

Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Motivasi Belajar Pada Remaja: *Literature Review*

Karmila^{1*}, Arief Budiman², Maridi Marsan Dirdjo³

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur, Samarinda, Indonesia.

*Kontak Email: kmila828@gmail.com

Diterima:19/07/21

Revisi:16/10/21

Diterbitkan: 19/04/22

Abstrak

Tujuan studi: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan bermain *gameonline* dengan motivasi belajar pada remaja.

Metodologi: Desain penelitian ini menggunakan metode *literature review* terkait keadaan pandemi Covid-19 yang membatasi peneliti dalam pengambilan data. Database yang digunakan terkait sumber referensi kecanduan *game online* dengan motivasi belajar pada remaja adalah database Cendikiawan atau Google Scholar, ProQuest, dan Pubmed yang terdiri dari lima jurnal nasional dan sepuluh jurnal internasional.

Hasil: Berdasarkan dari studi literature review ini menunjukkan dari 15 jurnal yang telah di review dapat disimpulkan bahwa: 1) Remaja mengalami kecanduan *game online* yakni dengan rata-rata rentang kategori tinggi yakni 61,50% dan rendah 38,50%, 2) Remaja memiliki motivasi belajar yang bervariasi sebab memiliki kemampuan dan pola pikir yang berbeda-beda, dengan rata-rata rentang yakni kategori tinggi 60,26% dan rendah 39,74%, 3) Terdapat hubungan yang negatif terhadap kecanduan *game online* dengan motivasi belajar yakni semakin tinggi tingkat kecanduan *game online* maka motivasi belajar akan rendah. Remaja yang mengalami motivasi belajar yang menurun dalam proses pembelajaran membuatsemangat berkurang.

Manfaat: Diharapkan penelitian ini dapat memberikan ilmu dan pengetahuan serta menambah wawasan yang mengedukasi berkenaan dengan hubungan kecanduan *game online* dengan motivasi belajar pada remaja.

Abstract

Purpose of study: This study aims to determine the relationship between addiction to playing online games with learning motivation in adolescents.

Methodology: This research design uses a literature review method related to the Covid-19 pandemic which limits researchers in data collection. The database used for reference sources for online game addiction with learning motivation in adolescents is the Scholar database or Google Scholar, ProQuest, and Pubmed which consists of five national journals and ten international journals.

Results: Based on this literature review study, it can be concluded that from 15 journals that have been reviewed, it can be concluded that: 1) Teenagers are addicted to online games with an average range of high categories, namely 61.50% and low 38.50%, 2) Teenagers have varied learning motivations because they have different abilities and mindsets, with an average range of 60.26% high and 39.74% low, 3) There is a negative relationship between online game addiction and learning motivation, namely the more If the level of online game addiction is high, the learning motivation will be low. Adolescents who experience decreased learning motivation in the learning process make their enthusiasm lessen.

Applications: It is hoped that this research can provide knowledge and knowledge and add educational insights regarding the relationship between online game addiction and learning motivation in adolescents.

Kata kunci: Kecanduan Game Online, Motivasi Belajar, Remaja

1. PENDAHULUAN

Pada perkembangan saat ini terutama ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berkembang pesat yang menghasilkan banyak manfaat dan kemudahan bagi kita. Salah satu kemudahan yang kita dapat adalah mengakses internet. Dari internet kita mendapat manfaat mulai dari ilmu pengetahuan, pendidikan dan hiburan. Salah satu manfaat hiburan ini yaitu *game online*. *Game online* adalah bentuk hiburan yang banyak dikenal dari usia, jenis kelamin, dan budaya. Masyarakat banyak menyukai *game online* mulai anak-anak, remaja, maupun dewasa. Penggunaan *game online* dengan berlebihan akan berdampak negatif sehingga timbul masalah, di antaranya tidak mampu mengontrol waktu, kurang peduli dengan kegiatan sosial, motivasi belajar dan prestasi akademik menurun, serta menurunnya kesehatan (Ghuman & Griffiths 2012).

Kemudian dapat dilihat dari beberapa aspek terkait dampak negatif *game online* yaitu: 1) aspek akademik yang dapat menurunkan prestasi sekolah dan motivasi belajar, 2) aspek kesehatan yang dapat menurunkan kesehatannya, melemahnya stamina tubuh akibat aktivitas fisik yang kurang, dan terganggu pola tidur, 3) aspek sosial yang akan bersikap tidak ingin bersosialisasi pada keluarga, teman serta masyarakat, 4) aspek psikologis yang mengakibatkan remaja bersikap emosional, mudah berkata kasar dan kotor, marah, dan cemas (Novrialdy, 2019).

Verizon mencatat pengguna *video game* meningkat 75% selama jam sibuk. Melansir *Tech Crunch*, plat distribusi *game Steam* mencatat rekor pengguna game dengan lebih dari 20 juta pengguna pada 16 Maret 2020. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mencatat salah satu bentuk hiburan yang banyak dipilih masyarakat di masa pandemi Covid-19 adalah bermain *game online* sebesar 16,5%. Bahkan, berdasarkan data yang didapatkan dari Laporan *Newzoo Global Games Market* tahun 2020 yaitu jumlah pendapatan dari *mobile gaming* secara global bertambah sebesar 13%. Berdasarkan data dari Statista ada 50,8 juta pengguna *mobile game* di 2020. Hal tersebut tidak lepas dari imbas kebijakan *work from home* (WFH) dan belajar di rumah.

