

PAPER NAME

**HUBUNGAN LAMA PENGGUNAAN GAME
ONLINE DENGAN MOTIVASI BELAJAR
PADA REMAJA**

AUTHOR

**SRI SAT TITI HAMRANANI, PUPUT RISTI
KUSUMANINGRUM, DEVI PERMATASARI
,EKA AGUS SETYAWAN**

WORD COUNT

3764 Words

CHARACTER COUNT

23477 Characters

PAGE COUNT

10 Pages

FILE SIZE

92.8KB

SUBMISSION DATE

May 11, 2023 5:46 PM GMT+7

REPORT DATE

May 11, 2023 5:50 PM GMT+7

● **25% Overall Similarity**

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 25% Internet database
- 9% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 13% Submitted Works database

● **Excluded from Similarity Report**

- Quoted material
- Small Matches (Less than 23 words)
- Manually excluded sources



Hubungan Lama Penggunaan *Game Online* Dengan Motivasi Belajar Pada Remaja

The Relationship Of Long Use Of Online Games With Learning Motivation In Adolescents

Sri Sat Titi Hamranani¹, Puput Risti Kusumaningrum², Devi Permatasari³, Eka Agus
Setyawan⁴

¹STIKES Muhammadiyah Klaten, Klaten
Corresponding author : titihamranani@yahoo.com

Abstrak

Masa remaja merupakan masa dimana seseorang sedang mengalami perubahan di dalam diri. Pada masa pubertas atau masa menjelang dewasa, remaja mengalami banyak pengaruh dari luar yang menyebabkan remaja terbawa pengaruh oleh lingkungan sekitar seperti bermain game online. Remaja yang memiliki intensitas tinggi dalam bermain game online, memungkinkan memicu timbulnya motivasi belajar yang menurun. Motivasi belajar yang menurun pada remaja SMP disebabkan oleh beberapa hal yaitu masalah di sekolah dan hubungan dengan orang tua maupun teman sebaya. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara lama penggunaan game online terhadap motivasi belajar pada remaja di SMP Negeri 1 Karangnongko. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif non eksperimental, dengan desain penelitian korelasional dengan pendekatan Cross Sectional. Responden penelitian terdiri dari 130 siswa SMP N 1 Karangnongko, yang diambil dengan menggunakan teknik purposive sampling. Pengumpulan data yang digunakan adalah dengan kuisioner. Metode analisis yang digunakan adalah kendall tau. Hasil Penelitian menunjukkan ada hubungan lama penggunaan game online dengan motivasi belajar pada remaja di SMP N 1 Karangnongko. Hasil analisis dengan uji kendall tau didapatkan p value = 0,000 berarti p value < 0,05. Nilai koefisien korelasi atau nilai $r = -0,743^{**}$ menunjukkan korelasi negatif yang kuat, berarti semakin tinggi penggunaan game online maka semakin menurun motivasi belajar pada remaja. Ada hubungan lama penggunaan game online terhadap motivasi belajar pada remaja di SMP N 1 Karangnongko.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Lama Penggunaan Game Online, Remaja

Abstract

Adolescence is a time when a person is experiencing changes in himself. During puberty or adulthood, adolescents experience many external influences which cause them to be influenced by the surrounding environment, such as playing online games. Teenagers who have a high intensity in playing online games, may trigger the emergence of decreased learning motivation. Decreased learning motivation in junior high school teenagers is caused by several things, namely problems at school and relationships with parents and peers. The purpose of this study was to determine the relationship between duration of use of online games on learning motivation in adolescents at SMP N 1 Karangnongko. This research is a non-experimental quantitative research, with a correlational research design with a Cross Sectional approach. Research respondents consisted of 130 students of SMP N 1 Karangnongko, which were taken using purposive sampling technique. Data collection used is a questionnaire. The analytical method used is Kendall tau. The results showed that there was a long-term relationship between the use of online games and learning motivation in adolescents at SMP N 1 Karangnongko. The results of the analysis with the Kendall tau test obtained p value = 0.000 means p value < 0.05. The value of the correlation coefficient or the value of $r = -$



743** shows a strong negative correlation, meaning that the higher the use of online games, the lower the learning motivation of adolescents. There is a long-standing relationship between the use of online games on learning motivation in adolescents at SMP N 1 Karangnongko.

