



Hubungan Antara Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama

Fauzan Makatita^a, Lilla Maria^b, Ach. Dafir Firdaus^c

^{abc} Ilmu Keperawatan, STIKES Maharani, Malang

Email: fauzanmakatita25@gmail.com

Abstract

Online games are growing rapidly along with the development of technology that we have encountered in our environment. Online games are one of the entertainment media that can influence the dynamics of education because most of the gamers who are mostly played through computers and cellphones are school students. The negative and positive impacts of playing online games will result in addiction that affects student learning motivation. The positive impact is that students can be creative through online games and students' knowledge of English can progress. This type of research uses the literature method with a literature review using two Google scholar databases and PUBMED. Based on the results of a literature search through publications in two databases with the title "The Relationship Between Online Game Addiction and Learning Motivation in Junior High School Students" Researchers obtained 686 journals of which 423 were from Google Scholar and 263 from PUBMED and then screened so that there were 14 journals to be published. use in literature review research.

Keywords: *game addiction, motivation to learn*

Abstrak

Game online semakin berkembang pesat seiring perkembangan teknologi telah banyak kita temui di lingkungan sekitar kita. *Game online* merupakan salah satu media hiburan yang mampu mempengaruhi suatu dinamika pendidikan dikarenakan sebagian besar peminat permainan yang kebanyakan dimainkan melalui komputer dan hp ini adalah para siswa sekolah. Dampak negative dan positif dari bermain *game online* akan mengakibatkan kecanduan yang mempengaruhi motivasi belajar siswa, Dampak positifnya siswa bisa berkeaktifitas melalui *game online* dan pengetahuan berbahasa inggris siswa bisa mengalami kemajuan. Jenis penelitian ini menggunakan metode literature dengan tinjauan literature menggunakan dua database Google scholar dan PUBMED. Berdasarkan hasil pencarian literature melalui publikasi di dua database dengan judul "Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama" Peneliti mendapatkan 686 jurnal yang mana 423 dari google scholar dan 263 dari PUBMED kemudin di skrining ehingga terdapat 14 jurnal yang akan di pakai dalam penelitian *literature review*.

Kata kunci : kecanduan game, motivasi belajar



PENDAHULUAN

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, *game online* juga mengalami perkembangan yang pesat sehingga penggunaannya semakin banyak terutama pada siswa *Game online* bisa dimainkan oleh lebih dari satu pemain secara bersamaan, dimana saja dan kapan saja menggunakan komputer dan *smartphone* yang didukung dengan koneksi internet (Putra, 2017). Bermain *game online* memberikan rasa penasaran dan kepuasan psikologis sehingga membuat pemain semakin tertarik dalam memainkannya bahkan menyebabkan kecanduan. Kecanduan bermain *game online* sebagai kondisi terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak mampu lepas dari keadaan itu, siswa yang kurang mampu mengontrol dirinya sendiri untuk berhenti bermain *game online* (Masfiah & Putri, 2019).

Siswa yang kecanduan bermain *game online* akan lebih senang menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* dari pada melakukan aktivitas lain seperti belajar. Gejala dari siswa kecanduan bermain *game online* dapat membuat seseorang cenderung egosentris dan mengedepankan individualis (Kurniawan, 2017). Menurut Jannah, Mudjiran & Nirwana (2015), menjelaskan bahwa semakin sering siswa bermain *game online* bisa menyebabkan kecanduan sehingga menurunkan aktivitas sosialisasi dengan lingkungan sekitar dan bisa

menyebabkan motivasi belajar rendah.

Motivasi merupakan dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar. Seseorang melakukan aktivitas belajar karena ada yang mendorongnya, dasar penggerak yang mendorong seseorang untuk belajar berupa motivasi. Semakin besar motivasi seseorang untuk belajar maka semakin besar pula usahayang dilakukannya untuk belajar. Motivasi memiliki pengaruh yang besar terhadap hasil belajar. Semakin tinggi motivasi seseorang untuk belajar maka hasil belajar yang diperoleh juga tinggi. Motivasi melahirkan prestasi dalam belajar. Tinggi rendahnya motivasi selalu dijadikan indikator baik buruknya prestasi belajar seseorang (Djamarah, 2002; Setyowati, 2007)

