

## HUBUNGAN ANTARA GAME ONLINE COC DENGAN TINGKAT KREATIVITAS PADA SISWA SMP N 6 YOGYAKARTA

### CORRELATION BETWEEN ONLINE CoC GAMES WITH CREATIVITY STUDENTS

Oleh: christine aristy, bimbingan dan konseling fakultas ilmu pendidikan universitas negeri yogyakarta, christinearisty0@gmail.com

#### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan *game online CoC* dengan tingkat kreativitas pada siswa SMP N 6 Yogyakarta. Metode penelitian menggunakan kuantitatif korelasi. Jumlah populasi sebanyak 710 orang kemudian diambil sampel penelitian sebanyak 238 orang, ditentukan dengan teknik *proportional stratified random sampling*. Data dikumpulkan dengan skala sikap, jumlah item valid pada variabel *game online* sebanyak 19 butir, dan 21 butir valid pada variabel kreativitas, hasil reliabilitas pada variabel *game online* yaitu 0,907 dan 0,888 pada variabel kreativitas. Uji persyaratan analisis data menggunakan uji normalitas dan uji linearitas, uji hipotesis menggunakan teknik analisis korelasi *product moment* dari *Karl Pearson* dengan bantuan *SPSS versi 24.00 for windows*. Pada variabel *game online CoC* 51% siswa termasuk kategori “tinggi”. Variabel kreativitas sebesar 53% siswa termasuk kategori “tinggi”. Hasil uji hipotesis menunjukkan hubungan yang positif dan antara *game online* dengan kreativitas dilihat dari nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  yaitu  $0,387 > 0,113$  dan nilai signifikansi  $0,00 < 0,05$ .

Kata kunci: kreativitas, *game online CoC*.

#### Abstract

*This research aims to know whether there are correlations of online CoC game with creativity of students at SMP N 6 Yogyakarta with quantitative correlation approach. Total population 710 of students, 238 as a sample using proportional stratified random sampling technique. Data was collected with the scale of behavior. Valid items in the online game variable is 19 items, and 21 valid items in the creativity variable. Reliability result of online game variable is 0,907 and 0,888 in the creativity variable. The requirements tests used normality test and linearity test. The hypothesis test used product moment correlation analysis technique by Karl Pearson using SPSS 24.00 for windows version. Online game variable 51% students belong in “high” category, and creativity variable 53% students belong in “high” category. Hypothesis test result shows positive link between online CoC game and creativity shown by the  $r_{count} > r_{table}$  value that is  $0,387 > 0,113$  with significance value  $0,00 < 0,05$ .*

Keywords: creativity, online CoC games.

## PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan kemampuan yang mencerminkan kelancaran dalam berpikir, keluwesan (fleksibilitas) berpikir, dan orisinalitas serta kemampuan untuk mengelaborasi atau memperkaya suatu gagasan. (Munandar, 1992:50). Kreativitas juga merupakan kemampuan individu dimana individu menemukan atau menghasilkan sesuatu yang baru dan orisinal baik berupa objek maupun gagasan, dalam bentuk fisik maupun non fisik untuk memecahkan suatu masalah.

Kreativitas erat dengan kemampuan berpikir atau perkembangan kognitif seorang individu. Pada setiap tahap perkembangan seorang individu memiliki tingkat kreativitas dalam berpikir yang berbeda dari mulai masa bayi hingga dewasa. Piaget (Santrock, 2007:53) mengemukakan bahwa setiap tahap perkembangan yang terkait dengan usia memiliki cara berpikir yang berbeda, cara memahami dunia secara berbedalah yang membuat setiap tahap perkembangan memiliki kemampuan berpikir

yang lebih tinggi dibandingkan tahap yang lainnya. Sehingga pada setiap tahap perkembangan manusia mulai dari anak-anak, remaja, dewasa, maupun lansia memiliki kemampuan berpikir yang berbeda-beda.

Hurlock (Izzaty,2013: 122) menyatakan bahwa seorang individu dapat dikategorikan sebagai seorang remaja adalah ketika usianya berlangsung kira-kira 13-16 tahun, atau dapat disebut dengan masa remaja awal, sedangkan remaja akhir adalah pada usia 16-18 tahun. Perkembangan kognitif pada seorang remaja menurut teori perkembangan kognitif dari Piaget memasuki pada tahap operasional formal. Piaget (Santrock, 2007: 53) mengemukakan bahwa tahap operasional formal pada individu melampaui pengalaman-pengalaman konkret dan berpikir secara abstrak dan lebih logis. Remaja mengembangkan gambaran mengenai keadaan yang ideal, mulai mempersiapkan cita-cita di masa depan dan hal yang dapat mereka lakukan. Dalam memecahkan masalah, mereka dapat bekerja secara lebih sistematis, mengembangkan hipotesis mengenai mengapa sesuatu dapat terjadi, kemudian menguji hipotesis itu.

