

## Deskripsi Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Mohammad Fachdan Darise<sup>1</sup>, Rena Madina<sup>2</sup>, Moh. Rizki Djibran<sup>3</sup>

Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

Email: [fahdandarisee@gmail.com](mailto:fahdandarisee@gmail.com)

Diterima: 5 Agustus 2023

Disetujui: 15 November 2023

Dipublikasi: 1 April 2024

### Abstrak

Penelitian ini menggali lebih dalam informasi tentang dampak game online terhadap motivasi belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Tapa. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui, dampak game online terhadap motivasi belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Tapa dengan menggunakan 2 indikator yaitu intensitas dan ketergantungan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kuantitatif. Subjek penelitian 34 siswa kelas XI didukung dengan data dokumen yang ada. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, kuisioner, dan studi dokumen. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Tapa memperoleh presentase yang tinggi terhadap dampak game online terhadap motivasi belajar mereka, yakni pada indikator intensitas memperoleh presentase 85,7% dan indikator ketergantungan memperoleh presentase 84,5%..

**Kata Kunci :** *Dampak Game online, Motivasi Belajar, Intensitas, Ketergantungan.*

### Abstract

*This research delves deeper into information regarding the impact of online games on the learning motivation of XI grade students at SMA Negeri 1 Tapa. This research aims to determine the impact of online games on the learning motivation of XI grade students at SMA Negeri 1 Tapa, using two indicators: intensity and dependence. The research employs a quantitative descriptive method. This research 34 students of XI grade, supported by existing document data. The data are collected through observation, questionnaires, and document studies. The results indicate that XI grade students at SMA Negeri 1 Tapa are influenced by the impact of online games, affecting their learning motivation at a high percentage. This is proven by the intensity indicator, 85,7% and the dependence indicator, 84,5%.*

**Keywords:** *Impact of Online Games, Learning Motivation, Intensity, Dependence.*

This is an open access article distributed under CC BY-SA 4.0 Attribution License, provided the original work is properly cited. ©2024 by Mohammad Fachdan Darise, Rena Madina, Moh. Rizki Djibran

## PENDAHULUAN

Teknologi internet adalah seperangkat teknologi dan protokol yang digunakan untuk menghubungkan komputer dan jaringan komputer seluruh dunia melalui jaringan telekomunikasi. Ini memungkinkan individu dan organisasi untuk berbagi informasi dan berkomunikasi secara Online. Teknologi internet sangat penting bagi perkembangan ekonomi, pendidikan, hiburan, dan komunikasi, dan memiliki dampak yang signifikan pada cara kita hidup dan bekerja. Namun, teknologi internet juga menimbulkan efek baru dibidang pendidikan yang berdampak pada pelajar. Teknologi informasi merupakan perkembangan sistem informasi dengan menggabungkan antara teknologi komputer dengan telekomunikasi (Baharudin, 2010).

Maraknya perkembangan dunia internet, membawa banyak pengaruh bagi pelajar. Salah satunya dengan kehadiran Game Online. Permainan ini dapat mengganggu prestasi belajar. Hal ini karena permainan Game Online memiliki sifat adiktif atau membawa candu. Akibatnya anak yang sudah mengenal Game Online akan cenderung terpengaruh, baik secara langsung maupun tidak. Anak sekolah merupakan salah satu kelompok yang mudah terpengaruh oleh dampak Game Online. Waktu yang seharusnya digunakan untuk beristirahat atau bermain, namun anak cenderung memanfaatkannya untuk duduk di depan komputer dan asik dalam permainan Game Online tersebut.

Pengertian Game Online menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) dipisahkan menjadi dua unsur kata yakni dari kata Game dan Online. Dalam bahasa Indonesia Game berarti permainan, sedangkan Online berarti daring. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, arti kata permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain. Sedangkan arti kata daring adalah sesuatu yang terhubung dengan jaringan internet. Maka dapat disimpulkan arti dari Game Online menurut KBBI adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain yang harus menggunakan akses jaringan internet.

