

ARTIKEL PENELITIAN

**HUBUNGAN ADIKSI *ONLINE GAME* DENGAN MOTIVASI BELAJAR
PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA DI JAKARTA UTARA**

*THE RELATION BETWEEN ONLINE GAME ADDICTION AND
LEARNING MOTIVATION AMONG JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS
IN NORTH JAKARTA*

Gladys Jane Octavia¹, Surilena^{2,*}, Erfen Gustiawan³

¹ Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Unika Atma Jaya, Jl. Pluit Raya no. 2, Jakarta, 14440

² Departemen Ilmu Kesehatan Jiwa dan Perilaku, Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Unika Atma Jaya, Jl. Pluit Raya no. 2, Jakarta, 14440

³ Departemen Etika, Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Unika Atma Jaya, Jl. Pluit Raya no. 2, Jakarta, 14440

* **Korespondensi:** surilena@atmajaya.ac.id

ABSTRACT

Introduction: *Online game addiction is a disorder with uncontrollable behavioral when playing online games. The academic achievement may decrease and has been negatively affected due to lack of learning motivation. The purpose of this study was to explore the relation between online game addiction and learning motivation among junior high school students in north Jakarta.*

Methods: *A cross-sectional study was conducted in 1,474 junior high school students by filling in the questionnaire, consisting of the Indonesian Online Game Addiction Questionnaire (IOGAQ) and the Motivation Learning Strategy Questionnaire (MSLQ). The inclusion criteria were all junior high school (SMP) class I to class III in Kelurahan Penjaringan, North Jakarta. The exclusion criteria were students who did not signed the consent form. Bivariate test and multivariate logistic regression test were performed to analyze data.*

Results: *From 1,474 respondents, most of them (52.5%) were aged 14 years old and girls (37.8%). The addiction to online game was more prevalent in boys (90.1%) and girls (79.1%), mostly (87.3%) in grade 1 junior high school. The respondents with online game addiction often played online games ≥ 4 days/week (95%), with the duration of playing online games on school days (95.5%) or holidays (94.2%) was >4 hours/day. The types of online games played was role playing games (85.8%) using a portable tool (94,8%). The learning motivation was low (86.3%). Interestingly, bivariate analysis showed no significant relationship between online game addiction and learning motivation ($p \geq 0.05$).*

Conclusion: *There is no significant relation between online game addiction and learning motivation. However, online game addiction need to be closely monitored as this may impact the learning motivation.*

Key Words: *addiction, online game, learning motivation*

ABSTRAK

Pendahuluan: *Adiksi online game merupakan gangguan perilaku bermain online game yang tidak terkontrol. Dampak negatif yang dapat terjadi akibat bermain online game antara lain menurunnya prestasi akademik karena motivasi dan konsentrasi belajar yang kurang. Tujuan penelitian ini mengetahui hubungan antara adiksi online game dengan motivasi belajar pada siswa sekolah menengah pertama (SMP) di Jakarta Utara.*

Metode: *Penelitian potong lintang dengan sampel berurutan dilakukan pada 1.474 siswa SMP dengan mengisi kuesioner adiksi online game Indonesia (IOGAQ) dan Kuesioner Strategi Pembelajaran Motivasi (MSLQ). Kriteria inklusi adalah semua siswa SMP kelas I sampai kelas III di Kelurahan Penjaringan, Jakarta Utara. Kriteria eksklusi adalah siswa yang tidak bersedia menandatangani persetujuan sebagai responden. Uji bivariat dan regresi logistik multivariat dilakukan untuk menganalisis data.*

Hasil: *Dari 1.474 siswa, mayoritas adalah perempuan (37,8%) dan berusia 14 tahun (52,5%). Adiksi online game banyak dialami oleh responden laki-laki (90,1%) dan perempuan (79,1%) yang kebanyakan adalah siswa SMP kelas 1 (87,3%). Adiksi online game lebih banyak dilakukan dengan frekuensi bermain online game ≥ 4 hari/minggu (95%), durasi bermain online game pada hari sekolah (95,5%) atau hari libur (94,2%) adalah >4 jam/hari. Jenis online game yang sering digunakan adalah role playing game (85,8%) dan jenis perangkatnya berupa perangkat portable (94,8%). Mayoritas responden memiliki motivasi belajar rendah*

(86,3%). Walaupun demikian, hasil analisis bivariat menunjukkan tidak ada hubungan yang signifikan antara adiksi *online game* dan motivasi belajar ($p \geq 0.05$).

