

HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN MOTIVASI BELAJAR PADA ANAK USIA 10-12 TAHUN

Reza Indra Wiguna¹, H. Menap², Deby Ayu Alandari³ Lalu Hersika Asmawariza⁴

^{1,2,3,4} Departemen Keperawatan, Fakultas Kesehatan, Universitas Qamarul Huda
Badaruddin, Lombok

Email: rezawiguna13@gmail.com

ABSTRAK

Game online adalah salah satu teknologi permainan virtual akhir-akhir ini yang memiliki pengaruh di masyarakat, termasuk pada anak-anak. Aktivitas bermain game online yang dilakukan secara berlebihan dapat membawa pengaruh negatif pada anak, seperti berkurangnya motivasi belajar pada anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan akibat bermain game online secara berlebihan terhadap motivasi belajar pada anak usia 10-12 tahun. Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif dengan metode cross sectional analisis data yang digunakan adalah uji spearman rank. Data-data yang disajikan dalam penelitian ini menggunakan data primer yaitu melalui kuisioner baku untuk mengukur kecanduan game, responden dalam penelitian ini adalah anak usia 10-12 tahun bertempat di SDN 2 Leneng Praya, tehnik pengambilan sampling dengan menggunakan purposive sampling sehingga didapatkan sampel sebanyak 51 siswa sebagai responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan bermain game online mempunyai hubungan yang signifikan terhadap motivasi belajar anak yang ditunjukkan dari nilai p-value 0,003.

Kata kunci : Anak Usia Sekolah, Game Online, Kecanduan, Motivasi Belajar.

THE RELATIONSHIP OF ADDICTION PLAYING ONLINE GAMES WITH LEARNING MOTIVATION IN CHILDREN AGE 10-12 YEARS

ABSTRACT

Online game is one of the virtual game technologies lately that has an influence in society, including in groups of children. Excessive online game play activities can have a negative effect on children, such as reduced learning motivation in children. The purpose of this study was to determine the relationship of playing online games on learning motivation in children aged 10-12 years. This study uses a quantitative research design with cross sectional method, the data analysis used is the spearman rank test. The data presented in this study uses primary data through standard questionnaires to measure game addiction, respondents in this study are children aged 10-12 years at SDN 2 Leneng Praya, sampling techniques using purposive sampling to obtain a sample of 51 students as respondents. The results showed that addiction to play online games had a significant relationship to children's learning motivation as indicated by the p-value of 0.003.

Keywords: *Addiction, Learning motivation, School age children, Online games.*

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi ini budaya internet sudah banyak mempengaruhi kebudayaan masyarakat semua kalangan khususnya kalangan pelajar. Perkembangan teknologi internet ini dapat dirasakan baik secara langsung ataupun tidak langsung, hal ini juga ditandai dengan kemajuan teknologi game yang telah menyebar luas di dunia (Bungin, 2013). Pada tahun 2018 Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) memasukkan kecanduan bermain game ke dalam draft klasifikasi gangguan mental yang dirilis dalam laporan International Classification of Diseases edisi 11 (ICD-11). Dengan demikian, kecanduan game resmi

masuk sebagai gangguan kesehatan jiwa (WHO, 2019). Menurut ICD-11 kecanduan game adalah pola perilaku bermain game (online maupun offline, game digital maupun video game) dengan beberapa indikasi seperti; tidak dapat mengendalikan keinginan bermain game, lebih memprioritaskan bermain game dibandingkan minat terhadap kegiatan lainnya, seseorang terus bermain game meski ada konsekuensi negatif yang jelas terlihat (WHO, 2019).

Berdasarkan data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), sejak tahun 2012 sampai dengan 2014 pengguna internet di

Indonesia meningkat dari 0,5 juta menjadi 88,1 juta (APJII, 2015). Seiring meningkatnya pengguna internet, pengguna game online di Indonesia juga meningkat. Pemain game online di Indonesia diperkirakan sekitar 10% dari jumlah pengguna internet. Sejak 2012 pengguna game online diperkirakan meningkat sekitar 5% hingga 10% setiap tahunnya.

Bermain games memberikan dampak negatif diantaranya games menyebabkan penurunan konsentrasi belajar dirumah maupun disekolah. Games kecenderungan mengakibatkan 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 aktifitas fisik, duduk terlalu lama, sering terlambat makan, dan sering terpapar pancaran sinar radiasi dari layar monitor komputer (Malahayati,2012). Adegan games online mengajarkan untuk melakukan tindakan kriminal dan kekerasan. Games mengajarkan pemborosan karena beberapa konten dalam permainan harus dibeli agar bisa naik level, menurut penelitian yang dilakukan Kuss (2011) kecanduan game online di era saat ini melaporkan bahwa estimasi prevalensi kecanduan game online semakin meningkat di dunia.

