
GAMBARAN KECANDUAN GAME ONLINE DAN MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA KELAS XI DI SMA DELI MURNI DELITUA TAHUN 2022

Oleh

Mestiana Br. Karo¹, Rotua Elvina Pakpahan², Kristin M Sihombing³

^{1,2,3}Prodi S1 Keperawatan STIKes Santa Elisabeth Medan

E-mail: ¹marianakristin7@gmail.com

Article History:

Received: 23-08-2023

Revised: 15-09-2023

Accepted: 23-09-2023

Keywords:

Game online, motivasi belajar, SMA Deli Murni Delitua

Abstract: *Learning motivation is the overall driving force of a person's self that causes learning activities that guarantee learning activities and provide direction to learning activities so that the desired goals can be achieved. Online game addiction is a behavioral pattern of playing online games (digital games and video games) with several indications such as; can't control the urge to play the game. Online games can make students lazy to study and forget about daily activities This study aims to determine the description of online game addiction and learning motivation on students class XI of Deli Murni Delitua high school 2022. This type of research uses descriptive research. The sampling technique in this study uses a total sampling of 148 respondents. The instrument used was a questionnaire on Online Game Addiction and Learning Motivation. The results showed that most of the students who have severe online game addiction (71.6%), and mild (1.4%) and low learning motivation (62.8%) and high learning motivation (37.2%). These results indicate that students class XI of SMA Deli Murni Delitua are addicted to heavy online games and have low learning motivation.*

PENDAHULUAN

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak diri seseorang yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin dari kegiatan belajar dan memberi arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang diinginkan dapat tercapai. Motivasi adalah dorongan yang menjadi aktif pada saat tertentu dan belajar adalah suatu aktifitas mental psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan nilai dan sikap. Motivasi belajar adalah motor penggerak yang mengaktifkan seseorang untuk melibatkan diri (Irmawati, 2016). Motivasi merupakan salah satu faktor yang mendorong siswa untuk ingin belajar. Motivasi menimbulkan gairah semangat dan rasa senang untuk belajar, semakin besar motivasi seseorang maka semakin besar semangat yang dimilikinya untuk belajar. Motivasi belajar merupakan dorongan yang menggerakkan dan mengarahkan seseorang untuk memiliki sikap dan perilaku belajar. Motivasi belajar diartikan sebagai suatu dorongan dalam diri maupun dari luar diri untuk menciptakan suatu usaha yang mengarah pada kegiatan

belajar sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Motivasi belajar seseorang dapat dilihat dari tingkah laku yang dilakukan selama belajar seperti adanya minat yang tinggi dalam kegiatan belajar (Emda, 2018). Permasalahan dalam motivasi belajar pada era digital ini sangat miris dikarenakan ada yang menggunakan dengan baik ada yang menggunakan tidak baik termasuk kecanduan bermain game online yang berkembang pesat dikalangan siswa dan masyarakat. Motivasi belajar dapat dilihat dengan sebuah prestasi dari peserta didik. Motivasi belajar menjadi kecendrungan bahwa kesadaran akan sebuah motivasi belajar tidak hanya dari umur dan status pendidikan tetapi dari gaya hidup masing-masing siswa akan berbeda dari yang satu dengan yang lainnya (Ali & Dwikurnaningsih, 2019). Siswa yang berperilaku kecanduan game online tidak mampu mengontrol, mengurangi, menghentikan permainan dan mengabaikan aktifitas lain sehingga membuat hubungan sosial dan interaksi mereka dengan keluarga, teman, dan orang disekitarnya menjadi kurang baik serta prestasi akademik dan motivasi belajar menurun dan semakin memburuk. Siswa yang sudah berperilaku kecanduan game online akan mengakibatkan perubahan perilaku contohnya tidak mau sekolah, lebih banyak berbohong, menunjukkan emosi yang tidak normal kepada orang tuanya serta menurunnya prestasi siswa disekolah (Nizar & Hajaroh, 2019). Solusi untuk meningkatkan motivasi belajar bagi siswa yang sudah berperilaku kecanduan game online yaitu membatasi peserta didik dalam bermain game online, membuat jadwal kapan peserta didik harus belajar dan kapan waktu untuk bermain, tidak mengizinkan peserta didik membawa gadget disekolah, bertindak tegas saat peserta didik tidak mau mendengarkan nasihat yang diberikan, melakukan komunikasi yang baik antara orang tua dan guru agar dapat dengan mudah mengetahui perilaku peserta didik saat disekolah, orangtua harus tetap mengawasi dan membimbing anaknya saat bermain game online supaya motivasi anak tidak menurun dan orang tua bisa menjaga motivasi anak tetap positif saat belajar baik akademik maupun non-akademik (Triatmojo, 2019).