Simpulan: Tidak terdapat hubungan bermakna antara adiksi *online game* dengan motivasi belajar. Meskipun begitu, adiksi *online game* perlu diperhatikan agar tidak mengganggu motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: adiksi, *online game*, motivasi belajar

PENDAHULUAN

Teknologi pada era digital ini berkembang dengan sangat pesat. Salah satu produk perkembangan teknologi yang saat ini digemari oleh remaja adalah *online game*. *Online game* seharusnya dimanfaatkan untuk hiburan tetapi yang terjadi adalah *online game* dimainkan secara berlebihan, digunakan sebagai tempat untuk melarikan diri dari realitas kehidupan sehingga yang terjadi adalah kecanduan *online game*. Hal ini akan berakibat buruk terhadap berbagai aspek kehidupan remaja. Untuk itu, *online game* sebagai bentuk dari perkembangan teknologi perlu disikapi dengan bijak supaya tidak berdampak buruk bagi remaja. Teknologi internet yang makin maju memudahkan masyarakat mengakses internet terutama *online game* melalui komputer atau telepon seluler pribadi. Data survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2018 menunjukkan 62,23% penduduk Indonesia pengguna internet merupakan pemain *online game*. Daya tarik *online game* menyebabkan peningkatan intensitas waktu bermain *online game* yang berdampak lanjut dengan adiksi (kecanduan).¹ Sekitar 10% pelajar Indonesia mengalami adiksi *online game*, dibandingkan dengan di Korea (2,4%), Singapura (9%), China (13,7%) dan Taiwan (15,1%), sementara di Amerika (1,5%) dan di Eropa (8,2%).² Berdasarkan *Diagnostic and Statistical Manual for*

Mental Disorders 5 (DSM V), adiksi *online game* adalah penggunaan *online game* secara berlebihan yang menimbulkan sekumpulan gejala kognitif dan perilaku. Batasan klinis yang ditetapkan untuk menyatakan seseorang mengalami adiksi *online game* adalah bermain *online game* lebih dari sama dengan 4 jam dalam 1 hari dan dalam 1 minggu rutin bermain *online game* selama lebih dari sama dengan 4 hari.³

Adiksi *online game* merupakan gangguan dengan karakteristik pola perilaku bermain *online game* yang tidak terkontrol, yang menjadikan bermain *game* sebagai prioritas utama dibandingkan aktivitas lain. Adiksi *online game* memberikan dampak buruk bagi anak remaja antara lain kehidupan sosial dan emosi yang tidak stabil, pola makan dan pola tidur yang terganggu, kurang dapat berpikir rasional, manajemen waktu yang buruk sehingga menyebabkan penurunan motivasi belajar dan prestasi akademik hingga putus sekolah.^{1,3} Adiksi *online game* dapat mengurangi motivasi belajar siswa karena karena siswa beranggapan bermain *online game* lebih menyenangkan untuk dilakukan dibandingkan belajar sehingga frekuensi dan durasi bermain *online game* lebih lama dibandingkan belajar.¹ Kontribusi adiksi *online game* terhadap penurunan prestasi akademik siswa sebesar 29,1%.⁴ Individu dengan adiksi *online game* memiliki tingkat gejala depresi dan kecemasan yang lebih tinggi.⁵ Siswa

dengan adiksi *online game* dengan atau tidak ada gangguan mental memiliki risiko motivasi belajar dan prestasi belajar rendah. Selain itu, prestasi akademik siswa di pengaruhi oleh motivasi belajar.⁶ Adiksi *online game* berkontribusi terhadap penurunan prestasi akademik (29,1%).⁴ Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara adiksi *online game* dengan motivasi belajar pada siswa sekolah menengah pertama (SMP) di Jakarta Utara.