Menurut Angela (2016), anak yang terlalu seru dengan game online yang telah dimainkannya, akan banyak kehilangan waktu berharganya sehingga

konsentrasi belajarnya juga akan berkurang, sehingga anak tersebut akan mempunyai masalah pada diri mereka. Hal ini sesuai dengan pendapat Winsen Sanditaria bahwa ketika seorang pemain menjadi kurang tidur karena bermain game secara berlebihan atau telah mengabaikan kegiatan penting lainnya sehingga menimbulkan masalah pada dirinya.

Perhatian, konsentrasi dan ketekunan dari dalam diri terhadap proses belajar sangat penting untuk mewujudkannya tujuan belajar yang baik. Namun, disisi lain banyak godaan yang dapat mengganggu motivasi belajar anak-anak 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 anak-anak yaitu game (Sardiman, 2012).

Pada saat dilakukannya studi pendahuluan pada anak di lokasi penelitian di sekolah SDN 2 Leneng Praya Lombok Tengah, peneliti mendapatkan sekitar 20 anak cenderung tidak memperhatikan pelajaran di sekolah dan ketika anak-anak belajar dikelas lebih suka sibuk sendiri, berbicara dengan temannya, melamun, mengantuk dan tidak fokus dalam pelajarannya. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap aktivitas bermain game online

secara berlebihan pada anak terhadap motivasi belajar anak usia 10-12 tahun di SDN 2 Leneng Praya, Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Barat.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan Cross Sectional. Populasi dalam penelitian ini adalah anak berumur 10-12 tahun, lokasi penelitian bertempat di di Sekolah Dasar Negeri 2 Leneng Praya,

Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Barat. Responden ditentukan dengan memakai teknik purposive sampling dengan kriteria inklusi dan eksklusi sehingga didapatkan responden dalam penelitian ini berjumlah 51 responden anak berusia 10-12 tahun.

Data penelitian di ambil dengan menggunakan instrumen kuesioner baku untuk mengukur kecanduan game online "Indonesian Game Online Addiction" dan kuesioner motivasi belajar (Jap, Tiatri, Jaya, & Suteja, 2013).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tabel 1. Distribusi frekuensi responden berdasarkan jenis kelamin dan usia (N=51)

No	Variabel	Frekuensi	Persentase %
1	Jenis Kelamin		
	Laki - laki	29	56,9%
	Perempuan	22	43,1%
2	Usia		
	10 tahun	18	35,3%
	11 tahun	20	39,2%
	12 tahun	13	25,5%

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa dari 51 responden paling banyak berjenis kelamin laki-laki sebanyak 29 orang (56,9%), dan yang responden yang berjenis kelamin perempuan sebanyak 22 orang (43,1%). Pada kriteria responden berdasarkan usia

menunjukkan bahwa dari 51 responden, responden dengan umur 11 tahun sebanyak 20 orang (39,2%), responden yang berada di umur 10 sebanyak 18 orang (35,3%), sedangkan responden yang berada di umur 12 sebanyak 13 orang (25,5%).

Tabel 2. Distribusi hasil tingkat kecanduan bermain game online terhadap tingkat motivasi belajar responden (N=51)

Kecanduan	Motivasi Belajar	Total	Uji
-----------	------------------	-------	-----

Bermain Game Online	Rendah		Sedang		Tinggi		Spearman		Rank	p value
	N	%	N	%	N	%	N	%		
Rendah	15	28,5	3	5,7	1	1,9	19	37,3		0,003
Sedang	12	22,8	12	22,8	3	5,7	27	52,9		
Tinggi	1	1,9	2	3,8	2	3,8	5	9,8		
Total	28	54,9	17	33,3	6	11,8	51	100		

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa dari 51 responden dengan tingkat kecanduan bermain game online yang paling tinggi berada pada kategori sedang 27 orang (52,9%), yang berada pada kategori rendah sebanyak 19 orang (37,3%), sedangkan responden yang berada pada kategori tinggi sebanyak 5 orang (9,8%). Hasil tingkat motivasi belajar di tabel 2 menunjukkan bahwa dari 51 responden anak usia 10-12 tahun tingkat motivasi belajar yang berada pada kategori rendah sebanyak 28 responden (54,9%), yang berada pada kategori sedang sebanyak 17 orang (33,3%), dan yang berada pada kategori tinggi sebanyak 6 orang (11,8%).

Berdasarkan hasil perhitungan analisis uji Spearman Rank didapatkan nilai $p=0,003$, nilai uji statistik tersebut menunjukkan terdapat hubungan antara kecanduan bermain game online dengan motivasi belajar anak. Hal tersebut dapat disimpulkan dari seberapa besar motivasi belajar responden sebanyak 28 orang (54,9%) termasuk ke dalam kategori rendah yang berhubungan dengan tingkat kecanduan bermain game online yang paling tinggi berada pada kategori sedang sebanyak 27 (52,9%) responden.

PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian tersebut terdapat berbagai kesimpulan yang menunjukkan bahwa kecanduan game online sangat berdampak langsung terhadap minat dan semangat belajar anak usia 10-12 tahun yang sedang duduk sekolah di bangku SD kelas 4,5 dan 6. Berdasarkan hasil perhitungan penelitian diatas menunjukkan hasil yang signifikan pada responden siswa yang bermain game online dengan motivasi belajar mereka, terlihat dari hasil penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 27 orang (52,9%) mengalami motivasi belajar yang kurang baik akibat bermain game online. Adapun hasil analisis statistik dengan uji Spearman Rank di peroleh nilai $p < 0,003$ yang lebih kecil dari 0,05.

Hasil penelitian diatas adanya dampak permainan game online terhadap motivasi belajar tersebut menunjukkan adanya keterkaitan dengan beberapa penelitian sebelumnya, seperti penelitian yang telah dilakukan pada anak-anak Finlandia yang dilakukan oleh Young & Abreu (2011) menunjukkan hasil bahwasanya kecanduan game pada siswa laki-laki lebih tinggi dari pada siswa perempuan terdapat 5,3% anak laki-laki dan 4,7% anak perempuan yang kecanduan bermain game online. Hal ini didukung

oleh penelitian Angela (2013), bahwa banyaknya pelajar-pelajar yang rela meniyisihkan uang saku hanya demi bermain game, hal ini dikarenakan sifat game online yang cenderung adiktif atau membuat pemainnya merasa kecanduan untuk terus bermain sehingga waktu belajarpun berkurang.

Menurut Young & Abreu (2011) diketahui bahwa seseorang 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 (Young & Abreu, 2011). Lee (2011), mengemukakan seseorang yang kecanduan game dapat dilihat dari komponen kecanduan yakni excessive use yang mana seseorang tersebut melupakan seluruh aktivitasnya yang mendominasi pikiran, perasaan, dan tingkah laku. Price (2011), menyatakan kecanduan game menyebabkan seseorang tidak bisa mengembangkan kemampuan atau kecakapannya dalam berhubungan dengan orang lain sehingga membuat hubungan sosial dan interaksi mereka dengan keluarga, teman, dan orang disekitarnya menjadi kurang baik serta tidak bisa mendapatkan pengetahuan atau mengalami akademik yang menurun, kecanduan game membuat prestasi akademik dan motivasi belajar menurun dan makin memburuk.

Menurut Young (2009), kecanduan game online adalah adanya keterikatan dengan game. Pemain game

online akan berpikir tentang game ketika sedang offline dan kerap kali berfantasi mengenai bermain game, ketika mereka seharusnya berkonsentrasi pada hal lainnya. Seseorang yang kecanduan game online akan memfokuskan diri pada bermain game dan menelantarkan hal lain seperti tugas sekolah, pelajaran, dan lainnya. Menurut definisi dari Weinstein (2010), yang menyatakan kecanduan game online sebagai penggunaan berlebih atau kompulsif terhadap game online yang mengganggu kehidupan sehari-hari. Seseorang yang kecanduan game online akan bermain dengan kompulsif, mengisolasi diri dari kontak sosial dan memfokuskan diri pada pencapaian dalam game dengan mengabaikan hal-hal lain.

Ketertarikan terhadap game online tidak hanya karena adanya sosialisasi alat permainan serupa sejak kecil. Ketersediaan fasilitas berbasis teknologi sejak dini juga menjadi salah satu dorongan gamer pelajar menyukai game online. Ada rasa ingin tahu yang mendorong mereka untuk bermain game online, rasa ingin tahu merupakan salah satu faktor yang mendorong seseorang mencoba-coba hal asing yang belum diketahui sebelumnya. Idealnya seorang siswa lebih mementingkan sekolah daripada bermain game online agar siswa tersebut memiliki sikap yang positif terhadap sekolahnya. Tetapi pada kenyataannya masih banyak siswa yang lebih mementingkan bermain game online daripada sekolah, sehingga siswa tersebut memiliki motivasi belajar yang rendah. Siswa menjadi sulit konsentrasi terhadap sekolah, sering malas bahkan

bolos sekolah dan kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di sekelilingnya.

