

Berpikir Kreatif pada Pengguna Game Online Ditinjau dari Jenis Kelamin, Status Ekonomi, dan Kategori Permainan

Wahyu Fitriyanto¹, Santi Sulandari²

^{1,2}Department of Psychology, University Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

Email: ¹wahyufitriyanto23@gmail.com, ²ss280@ums.ac.id

Article Info

Article history:

Received Nov 5, 2020

Revised Nov 30, 2020

Accepted Jan 5, 2021

Keywords:

Creative Thinking;

Game Online;

Gender;

Economic Status;

Game Categories

ABSTRACT

This study aims to determine the level of difference in creative thinking in terms of gender, economic status, and game categories. The population in this study are students who take part in game competitions in competitions held by the campus. The sample in this study were 150 online game players. Data collection was performed using a Creative Thinking Scale while the data analysis method in this study used a two-way ANOVA analysis technique. Based on the results of the analysis of differences in creative thinking in terms of gender, economic status, game categories obtained a result of 691,475. Then get the difference coefficient (F) of 1,759 and Sig. amounted to 0.176 with the condition ($p < 0.05$) so that it can be concluded that there is no difference in creative thinking in terms of gender, economic status, and game categories, when measured in the same time. Specifically, economic status influences the creative thinking of online game users, where the creative thinking of online game users who come from high economic status is higher than that of moderate and low economic status. In addition, groups that play RPG category games have a higher level of creative thinking compared to groups who play Simulation type games.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui mengetahui tingkat perbedaan berfikir kreatif yang ditinjau dari jenis kelamin, status ekonomi, dan kategori permainan. Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa yang mengikuti perlombaan game pada kompetisi yang diadakan oleh kampus. Sampel dalam penelitian sebanyak 150 pemain game online. Pengumpulan data dilakukan menggunakan Skala Berfikir Kreatif. Metode analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis two-way ANOVA. Berdasarkan Hasil analisis perbedaan berfikir kreatif yang ditinjau jenis kelamin, status ekonomi, kategori permainan didapatkan hasil sebesar 691.475. Kemudian mendapatkan nilai koefisien perbedaan (F) sebesar 1.759 dan nilai Sig. sebesar 0,176 dengan syarat ($p < 0,05$) sehingga didapatkan kesimpulan bahwa tidak terdapat perbedaan berfikir kreatif yang ditinjau jenis kelamin, status ekonomi, dan kategori permainan, ketika dilihat bersama-sama. Secara khusus, status ekonomi berpengaruh terhadap berfikir kreatif pengguna game online, dimana berfikir kreatif pada pengguna game online yang berasal dari status ekonomi tinggi lebih tinggi dibanding dengan status ekonomi sedang dan rendah. Selain itu, kelompok yang memainkan game kategori RPG memiliki tingkat berfikir kreatif yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok yang memainkan game berjenis simulation.

Kata kunci

Berpikir Kreatif;

Game Online;

Jenis Kelamin;

Status Ekonomi;

Kategori Permainan

PENDAHULUAN

Jaringan internet yang hadir ditengah-tengah masyarakat membuat seseorang mudah untuk mengakses berita, surat kabar, atau kegiatan jual beli sekalipun. Jaringan internet kini merambah pada dunia *game* atau yang sering disebut “*game online*”.

Kusumawardani (2015) menyatakan bahwa *game online* adalah sebuah *game* atau permainan digital yang hanya dimainkan ketika perangkat tersambung dengan jaringan internet serta memungkinkan untuk berhubungan dan berkomunikasi dengan pemain-pemain lain disaat mengakses *game* pada waktu yang bersamaan. *Game online* dijadikan sebagai ajang kompetisi keterampilan dalam bermain *game*, karena mereka saling mengalahkan untuk memenangkan suatu permainan.

Game online menawarkan berbagai kategori yang berbeda-beda sehingga para pemain bisa memilih *game* yang disenangi atau sedang ditekuni. Kategori yang ditawarkan antara lain FPS (*Fist Person Shooting*), *arcade*, *race*, *bridge*, *sport*, MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), *sport*, dan masih banyak lagi yang ditawarkan untuk memenuhi hasrat para pemain. *Game online* merambah luas pada perangkat mobile maupun *personal computer* atau sering disebut dengan PC. Setiap jenis permainan tentunya memiliki penikmatnya tersendiri. Beberapa *game* juga dikategorikan berdasarkan usia dari pemainnya. Mulai dari anak-anak hingga dewasa memiliki kategori tersendiri. Setiap jenis *game online* yang ditawarkan memiliki kompetisinya tersendiri. Baik itu di level nasional maupun internasional yang menjadi ajang pembuktian bagi para pemainnya. *Game* yang sering memberikan kompetisi adalah kategori MOBA, FPS, *sport*, dan *race*. Hal ini dilihat berdasarkan dari pengamatan

peneliti yang dilihat dari pamflet-pamflet maupun iklan di media sosial.

Game online tidak hanya memberikan kesenangan pada pemainnya semata, melainkan memberikan dampak bagi para penikmatnya. Berdasarkan dari hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Yudha (2016) disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara *game online* DOTA dengan berpikir kreatif pada mahasiswa. Hubungan tersebut adalah hubungan yang cukup berarti, signifikan, dan searah yang diambil sampel 79 mahasiswa pengguna *game online*. *Game online* memberikan beberapa dampak bagi penggunanya. Dampak negatif dari bermain *game online* diantaranya adalah prokrastinasi. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Kurniawan (2017) menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas mahasiswa dalam bermain *game online*, maka semakin tinggi pula kecenderungan mahasiswa untuk berperilaku prokrastinasi akademik. Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa BK Semester II angkatan tahun 2016 Universitas PGRI Yogyakarta. Tidak hanya dampak negatif yang ditimbulkan, melainkan terdapat dampak positif yang ditimbulkan dari bermain *game online*. *Game online* mampu memberikan dampak yang positif yaitu mampu meningkatkan berfikir kreatif.