LANDASAN TEORI

Motivasi Belajar

Motivasi merupakan kekuatan pendorong kinerja seseorang untuk mencapai suatu tujuan. Motivasi juga bisa dikatakan sebagai rencana atau keinginan untuk sukses dan menghindari kegagalan hidup. Dengan kata lain motivasi adalah proses untuk mencapai suatu tujuan. Seseorang yang memiliki motivasi berarti sudah memiliki kekuatan untuk meraih kesuksesan dalam hidup (Subakthiasih & Putri, 2020).

Teori Motivasi

1. Teori motivasi kebutuhan Abraham Maslow
 - a. Kebutuhan fisiologis/physiological needs: meliputi rasa lapar, haus seksual, berlindung dan kebutuhan fisik lainnya.
 - b. Kebutuhan rasa aman/safety needs: meliputi rasa ingin dilindungi dari bahaya fisik dan emosional.
 - c. Kebutuhan sosial/ social needs: mencakup rasa kasih sayang, kepemilikan, penerimaan dan persahabatan.
 - d. Kebutuhan penghargaan/esteem needs: mencakup faktor penghargaan internal seperti rasa hormat diri, otonomi dan pencapaian serta faktor penghargaan eksternal seperti status, pengakuan dan perhatian.
 - e. Kebutuhan aktualisasi diri/self actualization needs: yaitu dorongan untuk menjadi

seseorang sesuai kecakupannya meliputi pertumbuhan, pencapaian potensi dan diri sendiri.

Jenis-jenis motivasi belajar

1. Motivasi intrinsik

Menurut Sardirman (2011), motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Jadi motivasi muncul dari kesadaran diri sendiri dengan tujuan esensial, bukan sekedar simbol dan seremonial.

- a. Adanya dorongan yang muncul dari dalam diri individu untuk belajar.
- b. Adanya keinginan untuk mendapatkan peringkat.
- c. Memiliki cita-cita untuk diraih.

2. Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar. Misalnya seseorang belajar karena besok akan ada ujian dengan harapan mendapat nilai yang baik dan mendapatkan pujian. Jadi bukan karena belajar ingin mengetahui sesuatu, tetapi ingin mendapat nilai bagus atau pujian. Oleh karena itu, motivasi ekstrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang didalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar antara lain:

- a. Kondisi lingkungan yang kondusif untuk belajar.
- b. Adanya penghargaan dan pujian dalam belajar dari orang lain.

Kecanduan Game Online

Game online adalah media elektronik yang menyuguhkan permainan berupa tampilan gerak, warna, suara yang memiliki aturan main dan terdapat level tertentu yang bersifat menghibur dan bersifat adiktif. Secara operasional game online adalah sebuah mesin permainan yang memiliki konsep permainan menarik, memiliki gambar tiga dimensi dan efek-efek yang luar biasa (Ramadhan, 2020).

Kriteria Tingkah Laku Kecanduan

1. Salience: menunjukkan dominasi aktivitas bermain game dalam pikiran dan tingkah laku.
2. Euphoria: mendapatkan kesenangan dalam aktivitas bermain game
3. Conflict: pertentangan yang muncul antara orang yang kecanduan dengan orang-orang yang ada disekitarnya (external conflict) dan juga dengan dirinya sendiri (internal conflict) tentang tingkat dari tingkah laku yang berlebihan
4. Tolerance: aktivitas bermain game online mengalami peningkatan secara progresif selama rentang periode untuk mendapatkan efek kepuasan.
5. Withdrawl: perasaan tidak menyenangkan pada saat tidak melakukan aktivitas bermain game
6. Relapse and reinstatement: kecendrungan untuk melakukan pengulangan terhadap pola-pola awal tingkah laku kecanduan atau bahkan menjadi lebih parah walaupun setelah bertahun-tahun hilang dan dikontrol. (Ramadhan, 2020).

Dampak Game Online

Dampak negatif yang akan muncul akibat kecanduan game online meliputi lima aspek, antara lain aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial dan aspek keuangan.

a. Aspek kesehatan

Kecanduan game online mengakibatkan kesehatan remaja menurun. Remaja yang kecanduan game online memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, kurang waktu tidur dan sering terlambat makan.

b. Aspek psikologis

Banyaknya adegan game online yang memperlihatkan tindakan criminal dan kekerasan seperti: perkelahian, perusakan dan pembunuhan secara tidak langsung telah mempengaruhi alam bawah sadar remaja bahwa kehidupan nyata adalah layaknya sama seperti didalam game online. ciri-ciri remaja yang mengalami gangguan mental akibat pengaruh game online, yaitu mudah marah, emosional dan mudah mengucapkan kata kasar.