METODE

Penelitian ini adalah potong lintang pada siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang dilakukan pada bulan September 2018 – November 2019. Pengambilan sampel dengan cara *consecutive sampling* pada satu SMP Negeri dan lima SMP swasta yang ada di Kelurahan Penjaringan, Jakarta Utara. Pertama dibuat jadwal pengambilan sampel pada masing-masing sekolah, yang sudah disetujui oleh Kepala Sekolah masing-masing yaitu setelah siswa pulang sekolah. Seluruh siswa SMP kelas I, II dan III dikumpulkan pada tiga ruangan yang sudah disediakan sekolah berdasarkan tingkat pendidikan (kelasnya). Peneliti menjelaskan pada siswa SMP mengenai tujuan dan manfaat penelitian dan pelaksanaan penelitian serta pengisian kuesioner. Selanjutnya siswa yang bersedia menjadi responden dan menandatangani *informed consent* melakukan pengisian kuesioner penelitian. Responden didampingi oleh peneliti atau asisten peneliti dan wali kelasnya saat pengisian kuesioner. Pengambilan sampel memerlukan waktu satu

hari untuk satu sekolah. Besar sampel pada penelitian ini sebesar 1.576 siswa SMP kelurahan Penjaringan, Jakarta Utara yang diperoleh dengan analitis kategorik tidak berpasangan dan memperhitungkan *droup out* 10%. Namun yang menjadi responden penelitian ini sebesar 1.474 siswa (102 siswa masuk dalam kriteria eksklusi yaitu sebanyak 72 siswa tidak hadir saat penelitian dan 30 siswa tidak bersedia menjadi responden penelitian). Kriteria inklusi penelitian ini adalah semua siswa menengah pertama (SMP) kelas I, II, III Kelurahan Penjaringan, Jakarta Utara. Kriteria eksklusi penelitian ini adalah tidak bersedia menjadi responden dan tidak bersedia menandatangani *informed consent* serta tidak hadir saat penelitian berlangsung.

Alat ukur pada penelitian ini adalah kuesioner *Indonesian Online Game Addiction Questionnaire* (IOGAQ) yang telah di validasi dengan nilai *Cronhbach's alpha* 0,73 dan kuesioner *Motivated Strategies Learning Questionnaire* (MSLQ) yang telah divalidasi dengan nilai *Cronhbach's alpha* 0,849.^{7,8} Penelitian ini telah mendapatkan persetujuan etik dari Komite Etik Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya, Indonesia (no. 05/02/KEP-FKUJAJ/2019 - 4 Februari 2019).

Analisis penelitian menggunakan uji univariat dan uji bivariat *Chi Square*.

HASIL

Terdapat 1.474 responden dengan 34% berusia 14 tahun, 52,5% perempuan, dan 37,8% siswa SMP kelas 1. Hasil penelitian

(Tabel 1) menunjukkan 84,3% responden dengan adiksi *online game*, 51,6% bermain *online game* selama ≥ 4 hari per minggu, 53,3% bermain *online game* pada hari sekolah selama ≤ 4 jam, 54,7% bermain *online game* pada hari libur selama ≥ 4 jam. Terdapat 43,8%

jenis *game* simulasi yang dimainkan dan 94,8% dengan menggunakan perangkat *portable*. Hasil penelitian juga menunjukkan sebanyak 63,5% responden dengan motivasi belajar sedang (Tabel 2) .

