

## Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Remaja yang Kecanduan Game Online

**Lola Kurniasari, Rizka Amaliah Putri, Ines Yopanda, Tian Yolanda Puspitasari, Shadam, Rati, Sinta Dianti, Muhammad Paris Alfarizi, Wirandi Nabila Risky, Serli Sapitri**

<sup>1-5</sup>UIN Raden Fatah Palembang<sup>1</sup>, <sup>6</sup>Universitas Sebelas Maret Surakarta<sup>2</sup>, <sup>7</sup>IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung<sup>3</sup>, <sup>8</sup>Universitas Muhammadiyah Malang<sup>7</sup>, <sup>9</sup>University Al-Qura'an Karim<sup>8</sup>, <sup>10</sup>Ercuyes Universitas Keyseri<sup>9</sup>  
Corresponding Email: [psikologiislam01@gmail.com](mailto:psikologiislam01@gmail.com)

---

### ABSTRAK

Perkembangan dan kemajuan teknologi yang semakin hari semakin pesat, dapat berdampak serta memberi pengaruh kepada remaja, sehingga membuat beberapa masalah diantara adalah remaja menjadi malas belajar, waktu belajar menjadi berkurang, jadi sering tidak membuat tugas yang diberikan, kurang fokus ketika guru menjelaskan, tidak siap menerima materi yang disampaikan, prestasi belajar menjadi menurun dan membuat orang tua semakin resah atas perkembangan teknologi terutama pada permainan game online. Saat ini game online merupakan salah satu permainan yang banyak digemari oleh semua orang, diantaranya remaja yang sedang menempuh pendidikan sekolah menjadi kecanduan bermain game online sehingga dapat berimbas pada motivasi belajarnya. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kualitatif dengan pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi dengan subjek remaja didalam café. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan tiga orang remaja yang kecanduan internet. Tujuan penilitian ini untuk mengetahui pengaruh game online terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar pada remaja dan untuk mengetahui motivasi belajar remaja yang kecanduan game online.

*Kata Kunci : Game Online 1, Remaja 2, Motivasi belajar 3*

---

### Pendahuluan

Di era globalisasi saat ini dapat terlihat dengan jelas, bahwa teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat di seluruh dunia. Peran teknologi telah membawa hidup kita kearah yang serba digital. Dengan munculnya internet sebagai media digital sudah sangat banyak manfaat yang kita rasakan. Namun, disisi lain terdapat penyalahgunaan internet yang menyebabkan hal-hal negatif terjadi.

Permainan Daring (Online Games) menurut (Gilbert Luis Ondang. 2020) adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya, serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya permainan game ini juga dapat membuat seseorang merasa puas atas penyelesaian saat bermain dan juga permainan game ini dapat juga membuat kita kecanduan game dengan yang beralasan untuk kepuasan diri tersebut.

(Menurut Utami,dkk) Seperti yang kita tahu pengguna internet tidak memandang usia, dari usia anak hingga orang dewasa menghabiskan hari-hari mereka dengan mengakses internet. Disini anak-anaklah yang sangat rentan dalam penyalahgunaan internet. Para orang tua memiliki peran yang sangat

besar dalam pengawasan terhadap penggunaan internet pada anak. Hal penting yang dapat dilakukan oleh orang tua adalah dengan menerapkan pola asuh yang tepat pada anak di era digital ini.

Perkembangan dunia internet menurut (Benedicta J.Mokalu. 2020) yang dimana perkembangan ini 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 langsung. Yang dimana kita dapat mengetahui dari pengertian di atas bahwa bahwa game bukan lah hanya media untuk membuat dan menghibur diri bagi pemainnya tapi juga game akan mempengaruhi hal-hal negatif bagi yang bermainnya yang tidak biasa mngontrol dirinya.