c. Aspek akademik

Usia remaja berada pada usia sekolah yang memiliki peran sebagai siswa disekolah. Kecanduan game online dapat membuat performa akademiknya menurun. Waktu luang yang seharusnya sangat ideal untuk mempelajari pelajaran disekolah justru lebih sering digunakan untuk menyelesaikan misi dalam game online. Daya konsentrasi remaja pada umumnya terganggu sehingga kemampuan dalam menyerap pelajaran yang disampaikan guru tidak maksimal.

d. Aspek sosial

Beberapa gamer merasa menemukan jati dirinya ketika bermain game online melalui keterikatan emosional dalam pembentukan avatar, yang menyebabkan tenggelam dalam dunia fantasi yang diciptakannya sendiri. Hal ini dapat membuat kehilangan kontak dengan dunia nyata sehingga dapat menyebabkan berkurangnya interaksi. Meskipun ditemukan bahwa terjadi peningkatan sosialisasi secara online namun disaat yang sama juga ditemukan penurunan sosialisasi di kehidupan nyata. Remaja yang terbiasa hidup di dunia maya, umunya kesulitan ketika harus bersosialisasi di dunia nyata. Sikap antisosial tidak memiliki keinginan untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga dan juga teman-teman adalah ciri-ciri ditunjukkan remaja yang kecanduan game online.

e. Aspek keuangan

Bermain game online terkadang membutuhkan biaya untuk membeli voucher saja supaya tetap bisa memainkan salah satu jenis game online dibutuhkan biaya yang tidak sedikit. Remaja yang belum memiliki penghasilan sendiri dapat melakukan kebohongan (kepada orang tuanya) serta melakukan berbagai cara termasuk pencurian agar dapat memainkan game online. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Chen et al (2005) yang menemukan bahwa mayoritas kejahatan game online ialah pencurian (73,7%) dan penipuan (20,2%). Penelitian ini juga menemukan bahwa usia pelaku kejahatan akibat game online adalah remaja usia sekolah

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan penelitian deskriptif. Penelitian dilakukan di SMA Deli Murni Delitua . 30 April s/d 03 Mei 2022 di di SMA Deli Murni Delitua tahun 2022. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 148 responden. Teknik pengambilan sampel digunakan adalah total sampling. Instrumen dalam penelitian ini yaitu kuesioner kecanduan game online sebanyak 26 pernyataan dan motivasi belajar sebanyak 20 pernyataan. Analisa data menggunakan uji chi-square.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian distribusi frekuensi data demografi pada siswa di SMA Deli Murni Delitua.

Tabel 5.1. Distribusi Frekuensi Responden

Karateristik	Frekuensi	Persentase
Umur (tahun)		
15	4	2.7
16	60	40.5
17	80	54.1
18	2	1.4
19	2	1.4
Total	148	100
Jenis kelamin		
Perempuan	89	60,1
Laki-laki	59	39.9
Total	148	100

Berdasarkan tabel 5.1 menunjukkan bahwa dari 148 responden dengan usia 15 tahun sebanyak 4 responden (2,7%), usia 16 sebanyak 60 (40,5%), usia 17 tahun 80 (54,1 %) dan usia 18 tahun sebanyak 2 responden (1,4%) dan usia 19 tahun sebanyak 2 responden (1,4%). Responden mayoritas berjenis kelamin perempuan sebanyak 89 responden (60,1%) dan berjenis kelamin laki-laki sebanyak 59 responden (39,9 %).

Tabel 5.2. Distribusi Frekuensi kecanduan game online

Kecanduan <i>game online</i>	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat berat	4	2,7
Berat	110	74,3
Cukup berat	32	21,6
Ringan	2	1,4
Total	148	100

Berdasarkan tabel 5.2 Menunjukkan bahwa dari 148 responden siswa yang memiliki kecanduan *game online* sangat berat sebanyak 4 responden (2,7%), berat sebanyak 110 responden (74,3%), cukup berat sebanyak 32 (21,6%) dan ringan 2 (1,4%).

Tabel 5.3. Distribusi Frekuensi motivasi belajar

Motivasi belajar	frekuensi	Persentase (%)
Tinggi	55	37,2

Rendah	93	62,8
Total	148	100

Berdasarkan tabel 5.3. menunjukkan bahwa dari 148 responden memiliki motivasi belajar tinggi sebanyak 55 (37,2%) dan motivasi belajar rendah sebanyak 93 (62,8%).

KESIMPULAN

Hasil penelitian dari 148 responden yang mengalami kecanduan game online yang berat pada siswa kelas XI di SMA Deli Murni Delitua Tahun 2022 sebanyak 110 responden (74,3%). Hasil penelitian dari 148 responden yang mengalami motivasi belajar yang rendah pada siswa kelas XI di SMA Deli Murni Delitua Tahun 2022 sebanyak 93 (62,8%).