Dari hasil studi pendahuluan kami pengguna *game online* di *game center* kota Samarinda rata-rata usia pengguna game online berkisar antara 7-27 tahun, waktu yang mereka habiskan untuk bermain game online yaitu 5 hingga 12 jam per hari bahkan dari beberapa orang tersebut ada yang mengingap untuk menghabiskan waktunya dalam memainkan *game*. Remaja yang sering berkunjung di beberapa *game center* Samarinda mengatakan mengetahui *game online* dari teman-temannya, mulanya mengunduh *game* tersebut hanya penasaran untuk mencoba namun setelah asik memainkan *game* mereka menjadi kecanduan. Menurut mereka selama ini bermain *game online* sangat berpengaruh pada kegiatan aktivitas sehari-hari, karena saat bermain *game* mereka menjadi lupa waktu dengan waktunya tidur, belajar, makan serta berkumpul dengan keluarga.

Disamping itu nilai mereka disekolahpun rendah sebab lebih tertarik dengan dunia *game online*. Jika sudah bermain, mereka akan lupa waktu belajar, waktu makan, bersosialisasi dan aktivitas lainnya serta mereka juga kurang memedulikan nilai ujiannya yang rendah. Dari hal tersebut maka timbullah kekhawatiran mengenai dampak yang dihasilkan dari permainan *game online*. Sehingga dapat berakibat pada prestasi dan motivasi belajar, relasisosial, bahkan kesehatan.

2. METODOLOGI

Desain penelitian ini menggunakan metode *literature review* terkait keadaan pandemi Covid-19 yang membatasi peneliti dalam pengambilan data. Studi Literatur (*literature review*) merupakan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan mengumpulkan sejumlah buku-buku, jurnal, artikel yang berkaitan dengan masalah dan tujuan penelitian. Teknik ini dilakukan dengan tujuan untuk mengungkapkan berbagai teori-teori yang relevan dengan permasalahan yang sedang dihadapi/diteliti sebagai bahan rujukan dalam pembahasan hasil penelitian. Penelitian menggunakan pencarian melalui database Cendikiawan atau Google Scholar, ProQuest, dan Pubmed yang terdiri dari lima jurnal nasional dan sepuluh jurnal internasional dengan kata kunci dalam penelitian ini adalah “Kecanduan Game Online AND Motivasi Belajar”, “*Game Online Addiction AND Motivation To Learn*”.

3. HASIL DAN DISKUSI

3.1 Hasil

Tabel 1 Hasil Literature Review

No	Penulis	Tahun	Nama Jurnal, Volume, Angka	Judul Artikel	Metode (Desain, Sampel, Variabel, Instrumen, Analisis)	Hasil Penelitian	Databased
1	Nurul Jannah, Mudjiran & Herman Nirwana	2015	Konselor, Volume 4, Number 4	Hubungan Kecanduan <i>Game</i> dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling.	D= Deskriptif korelasional. S= 266 siswa V= Kecanduan game online, motivasi belajar siswa dan implikasinya terhadap bimbingan dan konseling I= kuesioner A= Teknik statistik deskriptif dan <i>Product Moment Correlation</i> menggunakan program SPSS (<i>Statistical Product and Service Solution</i>)	Hasil analisis hubungan antara kecanduan <i>game</i> dengan motivasi belajar diperoleh dari jumlah data sebanyak N=266 bahwa koefisien korelasi <i>game</i> dengan motivasi belajar yaitu sebesar $r_{xy} = -0.301$ dengan signifikansi sebesar 0,000. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan <i>game</i> dengan motivasi belajar siswa.	Google Scholar
2	Nahdiatul Husna, Ellyn Normelani, Sidharta Adyatma	2017	JPG (Jurnal Pendidikan, Geografi), Volume 4, Nomor 3	Hubungan Bermain <i>Games</i> Dengan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Di Kecamatan Banjarmasin Barat.	D= Deskriptif statistik. S= 313 siswa. V= Motivasi belajar siswa I= Metode observasi dan metode angket (kuesioner) A= Korelasi <i>product moment</i> .	Terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain <i>games</i> dengan motivasi belajar yang ditunjukkan dari koefisien korelasi sebesar 0,6733 lebih besar dari rtabel 5% dan 1% sebesar 0,1128 dan 0,1478, yang artinya semakin tinggi intensitas bermain <i>games</i> maka motivasi belajar semakin rendah dan semakin rendah intensitas bermain <i>games</i> maka motivasi belajar semakin tinggi.	Google Scholar
3	Elizabeth Theresia, Octa	2019	Psyche: Jurnal Psikologi	Hubungan Kecanduan Bermain <i>Game</i>	D= Pendekatan studi potong lintang <i>cross sectional</i> .	Didapatkan angka koefisien sebesar 0.999 dengan P value	Google Scholar

