

## PERNYATAAN

Dengan ini kami selaku Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Majapahit Mojokerto :

Nama : Rifka Mony  
NIM : 1614201017  
Program Studi : S1 Ilmu Keperawatan

~~Setuju/tidak setuju~~ naskah jurnal ilmiah yang disusun oleh yang bersangkutan setelah mendapat arahan dari Pembimbing, dipublikasikan ~~dengan/tanpa~~ mencantumkan nama tim pembimbing sebagai co-author.

Demikian harap maklum

Mojokerto, 20 November 2021



Rifka Mony

NIM : 1614201017

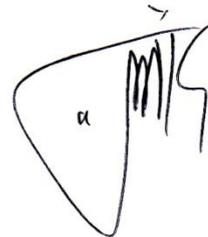
Mengetahui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Ikke Prafita Sari S.Kep.,Ns.M.Kep  
NIK. 220 250 134



Yudha Laga H.K.,S.Psi.,S.Kep.Ns.,M.Kes  
NIK. 220 250 080

**HALAMAN PENGESAHAN**

**JURNAL SKRIPSI**

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN MOTIVASI  
BELAJAR SISWA SELAMA PANDEMI COVID-19 DI SMPN I  
MOJOANYAR**



**RIFKA MONY**

1614201017

Dosen Pembimbing I

Ikke Prafita Sari S.Kep.,Ns.M.Kep  
NIK. 220 250 134

Dosen Pembimbing II

Yudha Laga H.K.,S.Psi.,S.Kep.Ns.,M.Kes  
NIK. 220 250 080

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN MOTIVASI  
BELAJAR SISWA SELAMA PANDEMI COVID-19 DI SMPN I  
MOJOANYAR**

**Rifka Mony**

STIKes Majapahit Mojokerto  
Program Studi S1 Ilmu Keperawatan  
rifkamony97@gmail.com

**Ikke Prafita Sari S.Kep.,Ns.M.Kep**

Dosen Pembimbing 1 STIKes Majapahit Mojokerto

**Yudha Laga H.K.,S.Psi.,S.Kep,Ns.,M.Kes**

Dosen Pembimbing 2 STIKes Majapahit Mojokerto

**Abstrak** – Pandemi Covid-19 telah memaksa sebagian besar masyarakat beraktivitas dari rumah. Rasa bosan lalu menjadi musuh utama mereka dan kerap diatasi dengan berselancar di dunia maya dan di media sosial via smartphone. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan kecanduan game online dengan motivasi belajar siswa selama pandemi Covid-19 di SMPN 1 Mojoanyar. Hasil penelitian didapatkan responden mengalami kecanduan game sedang sebesar 48 (52,2%), sebagian besar responden cukup sebesar 54 (58,7%). Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *Rank Spearman Test* dengan hasil  $p$  value  $0,001 < \alpha 0,05$  yang berarti ada hubungan kecanduan game online dengan motivasi belajar siswa selama pandemi covid-19 di SMPN 1 Mojoanyar. Diharapkan penelitian ini memberikan pengetahuan sebagai tanda siaga untuk siswa agar dapat menerapkan kontrol terhadap perilaku bermain game online dan motivasi belajar. Mengingat siswa termasuk kelompok yang peka terhadap perkembangan teknologi, rentan terpapar perkembangan teknologi game online yang semakin marak dan industri game yang menargetkan banyak kaum muda khususnya yang berusia remaja.

**Kata Kunci** : Kecanduan Game Online, Siswa

*Abstract* – The Covid-19 pandemic has forced most people to work from home. Children are no exception who vent their boredom by playing online games. The purpose in this study is to learn about the online gaming addiction relationship with student learning motivation during the covid-19 pandemic at 1 mojoanyar. Studies show that respondents are at a moderate rate of gaming addiction of 48 (52.2%), most of those reporting only 54

*(58.7%) at the data analysis used in the study by rank spearman. Test results positive by p value  $0.001 < \alpha 0,05$  which suggests there's a gaming addiction Online with student learning motivation during the covid-19 pandemic at SMPN 1 Mojoanyar. It is hoped that this study provides knowledge as a standby sign for students in order to apply control to online gaming behavior and learning motivation. Because students belong to technology-sensitive groups, exposed to growing online - gaming technologies and the gaming industry that targets many young people especially adolescents*

