

## **GAMBARAN MOTIVASI BELAJAR SISWA YANG KECANDUAN *GAME ONLINE***

**(Studi kasus untuk mengetahui motivasi belajar pada tiga siswa SMP Negeri 3  
Padalarang yang mengalami kecanduan *game online*)**

Sofi Masfiah<sup>1</sup>, Resti Vidia Putri<sup>2</sup>  
Sofimasfiah17@gmail.com, mpud@yahoo.co.id.

Program Studi Bimbingan dan Konseling  
IKIP Siliwangi

### **Abstrak**

Saat ini *game online* merupakan salah satu permainan media *online* yang digemari semua orang, dimulai dari anak-anak, remaja, dewasa, bahkan orangtua. Beberapa diantaranya anak-anak yang sedang menempuh pendidikan sekolah menjadi kecanduan bermain *game online* dan berimbas pada motivasi belajarnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran motivasi belajar siswa yang sudah kecanduan *game online*, dengan subjek penelitian tiga siswa SMP Negeri 3 Padalarang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif yang bersifat studi kasus. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun hasil penelitian tersebut mengungkapkan bahwa ketiga siswa tersebut memiliki gambaran motivasi belajar yang rendah yang diakibatkan karena mereka bermain *game online* sehingga waktu belajar mereka berkurang, bahkan waktu makan, dan cara mereka berkomunikasi dengan keluarganya juga terganggu karena bermain *game online*.

**Kata kunci:** *Game Online*, Motivasi Belajar.

---

---

### **PENDAHULUAN**

*Game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet (Adams dan Rollings, 2010). Adapun *game online* menurut Rupita Wulan yang di tuliskan dalam jurnal Psikologi UBD Palembang, mengungkapkan bahwa “ *game online adalah suatu game yang bisa dimainkan oleh banyak orang, game online juga dimainkan dengan cara menghubungkan dengan memakai jaringan internet*”. Bermain *game online* memberikan rasa penasaran dan kepuasan psikologis sehingga membuat pemain semakin tertarik dalam memainkannya bahkan beberapa orang menjadi kecanduan.

Menurut Cooper (2000) kecanduan merupakan perilaku ketergantungan pada hal yang disenangi pada kesempatan yang ada. Orang dikatakan kecanduan apabila dalam satu hari melakukan kegiatan yang sama berulang-ulang sebanyak lima kali atau lebih. Kecanduan merupakan kondisi terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak mampu lepas dari keadaan itu, individu kurang mampu mengontrol dirinya sendiri untuk melakukan kegiatan tertentu yang disenangi. Seseorang yang kecanduan merasa terhukum apabila tidak memenuhi hasrat kebiasaannya (Cooper, 2000).

Kecanduan atau *addiction* merupakan perasaan yang sangat kuat terhadap sesuatu yang diinginkannya sehingga ia akan berusaha untuk mencari sesuatu yang sangat diinginkannya itu, misalnya kecanduan internet, kecanduan melihat televisi, kecanduan bermain game dan sebagainya. Seseorang dapat dikatakan mengalami kecanduan jika tidak mampu mengontrol keinginannya untuk menggunakan sesuatu, sehingga dapat menyebabkan dampak negatif bagi individu itu sendiri baik secara fisik maupun psikis (Badudu dan Zain, 2005).

Dampak negatif bermain *games* diantaranya menyebabkan penurunan konsentrasi belajar di rumah maupun di sekolah. *Games* kecenderungan kecanduan bagi pemainnya karena games dirancang dengan fitur yang menarik, berisi gambar dan animasi yang membuat orang tertarik untuk terus bermain. Anak yang memiliki kegemaran bermain games memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, duduk terlalu lama, sering terlambat makan, dan sering terpapar pancaran sinar radiasi dari layar monitor komputer. Adegan *games* online mengajarkan untuk melakukan tindakan kriminal dan kekerasan. *Games* mengajarkan pemborosan karena beberapa konten dalam permainan harus dibeli agar bisa naik level (Malahayati, 2012; Fauziah, 2013; Angela, 2013).