Berfikir kreatif menurut Munandar (2009) merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberi gagasan atau ide baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Kemampuan berfikir kreatif merupakan kompetensi yang penting pada abad kedua puluh satu ini sebagai bahan untuk bersaing. Berfikir kreatif memungkinkan kita untuk tetap fleksibel, mengambil

peluang, dan mengatasi tantangan (Ritter & Mostert, 2017).

Menghadapi berbagai tantangan dibidang ilmu pengetahuan dan teknologi yang sekarang berkembang dengan pesat, institusi diminta untuk mempersiapkan para siswa supaya mampu bersaing dalam bidang kreativitas (Alzoubi et al., 2016). Berdasarkan Undang Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional oleh Pemerintah Indonesia (2003) menjelaskan bahwa tujuan Pendidikan Nasional adalah mengembangkan 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. Dari peraturan perundangan diatas dijelaskan bahwa berfikir kreatif merupakan suatu aspek yang perlu dikembangkan dalam dunia pendidikan dan ditekankan pada peserta didik.

Pentingnya berfikir kreatif diungkapkan oleh Ghufron dan Suminta (2017) yang mengungkapkan bahwa kemampuan berpikir kreatif dapat meningkatkan pemahaman dan mempertajam bagian-bagian otak yang berhubungan dengan kemampuan kognitif murni. Ketika kemampuan berpikir kreatif berkembang, maka akan melahirkan gagasan-gagasan (*ide*), menemukan hubungan yang saling berkaitan, membuat dan memproses imajinasi, serta mempunyai banyak perspektif terhadap suatu hal atau peristiwa. Proses berfikir kreatif mampu melahirkan hal baru dan gagasan-gagasan baru untuk direalisasikan. Individu yang memiliki tingkat berfikir kreatif yang tinggi akan merasa tertantang dalam menyelesaikan masalah serta memiliki rasa ingin tahu yang besar.

Hasil yang diperoleh oleh peneliti saat melakukan observasi terhadap pengguna *game online* ditemukan bahwa mereka mampu menyelesaikan masalah dengan

menggunakan banyak cara. Dalam menyelesaikan masalah, para *gamer* membuat gambaran seperti saat mereka menyelesaikan tantangan yang ada didalam *game*. Hal tersebut tergantung bagaimana tingkat kerumitan masalah yang dialami. Kemudian mereka mampu merancang sebuah benda yang ada disekitarnya dan memanfaatkan secara optimal untuk menghasilnya penemuan baru yang dapat digunakan. Penemuan kecil yang dilihat oleh peneliti antara lain adalah membuat joystick untuk *smartphone* dari barang bekas. Kemudian mereka mampu membuat kipas pendingin untuk *smartphone* mereka. Hal ini bertujuan supaya *smartphone* yang mereka pakai untuk bermain *game* tidak panas. Dalam menyusun pemecahan masalah, mereka memiliki pola yang cukup variatif, diantaranya mereka akan melihat suatu permasalahan secara menyeluruh dengan berbagai sudut pandang yang mampu mereka lihat. Kemudian menarik kesimpulan dari berbagai sudut pandang tersebut dan memberikan jalan keluar sesuai analisis mereka. Hasil ini didapat berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti terhadap 15 orang pengguna *game online*. Subjek dalam pengambilan data awal tersebut adalah mahasiswa dari berbagai universitas yang menjadi teman dari peneliti dan bersedia diwawancarai.

Adapun aspek yang digunakan dalam mengukur berfikir kreatif yang dikemukakan oleh Munandar (2009) tentang kemampuan berfikir kreatif memiliki 4 aspek, yaitu kelancaran (*fluency*), kerincian (*elaboration*), Fleksibilitas (*flexibility*), dan originalitas (*originality*). Diungkapkan oleh Hurlock (2013) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi berfikir kreatif, diantara adalah jenis kelamin, status sosial ekonomi, urutan kelahiran, ukuran keluarga, lingkungan kota vs lingkungan desa, serta intelegensi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Suprpto et al. (2018)

didapatkan hasil bahwa perbedaan jenis kelamin tidak berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berfikir kreatif pada siswa dalam mata pelajaran biologi. Akan tetapi penelitian ini kurang mampu menjadi landasan penelitian lain. Karena hanya memuat pada satu mata pelajaran saja, tidak secara menyeluruh. Namun terdapat tokoh lain yang memiliki pandangan berbeda.

Menurut Hurlock (2013), anak laki-laki dan perempuan mendapatkan perilaku yang tidak sama dari orang tuanya. Anak laki-laki lebih dibebaskan untuk mengatur dirinya sendiri atau mandiri, dipaksa lingkungan sekitarnya serta rekan seusianya untuk menerima risiko dan didorong oleh orang tuanya serta guru untuk mampu memperlihatkan orisinalitas dan inisiatif. Sehingga laki-laki cenderung mempunyai serta memperlihatkan kreativitas yang lebih kontrasif ketimbang perempuan, terutama selepas masa kanak-kanak. Pada penelitian yang telah dilakukan oleh Nurmasari et al. (2014) diperoleh hasil paparan, analisis data, dan wawancara bahwa siswa laki-laki memenuhi empat aspek berfikir kreatif, yakni kelancaran, keluwesan, keaslian, dan menilai, serta kurang memenuhi indikator yaitu penguraian. Sedangkan siswa perempuan memenuhi tiga indikator berfikir kreatif, yakni kelancaran, keluwesan, dan keaslian, serta tidak mampu memenuhi indikator penguraian dan menilai.