Adapun faktor-faktor terjadinya kecanduan game online menurut (Sapto Irawan. 2021) yang bersifat internal dan eksternal. Berikut beberapa faktor internal kecanduan game online, karena game online dirancang sedemikian rupa agar game semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang tinggi yang dimana itu akan membuat si pemain game tersebut berulang kali untuk memainkan game tersebut, Tidak mampu mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya, juga menjadi penyebab timbulnya kecanduan terhadap game online yang dimana hal yang menyebabkan anak di kontrol oleh game online tersebut. Tidak luput dari faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan game online pada peserta didik sebagai berikut, diantaranya adalah karena kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga membuat seseorang memilih alternatif bermain game online sebagai aktivitas yang menyenangkan. Yang dimana tanpa mereka sadari bahwa game tersebut mulai mengontrol diri mereka.

Motivasi belajar menurut (Putu Budiariawan. 2019) merupakan salah satu faktor keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar yang maksimal. Siswa yang memiliki motivasi tinggi untuk belajar akan lebih baik dalam menerima pelajaran serta sikap yang ditimbulkan oleh siswa akan menjadi lebih positif dalam pembelajaran. Yang kita ketahui semakin tinggi motivasi belajar maka akan mempengaruhi pencapaian hasil belajar anak.

Tujuan kami mengangkat tema penelitian ini untuk mengetahui hal-hal yang membuat remaja kecanduan game online dan dapat kita pahami tidak semua game itu memiliki dampak negatif tapi ada juga dampak positifnya. Tujuan kami mengambil tema penelitian ini juga untuk mengetahui pengaruhnya game terhadap motivasi belajar dan mencari cara agar orang yang bermain game tidak terkontrol oleh game yang mereka mainkan yang di mana jika tidak terkontrol maka game tersebut akan memengaruhi fisik, psikis dan prestasi belajar orang tersebut, dari adanya pernyataan ini kami bertujuan untuk memberikan solusi cara agar menjadi pemain game dengan benar dan tidak di pengaruhi oleh game tersebut agar tidak tehamabat dalam perkembang fisik, psikis, sosial , dan prestasi belajar anak tersebut.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif adalah istilah dalam penelitian kualitatif untuk suatu kajian yang bersifat deskriptif. Deskriptif kualitatif difokuskan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang terkait dengan pertanyaan siapa, apa, dimana dan bagaimana suatu peristiwa atau pengalaman terjadi hingga dikaji secara mendalam untuk menemukan

pola-pola yang muncul. Penelitian deskriptif kualitatif menggunakan alur induktif dimana diawali dengan proses atau peristiwa penjas yang akhirnya dapat ditarik suatu generalisasi mengenai kesimpulan mengenai peristiwa atau pengalaman tersebut.

Populasi pada penelitian yaitu 3 orang remaja laki-laki yang berusia 19-20 tahun. Sampel pada penelitian yaitu 2 remaja laki-laki yang sangat kecanduan game online dan 1 remaja laki-laki yang hanya memainkan game disaat waktu luang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi wawancara dan dokumentasi. Metode yang digunakan adalah metode wawancara. Serta jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara semi terstruktur, dimana peneliti menanyakan informasi kepada subjek mengenai hal-hal yang telah dipersiapkan sebelumnya tetapi memungkinkan pertanyaan baru muncul karena jawaban yang diberikan oleh subjek, sehingga penggalan informasi dapat dilakukan lebih mendalam.

### **Hasil dan Pembahasan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti telah menemukan data yang diinginkan dari berbagai subjek melalui wawancara dan dokumentasi. Kemudian peneliti akan menganalisis data yang telah didapatkan untuk menjelaskan mengenai pengaruh motivasi belajar terhadap remaja yang kecanduan game online.

