

**MOTIVASI BELAJAR REMAJA YANG KECANDUAN *GAME*
*ONLINE***



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata
I pada Jurusan Psikologi Fakultas Psikologi**

Oleh:

GAMA AYUNINGTYAS HADI PUTRI

F 100 150 013

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2020**

HALAMAN PERSETUJUAN

MOTIVASI BELAJAR REMAJA YANG KECANDUAN *GAME ONLINE*

PUBLIKASI ILMIAH

Oleh:

GAMA AYUNINGTYAS HADI PUTRI

F 100 150 013

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen

Pembimbing



Prof. Dr. Kumaidi, MA, Ph.D.

NIDN. 00240307

HALAMAN PENGESAHAN

MOTIVASI BELAJAR REMAJA YANG KECANDUAN *GAME ONLINE*

OLEH:

GAMA AYUNINGTYAS HADI PUTRI

F 100 150 013

Telah Dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Psikologi
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada Hari Senin, 20 Januari 2020
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

1. Prof. Dr. Kumaidi, MA, Ph.D
(Ketua Dewan Penguji)
2. Dra. Yayah Khisbiyah, M.A., Psikolog
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Siti Nurina Hakim, S.Psi., M.Si, Psikolog
(Anggota II Dewan Penguji)


(.....)


(.....)


(.....)



Dekan,

(Susatyo Yuwono., S.Psi., M.Si., Psikolog)

NIK/NIDN.838/0624067301

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 20 Januari 2020

Penulis,



GAMA AYUNINGTYAS HADI PUTRI

F 100 150 013

MOTIVASI BELAJAR REMAJA YANG KECANDUAN *GAME ONLINE*

Abstrak

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 dan berimbas pada motivasi belajarnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui motivasi belajar remaja yang kecanduan game online. Data diperoleh dari empat informan dengan kriteria yang telah ditetapkan, yaitu remaja yang kecanduan game online, total bermain game online ± 5 jam dalam sehari, dengan usia 13-18 tahun yang berjenis kelamin laki-laki. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah wawancara dan observasi. Adapun hasil penelitian tersebut bahwa informan tetap memiliki motivasi belajar yaitu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dan akan belajar ketika ada ujian walaupun keempat informan memiliki intensitas bermain game online selama ± 5 jam dalam sehari.

Kata Kunci : motivasi belajar, kecanduan game online

Abstract

Nowadays online games are one of the most popular games by everyone, including teenagers who are studying at school becoming addicted to playing online games and impacting their learning motivation. The purpose of this study was to determine the learning motivation of adolescents who are addicted to online games. Data were obtained from four informants with predetermined criteria, namely adolescents who are addicted to online games, total online game play ± 5 hours a day, with ages 13-18 years who are male. This study uses a qualitative approach, data collection techniques used in this study are interviews and observation. The results of this study that the informants still have the motivation to learn that is doing the tasks given by the teacher and will learn when there is an exam even though the four informants have the intensity of playing online games for ± 5 hours a day.

Keywords: learning motivation, addicted online game

1. PENDAHULUAN

Di era *millenial* saat ini teknologi semakin berkembang pesat terdapat pula fitur yang menarik dan cukup berkembang dalam media internet salah satunya adalah *game*. Menurut Ng & Hastings (2005) pemain *game* secara *online* lebih menyenangkan dan memuaskan dari pada bermain game secara *offline*. *Game*

online merupakan permainan berbasis dalam jaringan / daring (*online*) yang disediakan oleh produsen *game*, dalam bentuk aplikasi permainan maupun melekat pada browser atau server tertentu. *Game online* dapat dimainkan menggunakan perangkat komputer, konsol game atau ponsel yang terhubung dengan jaringan internet secara aktif (Luthfiwati, 2018). Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) total pengguna internet di Indonesia tahun 2018 mencapai 171,17 juta jiwa atau sekitar 64,8 persen dari total populasi negara ini. Pengguna internet yang berusia 10-14 tahun menduduki peringkat ke 6 yaitu sebesar 66,2 persen sedangkan remaja yang berusia 15-19 tahun menduduki peringkat pertama yaitu sebesar 91 persen.