Faktor lain yang mempengaruhi berfikir kreatif adalah status sosial ekonomi. Menurut Hurlock (2013) individu dengan status sosial ekonomi yang lebih tinggi mempunyai lebih beragam peluang dan keleluasaan dalam mendapatkan keterampilan serta pengalaman yang dibutuhkan untuk mengembangkan potensi berfikir kreatif yang dimiliki. Seseorang yang memiliki status sosial ekonomi yang tinggi lebih mudah mendapatkan fasilitas untuk mengembangkan pola pikirnya

dibanding dengan orang yang memiliki status sosial ekonomi yang rendah. Tidak hanya fasilitas, melainkan perhatian dari orang tua sangat penting dalam meningkatkan proses berfikir kreatif.

Selain faktor-faktor diatas, jenis atau kategori *game* memiliki peranan dalam pengembangan berfikir kreatif seseorang. Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Voiskounsky et al. (2017) tentang kreatifitas *game online* dari *game* *minecraft* didapatkan hasil bahwa peserta kurang mampu memperlihatkan ide atau gagasan dalam membangun struktur yang ditentukan, sehingga sisi orisinalitas dari pemikiran yang didapat tidak mampu berkembang dibanding saat tidak diberikan ketentuan dalam membangun sebuah struktur dalam permainan. *Minecraft* adalah permainan yang berjenis simulasi. Penelitian lain dilakukan oleh Inchamnan dan Yampray (2017) dengan menggunakan permainan yang berjenis RPG (*Role-playing game*), menunjukkan bahwa bermain *game* RPG mampu meningkatkan berfikir kreatif dilihat dari pengujian korelasi antara motivasi tugas dan keterlibatan, kecepatan, eksplorasi dan perencanaan. Hasil penelitian ini juga dikombinasikan dengan analisis data dan observasi perilaku selama penelitian dilakukan.

Dari data-data diatas (Hurlock, 2013; Inchamnan & Yampray, 2017; Nurmasari et al., 2014; Suprpto et al., 2018; Voiskounsky et al., 2017) merupakan suatu pemikiran yang melatarbelakangi peneliti untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara berfikir kreatif yang dilihat dari jenis kelamin, status ekonomi, dan kategori permainan?.

Berdasarkan dari rujukan yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti mengambil kesimpulan sementara atau hipotesis dari penelitian ini, yaitu : (1) terdapat perbedaan berfikir kreatif pada pengguna *game online* ditinjau dari jenis kelamin, status ekonomi, dan kategori permainan; (2) terdapat

perbedaan berfikir kreatif pada pengguna *game online* yang dilihat dari faktor jenis kelamin. Laki – laki memiliki tingkat berfikir kreatif yang lebih tinggi; (3) terdapat perbedaan antara berfikir kreatif pada pengguna *game online* yang ditinjau dari status ekonomi. Individu dengan status ekonomi yang lebih tinggi memiliki tingkat berfikir kreatif yang lebih tinggi pula. (4) terdapat perbedaan antara berfikir kreatif pada pengguna *game online* yang ditinjau dari Kategori permainan antara RPG dengan Simulation. Permainan *game* RPG lebih mampu meningkatkan tingkat berfikir kreatif dibandingkan dengan simulasi.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data menggunakan metode kuantitatif. Variabel tergantung dalam penelitian ini adalah berfikir kreatif yang diuji berdasarkan jenis kelamin, satus ekonomi, dan jenis permainan online.

Jenis kelamin dibedakan menjadi dua laki-laki dan perempuan. Menurut Ariadi et al. (2015), jenis kelamin adalah perbedaan biologis maupun fisiologis yang membedakan antara laki-laki dengan perempuan. Status ekonomi dibedakan menjadi tiga ekonomi tinggi, ekonomi sedang, ekonomi rendah. Berdasarkan data yang didapat dari Kemnaker didapat bahwa UMP rata-rata adalah 2.500.000. Sehingga penggolongan yang dilakukan antara lain: Rendah (\leq Rp. 2.500.000,-); Sedang (Rp. 2.600.000, - s/d Rp. 4.000.000,-); dan Tinggi ($>$ Rp. 4.000.000,-). Jenis Permainan dikelompokkan menjadi RPG (Role-playing

game) dan Simulation. Menurut Caesar (2015) mengelompokkan *game online* menjadi beberapa kategori, dua diantaranya adalah: *game* RPG dan simulation. RPG adalah permainan yang dimana seorang player memainkan karakter yang digunakan untuk menjadi lebih baik. Biasanya didalam permainan ini terdapat komponen naratif (Lee et al., 2014). Kemudian *simulation* adalah permainan dimana seorang pemain dihadapkan pada suatu keadaan atau situasi yang di perintahkan untuk menuntaskan suatu persoalan seperti menyusun, mendirikan, serta bertahan hidup yang mengandalkan sumber daya yang telah dibatasi.

Subjek Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah para pengguna *game online* yang mengikuti perlombaan di kampus Universitas Muhammadiyah Surakarta (UMS) yang diadakan pada awal tahun dan bertempat di gedung Fakultas Ekonomi. Populasi/jumlah keseluruhan peserta adalah 500 mahasiswa.

Subjek yang terlibat dalam penelitian ini adalah para pengguna *game online* pada ponsel maupun PC. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *quota sample*, yakni sampel dipilih atas dasar kebutuhan dan kebetulan. Kebetulan disini berarti kemudahan bagi penulis untuk mengakses para anggota sampel. Jumlah subjek penelitian ini adalah 150 orang yang diambil dari pengguna *game online* peserta perlombaan yang diselenggarakan di kampus Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Tabel 1. Rincian Subjek Penelitian

Variabel Pembeding	Kelompok	Jumlah
Jenis Kelamin	Laki-laki	75
	Perempuan	75
Status Ekonomi	Tinggi	50
	Sedang	50
	Rendah	50
Kategori Permainan	RPG	75
	Simulation	75

Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan skala berfikir kreatif. Skala ini bersifat tertutup, artinya subjek penelitian hanya diminta memilih jawaban yang telah disediakan didalam skala tersebut. Subjek cukup memilih salah satu jawaban yang telah disediakan. Peneliti memberikan skala penelitian kepada subjek, tidak hanya mereka yang sedang di kampus tetapi beberapa mahasiswa yang sedang tidak berada di area kampus atau sedang keluar kota, dengan cara mengirimkan email.

Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala berfikir kreatif yang disusun oleh Budiyawan (2014) berdasarkan dari aspek yang dikemukakan oleh Munandar (2009), kemudian dimodifikasi oleh peneliti. Modifikasi skala yang dilakukan berupa mengubah diksi dari setiap item yang telah dibuat oleh peneliti sebelumnya. Skala berfikir kreatif ini telah disusun berdasarkan aspek-aspek yang telah dikemukakan oleh Munandar (2009) tentang kemampuan berfikir kreatif memiliki 4 aspek, yaitu kelancaran (*fluency*), kerincian (*elaboration*), Fleksibilitas (*flexibility*), dan originalitas (*originality*). Skala yang digunakan terdapat 53 butir item, terdiri dari 27 item *favorable* dan 26 item *unfavorable*. Pada skala tersebut terdapat empat pilihan jawaban, diantaranya: STR (Sangat Tidak Relevan), TR (Tidak Relevan), R (Relevan), dan SR (Sangat Relevan).

Validitas

Uji validitas pada skala berfikir kreatif yang telah dimodifikasi oleh peneliti adalah uji validitas isi. Pengujian skala dilakukan oleh dosen Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta sebagai *professional judgement*. Skala berfikir kreatif diberikan nilai dengan ketentuan kesesuaian antara pernyataan dengan

indikator yang ada pada setiap aspek yang ada.

Hasil dari expert judgement yang telah selesai diberi penilaian kemudian akan dihitung dan dianalisis menggunakan MS. Excel menggunakan rumus formula dari Aiken's $V = \sum s / [n(c-1)]$. Formula tersebut digunakan untuk menghitung *content validity coefficient* berdasarkan dari banyaknya *rater* n orang terhadap suatu item dengan memperhatikan konstruk item yang diukur. Karakter pengujiannya yaitu apabila nilai dari $V < 0,6$ maka item tersebut akan dinyatakan gugur. Kemudian apabila nilai dari $V \geq 0,6$ maka item tersebut akan dinyatakan valid. Nilai V yang akan diperoleh diantaranya adalah 0,00 - 1,00, kemudian apabila hasil aiken V semakin mendekati 1,00 maka item tersebut memiliki validitas isi yang baik dan mendukung isi tes secara keseluruhan (Azwar, 2012).

Skala yang telah diujikan dan diberikan penilaian kemudian dilakukan skoring menggunakan rumus dari Aiken's. Rentang nilai yang diberikan antara lain dari 1 sampai 4. Skor 1 diberikan untuk item yang sangat tidak relevan dan skor 4 diberikan untuk item yang sangat relevan atau memiliki relevansi tinggi. Keseluruhan jumlah item yang telah diuji dan lolos dari hasil pengujian 53 item, tidak ada yang gugur.

Reliabilitas

Teknik analisis reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik Alpha Cronbach yang diolah menggunakan program SPSS (*Statistical Package for Social Science*) for Windows versi 16.0. Berdasarkan dari pendapat yang dikemukakan oleh Siregar (2014), apabila koefisien reliabilitas Alpha lebih dari 0,6 maka hasil pengukurannya dapat dipercaya. Kriteria suatu instrumen dikatakan reliabel dengan menggunakan teknik ini, bila koefisien reliabilitas (r) $> 0,6$. Proses

pengujian reliabilitas dapat dilakukan setelah selesai melakukan skoring pada MS. Excel. Hasil yang didapat dari pengujian reliabilitas pada skala Berfikir Kreatif adalah sebesar 0,938.

Metode Analisis Data

Analisis dalam penelitian ini menggunakan sistem analisis dua jalur (*Two Way Anova*). Hal ini digunakan untuk melihat perbedaan antara berfikir kreatif tinggi dan rendah yang ditinjau dari jenis kelamin, status sosial ekonomi, serta kategori *game*. Membandingkan tingkat berfikir kreatif antara laki-laki dan perempuan, kemudian status sosial ekonomi tinggi, sedang, dan rendah, serta kategori *game* antara RPG dan Simulasi. Untuk analisis lanjutan menggunakan *Post Hoc Test* untuk melihat variabel pembanding secara detail. Sebelum melakukan uji hipotesis, peneliti terlebih dahulu melakukan uji asumsi: uji normalitas dan uji homogenitas.

Uji Normalitas

Hasil uji normalitas pada skala berfikir kreatif diperoleh nilai Kolmogorov Smirnov test sebesar 0,200 ($p > 0,05$). Hal ini

menunjukkan bahwa skala berfikir kreatif memiliki nilai yang lebih tinggi dari 0,05, sehingga uji asumsi pada variabel tersebut bisa dikatakan berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji Homogenitas pada penelitian ini menggunakan metode *Levene's Test* dengan ketentuan data dapat dikatakan homogen ketika $p > 0,05$. Hasil dari uji homogenitas yang didapat dalam penelitian ini sebesar F (koefisien perbedaan) 1,707 dan nilai Sig. Sebesar 0,078. Hal ini menunjukkan bahwa hasil dari data tersebut dikatakan homogen, karena nilai (p) lebih besar dari 0,05 atau $p > 0,05$.

HASIL PENELITIAN

Pengujian hipotesis menggunakan metode analisis *Two-Way Anova* untuk melihat hasil dari perbedaan dari variabel independen yaitu jenis kelamin, Status ekonomi, dan kategori permainan dengan variabel dependen yaitu berfikir kreatif pada pengguna *game online*. Perbedaan berfikir kreatif yang ditinjau dari ketiga variabel tersebut dapat dilihat sebagaimana pada tabel 2.

