

Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Dengan Motivasi Belajar Remaja di Sekolah Menengah Atas Aceh Besar

The Correlation Between Online Gaming Addiction and Learning Motivation of Senior High School Adolescent in Aceh Besar

Nurul Ariescha^{1*}, Imelda², Nova Fajri²

¹ Program Studi Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Syiah Kuala

²Bagian Keperawatan Anak Fakultas Keperawatan Universitas Syiah Kuala

*Email: nurul.arieschaa@gmail.com

ABSTRAK

Pada masa pubertas atau masa menjelang dewasa, remaja mengalami banyak pengaruh dari luar yang menyebabkan remaja terbawa pengaruh oleh lingkungan sekitar seperti bermain *game online*. Remaja yang memiliki intensitas tinggi dalam bermain *game online* memungkinkan memicu timbulnya motivasi belajar yang menurun. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan kecanduan bermain *game online* dengan motivasi belajar remaja di Sekolah Menengah Atas Aceh Besar. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian deksriptif korelasi dengan desain penelitian *cross sectional*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X dan XI di SMA Negeri Aceh Besar dan sampel penelitian berjumlah 127 orang. Pengumpulan data menggunakan kuesioner *Game Addiction Scale for Adolescent (GASA)* dan Motivasi Belajar. Hasil penelitian menunjukkan mayoritas responden dengan kecanduan bermain *game online* sedang sebanyak 67 responden (52,8%) dan mayoritas motivasi belajar rendah sebanyak 94 responden (74,0%). Sehingga memiliki hubungan kecanduan bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa di Sekolah Menengah Atas Aceh Besar yang ditunjukkan dari nilai *p value* $(0,000) < \alpha (0,05)$. Maka dari itu diharapkan siswa bisa memanfaatkan dan mengatur waktu dengan baik antara waktu untuk bermain *game* dengan waktu belajar.

Kata Kunci: Kecanduan *game online*, Motivasi belajar

ABSTRACT

During puberty or the transition to adulthood, adolescents are exposed to various external influences, including online gaming, which may significantly affect their behavior. Adolescents with a high intensity of online gaming are at risk of experiencing a decline in learning motivation. This study aimed to examine the relationship between online gaming addiction and learning motivation among adolescents in senior high schools in Aceh Besar. A descriptive correlational research design with a cross-sectional approach was used. A descriptive correlational research design with a cross-sectional approach was used. The study

population included all tenth and eleventh-grade students at State Senior High in Aceh Besar, with a total sample of 127 respondents. Data were collected using the Game Addiction Scale for Adolescents (GASA) and a Learning Motivation Questionnaire. The results indicated that the majority of respondents, 67 students (52.8%) had a moderate level of online gaming addiction, while most respondents, 97 students (74.0%) exhibited low learning motivation. The relationship was found between online gaming addiction and learning motivation, as indicated by a p-value of 0.000 ($< \alpha$ 0.05). These finding suggests the need for students to manage their time effectively, balancing gaming activities with study time to maintain academic motivation.

Keyword: Online Game Addiction, Learning Motivation

PENDAHULUAN

Pendahuluan Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat pada zaman ini serentak membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan. Salah satu hasil dari perkembangan yang sangat menonjol pada era sekarang ini adalah internet. Internet telah menjadi salah satu sarana utama dalam pemenuhan kebutuhan hidup manusia. Hingga saat ini internet telah menghasilkan multi manfaat bagi manusia mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Salah satu manfaat internet yang cukup besar berhubungan dengan hiburan. Hal ini dirasakan oleh semua kalangan terutama pada anak-anak dan remaja (Desriyanti, 2018).

Remaja adalah suatu periode transisi dari masa awal anak anak hingga masa awal dewasa, yang dimasuki pada usia kira kira 10 hingga 12 tahun dan berakhir pada usia 18 tahun hingga 22 tahun. Kebutuhan remaja akan sosial sangat menonjol. Remaja pada umumnya menghabiskan waktu dan aktivitas sebagian besar di luar rumah baik itu untuk belajar, bermain, berkumpul dengan teman-teman sekolah maupun teman yang dikenal dari lingkungan luar sekolah. Remaja yang tidak bisa menyesuaikan atau beradaptasi dengan lingkungan yang selalu berubah-ubah akan melakukan perilaku yang maladaptif, contohnya perilaku agresif yang dapat merugikan orang lain dan diri sendiri (Santrock, 2017).