Perkembangan kognitif seorang remaja tersebut dapat dimunculkan atau distimulasi melalui banyak bidang seperti pendidikan, lingkungan sosial, dan teknologi. Teknologi pada era globalisasi ini, semakin berkembang pesat dan dapat dipergunakan di segala bidang. Teknologi mampu memberikan wawasan dan pengetahuan berupa informasi, berita, ilmu, hiburan, sosial secara global dengan kemudahan dan inovasi yang dimiliki teknologi tersebut, terlebih pada era globalisasi ini, sehingga setiap individu mampu

mengembangkan atau mengeksplorasi potensi-potensi dalam dirinya, termasuk mengembangkan kemampuan berpikirnya melalui berbagai kemudahan dan perkembangan dari teknologi. Salah satu pengembangan dari sebuah teknologi adalah internet. Internet tidak lagi menjadi hal asing bagi publik. Internet merupakan salah satu bagian komunikasi yang memiliki peranan besar dalam menyampaikan informasi yang dibutuhkan masyarakat. Selain untuk mencukupi kebutuhan informasi internet juga sering digunakan untuk hiburan, salah satu contohnya adalah *game online*. Menurut Candra dalam Kurniasari (2014:17) *game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* dapat dimainkan di komputer, laptop, *tablet*, dan juga *smartphone*, yang artinya *game online* tidak terbatas pada perangkat atau media yang digunakan.

Perangkat yang digunakan untuk mengakses *game online* kini banyak orang yang memilikinya, seperti *smartphone* atau *handphone* canggih. Begitu juga pada remaja, saat ini mereka sudah memiliki *handphone* canggih yang mampu mengakses *game online* di dalamnya. Namun, banyaknya remaja yang memiliki *smartphone* atau *handphone* canggih tersebut tidak mengurangi minat mereka untuk bermain di warung internet yang menyediakan fasilitas *game online* dengan menggunakan perangkat komputer. Seperti wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti pada siswa SMP N 6 Yogyakarta yang mengatakan bahwa setelah pulang sekolah mereka pergi ke warung internet atau sering disebut warnet yang tidak jauh dari sekolah tersebut untuk bermain *game online*.

Permainan *game online* memang banyak diminati oleh para remaja. Berdasarkan wawancara pada siswa SMP N 6 Yogyakarta, banyak teman-teman seusia mereka yang gemar bermain *game online* baik melalui komputer maupun *game online* dalam *handphone*.

Selama ini *game online* dianggap lebih banyak digunakan sebagai hiburan saja. *Game online* belum dipandang mampu untuk meningkatkan kreativitas berpikir siswa. Akibatnya *game online* cenderung dianggap hanya membawa dampak negatif oleh masyarakat, seperti siswa yang bolos sekolah dikarenakan bermain *game online* secara berlebihan serta *game online* yang menyebabkan prestasi akademik menurun. Hal tersebut telah diungkapkan oleh guru BK SMP N 6 Yogyakarta bahwa ada siswa yang kecanduan bermain *game online* dan bermain selama hampir satu hari penuh sehingga menyebabkan lupa waktu dan tidak berangkat ke sekolah. Berdasarkan wawancara pada siswa SMP 6 Yogyakarta, mengatakan apabila terlalu sering bermain *game online* menyebabkan menjadi lebih mudah marah atau kesal yang berdampak pada dunia nyata. Selain itu, selama observasi yang dilakukan oleh peneliti pada saat Paktik Pengalaman Lapangan (PPL) yang dilaksanakan 15 juli-15 September 2016, jika ada tugas yang diberikan oleh praktikan, hanya 5-10 menit siswa akan fokus dengan tugas yang diberikan, selanjutnya beberapa siswa berdiskusi mengenai *game online* yang dimainkannya, kemudian siswa-siswa yang lainnya ikut-ikutan membicarakan hal tersebut, sehingga menjadi tidak fokus dalam belajar di

kelas dan mengganggu teman yang sedang mengerjakan dengan serius.

Dari wawancara dan observasi tersebut dapat disimpulkan itulah mengapa muncul sebuah pandangan bahwa *game online* hanya berisi hiburan saja atau hal yang negatif saja, sehingga timbul kekhawatiran yang membuat banyak orang tua atau keluarga dan juga guru melarang jika anaknya atau siswanya bermain *game online*.