Tabel 2 . Hasil uji statistik parametrik Two-way Anova dengan variabel pembanding

Variabel	Mean Square	Sig.	Keterangan
Jenis Kelamin			
Status Ekonomi	691.475	0,176	Tidak Signifikan
Kategori <i>game</i>			

Dari sajian data diatas, diperoleh hasil perbedaan koefisien (F) sebesar 1.759 dan Sig. Sebesar 0,176 ($p > 0,05$). Hasil diatas tersebut menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan berfikir kreatif pada pengguna *game online* yang ditinjau dengan ketiga variabel tersebut, ketika ketiga variabel tersebut diujikan secara bersama-sama.

Berfikir Kreatif Berdasarkan Jenis Kelamin

Pengujian hipotesis dengan menggunakan metode analisis *Two-Way Anova* untuk melihat perbedaan berfikir kreatif pengguna *game online* antara laki-laki dan perempuan. Dari hasil uji hipotesis menggunakan metode tersebut didapatkan hasil perbedaan berfikir kreatif pada pengguna *game online* dengan subjek laki-laki memperlihatkan nilai rata-rata sebesar 154.146 serta subjek perempuan memiliki

rata-rata sebesar 149.678. Perbedaan tersebut dapat dilihat pada rincian tabel 3. Dari data tersebut diperoleh hasil koefisien perbedaan (F) sebesar 1,705 dengan Sig.

sebesar 0,194 ($p > 0,05$). Data tersebut menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan berfikir kreatif pengguna *game online* yang ditinjau dengan jenis kelamin.

Tabel 3. Hasil uji statistik parametrik Two-way Anova dengan variabel pembanding jenis kelamin

Jenis Kelamin	n	Mean	Sig.	Keterangan
Laki-laki	75	154.146	0,194	Tidak Signifikan
Perempuan	75	149.678		

Lebih rinci, dilihat pada tabel 4 menunjukkan bahwa terdapat 28 orang laki-laki memiliki tingkat berfikir kreatif yang sangat tinggi. Kemudian 46 orang laki-laki

memiliki tingkat berfikir kreatif sedang. Selanjutnya terdapat 1 orang laki-laki yang memiliki tingkat berfikir rendah.

Tabel 4. Kategorisasi Berfikir Kreatif pada Laki-laki dan perempuan

Kategori	Laki-laki		Perempuan	
	N	(%)	N	(%)
Sangat Tinggi	6	8.0%	8	10.7%
Tinggi	39	52.0%	34	45.3%
Sedang	29	38.7%	22	29.3%
Rendah	1	1.3%	11	14.7%
Sangat Rendah	0	0	0	0
Total	75	100	75	100

Sebagaimana dilihat dari tabel tersebut menunjukkan bahwa terdapat 8 orang perempuan memiliki tingkat berfikir kreatif yang sangat tinggi. Kemudian terdapat 34 orang perempuan yang memiliki tingkat berfikir kreatif yang tinggi. Selanjutnya terdapat 22 orang perempuan memiliki tingkat berfikir kreatif yang sedang. Pada tingkat berfikir kreatif yang rendah, terdapat 11 orang perempuan.

Berfikir Kreatif Berdasarkan Status Ekonomi

Pengujian hipotesis dengan menggunakan metode analisis *Two-Way Anova* untuk melihat perbedaan berfikir kreatif pada pengguna *game online* yang ditinjau dari status ekonomi memberikan hasil dari kategori status ekonomi rendah memiliki nilai sebesar 131.903, nilai dari kategori status ekonomi sedang 153.604,

serta nilai dari status ekonomi tinggi sebesar 163.527. Perbedaan tersebut dirincikan sebagaimana terlihat pada tabel 5. Dari data tersebut diperoleh perbedaan koefisien (F) sebesar 18.022 dengan Sig. sebesar 0,000 ($p < 0,01$). Data tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan dari berfikir kreatif yang ditinjau dari status ekonomi. Kategori status ekonomi tinggi menunjukkan nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan status ekonomi rendah maupun sedang dalam berfikir kreatif, yaitu sebesar 163.527. dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa berfikir kreatif pada pengguna *game online* yang ditinjau dari status ekonomi memiliki perbedaan yang signifikan diantara ketiga kategori tersebut, dimana individu dengan status ekonomi yang tinggi memiliki tingkat berfikir kreatif yang lebih tinggi.

Tabel 5. Hasil uji statistik parametrik Two-way Anova dengan variabel pembanding Status Ekonomi

Status Ekonomi	n	Mean	Sig.	Keterangan
Rendah	50	131.903		
Sedang	50	153.604	0,000	Sangat Signifikan
Tinggi	50	163.527		

Tabel 6. Kategorisasi Berfikir Kreatif berdasarkan Status Ekonomi (SE)

Kategori	SE Tinggi		SE Sedang		SE Rendah	
	n	%	n	%	n	%
Sangat Tinggi	10	20.0%	4	8.0%	0	0%
Tinggi	28	56.0%	27	54.0%	18	36.0%
Sedang	11	22.0%	18	36.0%	22	44.0%
Rendah	1	2.0%	1	2.0%	10	20.0%
Sangat Rendah	0	0	0	0	0	0
Total	50	100	50	100	50	100

Sebagaimana dijelaskan dan dirincikan pada tabel 6, terdapat 10 orang yang berstatus ekonomi tinggi memiliki tingkat berfikir kreatif yang sangat tinggi. Terdapat 28 orang yang berstatus ekonomi tinggi memiliki tingkat berfikir kreatif tinggi. Kemudian terdapat 11 orang yang memiliki tingkat berfikir kreatif yang sedang. Selanjutnya terdapat 1 orang dari golongan status ekonomi tinggi memiliki tingkat berfikir kreatif yang rendah.

Kemudian, terdapat 4 orang yang berstatus ekonomi sedang memiliki tingkat berfikir kreatif yang sangat tinggi. Kemudian terdapat 27 orang yang memiliki tingkat berfikir tinggi. Selanjutnya terdapat 18 orang memiliki tingkat berfikir kreatif yang sedang. Pada golongan status ekonomi sedang, hanya terdapat 1 orang yang memiliki tingkat berfikir kreatif rendah.

Selain itu, juga terdapat 18 orang dari golongan status ekonomi rendah yang memiliki tingkat berfikir kreatif yang tinggi. Kemudian terdapat 22 orang yang memiliki tingkat berfikir kreatif yang sedang. Selanjutnya pada golongan status ekonomi

rendah, terdapat 10 orang yang memiliki tingkat berfikir kreatif rendah.

Berfikir Kreatif Berdasarkan Kategori Permainan

Pengujian hipotesis dengan menggunakan metode analisis *Two-Way Anova* untuk melihat perbedaan berfikir kreatif pada pengguna *game online* yang ditinjau dari kategori *game* antara RPG dengan *simulation*. Data tersebut diperoleh perbedaan koefisien (F) sebesar 3.955 dengan Sig. sebesar 0,049. Berdasarkan dari data tersebut, dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kategori permainan RPG dan *Simulation* dalam berfikir kreatif pengguna *game online* dengan diwakili oleh nilai Sig. 0,049 yang berarti lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$). Data tersebut menunjukkan bahwa pengguna permainan RPG memiliki tingkat berfikir kreatif yang lebih tinggi dengan pengguna permainan *simulation*. Hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai yang diperoleh pada kategori permainan RPG yaitu sebesar 155.314, serta untuk kategori permainan *Simulation* lebih rendah yaitu 148.510.

Tabel 7. Hasil uji statistik parametrik Two-way Anova dengan variabel pembanding Kategori Permainan

Kategori Permainan	n	Mean	Sig.	Keterangan
RPG	75	155.314	0,049	Signifikan
Simulation	75	148.510		

Tabel 8. Kategorisasi Jenis Permainan

Kategori	RPG		Simulasi	
	n	%	n	%
Sangat Tinggi	8	10.7%	6	8.0%
Tinggi	40	53.3%	33	44.0%
Sedang	20	26.7%	31	41.3%
Rendah	7	9.3%	5	6.7%
Sangat Rendah	0	0	0	0
Total	75	100%	75	100%

Pada tabel 8 dijelaskan bahwa terdapat 8 orang yang bermain *game* berjenis RPG memiliki tingkat berfikir kreatif yang sangat tinggi. Kemudian terdapat 40 orang memiliki tingkat berfikir kreatif tinggi serta terdapat 20 orang yang memiliki tingkat berfikir kreatif sedang. Selanjutnya terdapat 7 orang dari mereka yang memainkan *game* berjenis RPG memiliki tingkat berfikir kreatif yang rendah.

Selain itu, terdapat 6 orang dari mereka yang memainkan *game* berjenis simulasi memiliki tingkat berfikir kreatif yang sangat tinggi. Kemudian terdapat 33 orang yang memiliki tingkat berfikir kreatif tinggi dan 31 orang memiliki tingkat berfikir kreatif sedang. Selanjutnya hanya terdapat 5 orang yang memainkan *game* berjenis simulasi memiliki tingkat berfikir kreatif yang rendah.

Kategorisasi

Tabel 9. Kategorisasi

Interval Skor	Kategori	Rerata Empirik	Rerata Hipotetik	n	%
$180,2 \leq X < 212$	Sangat Tinggi			52	34,7
$148,4 \leq X < 180,2$	Tinggi	151,912	132,5	1	0,7
$116,6 \leq X < 148,4$	Sedang			85	56,7
$84,8 \leq X < 116,6$	Rendah			12	8
$53 \leq X < 84,8$	Sangat Rendah			0	0
Total				150	100

Berdasarkan dari hasil analisis secara keseluruhan, diketahui bahwa variabel berfikir kreatif yang diukur menggunakan skala berfikir kreatif mempunyai Rerata Empirik (RE) sebesar 151,912 yang termasuk dalam kategori tinggi, serta nilai Rerata Hipotetik (RH) sebesar 132,5 dan tergolong pada kategori yang sama, yaitu tinggi. Rincian pada kategori berfikir diperlihatkan pada tabel 9.

Tabel diatas menunjukkan bahwa 9,3% mahasiswa (14 orang) tergolong memiliki tingkat berfikir kreatif yang sangat tinggi. Kemudian 48,7% mahasiswa (73 orang) memiliki tingkat berfikir kreatif yang tinggi. Selanjutnya 34% mahasiswa (51 orang) tergolong memiliki tingkat berfikir kreatif yang sedang. Kemudian yang terakhir 8% mahasiswa (12 orang) tergolong memiliki tingkat berfikir kreatif yang rendah. Dari uraian tersebut, dapat dilihat bahwa

presentase berfikir kreatif pada mahasiswa terbanyak berada di tingkatan tinggi, sehingga dapat disimpulkan rata-rata mahasiswa yang menjadi subjek penelitian ini memiliki tingkat berfikir kreatif sedang.

PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan peneliti memberikan jawaban bahwa ketiga variabel yaitu jenis kelamin, status ekonomi, serta kategori permainan tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap berfikir kreatif pada mahasiswa pengguna *game online*, apabila dikorelasikan dan diukur secara bersamaan. Hasil ini berbeda dengan hipotesis yang diajukan peneliti. Beberapa hal yang mungkin menjadi penyebabnya adalah terjadi diantaranya: terlalu cepat mengambil kesimpulan peneliti dari hasil observasi dan wawancara sebagai pengambilan data awal yang dilakukan dengan beberapa orang saja.