#### **Remaja yang sangat kecanduan game online**

Jadi setelah melakukan penelitian terdapat 2 subjek yang kecanduan internet yang lebih tepatnya kecanduan game online. Subjek pertama merupakan seorang remaja yang berusia kurang lebih 20 tahun. Jadi setelah kami teliti, ia bermain game online dalam sehari itu lebih dari 14 jam, ia sudah mulai bermain game online pada saat ia sudah smp sekitar umur 14 tahun, faktor yang menyebabkan ia kecanduan bermain game online, yang pertama karena merasa kesepian yang kedua faktor lingkungan karena pada saat bermain game tersebut ia dapat merasa dirinya tenang, terhibur, dan bahagia, Adapun faktor positif yang ia dapat dalam bermain game online adalah bisa menghasilkan uang karena disisi lain saat bermain game online ia bisa menjual bisa dikatakan seperti hiro dalam game online walaupun uang tersebut tidak seberapa namun ia sudah merasa sangat senang akan pencapaian / penghasilan yang ia dapat kemudian faktor negatif nya ialah ia sering sakit, kurang tidur, makan tidak teratur, dan sering kali ketinggalan atau teledor dalam mengumpulkan tugas kuliah dikarenakan lebih senang bermain game online daripada pembelajaran walaupun pada saat kuliah offline ia tidak fokus dalam memperhatikan dosen yang sedang menjelaskan materi dikarenakan pengen cepat pulang/selesai akan materi tersebut bahkan pada saat pembelajaran dimulai pun sering kali sambil bermain game didalam ruangan walaupun sudah ada dosen yang masuk ke ruangan tersebut. Kemudian bermain game itu sudah termasuk rutinitas kesehariannya, yang dimana ia menganggap bahwa bermain game itu sudah menjadi hobynya.

Subjek kedua merupakan seorang mahasiswa yang merupakan remaja berusia kurang lebih 20 tahun, ia mengalami kecanduan internet sejak duduk di bangku menengah pertama (SMP). Sama seperti subjek pertama ia juga mulai mengenal dunia game itu sejak di bangku SMP yang dimana dalam sehari ia lebih dari 12 jam membuang waktunya untuk bermain game online, faktor yang menyebabkan ia bermain game adalah karena ia selalu merasaa kesepian ditambah dengan faktor lingkungannya yang mayoritas adalah remaja yang suka bermain game online. Saat dipeneliti subjek mengetahui dampak

positif maupun negative dari bermain game tersebut, yang dimana factor positif menurut subjek diantaranya adalah ia dapat merasa Bahagia apabila sedang bermain game, tidak merasakan kesepian karena ada game online dan juga subjek menyebutkan dengan bermain game ia dapat menambah relasi pertemanan tanpa diduga karena dengan game online ia dapat berkenalan dengan orang yang tidak dikenal, namun tentunya ada sisi negative dari game online tersebut, yang disadari kehadirannya oleh subjek diantaranya adalah dapat merusak mata, lupa waktu , dan juga lupa mengerjakan tugas yang diberikan oleh dosen ataupun guru. Pada saat tentang motivasi belajar subjek saat menyadari bahwasanya motivasi belajar itu sangat diperlukan tetapi ia sulit untuk menerapkannya karena pengaruh game online yang sangat besar. Subjek juga sering akan lupa mengerjakan tugas yang diberikan oleh dosennya, saat belajar pun subjek sering ingin cepat cepat selesai karena ingin bermain game baginya game baginya sangat menyenangkan sedangkan belajar selalu membosankan. Tetapi subjek menyadari bahwasannya belajar adalah hal yang sangat penting, yang dipikiran subjek agar ia dapat semangat belajar adalah karena ingin membahagiakan kedua orang tuanya, mencapai keinginan sendiri seperti ingin sukses. Subjek juga menjelaskan bahwasan game online adalah sebagai rutinitasnya maka tak heran jika game menjadi rutinitas subjek dalam keseharian.

### **Remaja yang bermain game online hanya saat waktu luang**

Pada saat penelitian terhadap 3 subjek yang dimana ada satu subjek yang tidak terlalu kecanduan game online. Ia merupakan seorang remaja yang berusia kurang lebih 20 tahun. Ia menjelaskan bahwasannya game online adalah bukan sebagai rutinitasnya karena dalam sehari kurang lebih hanya 1 jam ia bermain game online. Ia juga menjelaskan bermain game hanya digunakan untuk mengisi waktu luang saja, yang dimana subjek lebih suka untuk mempersiapkan atau menginvestasikan diri untuk di masa yang akan datang, ia juga lebih suka menghabiskan waktu bersama keluarga, olahraga dibandingkan untuk bermain game online. Untuk masalah mengerjakan tugas subjek tidak pernah lupa untuk mengerjakannya, ia lebih mengutamakan tugas yang diberikan oleh dosen ataupun guru. Ia juga menyadari bahwasannya game online hanya untuk mengisi waktu luang nya tidak sebagai rutinitas.