Menurut Kuss (2011) dalam beberapa tahun terakhir, penelitian tentang kecanduan *game online* telah meningkat baik dalam kuantitas maupun kualitas, penelitian pertama mengungkapkan bahwa *game online* merupakan masalah bagi seorang remaja. Karena seorang remaja mengalami peralihan menjadi dewasa, dimana pada masa tersebut biasanya dinamakan dengan masa stres karena remaja saat ini dibuat bingung dengan perubahan – perubahan yang dihadapi. Remaja juga dapat mengalami stres dan bosan dengan proses pembelajaran yang ada di sekolah, untuk mengusir kepenatan atau sekedar melakukan refreshing otak setelah melaksanakan aktivitas sehari – hari remaja memilih untuk beralih ke *game online*.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Edrizal (2018) tentang Pengaruh Kecanduan Siswa Terhadap *Game online* (Studi tentang Kebiasaan Siswa Bermain *Game online*) di SMP N 3 Teluk Kuantan bahwa dampak yang muncul karena kecanduan bermain *game online* bagi para siswa yang kecanduan antara lain : Lebih banyak menghabiskan waktu di depan komputer atau warnet dengan durasi yang lebih lama, waktu untuk bermain *game online* lebih banyak sehingga dapat melupakan waktu mereka untuk belajar, kurang perhatian terhadap kondisi kesehatan tubuh mereka (begadang), menimbulkan rasa malas untuk sekolah dan penurunan nilai di sekolah.

Kecanduan game secara tidak langsung mempengaruhi proses belajar anak, salah satunya motivasi belajar. Motivasi belajar sangat di perlukan dalam proses belajar, sebab seseorang yang tidak memiliki motivasi dalam belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Motivasi menimbulkan gairah semangat dan merasa senang untuk belajar. Semakin besar motivasi seseorang maka semakin besar pula energi yang dimilikinya untuk belajar (Sadirman, 2014).

Menurut Suryabrata (2006) Motivasi adalah keadaan dalam pribadi individu yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu dalam mencapai tujuan. Menurut Suryabrata (2006) terdapat beberapa aspek dalam motivasi belajar, yaitu: a) sifat ingin tahu, adanya kehendak untuk menyelidiki dunia secara luas, b) sifat kreativitas, adanya daya cipta di dalam diri manusia dan kehendak selalu maju, c) simpati, adanya kehendak untuk mendapatkan rasa simpati dari orang – orang terdekat (orang tua, guru, serta teman – temannya), d) optimis, adanya kehendak mengubah ketidak berhasilan di masa lalu menjadi lebih baik melalui usaha yang baru, e) rasa aman, adanya kehendak mendapatkan rasa aman apabila menguasai materi pelajaran, f) penghargaan, adanya hadiah atau hukuman sebagai akhir belajar, sesuatu perbuatan yang dilakukan dengan baik pasti akan mendapat ganjaran yang baik dan sebaliknya.

Menurut Uno (2009) terdapat dua faktor dalam motivasi belajar, yaitu: a) faktor intrinsik, yaitu hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan kebutuhan belajar, serta harapan akan cita – cita, b) faktor ekstrinsik, yaitu adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Menurut Lemmens, dkk (2009) ciri – ciri seseorang mengalami kecanduan terhadap *game online* yaitu: a) Berpikir tentang bermain *game online* sepanjang hari (*Salience*), b) waktu bermain *game online* yang semakin meningkat (*Tolerance*), c) bermain *game online* untuk melarikan diri dari masalah (*mood modification*), d) kembali bermain *game online* setelah lama tidak bermain (*relapse*), e) merasa buruk jika tidak dapat bermain *game online* (*withdrawal*), f) bertengkar dengan orang lain karena bermain *game online* secara berlebihan (*conflict*), g) Mengabaikan kegiatan lainnya (*problems*). Lalu menurut Young

(1998) jika seseorang yang kecanduan game online akan menggunakan waktu selama 39 jam dalam seminggu untuk bermain game online. Tujuan dari penelitian ini guna mengetahui motivasi belajar remaja yang kecanduan *game online*.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Informan dalam penelitian ini merupakan 4 orang dengan 2 SMP, 1 SMA dan 1 SMK yang kecanduan *game online*. Teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini ialah *purposive sampling* dengan kriteria: a) Remaja yang kecanduan *game online*, b) total bermain *game online* ± 5 jam dalam sehari, dan c) berusia 13 – 18 tahun.