Game online merupakan situs permainan dunia maya yang terhubung melalui jaringan internet. Industri *game online* yang semakin berkembang menjadikan fitur dan teknologinya semakin canggih dan mudah dibawa, sehingga *game online* dapat diakses dimana saja dan kapan saja. *Game online* juga menyediakan berbagai jenis permainan yang digunakan oleh seluruh pengguna internet dan dapat terhubung di tempat maupun waktu yang berbeda melalui jaringan komunikasi *online* (Astuti, 2018).

Berdasarkan hasil survey Asosiasi Pengguna Jasa Internet Indonesia (APJII) 2018 sebanyak 90,2% siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) menggunakan internet dan 36 juta atau 13,5% penduduk Indonesia menggunakan internet untuk bermain *game online* selain itu berdasarkan survei tersebut *game online* menempati peringkat keenam

dari aktivitas pengguna internet setelah komunikasi lewat pesan, sosial media, mencari informasi terkait pekerjaan, mencari data terkait sekolah atau kuliah dan hanya sekedar mengisi waktu luang.

Game online merupakan salah satu hal yang mempengaruhi kehidupan remaja karena *game online* mempunyai dampak positif dan negatif. Dampak positif dari *game online* yaitu *game online* dapat meningkatkan kemampuan pemain dalam hal menganalisa, merencanakan, serta meningkatkan konsentrasi dalam bermain. Selain itu *game online* juga mampu meningkatkan kemampuan para pemainnya dalam berbahasa asing seperti bahasa Inggris yang sangat baik bagi siswa dalam hal pembelajaran (Fauziah, 2013). *Game online* juga mempunyai dampak negatif bagi remaja yaitu dapat menyebabkan penggunanya merasakan sesuatu yang menyenangkan, sehingga lupa waktu untuk melakukan aktivitas lainnya. Akibat dari kedua dampak tersebut tentu akan memberi pengaruh terhadap motivasi belajar remaja. Motivasi belajar sangatlah penting bagi pelajar karena mendorong pelajar untuk belajar, mencari pengetahuan, menambah wawasan serta menggali kemampuan dalam belajar.

Remaja yang mengalami kecanduan *game online* menjadi acuh dengan lingkungan sekitarnya yang mengakibatkan sulitnya bersosialisasi dengan remaja lainnya karena pemain *game online* biasanya bermain *game* pada rentang waktu 7-9 jam/hari (Nurazmi et al., 2018). *World Health Organization* (WHO) 2018 telah menetapkan kecanduan *game* sebagai penyakit gangguan mental ke dalam *International Statistical Classification of Diseases* (ICD). ICD merupakan klasifikasi statistik penyakit internasional yang berisi daftar penyakit, gejala, tanda dan penyebabnya. ICD juga merupakan standar untuk melaporkan penyakit serta kondisi kesehatan yang digunakan oleh seluruh tenaga kesehatan di dunia (Kementrian Kesehatan Republik Indonesia, 2018).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Fauziah (2013), *game online* juga mengakibatkan remaja sulit berkonsentrasi dalam hal belajar serta menurunkan motivasi belajar pada siswa, sebanyak 10,2% pelajar mengalami dampak tersebut. Hal ini juga senada dengan Indah & Sari (2014) yang menjelaskan bahwa bermain *game online* mengakibatkan konsentrasi belajar siswa terganggu dan siswa menjadi tidak termotivasi dalam belajar.

Motivasi belajar sangat penting bagi remaja yang menempuh pendidikan. Remaja yang memiliki motivasi kuat, akan mempunyai semangat yang tinggi untuk melakukan kegiatan belajar, Tinggi rendahnya motivasi belajar dapat dilihat dari perilaku remaja yang ditunjukkan di sekolah serta dalam penyelesaian tugas yang diberikan. Perilaku yang ditunjukkan bisa dari respon remaja dalam mengerjakan tugas, menyelesaikan pekerjaan yang diberikan guru, dan aktif di kelas (Putri et al., 2019).