**Keywords :** *Gaming Addiction Online, Students*

## **PENDAHULUAN**

Produk teknologi informasi sangat berpengaruh dalam kehidupan masyarakat khususnya di kalangan anak-anak sekolah. Namun dengan perkembangan teknologi yang saat ini berkembang pesat, sekarang komunikasi tidak harus melibatkan individu bertatap wajah secara langsung. Dunia seakan sudah bisa kita capai hanya dalam genggaman tangan. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi ini adalah kemunculan *game online*. Seiring dengan perkembangan zaman teknologi, *game online* menjadi alternatif sarana hiburan. Berdasarkan laporan WHO (*World Health Organization*, 2019) hampir Game online sekarang ini bisa dikatakan sebagai penyebab kecanduan seseorang, hal ini disebabkan karena pemain bisa bertahan lama dengan betah duduk berjam-jam dengan menghiraukan apa yang diinginkannya. Sehingga bisa membelah konsentrasi mereka ketika bermain game online. Kegiatan yang sering dilupakan seseorang ketika bermain game online adalah lupa makan, mandi, beribadah, menyelesaikan kegiatan orang tua serta aktivitasnya secara rutin dalam kesehariannya (Ngali, 2020).

Motivasi belajar merupakan daya penggerak yang ada dan timbul dalam diri siswa untuk belajar atau meningkatkan pengetahuan (Sardiman, 2012). Motivasi belajar merupakan hal yang amat penting bagi pencapaian kinerja atau prestasi belajar. Asumsi yang diperoleh dalam motivasi belajar dapat dilihat pada prestasi belajar dan aspek kognitif dari siswa. Kesadaran pada motivasi belajar siswa dapat dilihat dari gaya hidup masing-masing individu siswa. Perkembangan teknologi seharusnya membantu memotivasi belajar siswa tetapi dengan adanya game online dapat menurunkan motivasi belajar para siswa. Dampak negatif terhadap perilaku siswa tersebut dan beberapa hasil penelitian yang sudah diuraikan diatas, maka peneliti merasa tertarik untuk meneliti tentang “Hubungan Kecanduan Game Online dengan Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi Covid-19 di SMPN 1 Mojoanyar Mojokerto”.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah analitik kuantitatif dan menggunakan desain penelitian *cross sectional*. Populasi dalam penelitian terjangkau berjumlah 670 orang. Berdasarkan rumus besar sampel didapatkan besarnya sampel adalah 92 orang. Teknik sampling yang digunakan adalah *Proportionate Stratified Random Sampling*. Untuk mengukur hipotesis penelitian menggunakan kolerasi sederhana uji *Rank Spearman*. Apabila hasil analisa penelitian didapatkan nilai  $p \leq 0,05$ ,  $H_1$  diterima yang artinya kecanduan game online berhubungan dengan motivasi belajar siswa selama pandemi Covid-19 di SMPN 1 Mojoanyar.

Proses pengumpulan data dari penelitian ini yakni, setelah mendapatkan persetujuan dari institusi SMPN 1 Mojoanyar dan mendapatkan surat keterangan untuk penelitian, karena proses pengumpulan data dilakukan ditengah pandemi Covid-19 maka peneliti kemudian mengumpulkan siswa satu per satu melalui perwakilan kelas (ketua kelas) dan mendata siapa saja yang termasuk dalam kriteria sebagai responden secara daring. Setelah peneliti mendapat responden yang termasuk dalam penelitian kemudian peneliti menjelaskan maksud dan tujuan penelitian sehingga responden bersedia untuk diteliti, kemudian peneliti menjelaskan kuesioner. Penyebaran kuisisioner tersebut dilakukan secara *online* menggunakan *google form*. Adapun prosedur pelaksanaan, subjek akan diberikan sebuah *link* yang disebarkan melalui sosial media. *Link* tersebut terhubung langsung dengan skala penelitian. Pada halaman pertama, subjek akan diberikan sebuah penjelasan mengenai penelitian dan subjek diminta kesediaannya untuk memberikan tanda centang pada lembar persetujuan pengisian skala. Subjek akan diminta untuk mengisikan identitas pada halaman berikutnya. Pengisian identitas tersebut berupa umur dan kelas. Peneliti juga akan menjaga kerahasiaan identitas dari subjek yang telah mengisi skala tersebut. Pada halaman selanjutnya, peneliti memberikan instruksi pengerjaan skala penelitian.