Tabel 1. Adiksi *Online Game* pada Siswa SMP (N=1.474) di Kelurahan Penjaringan, Jakarta Utara Berdasarkan Variabel Penelitian

Variabel	Total		Adiksi <i>Online Game</i>				p
	N	%	Tidak Adiksi		Adiksi		
	N	%	N	%	N	%	
Jenis Kelamin							
Laki – laki	700	47,5	69	9,9	631	90,1	0,000
Perempuan	744	52,5	162	20,9	612	79,1	
Pendidikan							
SMP I	557	37,8	71	12,7	486	87,3	0,053
SMP II	427	29,0	76	17,8	351	82,2	
SMP III	490	33,2	84	17,1	406	82,9	
Frekuensi Bermain <i>Online Game</i>							
<4 hari/minggu	714	48,4	193	27,0	523	73,0	0,000
≥ 4 hari/minggu	760	51,6	38	5,0	720	95,0	
Durasi pada Hari Sekolah							
≤ 4 jam	785	53,3	200	25,5	585	74,5	0,000
>4 jam	689	46,7	31	4,5	658	95,5	
Durasi pada Hari Libur							
≤ 4 jam	667	45,3	184	27,6	483	72,4	0,000
>4 jam	807	54,7	47	5,8	760	94,2	
Jenis <i>Online Game</i>							
<i>Role Playing Game</i>	380	25,8	54	14,2	326	85,8	0,000
<i>Simulasi</i>	645	43,8	112	17,4	533	82,6	
<i>Casual</i>	83	3,8	23	27,7	60	72,3	
<i>Action/Adventure</i>	47	3,2	13	27,7	34	72,3	
<i>Shooting</i>	172	11,7	13	17,6	159	82,4	
Sports	122	5,6	12	10,8	110	80,2	
Lain-lain	25	1,7	4	16,0	21	84,0	
Jenis Perangkat							
Portable	1398	94,8	222	15,9	1176	84,1	0,345
Non-Portable	76	5,2	9	11,8	67	88,2	

Selanjutnya, responden laki-laki (90,1%) dan responden perempuan (79,1%) dengan adiksi *online game* lebih banyak dibandingkan dengan responden yang tidak adiksi *online game* laki-laki (9,9%) dan perempuan (20,9%) dengan nilai ($p=0,000$). Hasil penelitian juga

menunjukkan responden dengan adiksi *online game* lebih banyak dengan frekuensi bermain ≥ 4 hari/minggu (95%), durasi bermain pada hari sekolah (95,5%) atau pada hari libur (94,2%) adalah >4 jam/hari dibandingkan dengan responden tidak adiksi *online game*

($p=0,000$). Penelitian ini juga menunjukkan bahwa jenis *online game* yang sering digunakan oleh responden dengan adiksi *online game* adalah *role playing game* (85,8%) dan simulasi (82,6%) dibandingkan dengan

responden non adiksi *online game* ($p=0,000$). Jenis perangkat yang terbanyak digunakan oleh responden dengan adiksi *online game* dengan tidak adiksi *online game* adalah *portable* dengan ($p=0,345$).

Tabel 2. Hubungan antara Adiksi *Online Game* dengan Motivasi Belajar

Variabel	Total		Adiksi <i>Online game</i>				p
	N	%	Tidak Adiksi		Adiksi		
			N	%	N	%	
Motivasi Belajar							
Ringan	102	6,9	14	13,7	88	86,3	0,455
Sedang	936	63,5	141	15,1	759	84,9	
Tinggi	436	29,6	76	17,4	360	82,6	

Hasil analisis uji *Chi-square* menunjukkan tidak ada hubungan bermakna ($p=0,455$) antara adiksi *online game* dengan motivasi belajar pada siswa SMP Kelurahan Penjaringan, Jakarta Utara (Tabel 2).