Namun, berdasarkan hasil penelitian Angga Tinova Yudha tahun 2013 tentang “*Game Online Dan Berpikir Kreatif (Studi Korelasional Tentang Hubungan Game Online Dota Terhadap Berpikir Kreatif Mahasiswa Di Kelurahan Padang Bulan Medan)*” pada tahun 2012 dipaparkan sebuah kesimpulan bahwa terdapat hubungan antara *game online* DotA dan berpikir kreatif yang signifikan. Korelasi yang terjadi antara *game online* DotA dan berpikir kreatif adalah hubungan yang berbanding lurus. Artinya, semakin besar angka bermain *game online* DotA, maka semakin tinggi nilai berpikir kreatifnya.

Menurut Yudha (2013), DotA (*Defend of the Ancients*) merupakan salah satu *game online* yang saat ini digemari oleh penggemar *game online*. DotA adalah permainan yang dimainkan oleh sepuluh pemain dalam kurun waktu kira-kira satu jam. Sepuluh pemain tersebut dibagi menjadi dua tim, masing-masing beranggotakan lima pemain. Setiap pemain mengambil kendali salah satu karakter dalam *game* tersebut dan berusaha dan menghancurkan *ancient* lawan. *Ancients* yang sangat dipertahankan terletak di tengah masing-masing markas. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Akmarina (2016:193) bahwa *game online* memiliki dampak yang positif salah

satunya adalah mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

*Game online* yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif salah satunya adalah *game online* berjenis strategi, *Clash of Clans* (*CoC*). Refo (2015:16-17) mengungkapkan bahwa *game Clash of Clans* merupakan *game online* yang memerlukan koneksi internet untuk memainkannya. Permainan tersebut banyak dimainkan oleh siswa karena dapat diunduh dalam *smartphone*. *CoC* adalah *game* berjenis strategi peperangan dimana pemain harus memperhatikan penataan *village* atau benteng agar terhindar dari resiko serangan musuh yang akan mencuri hasil panen dalam permainan ini. Selain mempertahankan hasil panen, pemain juga menyerang benteng lawan. Hasil panen yang kita peroleh digunakan untuk membangun benteng, meningkatkan pertahanan dan juga meningkatkan alat-alat yang digunakan untuk menyerang lawan sehingga pemain mendapatkan trofi untuk meningkatkan *level* permainan. Oleh sebab itu, permainan *Clash of Clans* merupakan *game* yang menekankan pada strategi pemain dalam mengontrol sebuah pertarungan, kemampuan berpikir pemain dan membutuhkan kecepatan refleksi yang cepat.

Menurut Widaryanti (2008) *game online* berjenis strategi adalah *game* yang merancang atau mengatur suatu strategi dalam mengalahkan musuh serta memprediksi kemungkinan yang akan terjadi selanjutnya. Sehingga dalam kita merancang suatu strategi diperlukan kemampuan berpikir yang tidak sederhana, melainkan kemampuan berpikir yang kreatif. Hal tersebut juga sependapat dengan Grace (2005:1-2) yang

mengemukakan bahwa kemampuan berpikir kreatif dalam *game online* terdapat pada *game online* berjenis strategi yang menuntun pemain yang memainkan *game* tersebut melalui penalaran dan pemecahan masalah.

Dalam sebuah *game online CoC* terdapat masalah ataupun teka-teki untuk dipecahkan, dalam memecahkan teka-teki tersebut diperlukan kemampuan berpikir yang kreatif agar dapat memecahkan masalah, tantangan ataupun teka-teki di dalam *game online* berjenis strategi tersebut sehingga kemampuan berpikir kreatif tersebut mampu mendukung perkembangan kognitif dalam masa perkembangan remaja atau siswa.

Selain mampu meningkatkan kemampuan berpikir secara kreatif, menurut Akmarina (2016:192-193) *game online* memiliki dampak positif yang lainnya, berupa, pergaulan siswa akan lebih mudah diawasi oleh orang tua, otak siswa akan lebih aktif dalam berfikir, reflek berfikir dari siswa akan lebih cepat merespon, emosional siswa dapat diluapkan dengan bermain *game*, siswa akan lebih berfikir kreatif.

*Game online* memang memiliki dampak negatif bagi pemainnya, hal tersebut tidak dapat diabaikan begitu saja, seperti wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti pada hari selasa, 24 januari 2017. Menurut Yulistin dalam Refo (2015) jika terus menerus bermain *game online*, dapat mengabaikan lingkungan di dunianya yang nyata dengan kata lain menjadi lupa waktu dan sulit mengontrol diri. Hal tersebut menyatakan bahwa apabila bermain *game online* secara berlebihan dapat membawa pemain tersebut pada arah yang negatif. Begitu juga sebaliknya, apabila

*game online* digunakan dengan tidak berlebihan maka akan membawa dampak yang positif sehingga mampu mendukung perkembangan seorang remaja atau siswa tersebut dan mampu mengembangkan potensi-potensi dalam diri remaja secara optimal.