Motivasi belajar sebagai dorongan siswa untuk membaca dan mengingat seluruh pelajaran yang didapatkan dari berbagai mata pelajaran yang di tempuh sehingga akan meningkatkan pengetahuan dan prestasi siswa. Motivasi merupakan keseluruhan daya penggerak baik dari dalam diri maupun dari luar diri siswa (dengan menciptakan serangkaian usaha untuk belajar) yang menjamin kelangsungan dan memberikan arah untuk rajin belajar (Masfiah & Putri, 2019). Motivasi belajar mampu mengerahkan diri dan mengendalikan perilaku seseorang sehingga menunjukkan nilai ketaatan, kepatuhan, keteraturan, dan ketertiban untuk belajar. Motivasi belajar yang rendah menyebabkan siswa malas untuk belajar karena



tidak adanya dorongan untuk mendapatkan nilai pelajaran yang baik dan sibuk bermain *game online* (Putra, 2017).

Bermain *game online* secara tidak langsung berdampak pada motivasi belajar karena waktu dan tenaga yang dipergunakan banyak dihabiskan untuk bermain dari pada belajar, siswa menjadi malas belajar, menunda tugas, dan bermain *game online* ketika jadwal belajar malam hari (Husna, Normelani & Adyatma 2017). Menurut Jannah dkk (2015) menjelaskan bahwa sebanyak 80% siswa kecanduan bermain *game online* dengan menghabiskan waktu 4 sampai 6 jam sehari sehingga membuat lupa waktu belajar.

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan studi pendahuluan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang kecanduan bermain *game online* pada siswa menengah pertama dengan tujuan untuk mengetahui adanya hubungan antara kecanduan bermain *game online* dengan motivasi belajar pada siswa menengah pertama

METODE

Rangkuman menyeluruh dalam bentuk *literature review* mengenai kecanduan *game online* dengan motivasi belajar pada siswa sekolah menengah pertama. Protokol dan evaluasi dari *literature review* akan menggunakan Prisma *checklist* untuk menentukan penyeleksian studi yang telah ditemukan dan disesuaikan dengan tujuan dari *literature review*.

Literature review yang merupakan rangkuman menyeluruh beberapa studi penelitian yang ditentukan berdasarkan tema tertentu. Pencarian *literature review* dilakukan pada bulan Agustus – September 2020. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder yang diperoleh bukan dari pengamatan langsung tetapi pengamatan melalui jurnal *literature review*, akan tetapi diperoleh dari hasil peneliti yang telah dilakukan oleh penelitian-penelitian terdahulu. Sumber data sekunder yang didapat berupa jurnal baik nasional maupun internasional dengan tema yang sudah ditentukan. Pencarian *literature* dalam *literature review* ini menggunakan dua *database* dengan kriteria kualitas sedang dan rendah, yaitu pubmed dan google scholar

Pencarian artikel atau jurnal menggunakan keyword dan boolean operator (And, Or, Not or And Not) yang digunakan untuk memperluas atau memspesifikasikan pencarian, sehingga mempermudah dalam penentuan artikel atau jurnal yang digunakan. Kata kunci yang digunakan dalam penelitian ini yaitu : Hubungan antara “kecandua *game*” online dengan “motivasi belajar” pada siswa sekolah menengah pertama.

Tabel 1. Analisis PICO

Kriteria	Inklusi	Eksklusi
<i>Population/ problem</i>	Jurnal internasional dan nasional yang berhubungan dengan topik penelitian yakni hubungan antara kecanduan game online dengan motivasi belajar siswa sekolah menengah pertama	Jurnal internasional dan nasional yang tidak berhubungan dengan topik penelitian yakni hubungan antara kecanduan game online dengan motivasi belajar pada siswa sekolah menengah pertama
<i>Intervention</i>	Kecanduan game online dan motivasi belajar siswa menengah pertama	Tidak berkaitan dengan Kecanduan game online dan motivasi belajar siswa menengah pertama
<i>Comparation</i>	Tidak ada faktor pembanding	Tidak ada faktor pembanding
<i>Outcome</i>	Adanya hubungan antara kecanduan game online dengan motivasi belajar pada siswa menengah pertama	tidak ada hubungan antara kecanduan game online dengan motivasi belajar pada siswa menengah pertama

Analisis Kualitas metodologi dalam setiap studi (N=14) dengan *checklist* daftar penilaian dengan beberapa pertanyaan untuk menilai kualitas dari studi. Penilaian kriteria diberi nilai “ya”, “tidak”, “tidak jelas” atau “tidak berlaku”, dan setiap kriteria dengan skor “ya” diberi satu poin dan nilai lainnya adalah nol, setiap skor studi kemudian dihitung dan dijumlahkan. *Critical appraisal* untuk menilai studi yang memenuhi syarat dilakukan oleh para peneliti. Jika skor penelitian setidaknya 50% memenuhi kriteria *critical appraisal* dengan nilai titik *cut-off* yang telah disepakati oleh peneliti, studi dimasukkan kedalam kriteria inklusi.