	Reni Setiawati Ni Putu sudiadny ani		Universitas Muhammadiyah Lampung, Volume 1, Nomor 2	<i>Online Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Smp Di Kota Bandar Lampung Tahun 2019</i>	S= 546 responden V= Kecanduan game online dan motivasi belajar siswa I= Kuesioner A= bivariat dengan uji <i>Rank Spearman's</i>	0.000<0.05 sehingga <i>P value</i> < α dan Ha diterima. Nilai korelasi $r = -0.999$, artinya kekuatan korelasi sangat kuat dan tanda negatif menunjukkan adanya hubungan yang tidak searah, artinya semakin tinggi tingkat kecanduan bermain <i>game online</i> maka semakin rendah tingkat motivasi belajar, demikian sebaliknya.	
4	Kasim Hijrat, Ahman Bin Sainudin	2019	Al Manar: Jurnal Pendidikan Islam Volume 1 Nomor 2	Pengaruh Kecanduan <i>Game Online</i> Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII MTs Negeri Kota Kupang	D= pendekatan kuantitatif S= 88 siswa V= Kecanduan game online dan motivasi belajar I= Kuesioner A= Uji deskriptif dan uji statistic dengan analisis regresi sederhana	Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kecanduan <i>game online</i> siswa MTs Negeri Kota Kupang terbilang tinggi. Ditandai dengan banyaknya siswa yang tergolong dalam kategori tinggi sebanyak 49% dan sisanya cukup tinggi dan rendah. Motivasi belajar siswa terbilang baik terlihat dari banyaknya siswa yang dalam kategori memiliki motivasi baik sebanyak 47% dan sisanya sangat baik dan cukup baik. Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa nilai signifikan lebih besar dari probabilitas (0,435>0,05). Sehingga dapat disimpulkan bahwa kecanduan <i>game online</i> tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di MTs di Kota Kupang.	Google School ar
5	Ria Susanti Johan	2019	Research and Developmen	Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Minat Untuk	D=Korelasional S= 45 peserta didik dalam satu kelas.	Hasil perhitungan uji korelasi variabel x dan y yang berkaitan	Google School ar

			t Journal Of Education Vol. 5 No. 2	Belajar Peserta Didik Kelas X Di Ma Al Hidayah Depok	V= Game online dan minat belajar I= Kuesioner A=	tinggi dan positif (r = 0,611) antara <i>game online</i> terhadap minat belajar peserta didik. Jika pengaruh <i>game online</i> meningkat dikalangan peserta didik, maka minat belajar akan menurun. Begitu juga sebaliknya. Berdasarkan hasil penelitian koefisien determinasi, kontribusi <i>game online</i> dengan minat belajar peserta didik sebesar 37,33%, sedangkan sisanya 62,67% dipengaruhi oleh faktor lain seperti halnya faktor lingkungan sekitar, faktor individu, faktor keluarga, dan lain sebagainya.	
6	Yasin DEMİR, Mustafa KUTLU	2018	International Online Journal of Educational Sciences 10 (5)	Relationships among Internet Addiction, Academic Motivation, Academic Procrastination and School Attachment in Adolescents Hubungan antara Kecanduan Internet, Motivasi Akademik, Penundaan Akademik dan Kelekatan Sekolah pada Remaja	D= relasional S= 689 (383 perempuan, 306 laki-laki) remaja V= motivasi akademik, prokrastinasi akademik dan tingkat keterikatan sekolah. I=Young internet Addiction Test- Short Form (YIAT-SF), Academic Motivation Scale (AMS), Academic Prokrastination Scale (APS) dan School Attachment Skala untuk anak-anak dan remaja (SAS). A= Program paket AMOS 18.0 dan SPSS 21.0	Penelitian Koefisien regresi standar antara kecanduan internet dan motivasi akademik sebesar -.24, yang menunjukkan bahwa kecanduan internet berpengaruh negatif terhadap motivasi akademik. Hasil ini menunjukkan bahwa kecanduan internet memprediksi motivasi akademik secara negatif dan signifikan.	Pubmed
7	Nayanika Singh,	2015	The International	Internet Addiction, Mental	D= Kuantitatif S= 120 siswa sekolah	Menunjukkan bahwa Mean Square	Pubmed