DISKUSI

Penelitian ini menunjukkan terdapat 1.474 responden yang sebagian besar usia 14 tahun, (52,5%) perempuan, siswa SMP kelas 1 (37,8%) di sejumlah SMP di Kelurahan Penjaringan, Jakarta Utara. Data statistik Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun ajaran 2018/2019 menunjukkan hasil yang sedikit berbeda, bahwa jumlah siswa di provinsi DKI Jakarta sebagian besar adalah laki-laki (50,5%). Pada penelitian sebelumnya, siswa perempuan (54,7%) didapatkan lebih banyak dengan usia 14 tahun (34%) dan kelas 1 SMP (37,8%).⁹

Hasil penelitian ini juga menunjukkan 84,3% responden dengan adiksi *online game*, 51,6% frekuensi bermain *online game* selama ≥ 4 hari per minggu, 53,3% bermain *online*

game pada hari sekolah selama ≤ 4 jam, 54,7% bermain *online game* pada hari libur selama ≥ 4 jam. Terdapat 43,8% jenis *game* simulasi yang dimainkan dan 94,8% dengan menggunakan perangkat *portable*. Penelitian Theresia di Bandar Lampung menunjukkan 79,4% responden siswa SMP dengan adiksi *online game* dan frekuensi bermainnya ≥ 4 hari/ minggu.¹⁰ Kemajuan teknologi pada masa ini membuat akses *online game* menjadi lebih mudah, sehingga faktor risiko terjadinya adiksi lebih besar.² Pada penelitian sebelumnya 60,2% responden tingkat pendidikan SMP dengan frekuensi bermain *online game* ≥ 4 hari/ minggu, (43,8%) jenis *online game* simulasi (43,8%). Jenis *game* simulasi membuat seolah-olah pemain berada dalam *game* tersebut dengan sudut pandang karakter yang dimainkan, hal ini membuat pemain memiliki daya tarik lebih karena dapat berperan sebagai karakter utama dalam *game*.¹¹ *Role playing game* merupakan jenis *game* yang paling banyak dimainkan oleh responden dan jenis simulasi menduduki urutan ke-4

(41,3%) dari 7 jenis *game* yang ada. Tidak ada pembagian jenis *online game* yang spesifik dan bervariasi jenisnya sehingga jenis *online game* yang diminati di tempat lain dan hasil penelitian jurnal lain dapat berbeda.¹² Kebanyakan (92%) responden durasi bermain *online game* pada hari sekolah <4 jam/hari dan (54,7%) pada hari libur ≥4 jam/hari.¹¹

Selanjutnya, hasil penelitian ini menunjukkan sebanyak (90,1%) responden laki-laki dan (79,1%) perempuan, dan terbanyak (87,3%) pada kelas I SMP dengan adiksi *online game* di antaranya sebesar (95%) dengan frekuensi bermain *online game* ≥4 hari/minggu, durasi bermain *online game* pada hari sekolah (95,5%) atau hari libur (94,2%) adalah >4 jam/hari (85,8%) menggunakan jenis *role playing game* dan (82,6%) jenis simulasi, sedangkan perangkat yang digunakan *non-portable* (88,2%) dan *portable* (84,1%).

World Health Organization mendefinisikan kecanduan *online game* sebagai gangguan mental yang dimasukkan ke dalam *International Classification of Diseases (ICD-11)*.¹⁹ Hal ini ditandai dengan gangguan kontrol atas *game* dengan meningkatnya prioritas yang diberikan pada *game* lebih dari kegiatan lain. Perilaku tersebut terus dilanjutkan walaupun memberikan konsekuensi negatif pada dirinya. Adiksi *online game* yang dialami remaja akan sangat banyak menghabiskan waktunya. Remaja menghabiskan waktu saat bermain *game* lebih dari dua jam/hari, atau lebih dari 14 jam/minggu bahkan 55 jam dalam seminggu atau rata-rata 20-25 jam dalam seminggu.^{1,4}

Sekitar 10% remaja di Indonesia terindikasi mengalami kecanduan *online game*. Artinya, 1 dari 10 remaja di Indonesia terindikasi mengalami adiksi *online game*. Fenomena kecanduan *online game* ini semakin meluas dan semakin memprihatinkan, terutama karena banyaknya remaja yang menjadi adiksi *online game*.²