Keywords : Learning Motivation, Length of Use of Online Games, Teenagers

PENDAHULUAN

5 Remaja adalah masa peralihan dari masa anak ke masa dewasa yang mengalami perubahan atau perkembangan memasuki masa dewasa yang diantaranya mengalami perubahan kematangan mental, emosional, sosial, fisik dan ditandai dengan rasa senang bergaul dan lebih mudah menyesuaikan diri dengan teman sebaya yang mereka menganggap sebagai lingkungan yang unik dan nyaman untuk mengaktualisasikan diri dan mencari identitas bagi dirinya (Komara B.I 2016).

12 Penduduk dalam rentang usia 10 hingga 19 tahun adalah remaja (WHO 2014). Peraturan Menteri Kesehatan RI nomer 25 tahun 2014 menjelaskan bahwa remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10 hingga 18 tahun dan menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) rentang usia remaja 10-24 tahun dan belum menikah. Masa remaja merupakan masa dimana seseorang mengalami berbagai perubahan baik secara fisiologis, intelektual maupun psikologis (Kementerian Kesehatan RI 2016).

3 Penduduk remaja di Indonesia pada tahun 2019 yang berusia 10- 14 tahun berjumlah 64,19 juta jiwa dari total penduduk sebesar 267 juta jiwa sehingga satu di antara empat penduduk adalah remaja. Jumlah remaja di provinsi Jawa Tengah berusia 10-14 tahun yaitu dari total penduduk Jawa Tengah sebesar 2.781.350 terbagi menjadi 1.426.638 laki-laki dan 1.354.712 remaja perempuan (Badan Pusat Statistik 2019). Jumlah remaja di Kabupaten Klaten usia 10-14 tahun adalah sebanyak 81.741 jiwa terbagi menjadi 42.201 laki-laki dan 39.540 perempuan (Badan Pusat Statistik 2019).

6 Siswa sekolah menengah pertama merupakan masa remaja yang dimana seseorang mengalami perubahan atau peralihan dari masa anak-anak menuju masa dewasa. Pada masa pubertas atau masa menjelang dewasa, remaja akan mengalami banyak pengaruh dari luar yang bisa menyebabkan remaja terpengaruh oleh lingkungan sekitar. Remaja yang tidak bisa menyesuaikan atau beradaptasi dengan lingkungan yang selalu berubah-ubah akan melakukan perilaku yang maladaptive, contohnya perilaku agresif yang dapat merugikan dirinya sendiri atau orang lain dan motivasi belajar yang menurun (Santrock 2017).

Remaja juga memiliki keistimewaan dan karakteristik serta berfikir secara mandiri tentang dirinya dan semuanya yang memiliki tugas perkembangan sendiri. Salah satu tugas perkembangan masa remaja yang tersulit adalah berhubungan dengan penyesuaian sosial. Kehadiran media sosial dikalangan remaja membuatnya harus menyesuaikan diri dengan media sosial dalam berinteraksi dengan orang lain(Suryanto 2015).

2 Pada saat ini sudah banyak *game online* yang bisa dimainkan oleh berbagai kalangan. Mudah dan murah biaya untuk bisa mengakses *game online* merupakan faktor yang dapat menyebabkan pemain menjadi candu, terlebih saat ini dengan kehadiran *smartphone* sudah bisa dijadikan modal untuk bermain *gameonline* kapanpun dan dimanapun pemain berada. 2 *Game online* yang disediakan juga berbagai macam tema dan alur cerita, mulai dari *game* bertema *dance*, membangun kota, mengembangkan kebun/pertanian, strategi, peperangan, pembunuhan dan sebagainya. ML (*Mobile Legends*), PUBG (*Player Unknown's*



Battle Grounds), *GFF (Garena Free Fire)*, *COC (Clash of Clans)* dan *HAGO* sebagai *game multiplayer online* dan diunduh lebih dari 100 juta *gamer* di *Google Play* (Ghustara 2019).