*Games* secara tidak langsung berdampak pada motivasi belajar karena waktu dan tenaga yang dipergunakan banyak dihabiskan untuk bermain daripada belajar, anak menjadi malas belajar, menunda tugas sekolah, dan bermain games ketika proses pembelajaran. Motivasi sangat diperlukan 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 (Sardiman, 2014).

Remaja yang sudah kecanduan *game online* akan berdampak buruk pada prestasinya. Nilai yang ia dapatkan dari sekolah akan mengakibatkan penurunan ini disebabkan karena pemain lebih cenderung memikirkan dan fokus terhadap *game online* dibandingkan dengan pelajarannya di sekolah. Bahkan pemain seolah-olah tidak peduli dengan penurunan nilai-nilai di sekolahnya.

Perkembangan psikis pada remaja yang kecanduan *game online* akan berdampak buruk. Remaja yang kecanduan *game online* akan mengakibatkan kesehatannya menurun karena main *game online* berlebihan tidak akan merasakan lapar karena ia terfokus pada *game* nya. Sehingga pemain lupa untuk makan dan ini akan mengakibatkan pemain sakit. Ketika bermain *game online* pemain akan bermain *game online* sampe larut malam sehingga waktu tidurnya tidak stabil dan juga kurang. Hal ini akan mengakibatkan ia kelelahan di siang hari sehingga aktivitasnya tidak terlaksanakan dengan baik terutama pada saat sekolah.

Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi merupakan siswa yang memiliki konsentrasi belajar yang tinggi, tekun dalam belajar, fokus di bidang sekolah dan juga memiliki perhatian lebih dari orang tua sebagai bentuk dukungan untuk anak sehingga ia memiliki motivasi belajar. Menurut beberapa ahli mengenai motivasi belajar. (1) menurut Asrori motivasi belajar merupakan suatu dorongan seseorang baik secara sadar ataupun tidak di sadari untuk melakukan tindakan tertentu. Yang ke- (2) motivasi belajar menurut Sudirman yaitu merupakan siswa yang memiliki jiwa ketertarikan dalam segala hal, ulet ketika mendapatkan kesulitan dan juga tekun ketika memiliki tugas yang ia dapatkan.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Penelitian kualitatif yaitu penelitian yang bertujuan menyajikan penuturan deskriptif yang subur dan terperinci tentang fenomena yang diteliti (Geertz, 1973 dalam Jonathan A. Smith, 2009). Fokus dari penelitian kualitatif tidak untuk mengungkap hubungan kausal tetapi lebih untuk menemukan fenomena natural yang dialami secara manusiawi (Minichiello, et.al., 1995).

Penelitian ini dilakukan dengan jenis penelitian deskriptif yang bersifat studi kasus. Menurut K. Yin (2003) pendekatan studi kasus mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: pertama, penelitian mencoba untuk menjelaskan fenomena dalam kehidupan

nyata. Kedua, batas antara fenomena dan konteks tidak jelas. Ketiga, menggunakan berbagai sumber yang jelas.

Menurut Suharsimi Arikunto (2003) dalam studi kasus peneliti mencoba menggambarkan subjek penelitian di dalam keseluruhan tingkah laku, yakni tingkah laku itu sendiri beserta hal-hal yang melingkunginya, hubungan antara tingkah laku dengan riwayat timbulnya tingkah laku, demikian pula lain-lain hal yang berkaitan dengan tingkah laku tersebut serta secara mendalam. Selain itu, studi kasus juga menggambarkan kesimpulan hubungan antara kejadian-kejadian dalam hidup seseorang dengan tingkah lakunya (Hadi, 2001).

Adapun subyek dalam penelitian ini berjumlah tiga anak, dengan rincian dua anak laki-laki dan satu anak perempuan yang berusia 13-14 tahun dan mereka merupakan siswa SMP Negeri 3 Padalarang, Kabupaten Bandung Barat, Provinsi Jawa Barat. Disini peneliti menggali informasi pada subyek dengan cara wawancara dan observasi, adapun data yang dikumpulkan oleh peneliti yaitu mengenai gambaran motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online*.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian ini diperoleh peneliti dengan cara teknik wawancara dan observasi secara mendalam sehingga peneliti mendapatkan informasi yang akurat. Informasi ini di gunakan sebagai bentuk pencarian data dan dokumentasi secara langsung di lapangan dan kemudian peneliti menganalisis hasil wawancara dan observasi tersebut. Analisis ini di fokuskan pada gambaran belajar siswa yang kecanduan *game online*.