Pada responden siswa SMP kebanyakan (79,4%) memiliki adiksi *online game*, lebih banyak pada laki-laki (60%).¹⁰ Laki-laki cenderung lebih menyukai tantangan seperti yang ada pada *online game* dibandingkan dengan perempuan. Perempuan lebih memanfaatkan internet untuk melakukan hal lain seperti *chatting* dan media sosial dibandingkan untuk bermain *online game*.¹³ Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2018) menyatakan sekitar (26,93%) penduduk Indonesia menggunakan internet dengan durasi 4-7 jam dan (63,23%) menggunakannya bermain *game*.¹ Penelitian di Korea Selatan menunjukkan bahwa remaja siswa SMP (39%), Sekolah Dasar (14%), dan 18% siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) memiliki adiksi *online game*, sementara di Indonesia 36,4% responden kelas 1 SMP dengan adiksi *online game*.¹⁴ Materi pelajaran yang lebih mudah pada kelas 1 SMP dibandingkan kelas 2 dan 3 SMP membuat responden SMP kelas 1 memiliki lebih banyak waktu yang dapat dihabiskan untuk bermain *online game*.¹¹

Durasi bermain *game* pada hari sekolah dan pada hari libur berisiko 1,3 kali dan 1,7 kali untuk mengalami adiksi *online game*.¹⁴ Jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain

online game dapat menjadi faktor risiko terjadinya adiksi *online game* karena semakin sering seseorang terpapar dengan *online game*, membuatnya lebih sulit untuk melepaskan pikiran dari bermain *game* terus menerus.¹⁴ Durasi bermain *online game* yang makin panjang menyebabkan hasrat seseorang bermain *online game* makin bertambah lama, terus memikirkan bermain *online game*, terutama saat sedang tidak aktivitas.¹⁵ Adiksi internet khususnya *online game* memberikan dampak negatif seperti kegagalan dalam pendidikan, permasalahan pertemanan dan keluarga. Remaja bermain *online game* dengan tujuan menjadi pemenang dalam *game* juga sebagai media untuk mencari teman. Kesulitan *virtual* dalam berkenalan dan menjalin hubungan dengan orang lain dalam kehidupan nyata menyebabkan pecandu *online game* lebih suka bermain *game*, mereka dapat berkenalan dengan orang lain yang menjadi lawan main dan menjalin interaksi dengan mudah sesama *gamers* (persahabatan *virtual*). *Online games* digunakan sebagai media pelarian diri dari pengelolaan emosi buruk, problem dengan lingkungan dan keluarganya, konflik dengan keluarga atau temannya.¹⁶

Lebih banyak pemain *game* memilih untuk bermain *game* jenis *online multiplayer games* (46,7%) dibandingkan dengan jenis *online single player games* (16,9%) dan jenis lainnya (10%). Berdasarkan cara mainnya *online game* dibagi menjadi *Role Playing Game*, *Simulation*, *Casual*, *Action/Adventure*, *Shooting*, *Sports/Racing*, dan lain-lain. *Role playing games* merupakan jenis *game* dengan

cara bermain berperan sebagai karakter dalam *game* membuat *game* ini paling diminati. Laki-laki (69,1%) lebih memilih jenis *online multiplayer games* dibandingkan perempuan (24,8%), sedangkan perempuan (24%) lebih memilih jenis *online single player game* daripada laki-laki (9,6%).¹⁷