Berdasarkan hasil survei awal yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 28 September 2024 di SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya didapatkan hasil bahwa SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya merupakan salah satu sekolah negeri yang terletak di Kabupaten Aceh Besar ditemukan bahwa mayoritas siswa sering menggunakan *gadget* mereka untuk bermain *game online* dan membuka media sosial. Hasil wawancara dari 5 siswa juga dari didapatkan bahwa ada 3 siswa yang sering bermain *game online* saat jam pelajaran sedang berlangsung sehingga siswa tersebut tidak fokus dalam belajar.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan kecanduan bermain *game online* dengan motivasi belajar di Sekolah Menengah Atas Aceh Besar.

METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif korelasi dengan pendekatan *cross sectional*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X dan XI sebanyak 162 orang. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 127 orang dengan teknik pengambilan sampel menggunakan *proportional random sampling*. Kuesioner yang digunakan pada penelitian ini adalah *Game Addiction Scale for Adolescent (GASA)* dan motivasi belajar. Analisis data dilakukan dengan univariat yang mendistribusikan frekuensi dan presentase dan juga bivariat menggunakan *Uji Chi Square*.

HASIL

Analisa Univariat

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Data Demografi Remaja (n=127)

No	Data Demografi	<i>f</i>	%
1.	Usia		
	15 Tahun	10	7,9
	16 Tahun	58	45,7
	17 Tahun	59	46,5
2.	Kelas		
	Kelas X	46	36,2
	Kelas XI	81	63,8
3.	Jenis Kelamin		
	Laki-laki	71	55,9
	Perempuan	56	44,1
	Total	127	100

Berdasarkan tabel 1 bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas responden berusia 17 tahun yaitu 59 responden (46,5%), berasal dari kelas XI yaitu 81 responden (63,8%) dan berjenis kelamin laki-laki yaitu 71 responden (55,9%).

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Kecanduan Game Online (n=127)

Kecanduan <i>Game online</i>	<i>f</i>	%
Rendah	6	4,7
Sedang	67	52,8
Tinggi	54	42,5
Total	127	100,0

Berdasarkan tabel 2 di atas didapatkan hasil bahwa mayoritas responden yang tingkat kecanduan *game online* sedang sebanyak 67 responden (52,8%).

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar pada remaja (n=127)

Motivasi Belajar	<i>f</i>	%
Rendah	94	74,0
Sedang	16	12,6
Tinggi	17	13,4
Total	127	100,0

Berdasarkan tabel 3 di atas didapatkan hasil bahwa mayoritas responden yang mengalami motivasi belajar yang rendah sebanyak 94 responden (74,0%).

Analisa Bivariat

Tabel 4. Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* dengan Motivasi Belajar Remaja (n=127)

Kecanduan <i>Game Online</i>	Motivasi Belajar				Jumlah		α	<i>p-value</i>
	Rendah		Tinggi		<i>f</i>	%		
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%				
Rendah	2	33,3	4	66,7	6	100		
Sedang	59	88,1	8	11,9	67	100	0.05	0.000
Tinggi	49	90,7	5	9,3	54	100		
Total					127	100		

Berdasarkan tabel 4 di atas, didapatkan hasil bahwa dari 6 remaja yang kecanduan *game online* rendah, ada sebanyak 2 (33,3%) remaja yang memiliki motivasi belajar rendah. Dari 67 remaja yang kecanduan *game online* sedang, ada sebanyak 59 (88,1%) yang memiliki motivasi belajar rendah. Dari 54 remaja yang kecanduan *game online* tinggi, ada sebanyak 49 (90,7%) yang memiliki motivasi belajar rendah. Berdasarkan hasil uji statistik *chi square*, *p-value* =0,000<0,05 menunjukkan bahwa H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan kecanduan *game online* dengan motivasi belajar remaja.

PEMBAHASAN

Hasil Analisa statistik menggunakan uji Chi Square menunjukkan nilai *p value* 0,000 (*p value* < α). Maka dapat disimpulkan ada hubungan kecanduan *game online* dengan motivasi belajar remaja (H_0 ditolak). Hasil analisis bivariat menunjukkan bahwa mayoritas remaja mengalami kecanduan *game online* sedang yaitu 67 orang (52,8%) Motivasi belajar pada remaja menunjukkan bahwa mayoritas remaja mengalami motivasi belajar tingkat rendah yaitu 94 orang (74,0%). Remaja tingkat kecanduan *game online* sedang dengan motivasi belajar rendah dikarenakan waktu belajar mereka kurang efektif lebih banyak waktu untuk bermain *game online*. Sebaliknya remaja yang memiliki tingkat kecanduan *game* tinggi dengan motivasi belajar yang rendah biasanya siswa tersebut tidak bisa mengatur waktu belajarnya dengan baik dan tidak dapat mengatur waktu bermain *game online* dengan baik.