KC Barmola	Journal of Health and Academic Performance of School Students/Adolescents	Kecanduan Internet, Kesehatan Mental, dan Kinerja Akademik	V= Kinerja akademik dan kesehatan mental siswa sekolah / remaja. I= Kuesioner A= Uji F	Variance MS (V) antara kelompok adalah 273,66, mean square variance dalam kelompok adalah 82,20 dan nilai f (3,33 *) ditemukan signifikan pada tingkat 0,05. Oleh karena itu, hipotesis pertama kami diterima yang menyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan kecanduan internet terhadap kinerja akademik remaja / siswa sekolah. Dengan demikian dapat disimpulkan dari temuan bahwa kecanduan internet memang mempengaruhi kinerja akademik siswa sekolah.		
8 Sacip Toker, Meltem Huri Baturay	2016	<i>Computers in Human Behavior</i> 55	Antecedents and consequences of game addiction Anteseden dan konsekuensi kecanduan game	D= Studi korelasional S= 159 mahasiswa V= status sosial ekonomi (SES), kepemilikan komputer, jenis kelamin, merokok, game online dan komputer, pekerjaan dan tingkat pendidikan. Variabel konsekuensi adalah nilai rata-rata, harga diri, dan kepercayaan diri. I= Kuesioner A= model persamaan struktural (SEM) menggunakan program IBM SPSS AMOS 22.0.	Menunjukkan bahwa status sosial ekonomi, merokok, game online, game komputer, dan status pekerjaan meningkatkan kecanduan game; Sedangkan jenis kelamin (perempuan) dan tingkat pendidikan mengalami penurunan kecanduan game. SES, gender, game online dan komputer memengaruhi kecanduan game secara signifikan; Merokok, status pekerjaan dan tingkat pendidikan tidak memberikan pengaruh yang signifikan. Konsekuensinya, kecanduan game	ProQuest

						menurunkan IPK dan Harga Diri secara signifikan; hal itu tidak memengaruhi secara signifikan kepercayaan diri. Para orang tua dan lembaga pendidikan mungkin diberi penjelasan tentang pencegahan atau pemantauan bermain game online atau komputer yang berlebihan.	
9	Xiaohan Shen, Jhony Choon Yeong Ng, Xin Tan	2016	Indian Journal of Commerce and Management Studies, 7(1)	An Empirical Study on the Antecedents to College Student Online game Addiction in China Studi Empiris pada Anteseden untuk Mahasiswa Online game	D= S= 200 mahasiswa V= persepsi kesepian, rasa pencapaian yang didapat dari game online, dan kegembiraan yang berasal dari game online I= Metode survei A= SPSS	Menemukan bahwa jumlah waktu yang dihabiskan untuk game online memiliki pengaruh yang signifikan dengan kegembiraan berasal dari game online ($r = 0,337$, $p < 0,01$). Berdasarkan analisis regresi kami, kami menemukan bahwa frekuensi permainan online memiliki hubungan yang signifikan dengan Rasa berprestasi yang didapat dari game online ($\beta = 0,380$, $p < 0,05$), dan kami juga menemukan jumlah waktu yang dihabiskan untuk game online memiliki hubungan yang signifikan dengan kegembiraan yang berasal dari game online ($\beta = 0,346$, $p < 0,05$).	Pubmed
10	Changho Lee & Ocktae Kim	2016	ADDICTION RESEARCH & THEORY,	Predictors of online game addiction among Korean Adolescents Prediktor kecanduan game online di kalangan	D= S= 1556 mahasiswa V= I= Survei dan kuesioner survei A= SPSS 22.0	Menunjukkan bahwa siswa menjadi semakin tenggelam dalam permainan seiring berjalannya waktu, dan kurang memiliki kendali atas waktu yang dihabiskan untuk	Pubmed

				remaja Korea		bermain game. Berdasarkan kriteria yang disebutkan sebelumnya, kami menghitung persentase pecandu dan menemukan bahwa 11,4% dari peserta kami adalah pecandu. Ada tiga kali lebih banyak pecandu laki-laki (17,6%) dibandingkan dengan perempuan (5,0%).	
11	D. D. K. S. Karunanayake, R. A. A. R. Perera and N. D. U. Vimukthi 2	2020	<i>Asian Journal of Education and Social Studies</i> 13(4)	Impact of Mobile Phone Game Addiction on Sri Lankan Teenagers: An Exploratory Study Dampak Kecanduan Game Ponsel pada Sri Remaja Lanka: Sebuah Studi Eksplorasi	D= S= 6siswa V= akademik, agresi, identitas diri, kesehatan fisik, kesejahteraan mental, dan keluarga I= Wawancara A= Analisis tematik	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh kecanduan game ponsel berbeda-beda sesuai dengan lamanya waktu mereka bermain ada sikap negatif dan positif tentang kecanduan game ponsel. Menurut mereka, kecanduan game ponsel merugikan akademik mereka, kinerja mereka, meningkatkan agresi mereka, dan menurunkan kesehatan fisik, kesehatan mental, dan hubungan keluarga mereka. Selain itu, pemborosan uang dan waktu diidentifikasi sebagai dampak negatif dari kecanduan game mobile. Menurut remaja yang melihat kecanduan game ponsel, ada banyak keuntungan yang didapat. Mereka menyebutkan bahwa itu menyediakan hiburan, mengurangi perasaan kesepian, membantu mereka	Google Shoolar