Penelitian ini juga menunjukkan sekitar 88 dari 1.243 (0,07%) responden adiksi *online game* memiliki motivasi belajar rendah. Motivasi belajar merupakan unsur penting dalam proses pembelajaran siswa yang dapat berpengaruh terhadap aktif atau pasifnya siswa dalam mengikuti proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Motivasi belajar ada dua jenis yaitu motivasi intrinsik yaitu seseorang siswa akan terus memfokuskan dirinya untuk selalu belajar (keinginan dalam dirinya), sedangkan motivasi belajar ekstrinsik adalah dorongan dari luar seseorang, seseorang tidak terlalu mementingkan belajar dan bahkan seseorang tersebut akan lebih mementingkan hal lain untuk difokuskan. Siswa mendapatkan dorongan untuk tidak terlalu mementingkan belajar dan memilih mementingkan hal lain seperti *online game*. Bermain *online game* akan memengaruhi motivasi belajar seseorang karena waktu dan tenaga yang dipergunakan akan banyak dihabiskan untuk bermain daripada belajar.⁸ Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi, akan sedikit atau tidak akan meluangkan waktunya bermain *online game* dan dapat mengurangi risiko kecanduan *online game*. Sebaliknya, pada siswa dengan motivasi belajar rendah lebih banyak menghabiskan waktu dan tenaganya

untuk bermain *online game* dan dapat meningkatkan risiko kecanduan *online game*.⁸ Permainan *online game* berdampak pada berkurangnya waktu belajar siswa sehingga siswa yang mengalami adiksi *online game* cenderung memiliki motivasi belajar yang rendah. Adiksi *online game* memengaruhi motivasi belajar siswa sebanyak 29,1%. Motivasi belajar yang menurun dapat memengaruhi berbagai hal dalam bidang akademik, salah satunya dapat berdampak pada penurunan prestasi akademik siswa.⁴

Walaupun demikian, hasil analisis uji *Chi-square* pada penelitian ini menunjukkan tidak ada hubungan bermakna ($p=0,455$) antara adiksi *online game* dengan motivasi belajar pada siswa SMP Kelurahan Penjaringan, Jakarta Utara. Pada penelitian yang dilakukan di Salatiga, terdapat pengaruh yang signifikan dari dampak *online game* terhadap motivasi belajar.¹⁸ Hasil penelitian tersebut berbeda dengan penelitian kami. Hal ini dapat disebabkan karena perbedaan metode penelitian, pengambilan sampel, analisis data dan perbedaan jumlah responden yang mengalami adiksi *online game*. Hasil penelitian secara statistik menunjukkan tidak ada hubungan bermakna antara adiksi *online game* dengan motivasi belajar. Hal ini dapat disebabkan karena jumlah responden pada penelitian ini dengan adiksi *online game* yang memiliki motivasi belajar rendah hanya sekitar 0,07% dari responden sementara responden penelitian pada enam SMP menunjukkan proporsi adiksi *online game* cukup tinggi yaitu 1.243 dari 1.474 (84,3%).

Keterbatasan penelitian ini adalah terdapat satu SMP yang pengambilan sampelnya dilakukan secara langsung di kelas, sehingga peneliti hanya menitipkan kuesioner kepada pihak sekolah. Hal ini menyebabkan beberapa kuesioner tidak lengkap. Jumlah responden yang masuk dalam kriteria eksklusi pada penelitian ini sebanyak 102 responden. Peneliti juga hanya melakukan *consecutive sampling* untuk jumlah responden yang banyak namun jumlah peneliti terbatas.

SIMPULAN

Adiksi *online game* merupakan salah satu masalah yang perlu mendapat perhatian dari masyarakat luas karena sebagian besar pecandunya adalah anak dan remaja. Proporsi adiksi *online game* pada siswa dari enam SMP di Kelurahan Penjaringan Jakarta Utara cukup tinggi (84,3%). Penelitian ini menunjukkan tidak ada hubungan antara adiksi *online game* dengan motivasi belajar. Walaupun demikian, anak yang mengalami adiksi *games*, dapat memengaruhi proses dan motivasi belajar sehingga mengurangi waktu belajar dan menyebabkan prestasi akademik yang rendah. Oleh sebab itu, penggunaan internet khususnya *online game* haruslah bijaksana guna mengatasi dampak negatif yang ditimbulkan.