Sejalan dengan penelitian Latifah & Ahmad (2021) yang menyatakan

bahwa terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dengan motivasi belajar pada siswa SMA dengan nilai $p\text{-value}=0,012$ dengan uji korelasi yang dilakukan dengan menggunakan *pearson correlation* adalah $-0,289$. Nilai minus yang diperoleh menunjukkan hubungan negatif, yang berarti jika nilai pada variabel tinggi maka nilai pada variabel lain akan mengalami penurunan. Dalam hal ini, jika tingkat kecanduan bermain game online semakin tinggi, maka tingkat motivasi belajar siswa akan semakin rendah, begitupun sebaliknya.

Game online pada dasarnya ditujukan untuk menghilangkan kepenatan atau sekedar untuk merilekskan otak setelah beraktivitas sehari-hari, Namun jika dimainkan secara berlebihan akan membuat pemainnya menjadi kecanduan. Adanya hal-hal yang menarik dan baru dalam permainan *game online* membuat siswa menjadi ingin terus bermain dapat membuat siswa menjadi kecanduan. Kecanduan merupakan adanya aktivitas berulang dan di mana seseorang merasakan ketergantungan terhadap sesuatu yang disukai. Siswa yang kecanduan *game online* akibatnya akan menjadi kehilangan kontrol waktu antara bermain *game online* dan belajar, tidak dapat fokus saat belajar disekolah, bolos dari sekolah bahkan dapat melupakan kegiatan lainnya (Ismi & Akmal, 2020)

Hasil penelitian didapatkan bahwa 67 responden (52,8%) mengalami kecanduan *game online* sedang, sebanyak 54 responden (42,5%) mengalami kecanduan *game online* tinggi, dan 6 responden (4,7%) mengalami kecanduan *game online* rendah. Penelitian ini menunjukkan bahwa lebih dari sebagian responden mengalami kecanduan *game online* sedang. Hal ini dapat dilihat jika mereka memiliki karakteristik dengan hobi bermain *game online* dari pada belajar.

Sejalan dengan hasil penelitian ini sama dengan penelitian yang dilakukan oleh yanti (2019) di Kota Padang, menemukan sebanyak 63,6% remaja mengalami kecanduan *game online* sedang. penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Kharisma (2020) di Kota Padang, juga melakukan penelitian tentang kecanduan *game online*, diketahui sebanyak 61,3% responden yang mengalami kecanduan *game online* tingkat sedang.

Menurut Teori Dong & Potenza (2015) kecanduan *game online* pada tingkat sedang membutuhkan terapi perilaku tanpa perlu terapi farmakologis untuk mengurangi pengaruh negatif kecanduan bermain *game online* pada remaja serta mencegah peningkatan tingkat kecanduan *game online* menjadi lebih tinggi. Untuk itu dilakukan pemberian intervensi secara terus menerus sehingga dapat menimbulkan perubahan kepada responden. Dalam hal ini diharapkan terapi perilaku kognitif dapat mengubah perilaku dan pikiran negatif responden menjadi positif untuk menyadari *game online* dapat menjadikan mereka menjadi malas belajar, pola makan terganggu dan malas beribadah.

Motivasi belajar sendiri sangat penting untuk mewujudkan tujuan belajar yang baik. Hasil didapatkan bahwa motivasi belajar didapatkan sebagian besar responden memiliki motivasi belajar rendah sebanyak 94 responden (74,0%) sedangkan sebanyak 16 responden (12,6%) memiliki motivasi belajar yang sedang dan sebanyak 17 responden (13,4%) memiliki motivasi belajar yang tinggi. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa rendahnya motivasi belajar siswa dikarenakan adanya hal yang mengganggu konsentrasi siswa dalam belajar serta minat belajar siswa yang kurang. Hal ini bisa dikarenakan dari faktor diri siswa itu sendiri, lingkungan maupun waktu belajar atau kondisi belajar siswa.