Berdasarkan hasil wawancara telah diperoleh di lapangan dan fakta yang diperoleh dari penelitian sebelumnya yang terkait dengan kreativitas dan *game online Clash of Clans (CoC)*, penting bagi siswa untuk mengetahui kemudian mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya dalam kegiatannya bermain *game online CoC* dimana kreativitas mampu memberikan peluang pada individu untuk mengaktualisasikan dirinya yang dituangkan ke dalam kemampuan berpikirnya, memungkinkan individu tersebut menemukan berbagai alternatif dalam pemecahan masalah.

Berbagai permasalahan tersebut muncul terkait dengan objek yang akan dikaji. Oleh karena itu pembatasan masalah perlu dilakukan agar peneliti tidak jauh menyimpang dengan topik yang akan di kaji, pembatasan masalah pada penelitian ini adalah terfokus pada ada atau tidaknya hubungan antara *game online Clash of Clans (CoC)* dengan tingkat kreativitas yang dimiliki siswa SMP N 6 Yogyakarta.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian korelasi. Sukmadinata (2015:56) mengemukakan bahwa penelitian korerasional adalah penelitian

yang ditujukan untuk mengetahui hubungan suatu variabel dengan variabel-variabel lain.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di SMP N 6 Yogyakarta, Jalan Robert Wolter Monginsidi, Kecamatan Jetis Kabupaten Kota Madya, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta yang dilaksanakan pada semester bulan Januari-Mei 2017.

### **Populasi dan Sampel Penelitian**

Populasi penelitian ini adalah siswa SMP N 6 Yogyakarta sebanyak 710 orang, kemudian diambil sampel penelitian sejumlah 238 orang dengan menggunakan teknik *proportional stratified random sampling*.

### **Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara dan skala bertingkat. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala kreativitas dan skala *game online*. Menggunakan uji *expert judgment* serta uji coba terpakai. Jumlah item pada variabel *game online* sejumlah 19 item dengan item gugur sejumlah 1 item, sedangkan pada variabel kreativitas sejumlah 21 item dengan item gugur berjumlah 4 item. Uji realibilitas menggunakan rumus *Alpha cronbach* dengan hasil 0,907 pada variabel *game online* dan 0,888 pada variabel kreativitas.

## Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan menggunakan uji kategorisasi, uji prasyarat yang meliputi uji normalitas, uji linearitas. dan uji coba hipotesis.

Uji normalitas menggunakan teknik analisis *Kolmogrov Sminorv* dengan bantuan *SPSS seri 24.00 for windows*. Analisis ini bertujuan untuk menguji apakah data penelitian pada semua variabel memiliki distribusi normal atau tidak, uji normalitas yang telah diujikan pada variabel kreativitas dengan nilai signifikansi 0,200 ( $p>0,05$ ) dan variabel *game online* dengan nilai signifikansi 0,200 ( $p>0,05$ ).

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah variabel bebas dan variabel terikat memiliki hubungan linear atau tidak, dasar pengambilan keputusan dalam uji linearitas yaitu, apabila nilai *Fhitung* lebih kecil dari *Ftabel* pada taraf signifikansi 0,05 atau 5% maka hubungan antara variabel linear. Hasil uji linearitas pada penelitian ini adalah  $1,047 < 1,57$ .

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data penelitian yang akan dideskripsikan terdiri dari dua variabel. Yaitu variabel kreativitas yang mengacu pada teori dari Munandar (1992:50) dimana kreativitas merupakan kemampuan yang mencerminkan kelancaran dalam berpikir, keluwesan (fleksibilitas) berpikir, dan orisinalitas serta kemampuan untuk mengelaborasi atau memperkaya suatu gagasan.

Aspek untuk mengukur tingkat kreativitas mengacu pada Williams (Munandar, 1992:88) antara lain kelancaran dalam berpikir, keluwesan atau fleksibilitas dalam berpikir, orisinalitas

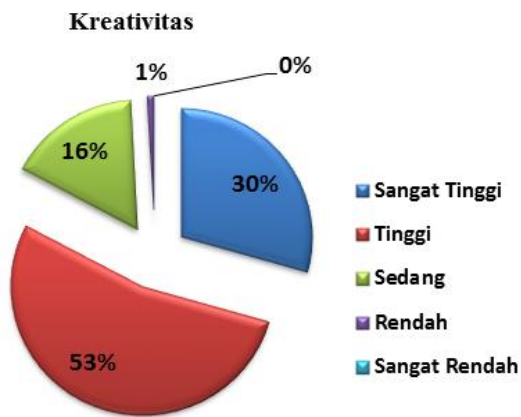
berpikir dan kemampuan mengelaborasi suatu gagasan atau ide dalam berpikir. Sedangkan pada *game online* yang merupakan aktivitas bermain yang dilakukan oleh satu atau lebih pemain dimana pemain mengikuti sebuah aturan tertentu dalam *game* memiliki aspek-aspek yaitu, kecekatan, kemampuan berpikir, kemampuan motorik, keingintahuan, imajinatif, dan konsentrasi (Windaryati: 2008)..