Perkembangan teknologi dan internet memungkinkan orang untuk bermain Game Online dimana saja dan kapan saja. Game Online dapat memiliki dampak baik dan buruk terhadap psikologi siswa, tergantung pada cara mereka menggunakannya. Dampak positif dari Game Online antara lain membantu meningkatkan keterampilan problem solving, kerjasama tim, dan keterampilan komunikasi. Game Online juga dapat membantu mengurangi stres dan memberikan hiburan yang positif. Namun, jika Game Online digunakan secara berlebihan atau tidak terkontrol, itu dapat menimbulkan dampak negatif seperti ketergantungan, masalah tidur, dan perubahan perilaku. Terlalu banyak bermain Game Online juga dapat mengurangi interaksi sosial dan mempengaruhi kinerja sekolah.

Game Online merupakan suatu bentuk permainan elektronik yang terhubung dengan jaringan internet dan dimainkan melalui perangkat komputer, ponsel pintar, konsol Game, laptop, dan perangkat Game lainnya serta bersifat multiplayer atau dapat dimainkan oleh banyak pengguna di waktu yang sama. Game Online menjadi tren baru yang banyak diminati karena seseorang tidak lagi bermain sendirian (single), tetapi memungkinkan bermain bersama puluhan orang sekaligus dari berbagai lokasi (multiplayer). Game Online memberikan nuansa yang baru dimana interaksi sosial dengan orang lain semakin intensif, yang dibarengi dengan keasyikan bermain Game oleh penggunanya. Kehadiran Game Online di tengah laju teknologi yang sangat canggih ini banyak membawa pengaruh besar terhadap perkembangan pribadi dan adaptasi anak, bahkan banyak dari anak-anak yang berubah menjadi pecandu Game Online sehingga lupa akan jadi dirinya sebagai anak normal. Bermain Online Game adalah suatu aktivitas yang dapat menguras emosi dan menghabiskan waktu. Untuk bisa menghabiskan lebih banyak waktu dengan komputer, individu yang ketergantungan Online Game akan menolak untuk tidur, makan, olah raga, melakukan hal lain, dan bersosialisasi dengan orang lain. (Young, 2009)

Motivasi adalah proses acuan individu untuk melakukan tindakan atau mempertahankan perilaku tertentu. Latar belakang motivasi berasal dari berbagai cabang ilmu seperti psikologi, ekonomi, dan antropologi, dan mempelajari bagaimana faktor-faktor seperti kebutuhan, keinginan, dan sasaran mempengaruhi perilaku individu. Motivasi merupakan proses dalam diri individu yang memotivasi mereka untuk bergerak menuju suatu tujuan atau mempertahankan perilaku tertentu. Motivasi dapat berasal dari

dalam diri individu, seperti keinginan untuk mencapai kesuksesan atau menghormati diri sendiri, atau dari lingkungan luar, seperti tekanan sosial atau gaji. Hamzah B. Uno (2007) “motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertindak laku, dorongan ini berada pada diri seseorang yang menggerakkan untuk melakukan sesuatu yang sesuai dengan dorongan dalam dirinya”. Pemahaman motivasi membantu individu dan organisasi untuk memahami dan mengarahkan perilaku dan memotivasi orang lain. Motivasi juga memiliki aplikasi yang luas dalam bidang seperti pendidikan, bisnis, dan kesehatan, dan membantu untuk memahami bagaimana individu dapat dibantu untuk mencapai potensi mereka dan memenuhi kebutuhan dan tujuan mereka.

Menurut Sardiman (2004) motivasi belajar memiliki ciri-ciri sebagai berikut: 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja secara terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak berhenti sebelum selesai). 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya. 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah untuk orang dewasa (politik, penentangan terhadap tindak kriminal, amoral dan sebagainya). 4) Lebih senang bekerja mandiri. 5) Cepat bosan pada tugas-tugas rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif). 6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu). 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakininya itu. 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal. Motivasi belajar akan mendorong semangat belajar pada siswa dan sebaliknya kurangnya motivasi belajar akan melemahkan semangat belajar yang juga akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Seorang siswa yang belajar tanpa adanya motivasi tidak akan mendapatkan hasil yang maksimal, terlihat dari aktivitas belajar siswa di dalam kelas ketika sedang mengikuti pelajaran. Aktivitas belajar siswa sangat penting dalam menentukan keberhasilan dalam belajar. Dalam aktivitas belajar siswa dituntut aktif mengikuti proses belajar dapat dilihat dari kesungguhan memperhatikan penjelasan guru, mengajukan pertanyaan terhadap hal-hal yang kurang dipahaminya ataupun ketekunannya dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Aktivitas belajar yang aktif akan memberikan pengaruh positif bagi siswa.