### **1. Analisis Deskripsi Hasil Penelitian**

Analisis deskriptif ini di lakukan dengan wawancara kepada 3 siswa yang mengalami kecanduan *game online*. Secara umum penelitian ini pembahasannya mengenai pembahasan deskriptif yang berisikan tentang pandangan remaja yang kecanduan *game online*, perasaan pecandu *game online* dan juga gambaran motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online*. Untuk lebih jelasnya peneliti menyajikan datanya ke dalam penelitian deskriptif beserta analisisnya yang dilihat dari data hasil wawancara peneliti terhadap remaja yang kecanduan *game online*.

**a. Pandangan pecandu *game online* di SMP N 3 Padalarang**

Remaja yang mengalami kecanduan *game online* di SMPN 3 Padalarang mereka awal mulanya mengenal *game online* dari teman sebaya nya 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*. Seperti yang di ungkapkan oleh peneliti mengenai pertanyaan “ dari mana awal mulanya kamu mengetahui *game online*” mereka rata- rata mengatakan: “saya mengetahui *game online* dari teman teman yang sudah lebih dulu memainkan *game online*, lalu saya coba- coba untuk mengunjungi situs *game online* ”

Selanjutnya peneliti memberikan pertanyaan lagi kepada remaja tersebut “apa yang membuat kamu tertarik untuk memainkan *game online*” jawaban mereka rata- rata mereka memberikan keterangan yang sama: “*game online* itu rame untuk di mainkan sehingga membuat saya tertarik dan menyukai *game online*.

Pertanyaan selanjutnya yang di berikan oleh peneliti yaitu mengenai pengaruh *game online* di kehidupan sehari- hari. Menurut mereka pengaruh *game online* di kehidupan sehari- hari sangat besar sekali, karena remaja ketika bermain *game* sering sekali lupa waktu. Seperti waktu belajar, waktu makan, waktu brmain juga berkomunikasi denga keluarga.

**b. Perasaan pecandu *game online* di SMP Negeri 3 Padalarang**

Setelah peneliti melakukan wawancara dan observasi kepada remaja yang kecanduan *game online* mengenai perasaan mereka ketika bermain *game online*. Mereka memiliki perasaan yang rata- rata hampir sama, perasaan mereka ketika bermain *game online* yaitu senang, menghilangkan jenuh dan juga mereka merasa tidak memiliki beban sehingga ketika mereka memiliki masalah seakan- akan masalah tersebut tidak ada pada diri mereka.

Selanjutnya peneliti memberikan pertanyaan lagi mengenai adakah niatan untuk berhenti memainkan *game online* tersebut. Mereka memaparkan ada niatan untuk berhenti memainkan *game online* dengan cara mnguranginya, meyembunyikan HP, menghapus *game* yang ada di HP tetapi usaha mereka merasa sia-sia karena pada dasarnya mereka tidak bisa jauh dari *smartphone*-nya untuk bermain *game online*. Ada juga remaja yang mengatakan: “HP saya lebih baik di jual saja kalo terus-terusan

memainkan *game online*” ada juga yang mengatakan : ”HP-nya lebih baik di raja saja oleh orang tua”

Jadi bisa disimpulkan oleh peneliti bahwa anak yang sudah kecanduan *game online* mereka akan merasakan senang, menghilangkan jenuh dan juga mengurangi. Meskipun mereka sangat menggemari *game online* sehingga mengakibatkan kecanduan *game online* tersebut, tetapi mereka memiliki niatan untuk berhenti memainkan game tersebut. Karena mereka menyadari dampak buruknya *game online* yang sangat berbahaya bagi kesehatan dan juga prestasi di sekolah. Mereka juga sudah berusaha untuk mengurangi berhenti bermain *game* dengan beberapa usaha yang di lakukan, tetapi hasilnya sia- sia maksudnya adalah sangat susah sekali untuk menghentikan kebiasaan bermain *game online* tersebut.

### **c. Gambaran motivasi belajar siswa SMP N 3 Padalarang**

Motivasi belajar ketiga siswa di SMP Negeri 3 Padalarang yang kecanduan *game online* 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 mereka sudah memainkan *game online*, mereka lupa waktu untuk belajar, bahkan kadang lupa makan, bersosialisasi dan aktivitas lainnya. Bahak mereka juga kurang memperdulikan nilai ujiannya yang rendah.

## **2. Pembahasan**

Pandangan seseorang terhadap *game online* itu berbeda-beda. Ada yang awal mulanya bermain *game online* hanya karna coba-coba, mencari kesenangan, menghilangkan rasa stres, menghilangkan rasa jenuh dan juga seseorang yang main *game online* hanya karena mempunyai waktu luang sehingga ia mengisi waktunya dengan memainkan *game online*. Seseorang yang sudah menjadi kecanduan *game online* tingkat tinggi, mereka akan sangat susah untuk berkomunikasi dengan orang lain, cenderung lebih ingin menyendiri seakan- akan mereka lupa dengan kehidupan nyata karena saking fokusnya terhada *game online*. Salah satu faktor yang membuat seseorang kecanduan *game online* karena banyaknya *game* yang sangat menarik perhatian, padahal untuk memainkan *game online* tersebut tidak menghabiskan biaya yang sedikit. Tetapi para pecandu *game online* tidak memikirkan biaya yang ia keluarkan, asalkan mereka merasa puas dengan *game online* tersebut. Pada saat pemain tidak bermain *game online* satu hari

saja, pemain akan merasakan bosan, pikirannya akan terus- menerus mengenai *game online*. Maka dari itu pemain susah untuk berhenti memainkan *game online*, kecuali dengan kesadaran diri sendiri.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian menunjukkan bahwa pandangan mereka yang sudah kecanduan *game online* berawal dari bermain *game online* untuk menghilangkan rasa bosan, mencari kesenangan, dan juga menghilangkan beban. Namun pada akhirnya mereka bermain *game* dengan durasi waktu yang lama. Mereka lebih sering menghabiskan waktu untuk bermain *game online* dari pada menghabiskan waktu untuk belajar. Sehingga motivasi untuk belajar dan menuntaskan tugas mereka jadi terbengkalai dan berimbas pada hasil ujian dengan nilai yang rendah.

Remaja yang sudah kecanduan *game online* rata-rata ia sulit untuk berinteraksi dengan orang-orang di sekitar termasuk keluarga, mereka lebih suka menutup diri. Kecanduan *game online* membuat hubungan remaja menjadi renggang dengan keluarga dan teman, karena pecandu *game online* lebih suka menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* dari pada berinteraksi dengan orang banyak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adams E & Rollings A. (2010). *Fundamentals Of Game Design*, 2nd ed. Barkeley, CA: New Riders.
- Arikunto, Suharsimi. (2003). *Prosedur Penelitian, Suatu Praktek*. Jakarta: Bina Aksara.
- Badudu JS, Sultan MZ. (2005). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Cooper A. (2000). *Seks Maya: The Dark Side Of The Force: A Special Issue of The Journal Sexual Addiction & Compulsivity*. Philadelphia: G.H. Buchanan.
- Hadi, Sutrisno. (2001). *Metodologi Research Jilid III*. Yogyakarta: Andi Offset
- Jonathan, A. Smith. (2009). *Dasar-Dasar Psikologi Kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Malahayati, Dara. (2012). *Hubungan Kebiasaan Bermain Video Game dengan Tingkat Motivasi Belajar pada Anak Usia Sekolah*. Skripsi Universitas Indonesia. (online), (<http://lib.ui.ac.id>, diakses pada 16 september 2015, pukul 17:15 WITA).

Sardiman. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Yin, Robert K. (2003). *Studi Kasus Desain & Metode*. Jakarta: Rajawali Pers.