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Agustina, M. T., & Kurniawan, D. A. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Psikologi Perseptual*, 5(2), 120. <https://doi.org/10.24176/perseptual.v5i2.5168>
- [2] Ali, Z., & Dwikurnaningsih, Y. (2019). Pengaruh Dari Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar pada Siswa Kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga. *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(1), 122–133.
- [3] Beck, D. F. P. & C. T. (2012). *Nursing Research Generating And Assessing Evidence For Nursing Practice* (7th ed.). Lippincott Williams & Wilkins.
- [4] Dauyah, E., & Yulinar, Y. (2018). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Bahasa Inggris Mahasiswanon-Pendidikan Bahasa Inggris. *Jurnal Serambi Ilmu*, 30(2), 196. <https://doi.org/10.32672/si.v30i2.761>
- [5] Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- [6] Fadhillah, T. N., Handayani, D. E., & Rofian, R. (2019). Analisis Pola Asuh Orang Tua Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(2), 249. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i2.17916>
- [7] Febriani, U. F., & Sugiarti, R. (2021). Pengaruh Kontrol Diri dan Dukungan Sosial Orang Tua terhadap Kedisiplinan pada Siswa SMK Dengan Motivasi Belajar sebagai Variabel Intervening. *PHILANTHROPY: Journal of Psychology*, 5(1), 92. <https://doi.org/10.26623/philanthropy.v5i1.3302>
- [8] Irmawati, D. K. (2016a). What Makes High-Achiever Students Hard to Improve Their Speaking Skill? *JEES (Journal of English Educators Society)*, 1(2), 71–82. <https://doi.org/10.21070/jees.v1i2.442>
- [9] Ismi, N., & Akmal, A. (2020). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *Journal of Civic Education*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.24036/jce.v3i1.304>
- [10] Mais, F. R., Rompas, S. S. J., & Gannika, L. (2020). Kecanduan Game Online Dengan Insomnia Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*, 8(2), 18. <https://doi.org/10.35790/jkp.v8i2.32318>
- [11] Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 3(2), 103–118. <https://doi.org/10.24042/kons.v3i2.575>

-
- [12] Nasution, N. cahaya. (2018). Dukungan Teman Sebaya Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. *Al-Hikmah*, 12(2), 159–174. <https://doi.org/10.24260/alhikmah.v12i2.1135>
- [13] Nizar, A., & Hajaroh, S. (2019). Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa. *El Midad*, 11(2), 169–192. <https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i2.1901>
- [14] Nursalam. (2020). Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan. salemba medika.
- [15] Octavia, M., Setia, L., Regina, S. D., Bogor, P., Studi, P., & Pendidikan, F. (2020). Kondisi Motivasi Belajar Rendah Dua Siswa Kelas Xi Sma Marie Joseph Kelapa Gading Tahun Ajaran 2018 / 2019. 18(1), 44–56.
- [16] Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232.
- [17] Polit & Beck. (2012). *Nursing Research Principles and Methods*.
- [18] Prima Matur, Y., Simon, M. G., Ndorang, T. A., Ruteng, P., Yani, J. J. A., & Flores, R. (2021). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Sma Negeri Di Kota Ruteng. 55 *Jwk*, 6(2), 2548–4702.
- [19] Ramadhan, R. (2020). TINGKAT KECANDUAN GAME ONLINE MENGGUNAKAN METODE SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING (SAW). 27–36.
- [20] Simbolon, P., Mendrofa, D. S., & Zega, A. I. (2020). Hubungan Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar Mahasiswa di STIKes St. Elisabeth Medan. *Jurnal Masohi*, 1(1), 1–7.
- [21] Subakthiasih, P., & Putri, I. G. A. V. W. (2020). An Analysis of Students' Motivation in Studying English During Covid-19 Pandemic. *Linguistic, English Education and Art (LEEA) Journal*, 4(1), 126–141. <https://doi.org/10.31539/leea.v4i1.1728>
- [22] Theresia, E., Setiawati, O. R., & Sudiadnyani, N. P. (2019). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Smp Di Kota Bandar Lampung Tahun 2019. *PSYCHE: Jurnal Psikologi*, 1(2), 96–104. <https://doi.org/10.36269/psyche.v1i2.103>
- [23] Triatmojo, D. W. (2019). Kontribusi perilaku game online terhadap motivasi belajar siswa SMA. *Cognicia*, 7(4), 527–538. <https://doi.org/10.22219/cognicia.v7i4.9263>
- [24] Wiguna, R. I., Menap, H., Alandari, D. A., & Asmawariza, L. H. (2020). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Usia 10-12 Tahun. *Jurnal Surya Muda*, 2(1), 18–26. <https://doi.org/10.38102/jsm.v2i1.48>

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN