

Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMA X

Shieva Nur Azizah Ahmad¹, Siti Latipah², Elang Wibisana³, Siska Ainun Nisa⁴

^{1,2,3,4,5}Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Tangerang

Email: Shifa.ahmad14@gmail.com

Diterima : 21 Januari 2021

Disetujui : 29 September 2021

ABSTRAK

Siswa SMA merupakan individu yang berada pada masa remaja. dimana di tahap usia perkembangannya remaja usia SMA sangat membutuhkan teman-teman, mereka akan senang jika banyak teman yang menyukainya sehingga mereka berusaha dengan cara apapun agar diterima oleh teman-temannya. Cara remaja untuk dapat diterima oleh teman-temannya yaitu mengikuti kegiatan atau trend tertentu yang sama dengan temannya salah satunya permainan game internet (game online). kemunculan beragam game online dapat bersifat negatif yaitu membuat pemainnya rentan terhadap kecanduan karena dimainkan secara berlebihan. Seorang siswa idealnya lebih mengutamakan belajar daripada bermain game online. Namun kenyataannya saat ini masih banyak siswa yang lebih mementingkan bermain game online daripada untuk belajar, sehingga hal ini dapat menurunkan motivasi belajar mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan bermain game online terhadap motivasi belajar siswa di SMA X. Pada penelitian ini responden sebanyak 76 responden. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu purposive sampling. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain deskriptif korelasi menggunakan rancangan cross sectional. Analisis data yang digunakan adalah uji statistik Chi-Square. Hasil penelitian menunjukkan mayoritas responden dengan kecanduan bermain game online tinggi sebanyak 39 responden (51,3%) dan mayoritas motivasi belajar responden rendah sebanyak 40 responden (52,6%). Sehingga memiliki hubungan kecanduan bermain game online terhadap motivasi belajar siswa di SMA Yuppentek 1 Tangerang yang ditunjukkan dari nilai p value $(0,012) < \alpha (0,05)$. Maka dari itu diharapkan siswa bisa memanfaatkan dan mengatur waktu dengan baik antara waktu untuk bermain game dengan waktu belajar.

Kata Kunci: Game online ; Kecanduan ; Motivasi Belajar

Rujukan Artikel Penelitian:

Ahmad, S.N.A., Latipah, S., Ahmad, Wibisana, E., Nisa, S.A. Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMA X. Jurnal Ilmiah Keperawatan Indonesia. Vol 5(1): 29-44

Addiction Relationship To Online Game Student Learning Motivation In High School

ABSTRACT

High school students are individuals who are in their teens. where at the stage of development, high school age adolescents really need friends, they will be happy if many friends like them so they try in any way to be accepted by their friends. How teenagers to be accepted by his peers that follow activity or trend a particular the same with his one game of gaming internet (games). the emergence of various online games can be negative in that it makes players vulnerable to addiction due to excessive play. A student should ideally prioritize learning than playing online games. However, the reality is that currently there are still many students who are more concerned with playing online games than for learning, so this can reduce their motivation to learn. This study aims to determine the relationship between addiction to playing online games on student learning motivation at SMA X. In this study, respondents were 76 respondents. The sampling technique used was purposive sampling. This type of research is a quantitative study with a correlation descriptive design using a design cross sectional. The data analysis used was the statistical test Chi-Square. The results showed that the majority of respondents with addiction online gaming high were 39 respondents (51.3%) and the majority of respondents' learning motivation was low as many as 40 respondents (52.6%). So it has a relationship between addiction to playing online games on student learning motivation at SMA X which is shown from the p value (0.012) < α (0.05). Therefore, it is hoped that students can make good use of and manage their time between playing games and learning time.

Keywords: *Online Games ; Addiction; Motivation to Learn*

PENDAHULUAN

Siswa SMA merupakan individu yang berada pada masa remaja. Usia remaja berada dalam rentang 10-18 tahun (Kementrian Kesehatan RI ,2014). Masa remaja merupakan masa seseorang untuk meninggalkan masa anak-anak untuk memasuki masa dewasa. Pada masa remaja individu mendapatkan berbagai tantangan dalam perubahan proses perkembangannya, perubahan tersebut ditandai dengan kebutuhan untuk beradaptasi terhadap perubahan fisik ,kognitif, dan psikososial yang kemudian tercermin dalam sikap dan tingkah laku (santrock,2012). Menurut tahapan perkembangan remaja menurut Gunarsa (dalam Saputro,2018), usia SMA berada di tahapan remaja madya (pertengahan) , dimana tahap ini remaja sangat membutuhkan teman-teman,mereka akan senang jika banyak teman yang menyukainya sehingga mereka berusaha dengan cara apapun agar diterima oleh teman-temannya. Cara remaja untuk dapat diterima oleh teman-temannya yaitu mengikuti kegiatan atau *trend* tertentu yang sama dengan temannya salah satunya permainan *game* internet (*game online*).

Berdasarkan data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pada tahun 2018, dari 264,16 juta orang penduduk indonesia didapatkan sebanyak 171,17 juta (64,8%) merupakan pengguna internet. Pengguna internet remaja yang berusia 15-19 tahun menduduki peringkat pertama yaitu sebesar 91 % (APJII,2018). Diperkirakan seiring dengan meningkatnya pengguna internet,pengguna pemain *game online* aktif Indonesia juga meningkat. Peningkatan pemain *game online* berkisar 10% atau 6 jutaan dari total jumlah pengguna internet. Sejak tahun 2012 pengguna *game online* diperkirakan meningkat sekitar 5 % hingga 10 % setiap tahunnya (Wiguna, 2020).

Burhan dan Tsharir (dalam kurniawan 2017) mengemukakan *Game online* merupakan *game* komputer yang dimainkan oleh banyak pemain melalui internet. Saat ini banyak dijumpai warung internet (warnet) dikota ataupun di desa-desa yang memfasilitasi adanya *game online*. Bermain *game online* tidak hanya diwarnet saja melainkan bisa dilakukan di rumah ataupun disekolah dengan adanya fasilitas seperti *handphone* (Ali,2019). Penggunaan *handphone* kini sudah menjadi kebutuhan, dimana semua kalangan masyarakat sudah memilikinya dan merupakan barang yang mudah dibawa kemana saja, maka dengan kemudahan ini para pemain *game online* dapat melakukannya dimanapun. *Game online* dapat bersifat positif bila dimanfaatkan untuk hiburan, dimana dengan bermain *game* dapat

mengurangi rasa penat dan stress. Namun juga kemunculan beragam *game online* dapat bersifat negatif yaitu membuat pemainnya rentan terhadap kecanduan karena dimainkan secara berlebihan (Novrialdy, 2019).

Pada tahun 2018 Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) memasukan kecanduan bermain *game online* kedalam klasifikasi gangguan mental yang dirilis dalam laporan International Classification Of Diseases edisi 11 (ICD11). Menurut ICD -11 kecanduan game adalah pola perilaku bermain *game (online ataupun offline)* dengan beberapa indikasi seperti tidak dapat mengendalikan keinginan bermain *game*, lebih memprioritaskan bermain *game* dibandingkan minat terhadap kegiatan lainnya (WHO,2019). Kecanduan bermain *game online* dapat berdampak buruk, terutama dari segi psikis dan akademik dan sosial. Edrizal (2018) mengemukakan dampak kecanduan *game online* dari segi sosial, siswa akan lebih sulit untuk bersosialisasi dengan lingkungan disekitarnya, dari segi psikologis siswa tidak mempunyai kemampuan untuk mengatur emosinya, siswa cenderung suka marah-marah dan menjadi kasar, dari segi akademik, karena seringnya bermain *game* membuat waktu belajar siswa berkurang cenderung mengakibatkan siswa malas belajar.

Kecanduan *game online* banyak dialami oleh pelajar. Dalam penelitian Jap *et.al* (2014) Diperkirakan persentase anak usia pelajar di Indonesia pada tahun 2017 yang mengalami kecanduan bermain *game online* adalah 10,51% sebagai perbandingan di Korea 2,4% pada anak sekolah , China terdapat 13,7% sedangkan di Amerika terdapat 1,5% sampai 8,2% yang mengalami kecanduan bermain *game online*. menurut Soleman (dalam Anhar,2014), mengatakan siswa yang kecanduan *game online* akan membuat siswa menjadi sulit berkonsentrasi terhadap sekolah, sering malas, acuh tak acuh, dan kurang peduli dengan hal-hal yang terjadi disekelilingnya. Seorang siswa idealnya lebih mengutamakan belajar daripada bermain *game online*. Namun kenyataannya saat ini masih banyak siswa yang lebih mementingkan bermain *game online* daripada untuk belajar , sehingga hal ini dapat menurunkan motivasi belajar mereka.

Dalam kegiatan belajar sangat diperlukan sebuah motivasi. Motivasi merupakan salah satu faktor yang mendorong siswa untuk mau belajar (Emda, 2017). Motivasi menimbulkan gairah semangat dan rasa senang untuk belajar. jadi semakin besar motivasi seseorang maka semakin besar juga semangat yang dimilikinya untuk belajar (Sardiman, 2016). Motivasi belajar merupakan dorongan yang menggerakkan dan mengarahkan seseorang untuk memiliki

perilaku belajar. Menurut Rismalinda (2017) , motivasi belajar diartikan sebagai suatu dorongan baik dalam diri siswa maupun dari luar diri untuk menciptakan suatu usaha yang mengarah pada kegiatan belajar sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Motivasi belajar siswa dapat dilihat dari tingkah laku yang dilakukan selama belajar, tingkah laku yang dapat dilihat yaitu adanya minat yang tinggi dalam kegiatan belajar (Emda,2017). Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan memberikan semua perhatiannya pada pembelajaran. Namun Siswa yang mempunyai motivasi belajar yang kurang akan menampakkan sikap malas untuk belajar dan sering menggunakan waktu luang dan mencuri waktu dari jadwal belajar mereka misalnya untuk bermain *game online*. siswa menjadi lupa waktu, bahkan siswa cenderung akan membolos sekolah demi *game* kesayangan mereka (Masya, H & candra, DA, 2016).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Theresia (2019) didalam judulnya hubungan kecanduan bermain *game online* dengan motivasi belajar pada siswa SMP di kota Bandar Lampung, menyatakan bahwa dalam hasil penelitiannya terdapat hubungan antara kecanduan bermain *game online* dengan motivasi belajar dengan nilai korelasi $r = -0,999$ dimana p-value ($<0,05$).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SMA X didapatkan informasi dari guru piket dan guru kurikulum bahwa masih banyak siswa yang sebagian besar bermain *game online* pada saat istirahat atau tidak ada jam pelajaran. Masih banyak siswa yang memanfaatkan fasilitas sekolah seperti *wifi* digunakan untuk bermain *game online* pada waktu jam dilingkungan sekolah. Tujuan penelitian untuk mengetahui hubungan kecanduan bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa di SMA X.

BAHAN DAN METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain deskriptif korelasi menggunakan rancangan *cross sectional*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa dan siswi kelas XI IPA dan IPS sebanyak 323 siswa di SMA X. Teknik pengambilan sampel yang dipilih secara *Non-probability sampling*. Dengan teknik *Purposive Sampling* dengan jumlah responden 76 orang. Data penelitian didapatkan dengan menggunakan kuesioner kecanduan *game online* dan motivasi belajar. Analisa data yang digunakan adalah analisa univariat dan analisa bivariat. Analisa univariat dalam penelitian ini meliputi jenis kelamin, agama, uang jajan, lama bermain *game online*, kecanduan bermain *game online* dan motivasi belajar.

Sedangkan analisa bivariat, diukur menggunakan uji *Chi-Square* untuk mengidentifikasi hubungan kecanduan bermain *game online* terhadap motivasi belajar di SMA X.

HASIL DAN BAHASAN

Karakteristik Responden

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Berdasarkan Karakteristik Responden

No	Variabel	Frekuensi	Presentasi (%)
1.	Jenis Kelamin		
	Laki-laki	42	55,3
	Perempuan	34	44,7
2.	Agama		
	Islam	71	93,4
	Hindu	1	1,4
	Katholik	2	2,6
	Kristen	2	2,6
3.	Uang Jajan		
	<Rp.100.000	49	64,5
	Rp.100.000-Rp.300.000	22	28,9
	>Rp.300.000	5	6,6
4.	Lama Bermain Game Online		
	<1 jam/hari	17	22,4
	1-2 jam/hari	28	36,8
	>2 jam/hari	31	40,8

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa terdapat 42 responden (55,3%) yang berjenis kelamin laki-laki ,sedangkan sebanyak 34 responden (44,7%) berjenis kelamin perempuan. Dari penelitian ini mayoritas berjenis kelamin laki-laki. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lestari (2018), hasil penelitian menunjukkan dari 35 responden yang diteliti terdapat 35 (100%) responden berjenis kelamin laki-laki dan 0 responden (0%) berjenis kelamin perempuan. Penelitian lain yang dilakukan oleh Manuputty

(2019) , hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden adalah berjenis kelamin laki-laki sebanyak 41 responden (95,3%). Laki-laki lebih senang bermain *game online* dan mudah kecanduan pada *game online* daripada perempuan karena bagi laki-laki bermain *game online* merupakan hiburan yang membuat mereka bahagia dengan tantangan yang ada pada *game online* (Tiwa,2019). Menurut Lestari (2018), laki-laki lebih memilih dan menyukai *game online* karena pada permainan *game* memiliki banyak variasi permainan dan tingkat kesulitan yang berbeda-beda serta permainannya dapat dimainkan secara bersama-sama ditempat yang berbeda. Terdapat 71 responden (93,4%) yang bergama Islam, sebanyak 1 responden (1,4%) beragama Hindu, sebanyak 2 responden (2,6%) beragama Katholik dan sebanyak 2 responden (2,6%) beragama Kristen. Dari penelitian ini mayoritas responden beragama Islam.

Agama merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Menurut Hamid (2017), agama menyatu dalam fitrah penciptaan manusia , dalam menjalankan kehidupannya manusia berpedoman berdasarkan nilai-nilai keagamaan. Namun fenomena perubahan nilai-nilai keagamaan saat ini juga menjadi permasalahan,Salah satunya dari Perkembangan *game online* yang cukup pesat (izza,2019). *Game online* yang dimainkan secara berlebihan membuat seseorang menjadi kecanduan. Kecanduan bermain *game online* dapat menimbulkan dampak negatif yaitu dapat membuat seseorang menjadi lupa waktu dan melupakan kegiatan lainnya seperti salah satunya aktivitas keagamaan yaitu kegiatan ibadah wajib solat 5 waktu, karena para gamers akan menghabiskan waktunya untuk bermain *game* (Ridho,2019).

Terdapat 49 responden (64,5%) yang mendapatkan uang jajan <Rp.100.000 untuk membeli paket internet dalam 1 bulan , sebanyak 22 responden (28,9%) yang mendapatkan uang jajan Rp.100.000-Rp.300.000 untuk membeli paket internet dalam 1 bulan dan sebanyak 5 responden (6,6%) yang mendapatkan uang jajan >Rp.300.000 untuk membeli paket internet dalam 1 bulan. Dari penelitian ini mayoritas responden mendapatkan uang jajan <Rp.100.000 untuk membeli paket internet dalam 1 bulan.

Hal ini sejalan dengan penelitian kualitatif yang dilakukan oleh Ismi (2020), menjelaskan siswa menghabiskan uang jajan untuk paket internet dalam sebulan kurang dari Rp.100.000 atau kurang lebihnya sebanyak Rp.50.000. Dalam penelitiannya mengatakan bahwa siswa menggunakan uang jajan dan uang sekolah untuk bermain *game online*. Menurut pendapat Salimah (2020), banyak pelajar yang rela menyisihkan uang jajannya

untuk bermain *game online*, hal ini dikarenakan sifat *game online* yang dapat membuat pemainnya kecanduan sehingga ingin terus bermain. Terdapat 31 responden (40,8%) yang bermain *game online* >2 jam/hari, sebanyak 28 responden (36,8%) yang bermain *game online* 1-2 jam/hari, dan sebanyak 17 responden (22,4%) yang bermain *game online* <1jam/hari. Dari penelitian ini mayoritas lama bermain *game online* pada responden yaitu >2 jam/hari.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Setianingsih (2018) dalam penelitian kualitatifnya, dari 3 responden yang di wawancarai, rata-rata waktu semua siswa yang diteliti bermain *game online* lebih dari 2 jam/hari. Penelitian lain yang dilakukan oleh Manuputty (2019), mayoritas responden bermain *game online* 3-6 jam/hari sebanyak 19 responden (44,1%). Oktavian (2018) mengatakan dalam sebuah permainan *game online*, terdapat sebuah tantangan dan level yang berbeda yang dapat menyebabkan seseorang menghabiskan banyak waktu untuk menyelesaikannya. Menurut Febriandari (2016), siswa yang lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online* dapat menghambat proses interaksi dengan orang disekitarnya, sehingga hal tersebut dapat membatasi kesempatan siswa untuk dapat belajar dari lingkungan sosialnya.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Kecanduan Bermain Game Online

Variabel	Frekuensi	Presentase (%)
Rendah	37	48,7
Tinggi	39	51,3
Total	76	100,0

Berdasarkan tabel 2. menunjukkan bahwa terdapat 39 responden (51,3%) dengan kecanduan bermain *game online* tinggi sedangkan sebanyak 37 responden (48,7%) dengan kecanduan bermain *game online* rendah. Hasil penelitian sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Susanti (2018) dari 35 responden, mayoritas responden mengalami kecanduan yaitu sebanyak 19 responden (54,3%). Selain itu penelitian oleh Anhar (2014), dari 60 responden terdapat 26 responden (43,3%) masuk dalam kategori kecanduan tinggi, lalu 25 responden (41,7%) masuk dalam kategori kecanduan sedang dan sisanya 9 responden (15%) dalam kategori kecanduan rendah. Menurut Efendi (2014), menjelaskan bahwa faktor-faktor yang menyebabkan anak bermain *game online* yaitu karena merasa jenuh atau bosan terhadap rutinitas sehingga memungkinkan anak untuk mencari hiburan untuk dirinya,

kurangnya komunikasi antara anak dengan keluarga, pengawasan orang tua yang kurang pada anak, dan kesalahan dari pola asuh orang tua. Oktavian (2018) mengatakan, dalam permainan *game online* menyajikan tantangan disetiap level permainan, hal ini menimbulkan rasa penasaran bagi pemainnya, lalu saling berlomba untuk menyelesaikan permainan tersebut, Kondisi ini jika dilakukan terus menerus yang dapat menyebabkan seseorang mengalami kecanduan permainan *game online*.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar

Variabel	Frekuensi	Presentase (%)
Rendah	40	52,6
Tinggi	36	47,4
Total	76	100,0

Berdasarkan tabel 3. menunjukkan bahwa karakteristik motivasi belajar terdapat 40 responden (52,6%) dengan motivasi belajar rendah, sedangkan sebanyak 36 responden (47,4%) dengan motivasi belajar tinggi. 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.

Hasil penelitian yang sejalan dengan penelitian ini dilakukan oleh Indahriani (2019) dari 87 responden terdapat sebanyak 53 responden (60,9%) dengan motivasi belajar rendah dan sebanyak 34 responden (39,1%) dengan motivasi belajar tinggi. Penelitian lainnya yang mendukung penelitian ini yang dilakukan oleh Husna (2017) , dari 313 responden menunjukkan mayoritas responden memiliki motivasi belajar rendah yaitu sebanyak 180 responden (57,51%). Motivasi dapat diartikan sebagai suatu kekuatan (*energy*) seseorang untuk bergerak kearah tujuan tertentu dan dipengaruhi oleh adanya kebutuhan yang hendak dipenuhi ,keinginan serta dorongan baik yang bersumber dari dalam diri individu maupun dari luar diri individu (Khodijah, 2016). Husna (2017) mengatakan motivasi sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, karena motivasi menimbulkan gairah,semangat dan rasa senang untuk belajar, Seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar akan merasa enggan untuk melakukan aktivitas belajar. Semakin besar motivasi dari dalam diri seseorang maka semakin besar usaha yang dilakukannya untuk mencapai tujuan

(Sardiman,2016). motivasi belajar dapat timbul dari diri seseorang yang mau bergerak untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan yaitu kesuksesan dimasa depan.

Tabel 4. Analisis *Chi Square* Antara Kecanduan Bermain *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMA X

Tingkat Kecanduan Bermain Game Online	Tingkat Motivasi Belajar		Total	Koefisien korelasi(r)	p-value
	Rendah	Tinggi			
Rendah	14 (18,4%)	23 (30,3%)	37 (48,7%)	-0,289	0,012
Tinggi	26 (34,2%)	13 (17,1%)	39 (51,3%)		
Total	40 (52,6%)	36 (47,4%)	76 (100,0%)		

Berdasarkan tabel 4. menunjukkan bahwa responden yang memiliki tingkat kecanduan bermain *game online* tinggi sebanyak 39 responden (51,3%) , terdapat 26 responden (34,2%) memiliki tingkat motivasi belajar rendah dan 13 responden (17,1%) memiliki tingkat motivasi belajar tinggi. Sedangkan yang memiliki tingkat kecanduan bermain *game online* rendah sebanyak 37 responden (48,7%), terdapat 14 responden (18,4%) yang memiliki tingkat motivasi belajar rendah dan 23 responden (30,3%) yang memiliki tingkat motivasi belajar tinggi.

Hasil uji statistik diperoleh dengan uji *Chi Square* dengan tabel distribusi 2x2 didapatkan nilai *p value* = 0,012 artinya $p value \leq 0,05$. Maka hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan antara kecanduan bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa di SMA Yuppentek 1 Tangerang. Hasil 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 dimana seseorang merasakan ketergantungan terhadap sesuatu yang disukai. Menurut Rahman (dalam Pratama,2020), rasa senang yang berlebihan terhadap permainan *game online* membuat otak untuk merangsang menghasilkan dopamin yang berlebihan maka hal ini menjadi kecanduan *game*.

Proses kecanduan disebabkan oleh dopaminergik didalam otak akan menguat dan menetap sehingga memperkuat sistem reaktif dan membuat sistem reflektif melemah sehingga kemampuan kognitif menurun dan sulit dalam mengendalikan kontrol diri (Lutfiwati,2018). 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, 2020). Menurut Pande (2015), *Game online* bersifat distraksi, membuat perhatian siswa teralih dari kegiatan belajar sehingga motivasi belajar siswa akan berkurang, hal ini menyebabkan siswa kurang semangat untuk mengikuti pembelajaran disekolah. Motivasi sendiri merupakan daya penggerak seseorang untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu. Siswa yang kecanduan *game online* mempunyai pola perilaku mendahulukan untuk bermain *game online* daripada untuk belajar, sehingga dengan itu menghilangkan tujuan dari siswa untuk belajar tentu akan mengurangi motivasi belajar pada diri siswa.

Terdapat tindakan promotif yaitu memberikan pendidikan kesehatan terhadap kecanduan *game online* dimasyarakat khususnya pada orang tua tentang perubahan yang terjadi pada remaja ketika mulai terpaparnya kecanduan *game online* serta perubahan waktu,sifat dan menjelaskan tanda-tanda dari kecanduan *game online*. sedangkan salah satu terapi komplementer yang dapat dilakukan oleh perawat untuk remaja yang kecanduan *game* , memberikan terapi komplementer dengan menggunakan komunikasi persuasif ,memberikan bimbingan secara langsung kepada remaja untuk meningkatkan efikasi diri dalam menahan keinginan bermain *game online* dengan cara mengalihkan terhadap kegiatan positif lainnya dan memberikan sugesti kepada remaja melalui pikiran bawah sadar untuk meninggalkan ketergantungan terhadap *game online* (Pratama,2020; Pratama,2020).

SIMPULAN DAN SARAN

Sebagian besar jenis kelamin terbanyak laki-laki sebanyak 42 responden (55,3%) dengan Agama responden terbanyak beragama Islam sebanyak 71 responden (93,4%), Sebagian besar responden mendapatkan uang jajan untuk membeli paket internet dalam 1 bulan <Rp.100.000 sebanyak 49 responden (64,5%), dan lama bermain *game online* responden terbanyak > 2jam/hari sebanyak 31 responden (40,8%). Gambaran motivasi belajar pada sebanyak 40 responden (52,6%) memiliki motivasi belajar rendah mendominasi sedangkan pada gambaran kecanduan bermain *game online* sebanyak 39 responden (51,3%) mengalami kecanduan tinggi.

Penelitian ini dapat menjadi data tambahan untuk institusi sebagai bahan diskusi kritikan dan riset keperawatan dalam mengembangkan penelitian tentang hubungan kecanduan bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa serta menjadi sumber bacaan tambahan di perpustakaan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Tangerang. Memberikan pemahaman tentang hubungan kecanduan bermain *game online* terhadap motivasi belajar sehingga dapat meningkatkan pengawasan terhadap siswa yang bermain *game online* untuk mengontrol belajar para siswa agar bisa tercapainya tujuan pendidikan. Menciptakan selalu inovasi untuk menumbuhkan motivasi belajar para siswa sehingga pembelajaran terasa menyenangkan dan menarik. Siswa-siswi bisa memanfaatkan waktu sebaik mungkin dan disiplin dalam memberikan batas waktu antara untuk bermain *game online* dan untuk belajar sehingga tidak mengalami kecanduan *game online* yang serius.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Z., dan Dwikurnaningsih, Y. 2019. Pengaruh Dari Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas Viii Smp Kristen 2 Salatiga. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(1), 122–133.
- Anggarini, E. 2019. Hubungan Intensitas Bermain Games Online dengan Kualitas Tidur Pada Remaja di SMP Yapera Tangerang.
- Anhar, R. 2014. Hubungan kecanduan game online dengan keterampilan sosial remaja di 4 game centre di kecamatan klojen kota malang. *Skripsi Psikologi*, 1–133.
<http://etheses.uin-malang.ac.id/5993/1/08410004.pdf>
- APJII. 2018. Penetrasi dan Profil Pengguna Internet Indonesia.

- Edrizal, E. 2018. Pengaruh Kecanduan Siswa Terhadap Game Online (Studi Tentang Kebiasaan Siswa Bermain Game Online) Di Smp N 3 Teluk Kuantan. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 2(6), 1001. <https://doi.org/10.33578/pjr.v2i6.6543>
- Efendi ,N,A. 2014. Faktor Penyebab Bermain Game Online Dan Dampak Negatifnya Bagi Pelajar.
- Emda, A. 2017. Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Fauziawati, W. 2015. Upaya Mereduksi Kebiasaan Bermain Game Online Melalui Teknik Diskusi Kelompok. *PSIKOPEDAGOGIA Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4(2), 115. <https://doi.org/10.12928/psikopedagogia.v4i2.4483>
- Febriandari, D., Nauli, F. A., dan Rahmalia, S. 2016. Hubungan Kecanduan Bermain Game Online terhadap Identitas Diri Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 4(1), 10.
- Hamid, A. 2017. Agama dan Kesehatan Mental Dalam Perspektif Psikologi Agama. *Jurnal Kesehatan Tadulako*, 3(1), 1–14.
- Husna, N., Normelani, E., dan Adyatma, S. 2017. Hubungan Bermain Games dengan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kecamatan Banjarmasin Barat. *JPG (Jurnal Pendidikan Geografi)*, 4(3), 1–14.
- Indahriani, A. 2019. Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas Viii Di Smp Muhammadiyah 2.
- Infodatin. 2014. Situasi Kesehatan Reproduksi Remaja.Pusat Data dan Informasi Kementerian Kesehatan RI (Vol. 4, Issue 1).<https://doi.org/10.24903/jam.v4i1.776>
- Ismi, N. dan 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>
- Izza, F. K. 2019. Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Modopuro Mojosari. *Fakultas Usluhuddin Dan Filsafat Universitas Islam Negeri Sunan Ampel*.
- Jannah, N., Mudjiran, M., dan Nirwana, H. 2015. Hubungan Kecanduan Game dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling. *Konselor*, 4(4), 200. <https://doi.org/10.24036/02015446473-0-00>
- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., dan Suteja, M. S. 2013. The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire. *PLoS ONE*, 8(4), 4–8. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0061098>
- Khodijah, N. 2016. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta:Rajawali Pers.

- Kurniawan, A. 2019. Hubungan Antara Kecanduan Bermain Game Dan Motivasi Belajar Pada Mahasiswa.
- Kurniawan, D.E. 2017. Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Koseling Gusjigang*, 3(1), 97–103.
<https://doi.org/10.24176/jkg.v3i1.1120>
- Laili, F. M., dan Nuryono, W. 2015. Penerapan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 21 Surabaya. *Jurnal BK*, 5(1), 65–72.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., dan Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95.
<https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Lestari, M. A. 2018. Hubungan kecanduan game online dengan program studi S1 Ilmu Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu kesehatan.
- Lutfiwati, S. 2018. Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi. *Journal of Sychology*, 1(1), 1–16.
- Manuputty, Jefrains, Ch, Sekplin, A.S, Sekeon, Grace, D. K. 2019. Hubungan Antara Kecanduan Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Gamer Online Pengguna Komputer Di Warung Internet M2G Supernova Malalayang. *Jurnal KESMAS*, 8(7), 61–66.
- Marlianti, D. 2015. Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Pola Tidur Dan Motivasi Belajar Anak Usia 10-12 Tahun Di Sd Mattoangin 2 Kecamatan Mariso Kota Makassa. 1–94.
- Masya, H., dan 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), 97–112.
- Notoatmodjo, S. 2012. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Novitasari, N. A. 2016. Pengaruh intensitas belajar terhadap hasil belajar siswa kelas v di sd gugus terampil kecamatan secang kabupaten magelang.
- Novrialdy, E. 2019. Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Pande, N. P. A. M., & Marheni, A. 2015. Hubungan Kecanduan Gameonlinedengan Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2), 163–171.
<https://doi.org/10.24843/jpu.2015.v02.i02.p05>