Dari hal diatas kita dapat memahami bahwa game online dapat mempengaruhi seseorang baik secara fisik dan secara psikisnya, yang awalnya kita hanya berpikir bahwa game hanya sebagai hiburan sesaat di saat kita memainkannya. Tapi ternyata tidak menutup kemungkinan dari game tersebut yang dimana kita mengira itu hanya sebagai hiburan, ternyata game itu bisa mengontrol diri kita atau bisa membuat kita kecanduan untuk bermain game tersebut. jika kita salah mengartikan dan salah cara tujuan awal untuk bermain game itu. Dimana kita mengira game itu asyik tapi jika kita tidak bisa mengontrol diri kita maka kita akan di kontrol oleh game tersebut, di mana dari keasikan tadi akan terjadi kecanduan game tersebut dengan alasan keasikan atau terhiburnya game itu yang di sebabkan tidak terkontrol diri saat bermain game.

Kenyataan yang ada, banyak remaja yang motivasi belajarnya kurang bahkan ada remaja yang tidak memiliki motivasi dan semangat untuk belajar dan banyak remja yang memilih untuk bermain game karena sudah kecanduan game online. Seiring dengan kemajuan zaman, siswa dihadapkan pada tuntutan situasi yang begitu kompleks sebagai suatu hal yang sulit untuk dipenuhi. Hal ini dapat

disebabkan karena ciri-ciri pada setiap siswa berbeda. Salah satu contohnya siswa yang mengalami kesulitan dalam hal belajarnya dikarenakan pada zaman yang semakin berkembang di era globalisasi seperti sekarang banyak hal yang membuat siswa malas belajar, hal ini disebabkan pelajar lebih terfokus dengan Gadget atau Smartphone untuk bermain game. Jadi tidak heran keseharian remaja sekarang banyak dihabiskan untuk bermain game online sebagai rutinitasnya.

Dapat disimpulkan terdapat ciri- ciri orang yang kecanduan game online : diantaranya adalah bermain game yang sama bisa lebih 3 jam, lebih dari 1 bulan masih tetap bermain game yang sama, kesal dan marah jika dilarang bermain game tersebut, senang menularkan hobinya kepada orang lain. Terdapat dampak negatif dan positif bermain game, yang pertama adalah dampak negatif dari bermain game online ini yaitu ada : risiko kesehatan mata, tingkat konsentrasi menurun, gangguan motorik, membuat komunikasi bermasalah, anak menjadi lebih agresif. Ada pula dampak positif dari game online ini yakni: ada nya rasa kepuasan tersendiri dan melatih kemampuan untuk menyelesaikan masalah.

### **Diskusi**

Terlihat dengan jelas bahwa teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat di seluruh dunia. Perkembangan teknologi yang paling nyata saat ini adalah perkembangan internet. Internet merupakan jaringan computer yang terdiri dari berbagai perangkat komputer yang terhubung melalui protocol untuk memberikan informasi serta menyediakan sumber-sumber yang dapat diakses oleh semua manusia. Internet sendiri digunakan sebagai tempat untuk mencari informasi dan memanipulasi informasi yang sudah ada, selain itu juga menciptakan dan menyebarkan informasi baru. Namun, pemanfaatan internet sebagai sumber informasi belum mendukung pendidikan secara maksimal. (Setiyani, 2010).

Internet saat ini sangat digemari oleh banyak kalangan terutama remaja, dimana remaja yang sering bermain internet biasanya tidak dapat mengontrol perilaku yang dapat menyebabkan ketergantungan (kecanduan) internet. Salah satu internet yang banyak digunakan oleh para remaja saat ini adalah game online, para remaja laki-laki banyak yang ketergantungan terhadap game online bahkan sebagian dari mereka dapat melupakan aktivitas apa yang seharusnya mereka lakukan. Menurut Kandel (dalam Agoes, 2004) dampak buruk yang terjadi pada remaja yang ketergantungan internet seperti; remaja akan tetap bergantung pada internet dalam jangka waktu yang lama, sering merasa tidak cocok dengan teman-temannya, dan juga sering tidak betah berada di rumah atau di sekolah. Maka kebanyakan dari para remaja ketergantungan internet biasanya akan sulit untuk bersosialisasi bahkan berkomunikasi dengan orang lain karena mereka merasa internet adalah teman yang terbaik baginya.