Peneliti mengecualikan studi yang berkualitas rendah untuk menghindari bias dalam validitas hasil dan merekomendasikan ulasan. artikel yang digunakan dalam *literature review* terdapat 14 Artikel. (Nursalam, 2020)

HASIL

Berdasarkan hasil pencarian literature melalui publikasi di dua *database* Google scholar dan PUBMED dengan judul “Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama” Peneliti mendapatkan 686 arikel yang mana 423 dari google scholar dan 263 dari pubmed yang

sesuai dengan kata kunci tersebut . Hasil pencarian yang sudah didapatkan kemudian diperiksa, terdapat 480 artikel yang tidak sesuai dengan pembahasan sehingga tersisa 206 artikel, Peneliti kemudian

melakukan skrining, jurnal yang tidak sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi di eksekusi sebanyak 192 sehingga di dapatkan 14 jurnal yang akan di pakai dalam penelitian *literature review*

Tabel 2. Hasil analisis Jurnal

Kategori	N	%
Tahun Publikasi		
2015	3	20
2016	2	20
2017	6	45
2018	2	10
2019	1	5
2020	0	0
Total	14	100

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa sebagian besar jurnal yang digunakan publikasi tahun 2017 sebanyak 6 jurnal (45%). Dan empat belas jurnal yang di pakai dalam penelitian diantaranya enam jurnal dari google scholar dan tujuh dari pubmed

PEMBAHASAN

Kecanduan Game Online

Menurut Nahdiatul Husna, E. N (2017) dan Nayanika Singh, K. C. (2015) melakukan penelitian di SMP Kecamatan Banjarmasin Barat. Dan India. menyatakan bahwa Siswa yang keseringan bermain game akan mengalami kecanduan sehingga menghabiskan banyak waktu yang terbuang sia - sia hanya untuk bermain game saja dan tidak melakukan kegiatan serta aktifitas yang lain. karena siswa menganggap game lebih penting dari pada hal lainnya, serta timbulnya rasa emosional pada siswa seperti rasa marah saat mengalami kekalahan ataupun rasa senang saat mengalami

kemenangan menyebabkan siswa ingin terus bermain game. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh Catherine So-Kum Tang, P. Y. (2017). dan Jeroen S. Lemmens, P. a. (2016). Melakukan penelitian di Belanda dan Amerika. Menyatakan bahwa siswa yang kecanduan bisa menghabiskan waktu hampir dua kali lebih banyak, dibandingkan dengan siswa yang tidak mengalami kecanduan. Temuan pada jurnal/artikel yang diteliti oleh Nurul Jannah, M. H. (2015) melakukan penelitian di Universitas Negeri Padang. Menyatakan bahwa siswa yang kecanduan game tidak mampu mengontrol, mengurangi, menghentikan permainan, mengabaikan aktifitas lain sehingga



membuat hubungan sosial dan interaksi mereka dengan keluarga, teman, dan orang disekitarnya menjadi kurang baik serta prestasi akademik dan motivasi belajar menurun dan makin memburuk. Hal yang sama ditunjukkan pada jurnal/artikel yang diteliti oleh Nahdiatul Husna, E. N (2017) melakukan penelitian di SMP kecamatan banjarmasin barat. Menyebutkan bahwa kecanduan bermain games merupakan suatu sikap atau keadaan tertentu yang dilakukan berdasarkan banyaknya waktu yang digunakan untuk bermain games. Hal yang sama juga didapat dari jurnal/artikel yang diteliti oleh Sofi Masfiah, R. V. (2019) melakukan penelitian di SMP Negeri 3 Padalarang. Menyebutkan bahwa siswa yang sudah kecanduan game online mereka akan merasakan senang dan bisa menghilangkan rasa jenuh. Adapun kecanduan menurut jenis kelamin yang di jelaskan Rayna Sariyska, B. L. (2017) melakukan penelitian di Cina. yang menyatakan bahwa, kecanduan game online lebih dominan pada laki laki dari pada perempuan. Penjelas dari Sacip Toker, M. H. (2016). melakukan penelitian di Turki. Menyatakan bahwa, Kecanduan game online dikaitkan dengan stres psikologis dan sosial, seperti nilai akademis yang lebih rendah, waktu tidur yang kurang, aktivitas waktu luang yang terbatas, peningkatan ketidakhadiran di sekolah. Adapun cara untuk mengurangi kecanduan game online dengan cara, pendekatan kognitif perilaku yang diterapkan sebagai