Data yang telah diperoleh dari penyebaran skala sikap diolah. Hal tersebut untuk mengetahui nilai rata-rata (*mean*), *median*, modus, standar deviasi, serta distribusi frekuensi kategori masing-masing. Pengolahan hasil penelitian dianalisa menggunakan bantuan program *SPSS seri 24.00 For Windows*.

Variabel kreativitas terdiri dari 21 butir pernyataan dengan empat alternatif jawaban dengan rentang skor 1 sampai dengan 4, dimana skor terendah 1 dan tertinggi 4. Pada variabel kreativitas diperoleh skor tertinggi sebesar 82 dan skor terendah sebesar 40. Hasil analisis menggunakan *SPSS seri 24.00 For windows* diperoleh harga *Mean* (M) sebesar 64,56; *Median* (Me) sebesar 64,00; Modus (Mo) sebesar 58; dan standar deviasi (SD) Sebesar 7,86. Kemudian peneliti menentukan kecenderungan kategori variabel kreativitas dengan mengetahui nilai maksimum ( $X_{mak}$ ) dan nilai minimum ( $X_{min}$ ), nilai maksimum diketahui 84; dan nilai minimum diketahui 21. Setelah dilakukan pengolahan diketahui nilai rata-rata ideal ( $M_i$ ) sebesar 52,5; dan standar deviasi sebesar 10,5. Data hasil penelitian variabel kreativitas dikategorisasikan menjadi lima kategori yaitu “sangat tinggi”, “tinggi”, “sedang”, “rendah”, dan

“sangat rendah” berdasarkan batasan-batasan menurut Azwar (2015:148).

Berdasarkan rumus kategori yang sudah ditentukan, maka selanjutnya peneliti melakukan pengolahan variabel kreativitas dengan hasil distribusi kecenderungan terdapat 70 siswa pada kategori sangat tinggi dengan prosentase 30%, 127 pada kategori tinggi dengan prosentase 53%, 39 atau 16% siswa pada kategori sedang, dan sisanya 2 orang atau 1% pada kategori rendah. Berdasarkan data yang telah dipaparkan di atas dapat digambarkan melalui diagram sebagai berikut:



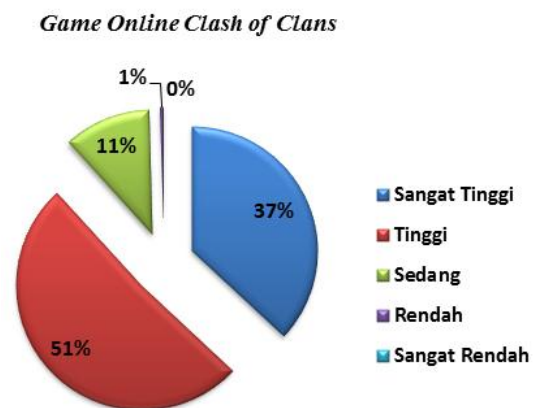
**Gambar 1. Prosentase Kategori Variabel Kreativitas**

Sedangkan pada variabel *game online Clash of Clans (CoC)* terdiri dari 19 butir pernyataan dengan empat alternatif jawaban dengan rentang skor 1 sampai dengan 4, dimana skor terendah 1 dan tertinggi 4. Pada variabel *game online* diperoleh skor tertinggi sebesar 73 dan skor terendah sebesar 38.

Hasil analisis menggunakan *SPSS versi 24.00 For windows* diperoleh harga *Mean (M)* sebesar 59,61; *Median (Me)* sebesar 59,00; *Modus (Mo)* sebesar 59; dan *Standar Deviasi*

(SD) sebesar 5,98. Kemudian peneliti menentukan kecenderungan kategori variabel kreativitas dengan mengetahui nilai maksimum ( $X_{mak}$ ) dan nilai minimum ( $X_{min}$ ), nilai maksimum diketahui 76; dan nilai minimum diketahui 19. Setelah dilakukan pengolahan diketahui nilai rata-rata ideal ( $M_i$ ) sebesar 47,5; dan standar deviasi sebesar 9,5. Data hasil penelitian variabel *game online* dikategorisasikan menjadi lima kategori yaitu “sangat tinggi”, “tinggi”, “sedang”, “rendah”, dan “sangat rendah” berdasarkan batasan-batasan menurut Azwar (2015:148).