Anak - anak yang kecanduan game online cenderung mengalami penurunan prestasi di sekolah, peningkatan tindakan agresif, dan masalah sosial seperti penarikan diri dari pergaulan di dunia nyata karena lamanya waktu yang dihabiskan dengan bermain game online (Gentle, 2011). Motivasi belajar pada anak dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor yang terutama adalah kemampuan saat belajar. Kemampuan ini meliputi aspek perhatian, konsentrasi, ingatan, dan daya pikir. Motivasi dalam diri dengan proses ketekunan mengulang membaca materi pelajaran, tidak mudah putus asa dalam menyelesaikan tugas, ketertarikan dalam mengikuti pelajaran, merupakan ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi belajar sehingga terwujudnya tujuan dan mendapatkan hasil yang memuaskan dalam proses belajar. Siswa yang termotivasi dalam belajar akan terus menerus bekerja walaupun guru meninggalkan kelas, mengerjakan tugas tambahan, tidak mau membuang waktu, aktif mengerjakan pekerjaan sekolah di luar jam pelajaran dan mencari aktifitas yang berkaitan dengan belajar (Dimiyati & Mudjiono, 2009).

Keterikatan pada aktifitas bermain game akan mengurangi aktifitas positif yang seharusnya dijalani remaja sesuai dengan usia perkembangan mereka. Jika ini berlangsung terus menerus dalam waktu lama, diperkirakan anak akan menarik diri pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, dan anak tidak mempunyai kemampuan

beradaptasi dengan lingkungan sekitar (Gentle, 2011). Oleh karena itu kedepannya diperlukan sebuah intervensi untuk mengontrol perilaku adiktif anak - anak usia pelajar yang masih duduk dibangku sekolah agar mereka tidak mengalami masalah yang di akibatkan oleh game dari gadget, PC dan yang lainnya, kecanduan dengan hal tersebut akan berdampak langsung terhadap ranah akademik dan bahkan masalah gangguan mental seperti yang telah dirumuskan oleh WHO dalam ICD-11 bahwa kecanduan game termasuk ke dalam diagnosa gangguan mental psikologis.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa aktivitas bermain game online secara berlebihan yang dilakukan oleh anak-anak usia 10-12 tahun sangat berdampak langsung terhadap minat dan semangat belajar anak yang sedang duduk sekolah di bangku SD kelas 4,5 dan 6. Penelitian ini diatas menunjukkan hasil yang signifikan pada responden bahwa sebanyak 27 responden (52,9%) mengalami motivasi belajar yang kurang baik akibat bermain game online. Adapun hasil analisis statistik dengan uji Spearman Rank di peroleh nilai $p < 0,003$ yang lebih kecil dari 0,05.

UCAPAN TERIMAKASIH

Para peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada institusi kampus Fakultas Kesehatan Universitas Qamarul Huda Badaruddin yang telah memberikan izin

dan support dalam menyelesaikan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Angela. (2016). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. E-jurnal Ilmu Komunikasi Universitas Mulawarman.
- APJII. (2010). Rekrutan Pengguna Dan Pemakai Internet Di Indonesia (Online), (<http://sites.google.com/site/Aljannah27/Perkembangan-Bisnis-Online-Di-Indonesia>).
- Bungin. (2013). Sosiologi Komunikasi. Jakarta: Kencana. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fkip Unsyiah Volume 2.
- Dimiyati. Mudjiono. (2009). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gentle, D.A. (2011). The Multiple Dimensions Of Video Game Effects. American Psychological Association, 69, 66-78.
- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2013). The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire. PLoS ONE, 8(4), 4–8. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0061098>
- Kristiana, Nanik. (2012). Pengaruh Game Online Sara's Cooking Class Terhadap Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Jasa Boga Pada Mata Pelajaran Pengolahan Makanan Kontinentaldi Smkn 1 Sewon. Yogyakarta: Skripsi.
- Kuss, Dj & Griffiths, M.D. (2011). Excessive Online Social Networking: Canadolescents Became Addictive To Facebook? Education And Health.
- Lee, E.J. (2011). A Case Study of Internet Game Addiction. Journal of Addiction Nursing, (Online), Vol. 22, (http://wpblog.uncfsu.edu/fsu_news/files/2012/01/Journal-of-Addictions-Nursing-Article-on-A-CaseStudy-of-Internet-Game-Addiction.pdf,
- Malahayati, Dara. (2012). Hubungan Kebiasaan Bermain Video Game Dengan Tingkat Motivasi Belajar Pada Anak Usia Sekolah. Skripsi Universitas Indonesia. (Online), ([Http://journal.Uad.Ac.Id](http://journal.uad.ac.id)).
- Price, H.O. (2011). Internet Addiction: Psychology of emotions, motivations and actions. New York: Nova Science Publishers, Inc.
- Sardiman, Am. (2012). Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada.
- Weinstein, A.M. (2010). Computer And Video Game Addiction- A Comparison Between Game User And Non-Game User. The American Journal Of Drug And Alcohol Abuse, 36, 268-276
- WHO. (2019). World Health Organization | International

Classification of Diseases, 11th
Revision (ICD-11). WHO.

Young, K.S., Abreu, C.N.D. (2011).

Internet Addiction: A handbook
and guide to evaluation and
treatment. Canada: JohnWiley &
Sons, Inc.