pengobatan pilihan, konseling keluarga. Penelitian dilakukan di Fakultas Kedokteran, Osijek, Kroasia Joško Jurman, V. B. (2017).

Menurut Nahdiatul Husna, E. N (2017) melakukan penelitian di SMP kecamatan banjarmasin barat. Menyatakan bahwa game atau permainan merupakan bentuk kegiatan untuk menghibur diri sendiri serta kegiatan yang bisa menghilangkan rasa bosan dalam melakukan aktivitas keseharian. Seiring perkembangan zaman, game atau permainan pun juga ikut mengalami perubahan. Kemajuan teknologi dan informasi membuat berbagai macam permainan terus berkembang. Salah satu permainan yang banyak diminati yaitu game online. Game online adalah sebuah permainan yang hanya dapat dioperasikan menggunakan koneksi internet. Yang mana keseringan bermain game online dalam waktu yang sangat lama akan mengakibatkan kecanduan.

Menurut Jannah dkk (2015) menjelaskan bahwa Siswa yang keseringan bermain game online dalam jangka waktu yang lama, mereka akan mengalami kecanduan, yang mana tidak mampu mengontrol, mengurangi, menghentikan permainan, mengabaikan aktifitas lain sehingga membuat hubungan sosial dan interaksi mereka dengan keluarga, teman, dan orang disekitarnya menjadi kurang baik, dan memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, duduk terlalu lama, sering terlambat makan, dan sering terpapar pancaran sinar radiasi dari

layar hp dan monitor komputer. Dari dampak negative yang di dapat dari kecanduan game onlie, adapun manfaat dari bermain game online untuk siswa. Yang mana siswa bisa berkreatifitas melalui dunia game online, melatih logika seorang siswa dalam memecahkan masalah, pengenalan teknoligi yang sedang berkembang, kemampuan membaca dan bahasa inggris seorang siswa bisa meningkat.

Motivasi Belajar

Motivasi sangat diperlukan untuk siswa dalam proses belajar, sebab siswa yang tidak memiliki motivasi dalam belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Motivasi menimbulkan gairah, semangat dan merasa senang untuk belajar. Semakin besar motivasi siswa maka semakin besar pula energi yang dimilikinya untuk belajar. Adapun faktor yang mempengaruhi motivasi belajar ialah game online. Games secara tidak langsung berdampak pada motivasi belajar karena waktu dan tenaga yang dipergunakan banyak dihabiskan untuk bermain daripada belajar, siswa menjadi malas belajar, menunda tugas sekolah, dan bermain games ketika proses pembelajaran.

Hasil analisis menunjukkan bahwa secara keseluruhan motivasi belajar Siswa menurun, ini di akibatkan karena siswa hanya memikirkan game dan tidak fokus terhadap mata pelajaran yang di berikan oleh guru di sekolah, Temuan pada jurnal/artikel yang di teliti oleh Sofi Masfiah, R. V.

(2019) dan Regina Van Den Eijnden*, I. K. (2018). melakukan penelitian di SMP Negeri 3 Padalarang. Dan Belanda menyatakan bahwa siswa yang sudah kecanduan game online akan berdampak buruk pada pada prestasinya. Nilai yang siswa dapatkan dari sekolah akan mengakibatkan penurunan ini di sebabkan karena siswa lebih cenderung memikirkan dan fokus terhadap game online di bandingkan dengan pelajarannya di sekolah. Bahkan pemain seolah - olah tidak peduli dengan penurunan nilai - nilai di sekolahnya. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh Putra, N. K. (2017). Melakukan penelitian di Smk Pgri 4 Kediri. Yang menyatakan bahwa motivasi belajar pada siswa akan berkurang karena siswa lebih sering bermain game dan menghabiskan waktunya di bandingkan dengan nilai yang akan di dapatkan dari sekolah, karena dengan game siswa bisa merasakan senang dan bahagia. Hal tersebut bertentangan dengan penjelasan Kasim Hijrat, A. B. (2019) melakukan penelitian di MTS Negeri Kota Kupang. Menyatakan bahwa bahwa rata - rata siswa yang memiliki kecanduan game online sangat tinggi sebanyak 7 orang (88%). Kondisi ini berindikasi bahwa siswa cukup mampu untuk menahan dorongan dalam diri untuk secara terus menerus bermain game online. Hal tersebut juga mengindikasikan bahwa siswa cukup mampu untuk menarik diri dari dunia game online dan siswa cukup mampu untuk mengatur pemakaian waktu