Tabel 1. Informan penelitian

No	Nama	Jenis Kelamin	Umur	Durasi	Pendidikan	Kelas	Prestasi Akademik
1	RDS	Laki – laki	16 tahun	± 5 jam	SMK	1	Rangking 19 dari 35 siswa
2	ARP M	Laki – laki	14 tahun	± 6 jam	SMP	2	Rangking 22 dari 31 siswa
3	MAB	Laki – laki	15 tahun	± 6 jam	SMA	1	Rangking 16 dari 25 siswa
4	DD	Laki – laki	15 tahun	± 6 jam	SMP	3	Rangking 10 dari 30 siswa

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara dan observasi. Ada 6 langkah analisis data diantara lain: a) Mengolah data dan menginterpretasikan data untuk dianalisis, b) Membaca keseluruhan data, c) Menganalisis lebih detail dengan mengkode data, d) Menerapkan proses coding untuk mendeskripsikan *setting*, individu-individu, kategori dan beberapa tema yang akan dianalisis, e) Menunjukkan bagaimana deskripsi dan beberapa tema ini akan disajikan kembali di dalam sebuah narasi atau laporan kualitatif, f) Menginterpretasi atau memaknai data yang diperoleh.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui motivasi belajar pada remaja yang kecanduan *game online*. Pembahasan mencakup tentang bagaimana rasa ingin tahu remaja untuk menyelidiki dunia secara luas dan mendorong seseorang untuk belajar, kemampuan kreativitas untuk menciptakan sesuatu yang baru karena adanya dorongan untuk lebih maju dan lebih baik dalam kehidupannya, bagaimana remaja mendapatkan rasa simpati dari orang – orang terdekat, bagaimana optimis remaja untuk mencapai hasil yang lebih baik, bagaimana kehendak mendapatkan rasa aman apabila menguasai materi pelajaran dan bagaimana remaja mendapatkan penghargaan dari orang terdekat.

Keempat informan merupakan remaja yang kecanduan game online, informan RDS bermain selama ± 5 jam dalam sehari, subjek mulai bermain setelah pulang sekolah hingga malam, sedangkan ketiga informan yaitu ARPM, MAB dan DD bermain selama ± 6 jam dalam sehari, ketiga informan mulai bermain setelah pulang sekolah hingga malam. Kecanduan *game online* memiliki dampak negatif pada keempat informan yaitu menjadi malas belajar sehingga mendapatkan nilai jelek, informan sering menunda aktivitas yang lain seperti makan dan sholat dan kurang tidur. Selain itu terdapat dampak positif dari informan ARPM bahwa *game online* dapat melatih otak, mengatur strategi dan kompak bersama teman.

Kecanduan game online mempengaruhi motivasi belajar terutama pada keempat informan. Di dalam motivasi belajar terdapat beberapa aspek menurut Suryabrata (2006), yaitu 1) sifat ingin tahu, 2) kreativitas, 3) simpati, 4) optimis, 5) rasa aman, 6) penghargaan.

Aspek pertama dari motivasi belajar menurut Suryabrata (2006) yaitu adalah sifat ingin tahu merupakan mendorong seseorang untuk belajar dan mencari tahu materi yang belum dipahami. Hal ini sesuai dengan wawancara yang telah dilakukan pada keempat informan, jika ada materi yang kurang dipahami informan RDS akan *searching* di *google* dan bertanya pada teman, lalu informan ARPM dan MAB akan bertanya pada teman dan gurunya, sedangkan informan DD tidak peduli jika ada materi yang kurang dipahami, untuk menunjukkan

keingin tahunnya kedua informan RDS dan ARPM yang lebih senang mengerjakan soal – soal yang belum pernah diajarkan oleh guru. Namun berbeda dengan informan MAB dan DD tidak pernah mengerjakan soal – soal yang belum pernah diajarkan oleh guru.