						melupakan perasaan sedih, dan meningkatkan identitas diri mereka.	
12	Maria Rosaria Esposito, Nicola Serra, Assunta Guillari, Silvio Simeone, Franca Sarracino, Grazia Isabella Continisi and Teresa Rea	2020	<i>Medicina</i> , 56, 221	An Investigation into Video Game Addiction in Pre-Adolescents and Adolescents: A Cross-Sectional Study Investigasi Kecanduan Video Game di Pra-Remaja dan Remaja: Studi Cross-Sectional	D= Studi potong lintang S= 622 siswa V= <i>Usia, Jenis Kelamin, Tingkat Pendidikan, Waktu bermain harian</i> , dan I= Kuesioner A= Statistik Matrix Laboratory (MATLAB) versi 2008 (MathWorks, Natick, MA, USA)	Game Addiction Scale (GAS) Monotetis berkorelasi positif dengan waktu bermain harian sedangkan GAS Global Politetis berkorelasi positif dengan frekuensi game Harian dan negatif dengan tingkat Pendidikan; sebagai gantinya, skor Polythetic Partial GAS berkorelasi positif hanya dengan waktu bermain harian	Pubmed
13	Irene Lai Kuen Wong and Millicent Pui Sze Lam	2016	<i>Asian J of Gambling Issues and Public Health</i> (2016) 6:6	Gaming behavior and addiction among Hong Kong adolescents Perilaku dan kecanduan game di kalangan remaja Hong Kong	D= Studi Kualitatif S= 13 responden V= perilaku dan kecanduan game online I= Wawancara A= Analisis tematik	Enam orang mengaku tertarik bermain game tetapi tidak suka mengerjakan tugas sekolah dan revisi. Kebiasaan bermain game mengganggu manajemen waktu yang menghasilkan dampak negatif pada hasil akademik. Lima orang yang diwawancarai (38,5%) dapat dikategorikan sebagai gamer patologis dan dua lainnya adalah gamer bermasalah (15,4%).	Pubmed
14	Jianjun Zhu, Wei Zhang, Chengfu Yu, Zhenzhou Bao	2015	<i>Computers in Human Behavior</i> 50	Early adolescent Internet game addiction in context: How parents, school, and peers impact youth Kecanduan game internet remaja dalam konteks: Bagaimana orang tua, sekolah, dan	D= Longitudinal S= 833 remaja V= Kecanduan game, hubungan orangtua-remaja, ketergantungan sekolah, teman sebaya yang menyimpang I= Kuesioner A=	Menunjukkan bahwa keterhubungan sekolah dan afiliasi teman sebaya yang menyimpang sepenuhnya memediasi hubungan antara hubungan orang tua-remaja dan IGA remaja. Keterhubungan sekolah juga secara signifikan memprediksi afiliasi	Pubmed

				teman sebaya memengaruhi remaja		teman sebaya yang menyimpang, membentuk model mediasi sekuensial. Secara umum, hasil menunjukkan bahwa kualitas rendah hubungan orang tua-remaja memprediksi IGA dengan cara mengurangi keterhubungan sekolah dan meningkatkan afiliasi dengan teman sebaya yang menyimpang.	
15	Seong-Soo Cha and Bo-Kyung Seo	2018	<i>Health Psychology Open</i>	Smartphone use and smartphone addiction in middle school students in Korea: Prevalence, social networking service, and game use Penggunaan ponsel cerdas dan kecanduan ponsel cerdas pada siswa sekolah menengah di Korea: Prevalensi, layanan jejaring sosial, dan penggunaan Game	D= S= 1824 siswa V= Kecanduan ponsel I= Wawancara dan kuesioner A= Uji chi-square, t test, SPSS 22.0	Dari 1.824 peserta, 563 (30,9%) diidentifikasi sebagai kelompok risiko kecanduan smartphone dan 1261 (69,1%) diklasifikasikan sebagai kelompok pengguna normal menurut skor mereka pada Skala Rawan Kecanduan Smartphone. Sehubungan dengan tujuan bermain game, sebagian besar responden memilih "kesenangan" (66,5%) dan "pengurangan stres" (48,3%), seperti yang diamati dalam alasan yang dilaporkan untuk penggunaan SNS. Kelompok risiko kecanduan ponsel cerdas lebih sering bermain game dan mereka melakukannya untuk mencapai target pada game, dibandingkan dengan kelompok pengguna normal. Ada perbedaan yang signifikan dalam tujuan permainan antara kedua	Pubmed

$$\text{kelompok } (\chi^2 = 19.93 \text{ } p = .001)$$

3.2 Diskusi

a. Gambaran Kecanduan *Game Online* Pada Remaja

Hasil analisis menunjukkan bahwa remaja mengalami kecanduan *game* dengan rata-rata rentang kategori tinggi yakni 61,50% dan rendah 38,50%, sebab remaja sering menghabiskan waktu dalam bermain *game* karena menganggap *game* lebih seru dari kegiatan dan aktivitas lain. Seseorang yang gemar memainkan *game online* sehari lebih dari jam 2 jam maka dapat dikatakan kecanduan menurut Waluyo (2004, dalam Pande & Marheni 2015). Sejalan dengan penelitian (Jannah et al, 2015) dan (Husna et al, 2017) bahwa tingkat kecanduan remaja yakni 68,96% dan 62,62% dalam kategori tinggi dan penelitian (Theresia et al, 2019) kategori sedang yakni 49,5%. Pada sosial, fisik maupun psikis remaja akan berpengaruh buruk terhadap pecandu *game*. Secara sosial, karena pertemanan yang dimiliki biasanya hanya pada dunia *game online* membuat remaja sulit berkomunikasi dengan orang lain sehingga hubungan dengan yang lainpun menjadi renggang, sertaperilaku menjadi kasar. Secara fisik, berdampak pada kondisi kesehatan diantaranya melemahnya daya tahan tubuh sebab kurangnya aktivitas fisik, dan waktu tidur terganggu akibat berfokus pada suatu permainan *game*. kemudian dapat mengalami kelelahan dan otot tegang. Secara psikis, sulit berkonsentrasi dalam pembelajaran karena memikirkan *game* terus menerus bahkan demi bermain *game online* remaja bolos dari pembelajaran tersebut.