- Pangestika, N. R. 2017. Pengaruh Game Online Terhadap Konsentrasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Skripsi*, 9–42.
- Pratama, N.K, Rusyanto, dan Vitasari, I. 2020. Penerapan Hipnocaring Guna Mengatasi Kecanduan Game Online Yang Berlebihan. *I(1)*, 54–61.
- Pratama, R.A , Widiyanti, E, dan Hendrawati. 2020. Tingkat Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan. *Jnc*, 3(2), 110–118.
- Prastyo, Y. (2017). Pembagian Tingkat Kecanduan Game Online Menggunakan K-Means Clustering Serta Korelasinya Terhadap Prestasi Akademik. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 138–148.
<https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17307>
- Putri, N. F. 2018. Hubungan Antara Self Control Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah.
- Putri , WH, D., Hartanto, F., & Hendrianingtyas, M. 2014. Hubungan Durasi Dan Frekuensi Bermain Video Game Dengan Masalah Mental Emosional Pada Remaja. *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, 3(1), 112619.
- Ridho, S. 2018. Game Online Dan Religiusitas Remaja (Studi Di Desa Tanjung Iman Kecamatan Blambangan Pagar Kabupaten Lampung Utara) Skripsi Oleh : *Sepri Ridho Npm : 1431090117 Program Studi : Sosiologi Agama Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 1440 H / 2018 M.* 1–94.
- Rismalinda. 2017. *Psikologi Kesehatan*. Jakarta:CV Trans Info Media.
- Salimah, N. 2020. Dampak Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 12 Padang.
- Saputro, K. Z. 2018. Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 17(1), 25.
<https://doi.org/10.14421/aplikasia.v17i1.1362>
- Santrock, J.W. 2012. *Life Span Development*. Jakarta: Erlangga.
- Saptono, Y. J. 2016. Motivasi dan keberhasilan belajar siswa. *Pendidikan Agama Kristen, I*, 189–212.
- Sardiman. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta:Rajagrafindo Persada.
- Sari, I. N. 2019. Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 1 Labuhan Ratu 6 Lampung Timur. Universitas Lampung. *Universitas Lampung*.
- Setianingsih, A. 2018. Game Online dan Efek Problematikanya Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 7 Bandar Lampung. *Jurnal*, 1–97. <http://repository.radenintan.ac.id/3271/1/SKRIPSI.pdf>

- Surbakti, K. 2017. Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 01(01), 28–38. <http://www.portaluniversitasquality.ac.id/53880jssystemindex.phpcurerearticleview2022>
- Susanti, R. 2018. Hubungan Kecanduan Bermain Game Dengan Tingkat Konsentrasi Siswa Kelas XII SMA Al-Kautsar Kota Batam Tahun 2018. *Zona Psikologi*, 01, 01.
- Syahran, R. 2015. Perilaku Yang Ditimbulkan Dari Kecanduan Game Online Pada Siswa SMP Negeri 1 Palu. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 1(1), 84. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v1i1.1537>
- Theresia, E., Setiawati, O. R., dan 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>
- Triatmojo, D. W. 2019. Kontribusi Perilaku Game Online Terhadap Motivasi Belajar siswa SMA. 7(4), 527–538.
- Oktavian, N., Nurhidayat, S., Nasriati, R. 2019. Penerbitan Artikel Ilmiah Mahasiswa Pengaruh Durasi Bermain Terhadap Adiksi Game Online Pada Remaja. *Pengetahuan Orang Tua Tentang Jajanan Sehat Pada Anak*, 3, 11–24.
- Ulfa, M., & Risdhayati, R. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabas Game Center Jalan Hr.subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Riau*, 4(1), 1–13. <https://www.neliti.com/id/publications/119938/pengaruh-kecanduan-game-online-terhadap-perilaku-remaja-di-mabas-game-center-jal>
- Uno. 2019. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- WHO. 2019. World Health Organization | International Classification of Diseases, 11th Revision (ICD-11). *WHO*.
- 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 *the Relationship of Addiction Playing Online Games With Learning Motivation in Children Age 10-12 Years*. 2(1).