Aspek kedua dari motivasi belajar menurut Suryabrata (2006) yaitu sifat kreativitas, adanya daya cipta didalam diri manusia dan kehendak selalu maju sehingga menciptakan sesuatu yang baru. Dari hasil wawancara yang didapatkan, terdapat persamaan yang dilakukan dari seluruh informan jika mendapatkan tugas yang sulit subjek RDS, ARPM, MAB dan DD akan mencari di google, membaca buku dan bertanya pada teman. Selain itu ketiga subjek akan bermain *game online* ketika merasa bosan saat belajar.

Aspek ketiga dari motivasi belajar menurut Suryabrata (2006) yaitu simpati, merupakan cara mendapatkan rasa simpati dari orang – orang terdekat seperti orang tua, guru dan teman. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara yang didapatkan bahwa informan RDS, ARPM dan MAB agar tidak lalai mengerjakan tugas dari guru akan mengecek grup WA dan saat guru sedang menjelaskan ketiga informan akan mendengarkan namun terkadang informan bercanda dengan temannya. Berbeda dengan informan DD yang ketika guru sedang menjelaskan materi informan tidak pernah memperhatikannya dan hanya akan memperhatikan jika guru yang menjelaskan guru yang tegas.

Aspek keempat dari motivasi belajar menurut Suryabrata (2006) yaitu optimis adanya kehendak mengubah ketidak berhasilan dimasa lalu menjadi lebih baik melalui usaha yang baru. Dari hasil wawancara yang didapatkan bahwa informan RDS, ARPM, MAB dan DD memiliki cara untuk meyakinkan diri sendiri untuk meningkatkan belajar agar menjadi lebih baik lagi yaitu semangat belajar dan akan terus mempertahankan nilai – nilainya. Selain informan RDS juga akan mengatur waktu antara belajar dan bermain *game online* dan subjek DD akan mencoba untuk tidak mencontek temannya jika mengerjakan ujian.

Aspek kelima dari motivasi belajar menurut Suryabrata (2006) yaitu rasa aman adanya kehendak mendapatkan rasa aman apabila menguasai materi

pelajaran. Dari hasil wawancara yang didapatkan keempat informan lebih menyukai cara belajar yang sama yaitu dengan belajar kelompok karena menurut mereka belajar kelompok dapat saling bertukar pikiran dan dapat menyelesaikan masalah bersama – sama. Dua informan yaitu RDS dan ARPM menyukai situasi belajar yang sepi, sedangkan informan MAB menyukai situasi belajar yang ramai maupun sepi sesuai dengan materi yang dipelajari. Berbeda dengan yang lain, informan DD lebih nyaman belajar dengan mainan *handphone*.

Aspek keenam dari motivasi belajar menurut Suryabrata (2006) yaitu penghargaan, merupakan hadiah atau hukuman sebagai akhir belajar, sesuatu yang dilakukan dengan baik pasti akan mendapatkan ganjaran yang baik dan sebaliknya. Dari hasil wawancara yang didapatkan bahwa informan RDS, ARPM dan MAB jika mendapatkan nilai jelek orang tua informan akan menasihati untuk lebih giat belajar dan meningkatkan nilainya, sedangkan informan DD jika mendapatkan nilai jelek akan dimarahi oleh orang tuanya. Usaha yang dilakukan informan ARPM ketika mendapatkan nilai belajar yang belum memuaskan yaitu bertanya kepada temannya, sedangkan yang dilakukan informan MAB akan mencatat poin – poin tertentu. Informan DD merasa puas dengan hasil prestasinya jika ia mencontek. Kemudian respon keempat orang tua informan ketika informan mendapat nilai bagus yaitu dengan memberikan ucapan selamat, mensupport dan memberi hadiah. Berdasarkan hasil wawancara ditemukan keunikan dalam penelitian ini yang mengatakan bahwa ketika sedang bermain game online mereka merasa sibuk dan asik dengan permainannya sehingga sampai lupa waktu dan menunda – nunda kewajibannya sebagai pelajar yaitu belajar. Informan mengatakan ketika bermain game tidak dapat di *pause* atau dijeda hal tersebut membuat informan tidak ingin untuk belajar.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diungkapkan pada penelitian ini, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa keempat informan tetap memiliki motivasi belajar yaitu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dan

akan belajar ketika ada ujian walaupun keempat informan memiliki intensitas bermain game online selama ± 5 jam dalam sehari. Selain itu mereka akan mendapatkan dampak – dampak negatif dari hal tersebut seperti menunda pekerjaan – pekerjaan lainnya dan malas belajar sehingga informan sering kali ketinggalan pelajaran dan sering mendapatkan nilai jelek. Kemudian terdapat beberapa cara yang dilakukan informan RDS dan ARPM ketika ia mencari tahu materi yang belum dipahami yaitu bertanya kepada teman dan gurunya, sedangkan informan MAB dan DD mengatasi hal tersebut dengan cara mencoba mengerjakan soal yang belum pernah diberikan oleh gurunya dengan melihat materi dibuku.