Lingkungan sekolah SMA Negeri 1 Tapa juga terdapat banyak siswa yang memainkan Game Online, baik siswa laki-laki maupun perempuan terlebih lagi di kelas XI. Tentu saja ada berbagai macam alasan para siswa lebih suka bermain Game Online dari pada bermain secara langsung dengan teman sebayanya, seperti menambah teman dari luar daerah dan lain sebagainya. Namun peneliti menemukan dimana para siswa yang sering bermain game online ternyata rata-rata berdampak ke tersitanya waktu belajar karena game online yang di mana fenomena ini menjadikan siswa terlalu fokus pada game online hingga mengorbankan waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar. Hal ini sering terjadi karena daya tarik dan kecanduan terhadap permainan tersebut yang dapat mengganggu konsentrasi dan mempengaruhi produktivitas dalam hal belajar. Faktor-faktor seperti kesenangan segera, tekanan teman sebaya, dan kurangnya pengaturan waktu yang baik dapat menjadi penyebab tersitanya waktu belajar akibat game online.

Menurut Rizai (2021) mengatakan bahwa ciri-ciri kecanduan game online seperti bermain game yang sama bisa lebih dari 3 jam sehari, rela mengeluarkan banyak uang untuk bermain game, lebih dari 1 bulan masih tetap bermain game yang sama, bisa punya teman atau komunitas sesama pecinta game tersebut, kesal dan marah jika dilarang total bermain game tersebut, senang menularkan hobi ke orang lain di sekitarnya, sangat

antusias sekali jika ditanya masalah game tersebut. Berdasarkan penjelasan tersebut maka siswa dapat dikatakan kecanduan game online. Gambaran kasus di atas membuat peneliti tertarik mengambil judul “Deskripsi Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Tapa”.

## **METODE**

Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif yaitu suatu metode yang menggambarkan tentang Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Tapa. Penelitian ini telah selama satu bulan pada tahun 2023. Populasi dalam penelitian ini adalah Siswa kelas XI SMA Negeri 1 Tapa dengan jumlah seluruh siswa 171 siswa. Anggota sampel dalam penelitian diambil dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 34 siswa. Untuk memperoleh data yang diinginkan, peneliti menggunakan teknik angket sebagai teknik utama yang digunakan.

Sebelum menyusun tes (angket), terlebih dahulu dibuat kisi-kisi instrumen. Kemudian mulai menyusun pertanyaan berdasarkan kisi-kisi instrumen tersebut dan melakukan uji coba. Uji coba ini dimaksudkan untuk melihat tingkat validitas dan reliabilitas dari tes (angket) yang telah dibuat. Uji validitas dilakukan dengan mengkorelasikan masing-masing pertanyaan dengan jumlah skor untuk masing-masing variabel dan dapat memberikan interpretasi terhadap koefisien korelasi. Tujuannya untuk mengukur pernyataan yang ada dalam instrumen atau pernyataan dianggap sah jika pernyataan tersebut mampu mengungkap apa yang ingin diukur. Kemudian dilanjutkan dengan uji reliabilitas instrumen menggunakan metode Alpha guna mengetahui butir pernyataan reliable atau tidak.

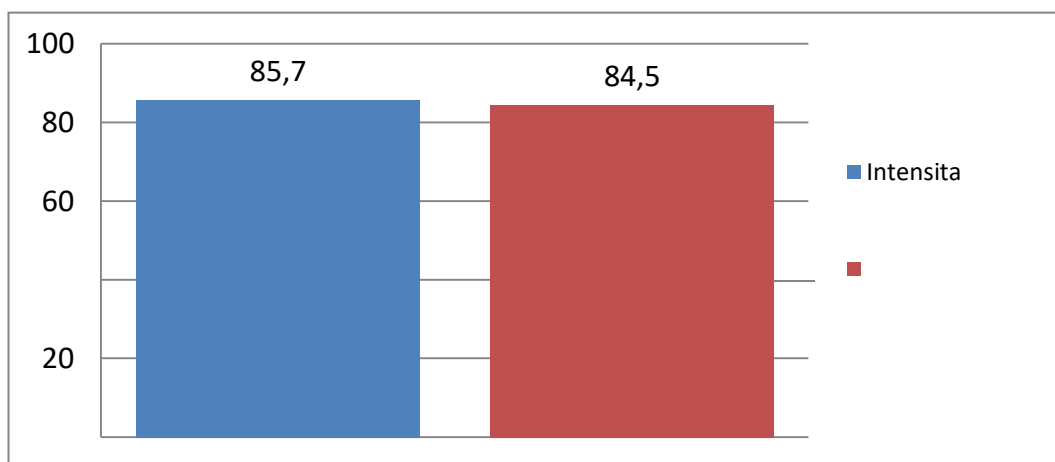
Teknik analisis untuk mengolah data kuantitatif dilakukan dengan menggunakan teknik analisis kuantitatif sederhana, yaitu dengan teknik persentase (%). Deskriptif presentatif digunakan untuk memberikan deskriptif atau pembahasan dalam penelitian ini.