Motivasi belajar dapat diartikan sebagai daya pendorong untuk melakukan aktivitas belajar yang berasal dari dalam diri dan juga dari luar individu sehingga menumbuhkan semangat dalam belajar (Monika & Adman, 2017). Motivasi belajar tidak hanya menjadi pendorong untuk mencapai hasil yang baik tetapi mengandung usaha untuk mencapai tujuan belajar (Puspitasari, 2013). Motivasi belajar mempunyai peran besar dari keberhasilan seorang pelajar. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan semakin baik hasil belajar yang didapat. Namun saat ini semakin banyak remaja yang kecanduan game online sehingga semakin menurunnya motivasi belajar. Dengan kecanduan game online dapat membuat seseorang menjadi individu yang malas untuk melakukan hal lain karena perhatiannya

berfokus pada game online. Namun, dibalik sisi negatif ada juga dampak positif dari bermain game, dilihat dari fungsi game online tersebut berdasarkan pandangan seseorang.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa game online merupakan sebuah permainan yang dimainkan secara online yang bertujuan untuk menghibur seseorang. Game online juga memiliki dampak positif maupun negatif, diantaranya adalah dalam game online dapat menambah relasi pertemanan, dapat menghasilkan uang, dan juga dapat menimbulkan rasa bahagia itu merupakan dampak positif dari game online sedangkan dampak negatifnya adalah dapat membuat mata rusak, lupa akan waktu, dan juga lupa akan pekerjaan yang diberikan. Dengan game online terdapat 2 subjek yang benar-benar kecanduan game online dimana dalam sehari subjek bermain game online lebih dari 12 jam dan 1 subjek tidak begitu kecanduan game online yang dimana ia hanya bermain game online hanya untuk mengisi waktu luangnya saja. Game online juga dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar setiap subjek, subjek sering lupa akan belajar dan mengumpulkan tugasnya, dan juga ada subjek yang ia tidak lupa akan tugasnya, ia tetap mengerjakannya karena dalam prinsipnya menginvestasikan diri lebih penting daripada bermain game online. Dan juga sudah tidak heran di era digital para remaja lebih memilih bermain game di handphone nya daripada untuk belajar dikarenakan kurangnya motivasi belajar remaja di era digital.

### **Referensi**

- Andriani, R., & dkk. (2019). motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *jurnal pendidikan manajemen perkantoran*, vol.4 no.13-6.
- Budiariawan, I. P. (2019). Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Kimia. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, Vol. 3 (2) 3-6.
- Harahap, J. Y. (2017). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Ketergantungan Internet Di Pustaka Digital Perpustakaan Daerah Medan. *Jurnal Edukasi*, 2-7.
- irawan, s., & dkk. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan game online peserta didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 3-8.
- Juni, S., & dkk. (n.d.). Pengaruh Kecanduan Media Sosial Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Asrama Do Sekolah Tinggi Filsafat JaffRay Makasar. 2-6.
- Odang, G. L. (2020). Dampak game online terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi FISPOL Unsrat. *Jurnal Holistik*, Vol. 13 no. 22-7.
- pratiwi, r. g., & dkk. (n.d.). faktor yang mempengaruhi kecanduan gadget terhadap perilaku remaja. *jurnal ilmiah* , Volume 15(2) 2-6.

Putri, S. (2020 Volume 3 Nomor 2). PEMANFAATAN INTERNET UNTUK MENINGKATAN MINAT BACA MAHASISWA PLS di IKIP SILIWANGI. *Jurnal Comm-Edu*, 1-3.

Utami, P. (2018). Model Pengasuhan Anak Terkait Penggunaan Internet di Asia. 1-5.

utami, P., & dkk. (n.d.). Model Pengasuh Anak Terkait Penggunaan Internet Di Asia. Vol 2 2-3.

Yuliani, W., & dkk. (2018). metode penelitian deskriptif dalam perpektif bimbingan dan konseling. *jurnal quanta*, Vol. 2 No.2 2-6.