Hal tersebut juga dibuktikan dengan remaja sekarang yang memiliki *handphone*, laptop, komputer ataupun tablet yang dapat membuat remaja dengan mudah mengakses berbagai jenis *game online*. Sehingga untuk orangtua dapat mengawasiwaktu bermain *game* remaja agar tidak kecanduan dengan cara membuat aturan tentang durasi bermain *game* yang maksimal waktu seharusnya tidak lebih dari 2 jam, jika hal tersebut dilanggarakan diberikanhukuman. Selain itu memberikan perhatian kepada remaja dalam proses belajar di rumah karena dapat berpengaruh terhadap motivasi remaja dalam belajar.

Selanjutnya dari aspek seorang praktisi kesehatan jiwa, dr. Kristiana Siste, SpKJ(K) menyatakan struktur dan fungsi otak akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut menyebabkan seseorang kecanduan atau mengalami ketergantungan suatu keadaan sehingga terganggunyakemampuan/fungsi otaknya, antara lain fungsi atensi (memusatkanperhatian terhadap sesuatu hal), fungsi eksekutif (merencanakan dan melakukan tindakan) dan fungsi inhibisi (kemampuan untuk membatasi).Adanya perubahan otak membuat dirinya sulit mengendalikan perilaku impulsif. Oleh karena itu seseorang yang sudah bosan bermain *game* dan merasa sudah tidak menikmati akan tidak mampu berhenti untuk memainkannya.

b. Gambaran Motivasi Belajar Pada Remaja

Hasil analisis menunjukkan bahwa remaja memiliki motivasi belajar yang bervariasi dengan rata-rata rentang yakni kategori tinggi 60,26% dan rendah 39,74%. Sejalan dengan penelitian (Jannah et al, 2015), (Husna et al, 2017), (Theresia et al, 2019) serta Hijrat (2019) yang menunjukkan hasil masing-masing motivasi belajar dalam kategori tinggi yakni 52,76%, kategori sedang yakni 57,51%, kategori sedang yakni 50,4%. Sehingga remaja cukup mampu untuk lebih giat dalam belajar dan tidak banyak membuang waktu untuk bermain *game online* ataupun aktivitas yang lain.

Motivasi merupakan dorongan yang ada pada diri kita agar mendapat tujuan yang ingin dicapai dan berupaya dalam perubahanperilaku yang lebih positif. Mempunyai motivasi yang besar dalam belajar maka semakin besar energi seseorang untuk belajar(Sardiman, 2014). Seseorang akan termotivasi jika dia percaya bahwa hasil yang akan dilakukan memiliki nilai positif untuk dirinya dan akan tercapai dengan usaha yang dilakukan tersebut.

Dalam penelitian (Husna et al, 2017) dan (Theresia et al, 2019) juga mengatakan aktivitas pembelajaran tidak dapat dilakukan jika tidak memiliki motivasi. Aspek dalam motivasi belajar yakni ulet, tekun, mandiri, perhatian yang besar, memiliki minat, dan meraih prestasi(Sardiman, 2014). Sehingga apabila remaja memiliki aspek-aspek tersebut maka akan menunjukkan motivasi belajar yang tinggi. Atau kemungkinan memiliki beberapa aspek yang akan menunjukkan motivasi belajar sedang atau rendah. Remaja yang mengalami motivasi belajar yang menurun dalam proses pembelajaran membuatsemangat berkurang. Suatu hal yang penting dalam aktivitas, minat serta motivasi belajar adalah mood dan konsentrasi.

c. Gambaran Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Motivasi Belajar Pada Remaja

Dari 15 jurnal yang sudah di analisis didapatkan hasil bahwa 13 jurnal mengatakan terdapat hubungan kecanduan *game online* dengan motivasi belajar pada remaja. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Jannah et al, 2015) menunjukkan terdapat hubungan yang negatif antara kecanduan *game* dengan motivasi belajar diperoleh koefisien korelasi kecanduan *game* dengan motivasi belajar yaitu sebesar $r_{xy} = -0.301$ dengan signifikansi sebesar 0,000. Sehingga dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan *game* maka semakin rendah motivasi belajar remaja, dan begitu sebaliknya. Serta dalam penelitian Johan (2019) juga mengatakan pengaruh *game online* akan meningkat jika minat belajar remaja menurun, dan sebaliknya pengaruh *game online* akan menurun jika minat belajar remaja meningkat.