untuk bermain game online, selain itu mereka juga cukup mampu untuk mengatur bagaimana hubungan mereka dengan orang lain dan juga perhatian mereka tentang masalah kesehatan diri.

Menurut Nahdiatul Husna, E. N (2017) motivasi belajar adalah dorongan yang timbul dari dalam diri siswa untuk melakukan sesuatu. Motivasi belajar sendiri sangat penting untuk mewujudkannya tujuan belajar yang baik. Namun, disisi lain banyak godaan yang dapat mengganggu motivasi belajar siswa salah satunya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang pesat sehingga menghasilkan beraneka ragam produk teknologi informasi yang memanfaatkan media visual elektronik atau fasilitas internet seperti komputer, laptop, handphone (HP), dan tab. Teknologi elektronik yang sedang trend dan menyenangkan dikalangan siswa yaitu game online.

Motivasi belajar siswa yang kecanduan game online menjadi rendah. Nilai Mereka di sekolah rendah dikarenakan mereka lebih memilih untuk bermain game online di bandingkan fokus terhadap pelajaran dan tugas - tugas sekolah. Pada saat siswa sudah memainkan game online, siswa lupa waktu untuk belajar, bahkan kadang lupa makan, bersosialisasi dan aktivitas lainnya. Bahkan siswa juga kurang memperdulikan nilai ujiannya yang rendah

Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Motivasi

Belajar Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama

Game online yang kini semakin berkembang pesat seiring perkembangan teknologi kini telah banyak kita temui di lingkungan sekitar kita. Game online sendiri merupakan salah satu media hiburan yang mampu mempengaruhi suatu dinamika pendidikan dikarenakan sebagian besar peminat permainan yang kebanyakan dimainkan melalui komputer dan hp ini adalah para siswa. Tidak sedikit dari para siswa tersebut mendapatkan dampak negatif dan positif dari game online di Sekolah.yang mana dampak negatifnya adalah keseringan bermain game akan mengakibatkan kecanduan dan akan menurunkan motivasi belajar siswa sendiri dan dampak positifnya adalah siswa dapat berkreatifitas melalui dunia game dan komunikasi bahasa inggrisnya bisa meningkat. Temuan pada jurnal/artikel yang diteliti oleh Nurul Jannah, M. H.(2015) melakukan penelitian di Universitas Negeri Padang. menyatakan bahwa, Seseorang mengenal game dimana lama - kelamaan akan merasa kecanduan. Siswa yang kecanduan game lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game sehingga menjadi malas belajar, tidak peduli dengan tugas sekolah, kegiatan bersosialisasi seringkali ditinggalkan sehingga motivasi belajar yang dimilikipun cenderung rendah atau menurun karena siswa lebih cenderung memilih kegiatan bermain yang mengasyikan . Temuan pada jurnal/artikel yang di teliti oleh Bernie S. Fabito, R. L. (2018)



melakukan penelitian di Filipina menyatakan bahwa kecanduan game berpengaruh pada kesehatan fisik dan psikologis siswa. Temuan pada jurnal/artikel yang diteliti oleh Sofi Masfiah, R. V. (2019). Melakukan penelitian di SMP Negeri 3 Padalarang. Menyatakan bahwa siswa yang mengalami kecanduan game online, mereka awal mulanya mengenal game online dari teman sebayanya yang lebih dulu suka memainkan game online, mereka awalnya mengunduh game itu hanya untuk coba - coba tetapi lama kelamaan mereka keasikan untuk memainkan game tersebut sehingga mereka menjadi pecandu game online. Hal ini sejalan dengan temuan beberapa penelitian yang dilakukan oleh Marheni, N. P. (2015), Nurul Jannah, M. H. (2015), (Sofi Masfiah, R. V. 2019). melakukan penelitian di Smp Negeri 1 Kuta, Universitas Negeri Padang, dan di SMP Negeri 3 Padalarang. Menyatakan bahwa kecanduan game online adalah adanya keterikatan dengan game. Siswa yang bermain game online akan berpikir tentang game ketika sedang offline dan kerap kali berfantasi mengenai bermain game ketika mereka seharusnya berkonsentrasi pada hal lainnya. Siswa yang kecanduan game online akan memfokuskan diri pada bermain game dan menelantarkan hal lain seperti tugas sekolah, pelajaran, dan lainnya. Bermain game online menjadi sebuah prioritas yang harus diutamakan. Adapun jenis – jenis game online yang biasa dimainkan antara lain Shooters (22 jam per minggu), game aksi / petualangan