Lalu keempat informan RDS, ARPM, MAB dan DD memiliki cara yang dilakukan ketika mendapatkan tugas yang sulit yaitu dengan cara *googling*, membaca buku dan bertanya kepada teman. Kemudian cara yang dilakukan informan untuk menarik perhatian orang – orang terdekatnya yaitu informan RDS, ARPM dan MAB selalu memperhatikan gurunya saat menjelaskan materi selain itu mereka juga akan membuat orang tuanya bangga dengan berusaha rajin belajar dan mengembangkan bakat yang dimiliki.

Selanjutnya keempat informan memiliki cara belajar yang sama yaitu dengan belajar kelompok, dua informan RDS dan ARPM menyukai situasi belajar yang sepi sedangkan informan MAB menyukai situasi belajar yang ramai. Berbeda dengan yang lain informan DD lebih nyaman dengan bermain *handphone*. Kemudian hal yang dilakukan ketiga informan ARPM, MAB, DD ketika mendapat nilai jelek yaitu memperbaikinya dengan cara lebih giat belajar, mengurangi *game online*, mencatat poin – poin materi yang penting. Kemudian ketiga respon orang tua informan ketika anaknya mendapat nilai yang jelek akan menasehati untuk lebih giat belajar dan meningkatkan nilai belajarnya. Sebaliknya jika informan mendapat nilai bagus respon orang tua mereka akan memberi pujian dan memberikan hadiah.

Peneliti memberikan saran kepada informan penelitian hendaknya berupaya untuk mengurangi bermain *game online* karena dapat berdampak buruk bagi

remaja tersebut, baik dampak negatif secara fisik maupun sosial. Para remaja dapat mengisi waktu luang dengan berbagai hal – hal positif lainnya seperti kegiatan ekstrakurikuler disekolah. Peneliti juga memberikan saran untuk orang tua hendaknya diharapkan mampu memberikan pengawasan secara lebih intensif terhadap para remaja, sehingga mereka tidak banyak menghabiskan banyak waktu luangnya untuk bermain *game online*. Orang tua juga disarankan untuk tidak memberikan uang saku berlebihan kepada anaknya dan memberikan fasilitas seperti komputer dan *handphone*, karena dapat disalah gunakan untuk bermain *game online*. Selain itu saran untuk peneliti selanjutnya Diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai motivasi belajar pada remaja yang kecanduan *game online*. Peneliti memperbolehkan menggunakan hasil penelitian ini untuk penelitian lanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- APJII. (2018). Penetrasi dan Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2018. Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Interet Indonesia.
- Edrizal. (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), 1001-1008.
- Kuss, D.J & Griffiths, M.D. (2011). *Excessive online social networking: Canadolescents become addicted to Facebook?, Education and Helath*. 29, (4), 68-71.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95.
- Luthfiwati, S. (2018). Memahami Kecanduan *Game online* Melalui Pendekatan Neurobiologi. *Journal of Psychology*, 1(1), 1-16.
- Masya, H., & 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. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 3(2), 153 – 169.
- Ng, B. D., & Wiemer-Hastings, P. (2005). Addiction to the Internet and online gaming. *Cyberpsychology & Behavior*, 8(2), 110–113.
- Sadirman, A.M. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Suryabrata, S. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Uno, Hamzah. B. (2009). *Teori Motivasi dan Pengukuran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Weinstein, A.M. (2010). Computer & Video Game Addiction, A Comparison between Game Users and Non-Game Users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, vol. 36, p. 268–276.

Young, K. S. (1998). *Caught in The Net: How to Recognize The Signs of Internet Addiction and a Winning Strategy for Recovery*. John Wiley & Sons.