Berdasarkan rumus kategori yang sudah ditentukan, maka selanjutnya peneliti melakukan pengolahan variabel *game online* dengan hasil distribusi kecenderungan terdapat 88 siswa pada kategori sangat tinggi dengan prosentase 37%, 122 siswa pada kategori tinggi dengan prosentase 51%, 27 atau 11% siswa pada kategori sedang, dan sisanya 1 orang pada kategori rendah. Berdasarkan data diatas dapat digambarkan melalui bagan sebagai berikut:



**Gambar 2. Prosentase Kategori Variabel Game Online Clash of Clans (CoC)**

Hasil pengujian hipotesis yang telah diolah oleh peneliti adalah **“terdapat hubungan positif antara *game online* dengan kreativitas pada siswa SMP N 6 Yogyakarta”**. Hasil pengujian hipotesis diatas menunjukkan bahwa nilai nilai *rhitung* lebih besar nilai *rtabel* yaitu  $0,375 > 0,113$ . Dengan nilai signifikansi kurang dari 0,05 yaitu  $0,00 < 0,05$ . Sehingga, berdasarkan hasil analisis korelasi *product moment* dapat diketahui bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima.

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk menguji hubungan antara *game online* dengan kreativitas pada siswa SMP Negeri 6 Yogyakarta. Berdasarkan data penelitian yang telah diolah oleh peneliti, terdapat hubungan yang positif antara *game online* dengan kreativitas pada siswa SMP Negeri 6 Yogyakarta. Hal tersebut ditunjukkan dari nilai *rhitung* lebih besar dari nilai *r tabel* yaitu yaitu  $0,387 > 0,113$  dan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ , yang berarti penelitian ini bernilai positif dan signifikan.

Hubungan yang positif antara *game online CoC* dan kreativitas juga didukung dengan data di lapangan berupa kecenderungan kategori baik dari variabel kreativitas maupun variabel *game online CoC*. Kategorisasi pada variabel kreativitas yaitu sebanyak 133 siswa atau 51% dari 258 keseluruhan sampel penelitian memiliki tingkat kreativitas yang sangat tinggi, kemudian sebanyak 80 siswa atau 31% siswa memiliki tingkat kreativitas yang tinggi, sebanyak 43 siswa atau 17% siswa memiliki tingkat kreativitas yang sedang, sedangkan 2 siswa sisanya atau 1% dari 258 siswa memiliki tingkat kreativitas yang

te=rendah. Hal tersebut menunjukkan bahwa kreativitas atau kemampuan berpikir kreatif dalam bermain *game online* terdapat tingkatan yang berbeda-beda pada setiap siswa SMP N 6 Yogyakarta, akan tetapi kecenderungan kategori berada pada tingkat dimana siswa SMP N 6 Yogyakarta memiliki tingkat kreativitas yang tinggi, yaitu sejumlah 233 siswa.

Data ini mendukung hasil uji hipotesis yang telah peneliti lakukan bahwa kemampuan berpikir kreatif dalam bermain *game online d CoC* mampu memiliki tingkat yang tinggi dan sebanyak 197 siswa yang memiliki tingkat kreativitas yang tinggi dan 149 siswa memiliki kemampuan bermain *game online* yang tinggi, sudah 50% lebih dari 238 siswa telah memenuhi ciri bagaimana seseorang memiliki kemampuan berpikir kreatif yang tinggi selama bermain *game online CoC*.

Pada variabel kreativitas terdapat 4 aspek, berdasarkan hasil penelitian dari keempat aspek tersebut, siswa SMP N 6 Yogyakarta paling banyak memilih aspek kelancaran berpikir, kemudian aspek kedua yang paling banyak dipilih adalah aspek keluwesan berpikir, dimana hal tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu untuk mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian atau pertanyaan dengan cepat atau lancar. Tidak hanya memiliki kemampuan dalam menghasilkan ide atau gagasan dengan cepat namun siswa mampu menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan dengan berbagai variasi, melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda. Aspek ketiga yang banyak dipilih oleh siswa SMP N 6 Yogyakarta adalah kemampuan berpikir elaborasi dimana siswa



mampu memperkaya, mengembangkan atau memperinci dari suatu objek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik. Aspek originalitas atau kemampuan menghasilkan gagasan yang baru, membuat kombinasi-kombinasi yang unik dari bagian-bagian atau unsur-unsur menjadi aspek yang paling sedikit dipilih oleh siswa SMP N 6 Yogyakarta.