Waktu yang digunakan remaja banyak dihabiskan untuk bermain *game* sehingga remaja tidak mengerjakan tugas dan belajar menjadi malas, serta kurangnya sosialisasi remaja, karena lebih cenderung memilih kegiatan bermain yang mengasyikan. Saat motivasi belajar yang dimiliki remaja tinggi maka minat yang ditampakkan akan besar dan lebih memperhatikan pada pembelajaran. Pada motivasi belajar remaja yang rendah, remaja akan merasa tidak mau belajar, sulit berkonsentrasi dalam belajar, mudah bosan dan berupaya menghindari proses pembelajaran. Untuk itu hendaknya remaja dapat membatasi waktu untuk bermain *game* agar aktifitas belajar tidak terganggu dan mampu disiplin dalam batasan waktu agar tidak membuat kecanduan dalam bermain *games* serta memahami bahwa memainkan *game online* sekedar hiburan dan kesenangan. Sehingga dapat melakukan aktivitas lain yang positif seperti belajar atau berkumpul dengan keluarga.

Berdasarkan hasil penelitian (Husna et al, 2017) dengan jumlah sampel 313 terdapat hubungan antara intensitas bermain *games* dengan motivasi belajar yang ditunjukkan dari koefisien korelasi sebesar 0,6733 lebih besar dari tabel 5% dan 1% sebesar 0,1128 dan 0,1478, Sugiyono (2010) menyatakan skor koefisien korelasi tersebut termasuk kedalam kategori kuat yang artinya semakin tinggi intensitas bermain *games* maka motivasi belajar semakin rendah dan semakin rendah intensitas bermain *games* maka motivasi belajar semakin tinggi. Begitu juga dengan penelitian (Demir & Kutlu, 2018) dan penelitian (Theresia et al, 2019) mengatakan bahwa kecanduan *game online* berpengaruh negatif terhadap motivasi akademik.

Dampak buruk yang dialami remaja saat kecanduan *game online* dapat dilihat dari sosial, fisik maupun psikis. Secara sosial, karena pertemanan yang dimiliki biasanya hanya pada dunia *game online* membuat remaja sulit berkomunikasi dengan orang lain sehingga hubungan dengan yang lainpun menjadi renggang. Secara fisik, berdampak pada kondisi kesehatan diantaranya melemahnya daya tahan tubuh akibat kurangnya aktivitas fisik, dan waktu tidur terganggu. Secara psikis, sulit berkonsentrasi dalam pembelajaran karena memikirkan *game* terus menerus bahkan demi bermain *game online* remaja bolos dari pembelajaran. Selain itu berdampak pada aktivitas sekolah dan motivasi belajarnya. Untuk itu guru dapat ikut berperan dalam membimbing remaja dengan memberikan pengetahuan dampak buruk dari kecanduan *game* dan memberikan inovasi dalam menumbuhkan motivasi belajar agar dapat lebih menyenangkan dan menarik daripada bermain *game*.

Sedangkan 2 jurnal penelitian lainnya mengatakan bahwa kecanduan *game online* memiliki hubungan positif terhadap motivasi belajar remaja yang dijelaskan oleh (Shen et al, 2016) dan (Hijrat et al, 2019) yaitu menemukan bahwa frekuensi permainan *online* memiliki hubungan positif dengan rasa berprestasi yang didapat dari *game online*. Secara khusus, frekuensi permainan harian yang tinggi atau waktu permainan harian adalah gejala kecanduan *video game*, sedangkan tingkat pendidikan yang lebih tinggi, yang umumnya sesuai dengan usia yang lebih besar, dikaitkan dengan pengurangan kecanduan *game*.

Pada kecanduan *game online* ini memiliki tingkatan yang bervariasi sebab ada bermacam faktor yang mendukung. Sehingga dapat dikatakan kemampuan remaja menahan dorongan agar tidak selalu bermain *game online* dapat dikendalikan kemampuan remaja dalam menjauhkan diri dari hal yang berhubungan dengan *game online* dapat dilakukan. Oleh sebab itu remaja mampu membatasi frekuensi waktu bermain, dan juga hubungan sosial dengan orang lain terjaga serta memperhatikan masalah kesehatannya. Karena tidak semua remaja memiliki kemampuan dan pola pikir yang sama sehingga prestasi yang diraih juga berbeda-beda. Remaja sadar akan posisinya sebagai seorang pelajar, dan tugas utama seorang pelajar adalah belajar. Oleh karena itu remaja dapat mengatur waktunya, meskipun ia bermain *game online* namun juga tetap menjalankan tugas utamanya.

4. KESIMPULAN

Dari studi literature review ini menunjukkan bahwa dari 15 jurnal yang telah di review dapat disimpulkan bahwa:

1. Remaja mengalami kecanduan *game online* yakni dengan rata-rata rentang kategori tinggi yakni 61,50% dan rendah 38,50%
2. Remaja memiliki motivasi belajar yang bervariasi sebab memiliki kemampuan dan pola pikir yang berbeda-beda, dengan rata-rata rentang yakni kategori tinggi 60,26% dan rendah 39,74%

3. Terdapat hubungan yang negatif terhadap kecanduan *game online* dengan motivasi belajar yakni semakin tinggi tingkat kecanduan *game online* maka motivasi belajar akan rendah. Remaja yang mengalami motivasi belajar yang menurun dalam proses pembelajaran membuat semangat berkurang.