Setelah membaca instruksi pengerjaan skala, subjek diminta untuk mengisi skala tersebut sesuai dengan keadaan diri subjek. Setelah selesai mengisi skala, subjek diminta untuk menekan tombol kirim pada halaman web tersebut, maka data pengisian skala akan tersimpan secara otomatis. Setelah prosedur pengisian kuisisioner selesai dan data sudah terkumpul semua, peneliti akan melakukan pemeriksaan kelengkapan data yang diperoleh dari responden. Selanjutnya data akan diolah dengan menggunakan sistem komputer pada program SSPS (*Statistical Product and Service Solution*).

## HASIL PENELITIAN

Berikutnya akan disajikan hasil dari pengelolaan data penelitian “Hubungan Kecanduan Game Online dengan Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi Covid-19 di SMPN 1 Mojoanyar Mojokerto”.

### 1. DATA UMUM

#### a. Karakteristik Responden

Tabel 1. Karakteristik Responden

No.	Karakteristik Responden	Frekuensi	Persentase (%)
1.	<b>Usia</b>		
	12-13 Tahun	41	44.6 %
	14-15 Tahun	51	55.4 %
2.	<b>Jenis Kelamin</b>		
	Laki-laki	60	65,2%
	Perempuan	32	34,8%
3.	<b>Kelas</b>		
	7	30	31%
	8	31	34%
	9	31	34%
4	<b>Lama Bermain</b>		
	Lebih dari 5 Jam	23	25%
	Kurang dari 5 Jam	69	75%

Hasil penelitian secara deskriptif menunjukkan karakteristik responden berdasarkan usia, usia (14-15) tahun lebih mendominasi dibanding dengan usia (12-13) tahun yaitu 51 (55,4%). Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin, laki-laki lebih mendominasi dibanding dengan perempuan yaitu 60 (65,2%). Karakteristik responden berdasarkan kelas, kelas 8 dan 9 lebih mendominasi dibanding dengan kelas yang lain yaitu 31 (34%). Karakteristik responden berdasarkan lama bermain, didapatkan hasil responden bermain kurang dari 5 jam lebih banyak yakni 69 (75%).

### DATA KHUSUS

#### a. Mengidentifikasi Tingkat Kecanduan Game Online Pada Siswa SMPN 1 Mojoanyar

Tabel. 2 Tingkat Kecanduan Game Online Pada Siswa SMPN 1 Mojoanyar.

Kecanduan game	Jumlah (n)	Presentase (%)
Ringan	37	40.2
Sedang	48	52.2
Berat	7	7.6
Total	92	100

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa sebagian besar responden mengalami kecanduan game sedang sebesar 48 (52,2%).

**b. Mengidentifikasi Tingkat Motivasi Belajar Pada Siswa SMPN 1 Mojoanyar**

Tabel. 3 Tingkat Motivasi belajar pada Siswa SMPN 1 Mojoanyar.

Motivasi belajar	Jumlah (n)	Presentase (%)
Baik	26	28.3
Cukup	54	58.7
Kurang	12	13.0
Total	92	100

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki Motivasi belajar cukup sebesar 54 (58,7%).

**c. Menganalisis Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi Covid- 19 di SMPN 1 Mojoanyar**

Tabel. 4 Hubungan Kecanduan Game Online dengan Motivasi belajar Siswa Selama Pandemi Covid-19 di SMPN 1 Mojoanyar

KECANDUAN GAME	MOTIVASI BELAJAR						Total		Koefisien Korelasi	P Value
	Baik		Cukup		Kurang		f	%		
	f	%	f	%	f	%				
Ringan	16	17.4	18	19.6	3	3.3	37	40.2	0.334	0.001
Sedang	10	10.9	33	35.9	5	5.4	48	52.2		
Berat	0	0	3	3.3	4	4.3	7	4.7		
Jumlah	26	28.3	54	58.7	12	13.0	92	100		

Berdasarkan tabel 4 responden yang memiliki kecanduan game ringan dan motivasi belajar baik diketahui sebesar 16 orang (17,4%). Responden yang memiliki kecanduan game ringan dan motivasi belajar cukup sebesar 18 orang (19,6%), responden yang memiliki kecanduan game ringan dan motivasi belajar kurang sebesar 3 orang (3,3%), responden yang memiliki kecanduan game sedang dan motivasi belajar baik sebesar 10 orang (10.9%), responden yang memiliki kecanduan game sedang dan motivasi belajar cukup sebesar 33 orang (35,9%), dan responden yang memiliki kecanduan game sedang dan motivasi belajar kurang sebesar 5 orang (5.4%). Responden yang memiliki kecanduan game berat dan motivasi belajar cukup sebesar 3 orang (3.3%). Responden yang memiliki kecanduan game berat dan motivasi belajar kurang sebesar 4 orang (4.3%). Hasil uji Spearman Rank Test di peroleh hasil  $p$  value  $0,001 < \alpha 0,05$ . Dengan demikian  $H_0$  di tolak dan  $H_1$  diterima yang berarti ada hubungan kecanduan game online dengan motivasi belajar siswa selama pandemi covid-19 di SMPN 1 Mojoanyar.