Sedangkan pada variabel *game online CoC* terdapat 6 aspek, berdasarkan hasil penelitian dari keenam aspek tersebut, siswa SMP N 6 Yogyakarta paling banyak memilih aspek kemampuan berpikir dimana aspek tersebut menuntut siswa untuk berpikir kreatif bagaimana cara menyelesaikan tantangan dalam bermain *game CoC*. Aspek selanjutnya yang dipilih oleh siswa SMP N 6 Yogyakarta adalah aspek konsentrasi, yaitu kemampuan untuk mendengar dan melihat gerak permainan itu. Aspek konsentrasi didukung dengan aspek selanjutnya, yaitu kemampuan motorik yang dipilih cukup banyak setelah aspek konsentrasi. Aspek kemampuan motorik adalah keterampilan dalam mengontrol penggunaan mata dan tangan dimana dalam keterampilan motorik membutuhkan konsentrasi tinggi. Kemudian, aspek selanjutnya yang dipilih oleh siswa adalah aspek kecekatan atau kemampuan menyelesaikan dan memecahkan permainan atau kesulitan yang ada dalam permainan *game online CoC* sehingga mendapatkan skor yang tinggi, aspek imajinatif atau kemampuan menyeimbangkan antara kehidupan yang realistis dengan sesuatu yang berbau khayalan. Aspek terakhir yang menjadi pilihan siswa SMP N 6 Yogyakarta adalah aspek keingintahuan dimana aspek tersebut menunjukkan

ketertarikan seorang pemain *game online* terhadap *game CoC*, tantangan dalam *game* maupun alur ceritanya.

Selain hal tersebut, berdasarkan analisis data menunjukkan bahwa siswa yang bermain *game online CoC* mampu berpikir dengan kreativitas yang tinggi bahkan sangat tinggi. Siswa mampu menemukan strategi yang akan dilakukan untuk menyelesaikan permainannya dalam memecahkan permasalahan-permasalahan dalam *game* strategi tersebut. Hal itu sependapat dengan teori Jefree dalam Windaryanti (2008:12-13) bahwa apabila seseorang bermain *game online* seharusnya memenuhi beberapa ciri, yaitu salah satunya adalah kemampuan dalam menyelesaikan dan memecahkan permainan atau kesulitan yang ada dalam permainan *game online*.

Kemampuan memecahkan tantangan dalam sebuah permainan *game online CoC* dibutuhkan kemampuan berpikir yang baik, kemampuan berpikir yang dimaksud tentunya merupakan kemampuan berpikir yang tidak sederhana, melainkan kemampuan berpikir yang cukup kompleks, mengingat dalam permainan *game online CoC* terdapat tantangan yang harus diselesaikan oleh pemain dimana setiap tingkatan memiliki kesulitan yang berbeda dan semakin sulit, sehingga diperlukan kemampuan yang tinggi dalam berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif menurut teori Williams dalam Munandar (1992:88-91) terdapat beberapa aspek antara lain, keterampilan berpikir lancar dimana seorang individu mampu untuk mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian atau pertanyaan dengan cepat. Kemampuan berpikir kreatif yang telah disebutkan dalam teori tersebut

ada dalam kemampuan berpikir siswa saat bermain *game online CoC* Dengan didukung hasil penelitian yang menunjukkan tingginya kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan bermain *game online CoC*.

Kemudian, dalam bermain *game online* menurut Jefree dalam Windaryanti (2008:12-13) dibutuhkan kecekatan dan kecermatan tinggi untuk mendapatkan nilai atau skor yang tinggi pula, tidak hanya “asal cekatan” atau “asal cepat” dalam bermain *game online* strategi melainkan memiliki kemampuan berpikir luwes atau fleksibel dimana seseorang mampu melihat suatu permasalahan dalam hal ini adalah dalam bermain *game online CoC* dari sudut pandang yang berbeda. Setiap siswa yang bermain *game online CoC* tidak hanya memiliki kecekatan saja tetapi kemampuan berpikir yang luwes yang mampu melihat tantangan dalam bermain *game online CoC* secara luas dengan berbagai pandangan sehingga mampu menemukan strategi dalam pemecahan permasalahan dalam *game online* strategi serta memiliki kemampuan berpikir luwes yang tinggi yang juga ditunjukkan dari hasil penelitian yang menyatakan bahwa tingkat kreativitas dalam bermain *game online CoC* pada siswa SMP N 6 Yogyakarta adalah tinggi.