Hal ini sejalan dengan teori Price (2011), menyatakan kecanduan *game*

online menyebabkan seseorang tidak bisa mengembangkan kemampuan dalam berhubungan dengan orang lain sehingga membuat hubungan sosial dan interaksi mereka dengan keluarga, teman, dan orang disekitarnya menjadi kurang baik serta tidak bisa mendapatkan pengetahuan atau nilai akademik yang menurun, kecanduan *game* membuat prestasi akademik dan motivasi belajar menurun dan makin memburuk.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan mayoritas remaja mengalami kecanduan *game online* sedang yaitu 67 orang (52,8%) dan mayoritas remaja mengalami motivasi belajar tingkat rendah yaitu 94 orang (74,0%) didapatkan hasil ada hubungan kecanduan bermain *game online* dengan motivasi belajar remaja dengan nilai p value 0,000 ($p < \alpha$).

SARAN

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman tentang hubungan kecanduan bermain *game online* terhadap motivasi belajar sehingga dapat meningkatkan pengawasan terhadap siswa yang bermain *game online* dan mengontrol siswa dalam belajar agar bisa tercapainya tujuan pendidikan. Menciptakan inovasi untuk menumbuhkan motivasi belajar para siswa sehingga pembelajaran terasa menyenangkan dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- APJII. (2019). Survei nasional penetrasi dan profil perilaku penggunaan internet di Indonesia Laporan Survei. Jakarta: <http://apjii.or.id/survei>.
- Astuti (2018). Hubungan kecanduan bermain game online dengan kualitas tidur pada siswa/siswa di SMP Negeri 24 Samarinda. Skripsi. Universitas Muhaammadiyah Kalimantan Timur.
- Desiriyanti (2018). Hubungan adiksi game online dengan kualitas tidur pada mahasiswa di lingkungan Universitas Sumatera Utara. Skripsi.
- Dong, G., & Potenza, M. N. (2015). A cognitive-behavioral model of Internet gaming disorder: Theoretical underpinnings and clinical implications. *Jurnal Psyciatr Res*, 143(5), 951–959.
- Fauziah, E. R. (2013). Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku anak Smp Negeri 1 Samboja. *Ilmu Komunikasi*, 1(3), pp. 1-16. Available at: ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id.
- 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>
- Indah,. Sari, I. N. (2014). Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Labuhan Ratu 6 Lampung Timur. Universitas Lampung.
- Kemenkes RI. (2018). Peraturan menteri kesehatan republik indonesia nomor 4 tahun 2018 tentang kewajiban rumah sakit dan kewajiban pasien

- Jurnal Assyifa' Ilmu Kesehatan, Vol.10. No.2 (2025) Juli-Desember 2025
- Kharisma, A., Fitryasari, R. dan Rahmawati, D. (2020) "Online games addiction and the decline in sleep quality of college student gamers in the online game communities in Surabaya, Indonesia," *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*, 24, hal. 8987–8993. doi: 10.37200/IJPR/V24I7/PR270886
- Latifah, S., Ahmad, S. (2019). Hubungan bermain game online terhadap motivasi belajar siswa SMA X. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Indonesia*, Vol 5, No 1.
- Nurazmi, A., & Elita2, V. (2018). Hubungan kecanduan bermain game online terhadap regulasi emosi pada remaja. *JOM FKp*, 11(13), 2017. <https://jnse.ejournal.unri.ac.id/index.php/JOMPSIK/article/view/21294>
- Price, H.O. (2011). *Internet addiction: psychology of emotions, motivations and actions*. New York: Nova Science Publishers, Inc.
- Putri, R. V. , & Masfiah, S. (2019). Gambaran motivasi belajar siswa yang kecanduan game online. *Jurnal Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.22460/fokus.v2i1.2970>
- Santrock, J. W. (2017). *Adolescence perkembangan remaja*.A. B. Sragih, Ed.Jakarta: Erlangga.
- World Health Organization. (2018). *The ICD-11 classification of mental and behavioral disorders: Diagnostic Criteria for Research*; World Health Organization: Geneva, Switzerland, 2018.
- Yanti, & Fitri, N. (2019). Pengaruh cognitive behaviour therapy terhadap adiksi game Online pada remaja di SMPN 13 Padang. Program Pasca Sarjana Universitas Andalas.