Game online tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik sampai pemain ikut berpartisipasi sehingga secara stimulus mempengaruhi cara berperilaku mereka. Kebiasaan yang berulang-ulang, penggunaan yang terlalu lama dan pengkondisian tertentu dalam tontonan dianggap sebagai pemicu berubahnya perilaku. (Amalia, Fitria 2015).

1 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 *game* 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 *game online* mengajarkan untuk melakukan tindakan kriminal dan kekerasan. *Game* mengajarkan pemborosan karena beberapa konten dalam permainan harus dibeli agar bisa naik level (Malahayati 2012; Fauziah 2013; Angela 2013).

2 DSM-V (American Psychiatric Association (APA) 2013) menyatakan kecanduan *game online* atau *Internet Gaming Disorder (IGD)* merupakan perilaku kompulsif yang mengesampingkan kepentingan lainnya seperti pekerjaan, akademik, serta waktu yang terbuang sehingga mengalami gejala penarikan diri akibat bermain *game online*. Selain itu (Pratiwi, R, R, Yakub, E., & Umari 2018) mengatakan bahwa kecanduan *game online* memiliki durasi waktu 3-4 jam atau lebih dalam sehari.

7 Siswa paling banyak bermain *game online* memiliki permasalahan dalam motivasi belajarnya, misalnya malas dalam belajar, kurang siap dalam mengikuti pelajaran, kurang fokus ketika guru menjelaskan. Hal ini bisa dilihat dari banyaknya siswa yang nilai pelajarannya tidak memenuhi standart yang telah berlaku, ini disebabkan karena anak terpengaruh oleh *game online* yang dimainkan karena hampir semua anak menyukai permainan ini dan sering memainkannya (Zulfikar 2019).

8 Oleh karena itu, para guru harus dapat menerapkan proses pembelajaran dikelas yang dapat menumbuhkembangkan motivasi belajar pada diri peserta didik (Abdul Hadis dan Nurhayati 2010).

13 Winkel dalam (Aina 2018) mengartikan motivasi belajar adalah segala usaha di dalam diri sendiri yang menimbulkan kegiatan belajar, dan menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar serta memberi arah pada kegiatan - kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki tercapai.

1 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 (A.M 2014).

4 Motivasi belajar dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu motivasi intrinsik (keadaan keadaannya yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar) dan motivasi ekstrinsik (keadaan yang datang dari luar individu siswa yang mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar). Ada tidaknya



motivasi belajar sangat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Keberhasilan belajar akan tercapai apabila pada diri adanya kemauan dan dorongan untuk belajar (Emda 2017).

Hasil penelitian Soleman dalam (Dewantari 2013) menyatakan bahwa intensitas bermain games yang tinggi secara psikis dapat menyebabkan seseorang memikirkan games secara terus-menerus yang berakibat mengganggu konsentrasi belajar, sering membolos dan suka menghindari pelajaran. Hal ini berbeda dengan penelitian (Angela 2013), bahwa game online tidak mempengaruhi minat belajar siswa. Hanya saja jika siswa dibiarkan terus menerus akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dilaksanakan oleh siswa.

METODE

Desain penelitian yang dilakukan adalah deskriptif analitik. Metode kuantitatif dengan pendekatan *cross sectional*. Dalam hal ini penelitian ini meneliti tentang hubungan lama penggunaan *game online* dengan motivasi belajar pada remaja di SMP N 1 Karangnongko.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh remaja SMP N 1 Karangnongko yang dimana pengambilan populasi itu peneliti berkoordinasi dengan kepala sekolah serta staf tata usaha untuk mendapatkan jumlah populasi di SMP dengan diberikan absen dari seluruh siswa kelas VIII sebanyak 192 siswa. Penelitian ini menggunakan teknik *non probability sampling* jenis *purposive sampling*. Berdasarkan perhitungan besar untuk sampel diatas maka dibutuhkan 130 siswa.

Instrument yang digunakan pada penelitian adalah kuesione motivasi belajar sebanyak 20 item. .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Rerata Usia Responden di SMP N 1 Karangnongko Tahun 2021 (n:130).