SARAN

1. Diharapkan remaja dapat membatasi waktu untuk bermain *game* agar aktifitas belajar tidak terganggu dan mampu disiplin dalam batasan waktu agar tidak membuat kecanduan dalam bermain *games* serta memahami bermain *game* itu hanya untuk menyenangkan atau bersifat menghibur saja. Sehingga dapat melakukan aktivitas lain yang positif seperti belajar atau berkumpul dengan keluarga.
2. Diharapkan orangtua mengawasi waktu bermain *game* remaja agar tidak kecanduan dengan cara membuat aturan tentang durasi bermain *game* yang maksimal waktu seharusnya tidak lebih dari 2 jam, jika hal tersebut dilanggar akan diberikan hukuman. Selain itu memberikan perhatian kepada remaja dalam proses belajar di rumah karena dapat berpengaruh terhadap motivasi remaja dalam belajar.
3. Diharapkan guru agar ikut berperan dalam membimbing remaja dengan memberikan pengetahuan dampak buruk dari kecanduan *game* dan memberikan inovasi dalam menumbuhkan motivasi belajar agar dapat lebih menyenangkan dan menarik daripada bermain *game*.
4. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian yang lebih mendalam, terperinci dan menemukan informasi baru terkait kecanduan *game* dan motivasi belajar remaja.

REFERENSI

- Cha, Seong Soo, and Bo Kyung Seo. 2018. "Smartphone Use and Smartphone Addiction in Middle School Students in Korea: Prevalence, Social Networking Service, and Game Use." *Health Psychology Open* 5(1).
- Demir, Yasin, and Mustafa KUTLU. 2018. "Relationships Among Internet Addiction, Academic Motivation, Academic Procrastination, and School Attachment in Adolescents." *International Online Journal of Educational Sciences* 10(5):315–32.
- Esposito, Maria Rosaria, Nicola Serra, Assunta Guillari, Silvio Simeone, Franca Sarracino, Grazia Isabella Continisio, and Teresa Rea. 2020. "An Investigation into Video Game Addiction in Pre-Adolescents and Adolescents: A Cross-Sectional Study." *Medicina (Lithuania)* 56(5):1–15.
- Hijrat, Kasim, and Motivasi Belajar. 2019. "Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII MTs Negeri Kota Kupang." *Jurnal Pendidikan Islam* 1(2):37–48.
- Husna, Nahdiatul, Ellyn Normelani, and Sidharta Adyatma. 2017. "Hubungan Bermain Games Dengan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Di Kecamatan Banjarmasin Barat." *JPG (Jurnal Pendidikan Geografi)* 4(3):1–14.
- Indonesia, A.P.J.I.I (2020). *Infografis Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia*. ID: APJII.
- Jannah, Nurul, Mudjiran Mudjiran, and Herman Nirwana. 2015. "Hubungan Kecanduan Game Dengan Motivasi Belajar Siswa Dan Implikasinya Terhadap Bimbingan Dan Konseling." *Konselor* 4(4):200–207.
- Johan, Ria. 2019. "Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X Di Ma Al Hidayah Depok." *Research and Development Journal of Education* 5(2):12.
- Karunanayake, D. D. K. S., R. A. A. R. Perera, and N. D. U. Vimukthi. 2020. "Impact of Mobile Phone Game Addiction on Sri Lankan Teenagers: An Exploratory Study." *Asian Journal of Education and Social Studies* 13(4):61–72.
- Lee, Changho, and Ocktae Kim. 2017. "Predictors of Online Game Addiction among Korean Adolescents." *Addiction Research and Theory* 25(1):58–66.
- Nayanika Singh, and K. C. Barmola. 2015. "Internet Addiction, Mental Health and Academic Performance of School Students/Adolescents." *International Journal of Indian Psychology* 2(3):98–108.
- Novrialdy, Eryzal. 2019. "Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya." *Buletin Psikologi* 27(2):148–58.
- Sardiman. A.M. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Theresia, Elizabeth, Octa Reni Setiawati, and Ni Putu Sudiadnyani. 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.
- Toker, Sacip, and Meltem Huri Baturay. 2016. “Antecedents and Consequences of Game Addiction.” *Computers in Human Behavior* 55:668–79.
- Ulfa, Mimi. 2017. Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *JOM. FISIP* Vol. 4 No. 1, (1-13).
- Wong, Irene Lai Kuen, and Millicent Pui Sze Lam. 2016. “Gaming Behavior and Addiction among Hong Kong Adolescents.” *Asian Journal of Gambling Issues and Public Health* 6(1):1–16.
- X. Shen, J. C Yeong NG, X. Tan. 2016. “An Empirical Study on the Antecedents to College Student Online Game Addiction in China.” *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. 7(1):1–11.
- Zhu, Jianjun, Wei Zhang, Chengfu Yu, and Zhenzhou Bao. 2015. “Early Adolescent Internet Game Addiction in Context: How Parents, School, and Peers Impact Youth.” *Computers in Human Behavior* 50:159–68.