Ucapan Terima Kasih

Kami mengucapkan terima kasih pada seluruh Kepala Sekolah SMP Swasta dan Negeri Kelurahan Penjaringan, Jakarta Utara beserta para siswa-siswi yang telah bersedia

menjadi responden penelitian. Juga kepada mahasiswa Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya yang ikut membantu dalam pengambilan kuesioner dari para responden.

DAFTAR PUSTAKA

1. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. Laporan survei: Penetrasi dan profil perilaku pengguna internet Indonesia 2018. Diunduh di: <https://www.apji.or.id/content/read/39/342/Hasil-Survei-Penetrasi-dan-Perilaku-Pengguna-Internet-Indonesia-2018>.
2. Jap T, Tiatri S, Jaya E S, Suteja MS. The development of Indonesian online game addiction questionnaire. *PLOS ONE*. 2013;8(4):e61098.
3. American Psychiatric Association. The diagnostic and statistical manual of mental disorder. 5th ed. Washington, DC: APA; 2019. p.615-7.
4. Angela A. Pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. *J Ilmu Komun*. 2013;1:532-44.
5. Wong IL, Kuen, Lam MPS. Gaming behavior and addiction among Hong Kong adolescents. *Asian J Gambi Issues Public Health*. 2016;6:1-16.
6. Supina, Khosmas FY, Syahrudin H. Pengaruh motivasi terhadap hasil belajar siswa kelas XC pada mata pelajaran Ekonomi di SMA. *J Pendidikan dan Pembelajaran*. 2013;2:1-15.
7. Jannah N, Mudjiran, Nirwana H. Hubungan kecanduan game dengan motivasi belajar siswa dan implikasinya terhadap bimbingan dan konseling. *J Konselor*. 2015;4:119-207.
8. Pintrich PR, Smith DAF, Garcia T, et al. A manual for the use of the motivated strategies for learning questionnaire. Michigan: NCRIPAL;1991.p.1-76.
9. Brigitta. Masalah perilaku dan emosi pada siswa-siswi Sekolah Menengah Pertama dengan perilaku *bullying* Kelurahan Penjaringan Jakarta Utara. [Skripsi] Fakultas Kedokteran Unika Atma Jaya. 2016.
10. Kusumawati R, Aviani Y, Molina Y. Perbedaan tingkat kecanduan (adiksi) *game online* pada remaja ditinjau dari gaya pengasuhan. *J RAP UNP*. 2017;8:88-99.
11. Yanti NF, Marjohan, Sarfika R. Tingkat adiksi *game online* siswa SMPN 13 Padang. *J Ilmh Univ Batanghari Jambi*. 2019;19(3):684-7.
12. Lee C, Kim O. Predictors of online game addiction among Korean adolescents. *Addict Res Theory*. 2017;25:58-66.
13. Nurdilla N, Arneliwati, Elita V. Hubungan kecanduan bermain *game online* dengan kualitas tidur remaja. *J Online Mhs FKp*. 2018;5(2):120-6.
14. You S, Kim E, Lee D. Virtually real: Exploring avatar identification in game addiction among massively multiplayer online role-playing games (MMORPG) players. *J Games Cult*. 2017;12:56-71.
15. Paik SH, Cho H, Chun JW, Jeong JE, Kim DJ. Gaming device usage patterns predict internet gaming disorder: Comparison across different gaming device usage pattern. *Int J Environ Res Public Health*. 2017;14(1512):1-14.
16. Nirwanda CS, Ediati A. Adiksi *game online* dan keterampilan penyesuaian sosial pada remaja. *J Empati*. 2019;5:19-23.
17. Wang C, Cecilia LA, Kwokkei M, et al. Prevalence and correlates of video and internet gaming addiction among Hong Kong adolescents: A pilot study. *Sci World J*. 2016;1-9.
18. Zulfikar A, Dwikurnaningsih, Setyorini. Pengaruh dari dampak *game online* terhadap motivasi belajar pada siswa kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga. Genta Mulia. 2019; 10(1): 2047-9.
19. World Health Organization. Gaming disorder. WHO. Diunduh di: <http://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>.