## **HASIL TEMUAN**

Adapun indikator yang akan diolah dengan teknik analisis presentase adalah dampak game online terhadap motivasi belajar yaitu (a) intensitas, dan (b) ketergantungan. Hasil persentase dari pencapaian setiap indikator kemudian diinterpretasikan dalam beberapa kategori menurut pedoman sebagaimana pada tabel berikut :

**Tabel 4.2.1 Rekapitulasi Dampak game online terhadap motivasi belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Tapa kabupaten Bone Bolango**

<b>Variable</b>	<b>Indikator</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kriteria</b>
<b>Dampak game online terhadap motivasi belajar siswa</b>	1) Intensitas	<b>85,7%</b>	Tinggi
	2) Ketergantungan	<b>84,5%</b>	Tinggi
<b>Jumlah Rata-rata</b>		<b>85,1%</b>	Tinggi



**Grafik 4.2 Rekapitulasi Dampak game online terhadap motivasi belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Tapa kabupaten Bone Bolango**

Berdasarkan tabel dan grafik 4.2 diperoleh persentase Dampak *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Tapa kabupaten Bone Bolango bahwa pada item pertama memperoleh persentase sebesar 85,7% intensitas, dan item kedua memperoleh persentase sebesar 84,5% ketergantungan. Hal ini menunjukkan bahwa Dampak *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Tapa kabupaten Bone Bolango memperoleh persentase 85,1% dengan kategori tinggi.

## **PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil analisis data diatas yang menggambarkan deskripsi Dampak game online terhadap motivasi belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Tapa kabupaten Bone Bolango. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan membagi angket Dampak game online terhadap motivasi belajar siswa dengan 2 indikator yaitu: (a) intensitas, dan (b) ketergantungan.

Indicator intensitas dengan jumlah presentase 85,7% hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa kelas XI SMA Negeri 1 Tapa Kabupaten Bone Bolango memiliki dampak game online dalam kategori tinggi. Menurut Rani., Hasibuan., dan Barus (2019: 6), mengatakan bahwa intensitas game online yang berlebihan akan membuat para penggunanya acuh tak acuh karena mereka fokus dengan game mereka bahkan mereka tak menghiraukan waktu berapa lama mereka bermain game. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan game online yang berlebihan akan berakibat fatal bagi penggunanya, terutama pada pola pikir serta tingkat emosional sangat tinggi. Dengan demikian para pecandu game online akan lupa dengan segalanya baik waktu maupun kewajiban mereka.

Indicator ketergantungan dengan jumlah presentase 84,5% hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa kelas XI SMA Negeri 1 Tapa Kabupaten Bone Bolango memiliki dampak game online dalam kategori tinggi. Menurut Young (Syahrani, 2017) bahwa ketergantungan game online merupakan suatu gangguan psikis yang sering tidak diakui keberadaannya yang mempengaruhi kemampuan penggunanya yang dapat menyebabkan masalah relasional, pekerjaan, dan sosial dimana telah membuat anak mulai kehilangan batas waktu

penting dalam kehidupannya, menghabiskan lebih sedikit waktu dengan keluarga, dan perlahan-lahan menarik diri dari rutinitas kehidupan normal anak. Artinya siswa akan mengabaikan hubungan sosial dengan teman-temannya dan akhirnya kehidupannya jadi tidak terkendali karena internet termasuk game online telah mengambil alih pikirannya.