dimainkan lebih dari 18 jam per minggu, dan RPG selama 13 jam per minggu, sedangkan permainan Puzzle hanya dimainkan selama 45 menit per minggu Jeroen S. Lemmens, P. A. Belanda (2016).

Menurut Kasim Hijrat, A. B. (2019). Game online merupakan permainan yang dimainkan melalui beberapa bentuk koneksi internet atau media telekomunikasi. Game online sendiri mempunyai dampak negative dan positif, yang mana jika keseringan bermain game online akan mengakibatkan kecanduan dan berdampak buruk pada motivasi belajar prestasi siswa di sekolah, dampak positifnya adalah kemampuan berbahasa Inggris siswa mengalami kemajuan, game online secara langsung mengajarkan siswa untuk lebih memahami teknologi informasi yang sedang berkembang, dan kemampuan siswa dalam . permainan game online dalam jangka waktu yang sangat lama akan berdampak pada perilaku dan sikap seorang siswa, yang mana siswa akan merasa senang karena game online mempunyai tantangan tersendiri yang bisa membuat rasa penasaran dan ketagihan. Siswa yang sudah ketagihan atau kecanduan akan sulit membedakan waktu bermain dan belajar terutama pada siswa sekolah menengah pertama. yang mana siswa tidak mampu mengontrol, mengurangi, menghentikan permainan, dan mengabaikan aktifitas lain seperti belajar. Sehingga siswa yang sudah kecanduan menyebabkan menurunnya aktifitas belajarnya.



Pandangan siswa yang sudah kecanduan game online berawal dari bermain game online untuk menghilangkan rasa bosan, mencari kesenangan, dan juga menghilangkan rasa bosan. Namun pada akhirnya siswa bermain game dengan durasi waktu yang lama. siswa lebih sering menghabiskan waktu untuk bermain game online dari pada menghabiskan waktu untuk belajar. Sehingga membuat masalah pada penurunan motivasi belajar, konsentrasi belajar, nilai menjadi menurun, dan tidak peduli dengan tugas – tugas yang di berikan oleh guru di sekolah. Serta siswa memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, duduk terlalu lama, sering terlambat makan, dan sering terpapar pancaran sinar radiasi dari layar hp dan monitor komputer.

Siswa yang sudah kecanduan game online sulit untuk berinteraksi dengan orang - orang di sekitar termasuk keluarga, dan siswa lebih suka menutup diri. Kecanduan game online membuat hubungan siswa menjadi renggang dengan keluarga dan teman, karena siswa yang sudah kecanduan game online lebih suka menghabiskan waktunya untuk bermain game dari pada berinteraksi dengan orang banyak.

Dari pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa game online mempunyai dampak negative dan positif. Yang mana keseringan bermain game online akan mengalami kecanduan. Siswa yang sudah kecanduan akan berpengaruh pada motivasi belajar dan prestasi siswa di sekolah. Serta kesehatan

siswa menjadi terganggu karena kurangnya aktifitas fisik dan hubungan antara siswa, keluarga dan orang di sekitar menjadi kurang baik. Adapun dampak positif dari keseringan bermain game online. Yang mana siswa bisa berkeaktifitas melalui dunia game online, melatih logika seorang siswa dalam memecahkan masalah, pengenalan teknologi yang sedang berkembang, kemampuan membaca dan bahasa inggris seorang siswa menjadi meningkat.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian literature review dari 14 jurnal yang di ambil dari google scholar dan pubmed. Tentang hubungan antara kecanduan game online dengan motivasi belajar pada siswa sekolah menengah pertama, peneliti menyimpulkan bahwa :