Aspek orisinalitas atau kemampuan individu untuk menghasilkan gagasan yang baru dan juga unik membutuhkan pengetahuan atau informasi pada bidang yang diminati. Informasi atau pengetahuan tersebut timbul dari rasa keingintahuan seseorang. Siswa yang memiliki kemampuan bermain *game online CoC* yang tinggi dalam hasil penelitian ini, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Rasa keingintahuan yang

tinggi tersebut dalam bermain *game online* dengan jenis strategi sangat dibutuhkan guna memecahkan permasalahan atau menemukan strategi tepat dalam *game online* strategi. Dari rasa keingintahuan itu jugalah siswa dapat memperkaya, mengembangkan dan memperinci suatu objek dalam bermain *game online* strategi.

Kemampuan memperinci suatu objek dalam *game online* strategi juga didukung dengan daya imajinasi yang cukup tinggi untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dalam bermain *game online* strategi.

Kreativitas adalah kemampuan seorang individu dalam menemukan, menghasilkan dan mengembangkan sejumlah ide atau gagasan. Kemampuan berpikir kreatif tersebut dapat dimunculkan melalui permainan *game online* strategi dimana dalam *game online* strategi mampu melatih kemampuan dalam memecahkan masalah dan merancang atau mengatur suatu strategi dalam mengalahkan musuh serta memprediksi kemungkinan yang akan terjadi selanjutnya.

Kemampuan berpikir kreatif dalam mengembangkan ide atau gagasan dengan cepat dan juga “banyak jalan” seperti yang telah dipaparkan dalam hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pada aspek fleksibilitas dan kelancaran berpikir menjadi pilihan yang paling banyak, dapat dimunculkan dalam permainan *game online* strategi.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan tentang “pengaruh *game online* terhadap kreativitas pada siswa SMP Negeri 6 Yogyakarta”, dapat dilihat bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa pada variabel *game online* masuk dalam kategori sangat tinggi sebesar 37 % dan kategori tinggi sebesar 51%. Demikian pun dengan variabel kreativitas yang hasilnya masuk kategori sangat tinggi sebesar 30% dan tinggi sebesar 53%.

Kemudian dilihat dari nilai *rhitung* yang lebih besar nilai *rtabel* yaitu  $0,387 > 0,113$  dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 yaitu  $0,00 < 0,05$ , maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara *game online CoC* dengan kreativitas pada siswa SMP Negeri 6 Yogyakarta.

### Implikasi

Kreativitas masuk dalam bidang pengembangan bimbingan dan konseling belajar. Guru Bimbingan dan konseling dapat bekerjasama dengan orang tua, guru mata pelajaran lain untuk mengarahkan siswa agar bijak dalam bermain *game online CoC* sehingga mampu menyerap hal positif, yaitu kemampuan berpikir kreatif.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang telah diuraikan maka peneliti dapat memberikan beberapa saran sebagai berikut

#### 1. Bagi Siswa

Siswa diharapkan mampu mengembangkan kemampuan dalam berpikir kreatifnya, dan menjadi bijak dalam bermain

*game online* mampu mengambil manfaat yang positif yaitu berpikir kreatif.

#### 2. Bagi Guru BK

Guru BK diharapkan mampu mengetahui siswa yang sering bermain *game online*, mampu membimbing siswa yang bermain *game online* agar mengembangkan potensi dalam kemampuan berpikir kreatifnya.

### DAFTAR PUSTAKA

- Hurlock, E. B. (2000). *Perkembangan Anak*. (Terjemahan Meitasari Tjandrasa). Jakarta: Erlangga
- Izzaty, R.E. (2013). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press
- Kurniasari, M. (2014). Hubungan Antara Kesenian dan Kontrol Diri dengan Intensitas Bermain Game Online Siswa SMP N 14 Yogyakarta Tahun Ajaran 2013/2014. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta
- Munandar, S.C.U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- \_\_\_\_\_. (1992). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia
- Refo, Z (2015). *Basic Guide Clash of Clans*. Surabaya: Tiara Aksa
- Santrock, J.W. (2007). *Remaja*. (Terjemahan Benedictine Widyasinta). Jakarta : Erlangga.

- Sudarma, M. (2013). *Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, N.S. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Windaryanti, A. (2008). Hubungan Antara Kreativitas dengan Frekuensi Bermain Game Elektronik pada Anak-Anak SD Kanisius Baciro Yogyakarta. *Skripsi*. Universitas Sanata Dharma
- Yeny Nabilla Akmarina. (2016). Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Efektifitas Berkomunikasi Dalam Keluarga Di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur. *eJournal Ilmu Komunikasi* (No.1 tahun 2016).Hlm. 192-193
- Yudha, A.T. (2013). Game Online Dan Berpikir Kreatif. *Skripsi*. Universitas Sumatera Utara