## PEMBAHASAN

Game online dapat dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Jaman dulu game online hanya bisa di mainkan dengan menggunakan komputer saja. Tetapi saat ini game online bisa diakses menggunakan *smartphone*. Disana seseorang dapat mengunduh atau menginstal berbagai macam game online. Berdasarkan hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden mengalami kecanduan game sedang sebesar 48 (52,2%). Hal tersebut dipengaruhi keinginan yang kuat dari diri remaja, permainan yang menarik dan untuk menghilangkan rasa bosan. Frekuensi lamanya waktu bermain game siswa yang lebih dari 5 jam cukup banyak yakni 25% dari total 92 responden, hal ini tentu aja siswa banyak yang menganggap game online lebih penting dari hal-hal lainnya.

Senada dengan penelitian yang dilakukan Merita Ayu Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa intensitas kecanduan game online dari 35 responden di SMP Sawunggaling Jombang kelas 2A dan 2B berada pada kategori sedang 18 siswa (51,4%). Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet *addictive disorder*. Internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction* (berlebih bermain game) (Soetjipto, 2007). Kecanduan bisa diartikan sebagai perilaku yang dapat berfungsi sebagai cara untuk bersenang-senang dan cara untuk melarikan diri dari keadaan yang tidak nyaman. Misalnya, kegagalan yang berulang-ulang dalam mengontrol suatu perilaku. Selain itu, orang yang mengalami kecanduan game online bisa menghabiskan waktu bermain hingga 10 jam nonstop (Schausch dan Chung, 2005).

Menurut peneliti usia remaja awal rata-rata sudah memiliki *gadget* dan sebagian besar remaja tertarik untuk mengisi aplikasi *gadget* nya dengan game online. Pada usia remaja awal ini remaja mulai memiliki keinginan untuk suatu pemikiran-pemikiran baru serta pengalaman baru. Remaja juga memiliki sifat meniru pada suatu objek yang sering dilihat. Hasil penelitian di dapatkan sebagian besar responden berjenis kelamin laki-laki sebanyak 60 siswa. Menurut peneliti jenis kelamin laki-laki cenderung suka bermain game online, karena remaja laki-laki lebih suka menghabiskan waktunya untuk bermain game online yang cukup lama sehingga menyebabkan kecanduan dan lupa waktu. Remaja laki-laki lebih memilih dan menyukai bermain game online karena game online tersebut memiliki banyak variasi bermain dengan tingkat kesulitan dan adanya unsur kekerasan serta memiliki jaringan yang permainannya dapat dimainkan secara bersama-sama walaupun tempatnya berbeda. Menurut Jiang (2014) bahwa laki-laki menunjukkan tingkat kecanduan internet dan penggunaan game online yang lebih tinggi dari pada perempuan.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki Motivasi belajar cukup sebesar 54 (58,7%). Menurut Winkel (2004), motivasi adalah dorongan yang sudah menjadi aktif pada saat-saat tertentu dan belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan pemahaman, keterampilan dan nilai sikap, ditambahkannya motivasi belajar adalah motor penggerak yang mengaktifkan siswa untuk melibatkan diri. Tumbuhnya motivasi belajar dalam diri siswa karena adanya keinginan siswa untuk mengetahui sesuatu dan akan mengarahkan minat belajar siswa sehingga

akan sungguh-sungguh dalam belajar dan akan memotivasi agar tercapainya prestasi belajar yang baik. Motivasi belajar sangat berpengaruh bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan dirinya secara optimal dalam meningkatkan prestasi belajar. Menurut peneliti motivasi belajar yang tinggi akan memperoleh hasil belajar yang tinggi, artinya semakin tinggi motivasi belajar akan semakin tinggi pula prestasi belajar yang akan diperolehnya. Dengan adanya motivasi akan meningkatkan proses belajar, sehingga akan memperoleh keefektifan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan nilai uji Spearman Rank Test di peroleh hasil  $p$  value  $0,001 < \alpha < 0,05$ . Dengan demikian  $H_0$  di tolak dan  $H_1$  diterima yang berarti ada hubungan kecanduan game online dengan motivasi belajar siswa selama pandemi covid-19 di SMPN 1 Mojoanyar. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa Responden yang memiliki kecanduan game berat dan motivasi belajar kurang sebesar 4 orang (4.3%). Hal ini menunjukkan bahwa menurunnya motivasi belajar, seorang pemain game online akan menjadi malas belajar atau mengerjakan tugas sekolah.

