
**PENGARUH ADIKSI GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 1 MANONJAYA**

Melani Pitriana Sutardi¹, Dewang Sulistiana²
mylnistrdi20@gmail.com¹, dewang@umtas.ac.id²
Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat menyebabkan meningkatnya penggunaan game online di kalangan remaja, termasuk siswa sekolah menengah pertama. Penggunaan game online yang berlebihan berpotensi memengaruhi berbagai aspek kehidupan siswa, salah satunya motivasi belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat adiksi game online, tingkat motivasi belajar, serta pengaruh adiksi game online terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Manonjaya. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif kausal dan total sampling terhadap 304 siswa kelas VIII. Pengumpulan data menggunakan angket skala Likert yang disusun berdasarkan indikator adiksi game online (Lemmens) dan motivasi belajar (Uno). Analisis data dilakukan melalui uji validitas, reliabilitas, normalitas, regresi linear sederhana, dan uji hipotesis dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adiksi game online berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Koefisien regresi sebesar 0,567 menunjukkan arah pengaruh positif, dan koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,343 atau 34,3% menggambarkan besarnya kontribusi adiksi game online terhadap motivasi belajar siswa, sedangkan 65,7% sisanya dipengaruhi faktor lain.

Kata Kunci: Adiksi Game Online, Motivasi Belajar, Siswa SMP, Bimbingan Dan Konseling.

ABSTRACT

The rapid development of digital technology has led to an increase in the use of online games among teenagers, including junior high school students. The excessive use of online games has the potential to affect various aspects of students' lives, one of which is learning motivation. This study aims to determine the level of online game addiction, the level of learning motivation, and the influence of online game addiction on the learning motivation of grade VIII students of SMP Negeri 1 Manonjaya. The study used a quantitative approach with the type of causal associative research and total sampling of 304 grade VIII students. Data collection was conducted using a Likert scale questionnaire which was compiled based on indicators of online game addiction (Lemmens) and learning motivation (Uno). Data analysis was carried out through validity, reliability, normality, simple linear regression, and hypothesis tests with the help of SPSS. The results showed that online game addiction had a significant effect on students' learning motivation with a significance value of $0.000 < 0.05$. The regression coefficient of 0.567 indicates the direction of positive influence, and the determination coefficient (R^2) of 0.343 or 34.3% illustrates the large contribution of online game addiction to students' learning motivation, while the remaining 65.7% is influenced by other factors.

Keywords: Online Game Addiction, Learning Motivation, Junior High School Students, Guidance And Counseling.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital berlangsung sangat pesat dan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Kemajuan teknologi telah memudahkan masyarakat dalam memperoleh informasi, berkomunikasi, serta mengakses berbagai bentuk hiburan melalui internet. Menurut data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2024), jumlah pengguna internet di Indonesia terus mengalami peningkatan dari tahun ke tahun dan didominasi oleh kelompok usia produktif, termasuk remaja usia sekolah. Tingginya penggunaan internet menunjukkan bahwa teknologi digital telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari peserta didik.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, game online juga mengalami perkembangan yang begitu pesat. Game online adalah permainan berbasis elektronik dan visual yang memungkinkan pemain tidak hanya bermain dengan orang di sekitarnya, tetapi juga dengan beberapa pemain lain yang berbeda lokasi, bahkan hingga belahan bumi lainnya. Berbagai jenis permainan seperti Mobile Legends, Free Fire, PUBG Mobile, dan eFootball menjadi permainan yang populer di kalangan pelajar karena dapat dimainkan secara daring dengan pemain lain dari berbagai daerah.

Saat ini, game online telah menjadi bagian dari gaya hidup sebagian remaja, termasuk siswa sekolah menengah pertama. Game online mempunyai daya tarik tersendiri, mulai dari tampilan yang menarik, kemudahan dimainkan, hingga tingkat tantangan yang berbeda setiap levelnya sehingga membuat pemain merasa tertantang dan ingin terus memainkannya. Kondisi ini menjadi rutinitas sehari-hari yang berpotensi menimbulkan kecanduan. Menurut Sari dan Nugraha (2023), tingginya minat remaja terhadap game online dipengaruhi oleh adanya tantangan dalam permainan, sistem penghargaan (reward), serta kesempatan untuk berinteraksi dengan teman sebaya.

Adiksi game online merupakan kondisi ketika seseorang mengalami ketergantungan terhadap permainan secara berlebihan sehingga sulit mengendalikan frekuensi maupun durasi bermain. World Health Organization (WHO) pada tahun 2018 telah memasukkan gaming disorder ke dalam International Classification of Diseases (ICD-11) sebagai salah satu gangguan yang ditandai oleh hilangnya kontrol terhadap aktivitas bermain game. Kondisi ini dapat berdampak pada berbagai aspek kehidupan, termasuk aspek psikologis, sosial, akademik, dan kesehatan.