Variabel	Min	Max	Mean \pm SD
Usia	12	13	12,28 \pm 0,453

Sumber : Data Primer (2021)

Hasil penelitian karakteristik responden berdasarkan usia menunjukkan bahwa usia responden paling muda adalah 12 tahun dan paling tua adalah 13 tahun. Rata-rata usia responden pada penelitian ini 12,13. WHO membagi tahapan remaja menjadi 3 yaitu, remaja awal usia 10 – 13 tahun, remaja tengah usia 14 – 16 tahun, remaja akhir usia 17 – 19 tahun. Sehingga pada hasil penelitian ini responden termasuk dalam masa remaja tengah.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Trisnawati 2017) yang menunjukkan bahwa usia remaja berpengaruh terhadap motivasi belajar. (Sarwono 2018) motivasi belajar pada usia remaja dipengaruhi oleh beberapa faktor yang terutama adalah kemampuan belajar

Tabel 2 Distribusi frekuensi responden berdasarkan jenis kelamin, lama penggunaan *game online*, dan motivasi belajar.

No	Variabel	Frekuensi (n:130)	Persentase (%)
1.	Jenis kelamin		
	Laki-laki	84	64,6
	Perempuan	46	35,4
2.	Lama Penggunaan <i>Game Online</i>		
	Normal	17	13,1
	Tidak Normal	113	86,9
3.	Motivasi Belajar		
	Lemah	0	0
	Sedang	118	90,8
	Kuat	12	9,2
JUMLAH		130	100

Sumber : Data Primer (2021)

Hasil penelitian karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin menunjukkan responden laki-laki sebanyak 84 siswa sedangkan responden perempuan sebanyak 46 siswa.

Sumbaga (2017) ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu identitas diri, kontrol diri, usia, harapan terhadap pendidikan dan nilai-nilai di sekolah, kehidupan dalam keluarga, pengaruh teman sebaya, kelas sosial ekonomi dan kualitas tempat tinggal, serta dipengaruhi juga oleh jenis kelamin. Karakteristik fisik laki-laki dan perempuan dapat mempengaruhi perilaku mereka, termasuk motivasi belajar dan lama penggunaan *game online*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan game online siswa laki-laki dan siswa perempuan.

Penggunaan game online siswa laki-laki lebih tinggi dibandingkan motivasi belajar siswa perempuan. Hal ini didukung oleh penelitian Angela (2017), bahwa banyaknya pelajar-pelajar yang rela menyalahkan 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. Secara mental motivasi belajar laki-laki lebih rendah di bandingkan perempuan hal ini di dukunhg oleh Jahja (2018) yang mengatakan perempuan lebih sering senang membaca mencatat serta mendengarkan saat guru menerangkan di depan kelas.

Hasil penelitian pada tabel 2 diketahui bahwa lama penggunaan *game online* pada responden paling banyak termasuk dalam kategori tidak normal yaitu 113 siswa



(86,9%). *Game online* adalah media yang sangat potensial, tidak saja untuk memberikan hiburan tapi juga membuat orang terpengaruh atau kecanduan dan ketergantungan. Seseorang memainkan *game* yang membutuhkan konsentrasi, maka dampak psikologi yang dirasakan adalah akan merasa penasaran sehingga mengabaikan apa saja demi memenangkan permainan itu. (Satria, 2016).

Hasil penelitian pada tabel 2 diketahui bahwa motivasi belajar pada responden paling banyak termasuk dalam kategori sedang yaitu 118 siswa (90,8%). Adapun pengertian motivasi belajar menurut Sardiman (2018:75) adalah “Keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Karena minimnya waktu istirahat remaja yang disebabkan lama penggunaan *game online* yang terlalu berlebih.

Menurut Macklem (2017) mengatakan bahwa motivasi sangat berdampak pada kepercayaan siswa dalam belajar yang pada akhirnya akan berpengaruh pada sikap dan perilaku siswa agar berhasil dalam belajar.