Ada hubungan antara kecanduan game online dengan motivasi belajar pada siswa Sekolah menengah pertama. Game online sendiri mempunyai dampak positif dan negative. Dampak positifnya antara lain siswa bisa berkeaktifitas melalui dunia game online, melatih logika seorang siswa dalam memecahkan masalah, pengenalan teknologi yang sedang berkembang, kemampuan membaca dan bahasa inggris seorang siswa menjadi meningkat. Dampak negatifnya yang mana siswa yang sudah kecanduan game online bisa berpengaruh pada motivasi dan prestasi belajar siswa. siswa lebih sering menghabiskan waktunya untuk bermain game dari pada belajar dan mengerjakan



pekerjaan rumah yang di berikan oleh guru. siswa yang kecanduan game tidak mampu mengontrol, mengurangi, menghentikan permainan, mengabaikan aktifitas lain sehingga membuat hubungan sosial dan interaksi siswa dengan keluarga, teman, dan orang disekitarnya menjadi kurang baik. serta siswa memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, duduk terlalu lama, sering terlambat makan, dan sering terpapar pancaran sinar radiasi dari layar hp dan monitor komputer

DAFTAR PUSTAKA

- Marheni, N. P. (2015). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana* 2015, Vol. 2, No. 2, 163, 2, 163-171.
- Nahdiatul Husna, E. N. (2017). Hubungan Bermain Games Dengan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama (Smp) Di Kecamatan Banjarmasin Barat. *Halaman* 1-14 Volume 4 No 3 Mei 2017, 1-14.
- Nurul Jannah, M. H. (2015). Hubungan Kecanduan Game Dengan Motivasi Belajar Siswa Dan Konseling. *Received Oktober 11, 2015; Revised Nopember 21, 2015; Accepted December 30, 2015,* 119-2017.
- Putra, N. K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Xi Smk Makatita, dkk., *Hubungan antarakecanduan bermain ...*
- Pgri 4 Kediri Tahun Pelajaran. *Simki-Pedagogia* Vol. 01 No. 07 Tahun 2017 *Issn : Aaaa-Aaaa,* 1-9.
- Sofi Masfiah, R. V. (2019). Gambaran Motivasi Belajar Siswa Yang Kecanduan Game Online. *Vol. 1, No. 7, Januari 2019,* 1-8.
- Bernie S. Fabito, R. L. (2018). Exploring Mobile Game Addiction, Cyberbullying, And Its Effects On Academic Performance Among Tertiary Students In One University In The Philippines. *Proceedings Of Tencon 2018 - 2018 Ieee Region 10 Conference (Jeju, Korea, 28-31 October 2018),* 1859-164.
- Catherine So-Kum Tang, P. Y. (2017). Addiction To Internet Use, Online Gaming, And Online Social Networking Among Young Adults In China, Singapore, And The United States. *Asia Pacific Journal Of Public Health* 1-10 2017 *Apjph,* 1-10.
- Jeroen S. Lemmens, P. A. (2016). Addictive Online Games Examining The Relationship Between Game Genres And Internet Gaming Disorder. *Volume 00, Number 00, 2016,* 1-7.
- Joško Jurman, V. B. (2017). Internet And Video Games Addiction. *Soc. Psihijat. Vol. 45 (2017) Br. 1, Str. 36-42.*
- Nayanika Singh, K. C. (2015). Internet Addiction, Mental Health And Academic Performance Of School



Students/Adolescents.

*Volume 2, Issue 3, Paper Id:
B00352v2i32015, 98-108.*

- Rayna Sariyska, B. L. (2017). Individual Differences In Implicit Learning Abilities And Impulsive. *Addictive Behaviors Reports 5 (2017) 19–28, 19-28.*
- Regina Van Den Eijnden*, I. K. (2018). The Impact Of Heavy And Disordered Use Of Games And Social Media On Adolescents' Psychological, Social, And School Functioning. *Journal Of Behavioral Addictions 7(3), Pp. 697–706 (2018).*
- Sacip Toker, M. H. (2016). Antecedents And Consequences Of Game Addiction. *Komputer Dalam Perilaku Manusia 55 (2016) 668–679.*
- Kasim Hijrat, A. B. (2019). Pengaruh Kecanduan game online terhadap motivasi belajar siswa kelas VII Mts Negeri Kota Kupang. *Jurnal Pendidikan Islam Volume 1 No 2 Desember 2019, 1, 37 - 48.*