungan Antara Self Regulation dengan Task Commitment pada mahasiswa pemain game online aktif di Univesitas Andalas* [Universitas Andalas]. <http://scholar.unand.ac.id/5636/>