Sardiman (2017) menyatakan bahwa dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai

Hasil penelitian mengenai Hubungan Lama Penggunaan *Game Online* Dengan Motivasi Belajar dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. Hasil Analisa Hubungan Lama Penggunaan *Game Online* Dengan Motivasi Belajar

Lama Pengguna an Game Online	Motivasi Belajar				Total		p value
	Sedang		Kuat		f	%	
	F	%	f	%			
Normal	6	4,6	11	8,5	17	13,1	0,000
Tidak normal	112	86,2	1	0,8	113	86,9	
Total	118	90,8	12	9,2	130	100	

Sumber : Data Primer (2021)

Berdasarkan table 3 di atas diketahui bahwa responden dengan lama penggunaan *game online* normal (kurang dari 3 jam) sebanyak (13,1%) sebagian besar mempunyai motivasi yang kuat sebanyak (8,5%) sedangkan responden dengan lama penggunaan *game online* tidak normal (lebih dari 3 jam) sebanyak (86,9%) dan sebagian besar motivasi belajarnya sedang sebanyak (86,2%). Hasil analisis selanjutnya didapatkan nilai $p\ value = 0,000$ dan nilai $r = -0,743^{**}$ yang berarti ada hubungan antara lama penggunaan bermain *game online* dengan motivasi belajar dengan arah hubungan negatif dan kuat.

Hasil penelitian pada tabel 3 diketahui bahwa lama penggunaan *game online* pada responden paling banyak termasuk dalam kategori tidak normal yaitu 113 siswa (86,9%). *Game online* adalah media yang sangat potensial, tidak saja untuk memberikan hiburan tapi juga membuat orang terpengaruh atau kecanduan dan ketergantungan. Seseorang memainkan *game* yang membutuhkan konsentrasi, maka dampak psikologi yang dirasakan adalah akan merasa penasaran sehingga mengabaikan apa saja demi memenangkan permainan itu. Pengguna *game online* yang



lama bermain *game online* menjadi sering lupa dengan kewajibannya seperti malas mandi, makan, menjadi cuek, acuh tak acuh dan kurang peduli terhadap kewajibannya seperti belajar. Ia tidak peduli terhadap tugasnya, dan target prestasi yang harus diraih. Setelah lama bermain demi kemenangan sebuah *game*. Pengguna *game online* akan merasa penat dan capek sehingga tidak dapat melaksanakan (Salsabiela 2017).

Penelitian ini juga dilakukan (Satria, R.A., Nurdin, A.E., & Bachtiar 2014) 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 (Abreu 2016).

Menurut (Abreu 2016), 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 2016), 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.

Pada hasil penelitian diketahui responden paling banyak menggunakan *game online* yaitu responden yang berjenis kelamin laki-laki sebanyak 84 siswa sedangkan responden perempuan sebanyak 46 siswa. Menurut (Pratiwi, R, R, Yakub, E., & Umari 2018) pada periode remaja individu cenderung memunculkan emosi negatif, hal ini karena remaja mengalami berbagai masalah dalam memenuhi kebutuhannya. Saat remaja mengalami situasi yang tidak menyenangkan, remaja akan cenderung menghadapinya dengan emosi negatif bahkan agresif dan mempengaruhi motivasi belajar yang menjadi menurun.

Hasil penelitian pada table 3 diketahui bahwa lama penggunaan *game online* pada responden paling banyak termasuk dalam kategori tidak normal yaitu 113 siswa (86,9%). Hal ini disebabkan oleh minimnya waktu istirahat remaja sehingga remaja melakukan perilaku kekerasan seperti memukul teman dan berkata kotor serta 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.

Faktor pendukung yang dapat menyebabkan motivasi belajar menurun beberapa diantaranya adalah lingkungan (sekolah, keluarga dan masyarakat) dan kultural. Lingkungan sekolah merupakan salah satu faktor pendukung perkembangan remaja (Pratiwi, R, R, Yakub, E., & Umari 2018). Di sekolah remaja menerima pendidikan secara formal, sebagian besar aktifitas lebih ditekankan kepada pembinaan intelektual, kultural.