Hasil yang sama juga ditunjukkan pada penelitian yang dilakukan Nistrina Fatim, 2020 yakni dapat disimpulkan bahwa game online berdampak negatif bagi motivasi belajar para siswa. Sorang anak yang sudah kecanduan game online akan mempengaruhi motivasi dalam belajarnya dan jika motivasi belajarnya terganggu maka akan mempengaruhi pula prestasi belajarnya. Seseorang yang sudah kecanduan game online membutuhkan penanganan khusus.

Pada saat penelitian ini berlangsung, siswa yang menjadi responden penelitian banyak berdiam diri di rumah karena kebijakan pembatasan sosial dari pemerintah terkait pandemi COVID-19 sehingga banyak dari mereka merasa kesepian sehingga game online menjadi salah satu alternatif untuk berinteraksi dengan orang lain. Faktor selanjutnya yang didukung dampak dari pandemi COVID-19 kepada banyak orang adalah faktor *escapism*. Sebagai akibat dari stress karena pandemi dan pembelajaran daring, responden penelitian membutuhkan sarana untuk menghindari, melupakan, dan pergi dari stress yang dialami di dunia nyata sehingga bermain game online adalah solusinya.

Salah satu hal yang menjadi efek dari pandemi COVID-19 yang menambah rangsangan kepada responden adalah bangkitnya bisnis toko online yang semakin memudahkan orang-orang untuk melakukan pembelian impulsif karena letak toko yang semakin mudah dijangkau, bahkan bisa membeli hanya dengan menggunakan handphone sembari berdiam diri di rumah. Iklan-iklan toko online di media secara terus-menerus yang sangat agresif dilakukan oleh toko online sebagai strategi pemasaran pun turut menjadi salah satu faktor yang berperan dalam memicu pembelian impulsif perangkat game di kalangan siswa.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Dari Hasil analisa hubungan Kecanduan Game Online dengan Motivasi belajar Siswa Selama Pandemi Covid-19 di SMPN 1 Mojoanyar didapatkan nilai uji Spearman Rank Test di peroleh hasil  $p$  value  $0,001 < \alpha 0,05$  yang berarti ada hubungan kecanduan game online dengan motivasi belajar siswa selama pandemi covid-19 di SMPN 1 Mojoanyar. Diharapkan penelitian ini memberikan pengetahuan sebagai tanda siaga untuk siswa agar dapat menerapkan kontrol terhadap perilaku bermain game online dan motivasi belajar. Mengingat siswa termasuk kelompok yang peka terhadap perkembangan teknologi, rentan terpapar perkembangan teknologi game online yang semakin marak dan industri game yang menargetkan banyak kaum muda khususnya yang berusia remaja.

## DAFTAR PUSTAKA

- Meng, H., Xiong, R., He, R., Lin, W., Hao, B., Zhang, L., & Lu, Z. (2020). CT Imaging and Clinical Course of Asymptomatic Cases with Covid-19 Pneumonia at Admission in Wuhan, China. *Journal of Infection*, 81(2020), e33–e39. Retrieved from <https://doi.org/10.1016/j.jinf.2020.04.004>
- Milman, N. B. (2015). Distance Education. In *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences: Second Edition*. <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-097086-8.92001-4>
- Nasir, Abdul., Muhith, Abdul., Ideputri. 2011. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Yogyakarta : Mulia Medika
- Ngali, Muhammad. (2020). *Religiusitas Remaja yang Kecanduan Game Online Mobile Legends Di Desa Sriwedari Kecamatan Muntilan Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah*. Yogyakarta : Skripsi
- Ngali, Muhammad. (2020). *Religiusitas Remaja yang Kecanduan Game Online Mobile Legends Di Desa Sriwedari Kecamatan Muntilan Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah*. Yogyakarta : Skripsi
- Novrialdy, E., Nirwana, H., & Ahmad, R. (2019). High school students understanding of the risks of online game addiction. *Journal of Educational and Learning Studies*, 2(2), 113–119.
- Sardiman. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Schunk dan Usher. (2012). *Social Cognitive Theory and Motivation The Oxford Handbook of Human Motivation (In RM Ryan)*. Oxford University Press
- WHO untuk novel Corona-virus 2019