Disisi lain penelitian ini dapat diperkuat dengan penelitian yang terdahulu dan revelan yakni penelitian Harun dan Arsyad (2020) dengan judul penelitian dampak game online terhadap motivasi belajar peserta didik yang memiliki dampak yang sangat besar atau dapat dikatakan negatif sehingga dapat berpengaruh pada menurunnya semangat belajar siswa hal ini dapat dilihat dengan nilai persentase sebesar 81,5%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penelitian terdahulu dengan masalah yang telah diteliti yakni dampak game online terhadap motivasi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Tapa Kabupaten Bone Bolango memiliki persentase sebesar 85,1% yang berarti berada pada kategori tinggi.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil temuan penelitian di siswa kelas XI SMA Negeri 1 Tapa Kabupaten Bone Bolango, dapat disimpulkan Dampak game online terhadap motivasi belajar siswa yang terdiri dari 2 indikator yaitu intensitas dengan persentase 85,7% berada pada kategori. Demikian Dampak game online terhadap motivasi belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Tapa Kabupaten Bone Bolango memperoleh nilai sebesar 85,1% berada di kategori tinggi.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, Suharsimi. 2002. **Prosedur Penelitian**. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Armadi, S. 2017. "Review Efektifitas Model Cooperative Learning dalam Pembelajaran Bahasa". *Cendikia*, 11(1): 117-128.
- Baharudin, R. (2010). Keefektifan Media Belajar Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Tadris*, 5(1), 112-127.
- Dewardari, Saptrai. 2013. Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online dengan Motivasi Belajar Siswa kelas X SMK Negeri 1 Sapuran Kabupaten Wonosobo, Skripsi Universitas Kristen Satya Wacana. (Online), (<http://repository.uksw.edu>)
- Feprinca, Dica. 2014. Hubungan Motivasi Bermain Game Online pada Masa Dewasa Awal terhadap Perilaku Kecanduan Game Online Defence of The Ancients (DotA 2). Skripsi Universitas Brawijaya. (online), ([psikologi.ub.ac.id](http://psikologi.ub.ac.id)).
- Kerlinger. (2006). *Asas-Asas Penelitian Behaviour*. Edisi 3, Cetakan 7. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Lomu, L. & Widodo, S, A. (2018). Pengaruh Motivasi Belajar Dan Disiplin Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa . *Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta.*, 3, 745-751.
- Masni, H. (2017). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 5 (1), 34-45.

- Nurhadi, J., Rahma, R., & Fadliah, A (2019). Multimedia Based on Virtual Reality in Indonesia for Foreign Speakers Learning. *Journal Physics: Conference Series*, 1179. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1179/1/012118>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 289-302.
- Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2019). Dampak Game Online Mobile Legends : Bang Bang terhadap Mahasiswa Impact of Online Mobile Legends Game : Bang Bang for Students. 7(1),
- Rizai, M. (2021). Konseling Kelompok Dengan Teknik Biblioterapi Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Anak: Sebuah Kajian Literatur [Group Counseling With Bibliotherapy Techniques To Reduce Online Game Additction In Children: A Literature Review]. *Journal Of Contemporary Islamic Counseling*, 1(2).
- Sardiman, A.M. (2004). **Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar**. Jakarta : Rajawali Pers
- Suprihatin, S. (2015). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro* 3 (1), 73-82.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Syahrani, R. 2017. Ketergantungan Online Game dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*. Volume 1 Nomor 1
- Telung, U., Mantiri, M., & Kairupan, J. (2019). Dampak Pemekaran Desa Dalam Menjaga Keamanan Dan Ketertiban Masyarakat. *Jurnal Eksklusif* 3 (3), 2019.
- Uno, Hamzah.( 2007). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wibowo, 2015. Hubungan Permainan Game Online Dengan Penurunan Motivasi Belajar Pada Siswa Di SDN 1 Sumber Gede. Lampung Timur: [http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file\\_artikel/2017/28842947cd65ea26bf68db682fd910b2](http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2017/28842947cd65ea26bf68db682fd910b2) (Online, 22 April 2020)
- Winarni, M., Anjariah, S., & Romas, M. Z. (2016). Motivasi Belajar Ditinjau Dari Dukungan Sosial Orangtua Pada Sisa SMA. *Jurnal Psikologi*,2(1).
- Young, K. S. (2009). "Understanding *Online* Gaming Addiction and Treatment issues for adolescents ".*The American Journal of Family Therapy*. 37: 355-372.