Berdasarkan penelitian di atas menurut (Abreu 2016) membuktikan bahwa bermain *game online* dengan segala aspek yang terkandung didalamnya memang memberikan kontribusi bagi menurunnya motivasi belajar pada siswa. Hal ini menunjukkan, bahwa untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa, maka guru serta orang tua dapat mengontrol kegiatan anak dalam mengurangi intensitas penggunaan *game online* dalam kesehariannya. Tidak hanya itu salah satu cara untuk mengurangi penggunaan *game online* berlebih pada remaja bisa dengan menerapkan pola asuh orang tua seperti penelitian yang dilakukan oleh (Genesty 2016), tentang peranan orang tua dalam upaya mengatasi kecanduan *game online*. pada penelitian ini



menjadi penting karena anak menjadi mudah memahami apa yang ingin orang tua terapkan kepada mereka. Dari hasil penelitian ini ada hubungan antara pola asuh orang tua dengan kecanduan game online, tetapi juga pola asuh orang tua juga berperan penting untuk mengatasi kecanduan *game online*.

Selanjutnya untuk menambah motivasi belajar pada remaja bisa dengan perhatian orang tua terhadap anak yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar pada remaja. Seperti hasil penelitian dari menurut pendapat (Slameto 2017) bahwa “motivasi yang kuat sangatlah perlu dalam belajar”. Salah satu faktor penentu dalam belajar siswa adalah motivasi, dan motivasi itu salah satunya berasal dari orangtua sebagaimana pendapat orangtua dapat memberikan motivasi yang baik pada anak-anaknya sehingga timbulah dalam diri anak itu dorongan dan hasrat untuk belajar lebih baik. Sehingga anak menyadari apa gunanya belajar dan apa tujuan yang hendak dicapai dalam pelajaran itu, jika diberi perangsang, diberi motivasi yang baik dan sesuai”. Dengan adanya perhatian yang diberikan oleh orangtua kepada anaknya berupa motivasi dalam belajar dapat membuat prestasi anak di sekolah menjadi meningkat. Sebagaimana yang dikemukakan oleh (Angela 2017), bahwa “semakin tinggi perhatian orangtua terhadap prestasi anak-anaknya, maka semakin tinggi pula prestasi yang dicapai anak-anak itu, dan sebaliknya”.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian mengenai “Hubungan Lama Penggunaan *Game Online* Dengan Motivasi Belajar pada Remaja” adalah sebagai berikut:

Rerata usia remaja yaitu 12,28 tahun dengan standar deviasi $\pm 0,453$ dan sebagian besar responden pada penelitian ini berjenis kelamin laki-laki yaitu 64,6%.

Lama Penggunaan *game online* responden sebagian besar dengan kategori tidak normal yaitu 86,9%. Motivasi Belajar responden sebagian besar mengalami motivasi belajar sedang yaitu 90,8%.

Ada hubungan antara lama penggunaan *game online* dengan motivasi belajar diketahui bahwa $p\ value = 0,000$ berarti $p\ value < 0,05$ sehingga ada hubungan lama penggunaan *game online* dengan motivasi belajar pada remaja di SMP N 1 Karangnongko.

DAFTAR PUSTAKA

A.M, S., 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta.

Abdul Hadis dan Nurhayati, 2010. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta.

Abreu, Y., 2016. Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. , 2(1).

Aina, M., 2018. Kecakapan Abad 21.

Amalia, Fitria, dkk., 2015. Gambaran Tingkat Depresi pada Pasien Penyakit Ginjal Kronik yang Menjalani Hemodialisis di RSUP DR. M. Djamil Padan. <https://jurnal.fk.unand.ac.id>.

American Psychiatric Association (APA), 2013. Diagnostic And Statistical Manual of Mental Disorder Edition “DSM-5.” Washinton DC: American Psychiatric Publishing.

Angela, 2017. Dampak Positif dan Negatif permainan Game Online di kalangan Pelajar. ,



1(1).