Secara spesifik pengujian masing-masing hipotesis, pertama hasil penelitian menunjukkan bahwa jenis kelamin tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perbedaan berfikir kreatif pada setiap individu. Sama halnya dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Mali dan Kumar (2017) dan Suprpto et al. (2018) yang mengungkapkan bahwa tidak ada perbedaan berfikir kreatif antara laki-laki dan perempuan. Hal ini berbeda dengan penjelasan dari Hurlock (2013), anak laki-laki cenderung didesak oleh lingkungan sekitarnya untuk lebih berani mengambil resiko dan didorong orang tuanya serta guru untuk lebih memperlihatkan orisinalitas dan inisiatif. Sehingga laki-laki cenderung mempunyai pemikiran yang lebih kreatif dibandingkan dengan perempuan. Sama halnya dengan Nurmasari et al. (2014) yang menekankan bahwa laki-laki memenuhi empat aspek berfikir kreatif, yakni kelancaran,

keluwesan, keaslian, dan menilai, serta kurang memenuhi indikator yaitu penguraian. Sedangkan siswa perempuan memenuhi tiga indikator berfikir kreatif, yakni kelancaran, keluwesan, dan keaslian, serta tidak mampu memenuhi indikator penguraian dan menilai. Perbedaan hasil penelitian ini dengan rujukan-rujukan sebelumnya bisa jadi dikarenakan faktor yang lain yang lebih mempengaruhi berfikir kreatif pada pengguna *game online*, seperti halnya Hurlock (2013) menyampaikan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi berfikir kreatif, diantara adalah jenis kelamin, status sosial ekonomi, urutan kelahiran, ukuran keluarga, lingkungan kota vs lingkungan desa, serta intelegensi. Abraham (2016) menambahkan bahwa perbedaan antara pria dan wanita dalam berfikir kreatif paling baik dijelaskan dengan mengacu pada strategi yang diadopsi berdasarkan gender atau gaya kognitif ketika dihadapkan dengan tugas-tugas generatif.

Selanjutnya, penelitian ini juga menunjukkan bahwa status ekonomi memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap perbedaan berfikir kreatif pada pengguna *game online*. Individu dengan kategori status ekonomi yang tinggi memiliki tingkat berfikir kreatif lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang memiliki tingkat berfikir kreatif sedang dan rendah. Sama halnya dengan penelitian terdahulu (Diarra et al., 2017; Yang et al., 2020) yang menunjukkan kontribusi status ekonomi terhadap berfikir kreatif. Hal ini sesuai dengan teori dari Hurlock (2013) yang menyatakan bahwa individu dengan status sosial ekonomi yang lebih tinggi mempunyai lebih beragam peluang dan keleluasaan dalam mendapatkan keterampilan serta pengalaman yang dibutuhkan untuk mengembangkan potensi berfikir kreatif yang dimiliki. Pada individu yang memiliki tingkat berfikir kreatif rendah, mereka akan merasa kesulitan

untuk melakukan eksplorasi karena terdapat kekurangan di beberapa aspek. Hal ini membuat mereka terbatas dalam mencari suatu hal yang baru serta tidak adanya dukungan dari lingkungan sekitar untuk mencoba melakukan suatu kegiatan yang dirasa suatu keterampilan baru bagi dirinya.

Lebih lanjut, penelitian ini juga menekankan bahwa kategori permainan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap berfikir kreatif pada pengguna *game online*. Mahasiswa yang tergolong dalam *game* RPG memiliki tingkat berfikir kreatif yang tinggi dibandingkan dengan mahasiswa yang memainkan *game simulation*. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Inchamnan dan Yampray (2017) dengan menggunakan permainan yang berjenis RPG (Role-playing game). Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain *game* mampu meningkatkan berfikir kreatif yang didapatkan dari hasil hubungan antara motivasi tugas dan keterlibatan, kecepatan, eksplorasi dan perencanaan. Penelitian lain yang meneliti mengenai pola perilaku *game online* yang dilakukan oleh Kusumawardani (2015) didalam, ditemukan bahwa para pemain *game online* memiliki pola interaksi yang bersifat asosiatif, dimana interaksi itu dilakukan *gamer* di *Clash of Clans* pada kesatuan antar individu atau kelompok dalam mencapai tujuan tertentu. Serta memiliki pola interaksi disosiatif yang menghasilkan hubungan sosial dalam bentuk persaingan (*competition*), kontravensi (*contravention*), dan pertikaian (*conflict*). Serta proses interaksi dan komunikasi tersebut tentu akan memberikan pengaruh besar terhadap proses berfikir, penafsiran dan pemaknaan dalam bermain *Clash of Clans*. *Game Clash of Clans* termasuk didalam kategori *game* RPG, sehingga dapat dilihat bahwa individu yang memainkan *game* RPG memiliki pola interaksi yang sangat beragam. Hal ini

sesuai dengan aspek berfikir kreatif yaitu fleksibilitas. Selain itu, RPG adalah permainan yang dimana seorang *player* memainkan karakter yang digunakan untuk menjadi lebih baik. Biasanya didalam permainan ini terdapat komponen naratif (Lee et al., 2014).

Hal ini berbanding terbalik dengan mahasiswa yang memainkan *game simulation*. Didapatkan hasil penelitian bahwa individu yang memainkan *game simulation* memiliki tingkat berfikir kreatif yang lebih rendah dibandingkan dengan mereka yang bermain *game* RPG. Penelitian ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Voiskounsky et al. (2017). Hasil penelitian yang mereka dapatkan dengan menggunakan *game Minecraft* memberikan pemaparan bahwa peserta kurang mampu memperlihatkan ide atau gagasan dalam membangun struktur yang ditentukan, sehingga sisi orisinalitas dari pemikiran yang didapat tidak mampu berkembang dibanding saat tidak diberikan ketentuan dalam membangun sebuah struktur dalam permainan. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat satu aspek yang kurang dalam berfikir kreatif, yaitu orisinalitas, sehingga dapat dikatakan bahwa para pemain *game online* dengan jenis *simulation* kurang mampu memenuhi aspek dari berfikir kreatif itu sendiri.

Penelitian ini tidak luput dari beberapa kekurangan, diantaranya: Penelitian ini dilakukan kurang mendalam, sehingga banyak data yang belum terungkap dalam penelitian ini. Observasi dan wawancara yang dilakukan sebagai pengambilan data awal pada penelitian ini tidak melibatkan banyak sampel. Tidak menggunakan test berfikir kreatif karena yang diungkap dalam penelitian ini hanya menggunakan pendekatan kepribadian kreatif.

SIMPULAN

Jenis kelamin, status ekonomi, dan kategori permainan *game online* tidak berperan terhadap tingkat berfikir kreatif pemain, ketika diukur secara bersamaan.

Secara spesifik, kelompok laki-laki dan perempuan juga tidak menunjukkan perbedaan berfikir kreatif pemain. Berbeda dengan kategori status ekonomi, kelompok dengan status ekonomi yang tinggi memiliki tingkat berfikir kreatif yang paling tinggi. Selain itu juga terdapat perbedaan yang signifikan berfikir kreatif yang ditinjau dari kategori permainan. Kelompok yang memainkan *game* kategori RPG memiliki tingkat berfikir kreatif yang lebih tinggi dibandingkan dengan yang memainkan *game simulation*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, A. (2016). Gender and creativity: An overview of psychological and neuroscientific literature. *Brain Imaging and Behavior*, 10(2), 609–618. <https://doi.org/10.1007/s11682-015-9410-8>
- Alzoubi, A. M., Qudah, M. F. Al, Albursan, I. S., Bakhiet, S. F., & Abduljabbar, A. S. (2016). The effect of creative thinking education in enhancing creative self-efficacy and cognitive motivation. *Journal of Educational and Developmental Psychology*, 6(1), 117–130. <https://doi.org/10.5539/jedp.v6n1p117>
- Ariadi, R., Malelak, M. I., & Astuti, D. (2015). Analisa hubungan financial literacy dan demografi dengan investasi, saving, dan konsumsi. *Finesta*, 3(1), 7–12. <http://publication.petra.ac.id/index.php/manajemen-keuangan/article/view/2953>
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan validitas*. Pustaka Pelajar.
- Budiyawan, A. (2014). *Peningkatan berpikir kreatif siswa melalui metode pembelajaran berbasis projek pada mata pelajaran kewirausahaan kelas xi busana butik 1 smk n 1 bawang Banjarnegara* [Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta]. <https://core.ac.uk/download/pdf/33511622.pdf>
- Diarra, Y., Gu, C., Guo, M., & Xue, Y. (2017). The effect of social economic status and parents' rearing behavior on social creativity of children in Mali. *Creative Education*, 08(06), 829–846. <https://doi.org/10.4236/ce.2017.86060>
- Ghufron, M. N., & Suminta, R. R. (2017). *Teori-teori psikologi*. Ar-Ruzz Media.
- Hurlock, E. B. (2013). *Perkembangan anak jilid 2 edisi 6*. Erlangga.
- Inchamnan, W., & Yampray, K. (2017). Creative and learning processes using game-based activities. *Journal of Reviews on Global Economics*, 6, 355–366. <https://www.lifescienceglobal.com/pms/index.php/jrge/article/view/4751>
- 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), 97–103. <https://doi.org/10.24176/jkg.v3i1.1120>
- Kusumawardani, S. P. (2015). Game online sebagai pola perilaku (Studi deskriptif tentang interaksi sosial gamers clash of clans pada clan indo spirit). *AntroUnairdotNet*, 4(2), 154–163. <http://journal.unair.ac.id/download-fullpapers-aun83bacf15affull.pdf>
- Lee, J. H., Karlova, N., Clarke, R. I., Thornton, K., & Perti, A. (2014). Facet analysis of video game genres. *IConference 2014 Proceedings*, 125–139. <https://doi.org/10.9776/14057>
- Mali, A., & Kumar, P. (2017). Creative thinking of secondary school students in relation to their school type and residential background. *Educational*

- Quest: *An International Journal of Education and Applied Social Science*, 8(Special Issue), 435–440. <https://doi.org/10.5958/2230-7311.2017.00088.5>
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Rineka Cipta.
- Nurmasari, N., Kusmayadi, T. A., & Riyadi. (2014). Analisis berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah matematika pada materi peluang ditinjau dari gender siswa kelas xi ipa sma negeri 1 Kota Banjarbaru Kalimantan Selatan. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, 2(4), 351–358. <https://jurnal.uns.ac.id/jpm/article/view/File/10414/9300>
- Pemerintah Indonesia. (2003). *Undang-undang nomor 20 tahun 2003: Sistem pendidikan nasional*.
- Ritter, S., & Mostert, N. (2017). Enhancement of creative thinking skills using a cognitive-based creativity training. *Journal of Cognitive Enhancement*, 1, 243–253. <https://doi.org/10.1007/s41465-016-0002-3>
- Siregar, S. (2014). *Metode penelitian kuantitatif*. Kencana.
- Suprpto, Zubaidah, S., & Corebima, A. D. (2018). Pengaruh gender terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran biologi. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(3), 325–329. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v3i3.10642>
- Voiskounsky, A. E., Yermolova, T. D., Yagolkovskiy, S. R., & Khromova, V. M. (2017). Creativity in online gaming: Individual and dyadic performance in Minecraft. *Psychology in Russia: State of the Art*, 10(4), 144–161. <https://doi.org/10.11621/pir.2017.0413>
- Yang, Y., Xu, X., Liu, W., & Pang, W. (2020). Hope and creative self-efficacy as sequential mediators in the relationship between family socioeconomic status and creativity. *Frontiers in Psychology*, 11, 1–8. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.00438>
- Yudha, A. T. (2016). Game online dan berpikir kreatif (Studi korelasional tentang hubungan game online dota terhadap berpikir kreatif mahasiswa di Kelurahan Padang Bulan Medan). *Jurnal Lmu Komunikasi FLOW*, 2(12), 1–10. <https://jurnal.usu.ac.id/index.php/flow/article/view/12687>