- Angela, 2013. Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. *E-Journal Ilmu Komunikasi Online*, 1, p.2.
- Angela, Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. *E-Journal Ilmu Komunikasi*, 1(2), pp.532-544.
- Badan Pusat Statistik, 2019. Katalog: 4104001. *Statistik Penduduk Lanjut Usia di Indonesia 2019*, p.xxvi + 258 halaman.
- Dewantari, S., 2013. Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Sapuran Kabupaten Wonosobo.
- Emda, A., 2017. *Lantanida Journal*, , 5(2).
- Fauziah, E.R., 2013. Pengaruh Game Online terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja. *E- Jurnal Keperawatan-Journal Ilmu Komunikasi (online)*, 1, p.3.
- Genesty, 2016. Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. , 2(1).
- Ghustara, 2019. Game Android Multiplayer Online Terbaik dan Terpopuler.
- Kementerian Kesehatan RI, 2016. INFODATIN Pusat Data Dan Informasi Kementerian Kesehatan RI Situasi Balita Pendek. In Jakarta Selatan.
- Komara B.I, 2016. Hubungan antara Kepercayaan Diri dengan Prestasi Belajar dan Perencanaan Karir Siswa. *Psikopedagogia*, 5.
- Macklem, 2017. Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di SMK Terpadu Al Mustaqim Timpik Kecamatan Susukan Kabupaten Semarang. , 1(1).
- Malahayati, D., 2012. Hubungan Kebiasaan Bermain Video Game dengan Tingkat Motivasi Belajar pada Anak Usia Sekolah. In <http://lib.ui.ac.id>. Skripsi Universitas Indonesia.
- Pratiwi, R, R, Yakub, E., & Umari, T., 2018. Siswa yang kecanduan game online dan perilaku agresif di SMP N 14 Pekanbaru. , 5(1).
- Price, 2016. Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. , 2(2).
- Salsabiela, R., 2017. Faktor-faktor penggunaan game online pada remaja. , 2(3).
- Santrock, J., 2017. *Adolescence: Perkembangan remaja* A. ; S. S. Shinto B, ed., Jakarta: Erlangga.
- Sardiman, 2017. Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Motivasi Belajar Pada Anak Usia 10-12 Tahun. , 1(2).
- Sarwono, 2018. Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. , 2(2).
- 11 Satria, R.A., Nurdin, A.E., & Bachtiar, H., 2014. Hubungan Kecanduan Bermain Vidio Game Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Murid Laki-Laki kelas IV dan V di SD Negeri 02 Cupak Tengah Pauh Kota Padang. , p.238.
- Slameto, 2017. Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. , 1(2).
- Sumbaga, 2017. Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. , 1(1).
- Suryanto, R.N., 2015. Dampak Positif dan Negatif permainan Game Online di kalangan Pelajar. , 2(2), pp.1-15.



- Trisnawati, 2017. Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di SMK Terpadu Al Mustaqim Timpik Kecamatan Susukan Kabupaten Semarang. , 1(2).
- WHO, 2014. Commission on Ending Childhood Obesity. Geneva, World Health Organization, Departement of Noncommunicable disease surveillance.
- Zulfikar, 2019. Pengaruh Game Online Terhadap perilaku agresif. , pp.1–10.

● **25% Overall Similarity**

Top sources found in the following databases:

- 25% Internet database
- 9% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 13% Submitted Works database

TOP SOURCES

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	ppjp.ulm.ac.id Internet	5%
2	repository.uin-suska.ac.id Internet	3%
3	123dok.com Internet	3%
4	State Islamic University of Alauddin Makassar on 2022-02-23 Submitted works	2%
5	slideshare.net Internet	1%
6	id.123dok.com Internet	1%
7	koranbogor.com Internet	1%
8	repository.uksw.edu Internet	1%

9	etheses.iainponorogo.ac.id	<1%
	Internet	
10	ojs.stikesmuhkendal.ac.id	<1%
	Internet	
11	digilib.unisayogya.ac.id	<1%
	Internet	
12	digilibadmin.unismuh.ac.id	<1%
	Internet	
13	portaluqb.ac.id:808	<1%
	Internet	
14	ejournal.unma.ac.id	<1%
	Internet	
15	core.ac.uk	<1%
	Internet	
16	jurnal.unigo.ac.id	<1%
	Internet	

● Excluded from Similarity Report

- Quoted material
- Manually excluded sources
- Small Matches (Less than 23 words)

EXCLUDED SOURCES

prosiding.unimus.ac.id	72%
Internet	
repository.stikesmukla.ac.id	37%
Internet	
repository.binausadabali.ac.id	3%
Internet	