Motivasi belajar merupakan dorongan internal maupun eksternal yang menggerakkan siswa untuk melakukan kegiatan belajar guna mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran karena memengaruhi semangat, ketekunan, dan keterlibatan siswa dalam belajar. Penelitian Ismail dan Fitriani (2021) menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara intensitas bermain game online dengan motivasi belajar siswa, yaitu semakin tinggi intensitas bermain game online, maka semakin rendah motivasi belajar yang dimiliki siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMP Negeri 1 Manonjaya, ditemukan bahwa sebagian siswa kelas VIII aktif bermain game online di luar jam sekolah. Kondisi tersebut diduga berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa, yang terlihat dari berkurangnya semangat belajar, kurangnya perhatian saat pembelajaran berlangsung, serta kecenderungan menunda penyelesaian tugas sekolah. Dalam konteks Bimbingan dan Konseling, permasalahan adiksi game online menjadi salah satu aspek yang perlu mendapatkan perhatian karena berkaitan dengan perkembangan pribadi dan belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui gambaran adiksi game online pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Manonjaya; (2) mengetahui gambaran motivasi belajar pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Manonjaya; dan (3) mengetahui pengaruh adiksi game online terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1

Manonjaya.

METODE PENELITIAN

Pendekatan dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif kausal. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh antara variabel adiksi game online terhadap motivasi belajar siswa secara objektif, sistematis, dan terukur dengan berlandaskan pada filsafat positivisme. Desain yang digunakan adalah regresi linear sederhana, mengingat penelitian ini hanya melibatkan satu variabel bebas (adiksi game online) dan satu variabel terikat (motivasi belajar). Penelitian ini bersifat non-eksperimental, artinya peneliti tidak memberikan perlakuan atau manipulasi terhadap variabel yang diteliti, melainkan mengamati dan mengukur kondisi yang telah terjadi secara alami pada responden (Sugiyono, 2022).

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Manonjaya tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 304 siswa dari 11 kelas (VIII A – VIII K). Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling (sampel jenuh), yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Teknik ini dipilih untuk memperoleh data yang lebih representatif dan mampu menggambarkan tingkat adiksi game online serta motivasi belajar siswa secara lebih menyeluruh. Pemilihan siswa kelas VIII didasarkan pada pertimbangan bahwa mereka berada pada fase remaja awal yang ditandai dengan meningkatnya penggunaan teknologi digital serta kemampuan pengendalian diri yang masih dalam tahap perkembangan.

Definisi Operasional Variabel

Adiksi Game Online (X) didefinisikan sebagai tingkat ketergantungan siswa terhadap aktivitas bermain game online yang ditandai dengan kesulitan mengendalikan perilaku bermain, meningkatnya durasi bermain, munculnya ketergantungan terhadap permainan, serta kecenderungan mengabaikan aktivitas lain yang lebih penting. Variabel ini diukur menggunakan enam aspek dari teori Lemmens, yaitu: Saliance (dominasi aktivitas), Tolerance (toleransi waktu bermain), Mood Modification (modifikasi suasana hati), Relapse (kekambuhan), Withdrawal (gejala penarikan diri), dan Conflict (konflik interpersonal).

Motivasi Belajar (Y) didefinisikan sebagai dorongan yang berasal dari dalam maupun luar diri siswa yang menimbulkan semangat, ketekunan, dan keinginan untuk mencapai tujuan pembelajaran serta memperoleh prestasi belajar yang optimal. Variabel ini diukur menggunakan enam indikator dari teori Uno (2019), yaitu: hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik dalam belajar, dan lingkungan belajar yang kondusif.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket (kuesioner) yang terdiri dari dua bagian: (1) angket adiksi game online yang berjumlah 18 item pernyataan berdasarkan aspek Lemmens, dan (2) angket motivasi belajar yang berjumlah 18 item pernyataan berdasarkan indikator Uno. Kedua angket menggunakan skala Likert 5 poin mulai dari Sangat Setuju (skor 5) hingga Sangat Tidak Setuju (skor 1). Instrumen adiksi game online diadaptasi dari penelitian sebelumnya (Renaldy Putra Utama), dan instrumen motivasi belajar diadaptasi dari penelitian Almi Nurul Qolby (Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya), yang keduanya telah melalui proses pengujian validitas dan reliabilitas sehingga layak digunakan.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: (1) angket (kuesioner) sebagai teknik utama untuk mengukur tingkat adiksi game online dan motivasi belajar siswa; (2) dokumentasi, untuk memperoleh data pendukung seperti jumlah siswa, data

kelas, dan profil sekolah; (3) studi kepustakaan, untuk mengkaji berbagai literatur yang relevan dengan variabel penelitian; dan (4) observasi awal, untuk memperoleh gambaran umum mengenai perilaku siswa dalam penggunaan game online dan kondisi motivasi belajar sebelum penelitian dilaksanakan.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 26 yang mencakup beberapa tahapan analisis. Pertama, analisis deskriptif untuk menggambarkan kondisi variabel adiksi game online dan motivasi belajar siswa melalui nilai rata-rata (mean), distribusi frekuensi, dan kategori interval. Kedua, uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov untuk mengetahui distribusi data penelitian. Ketiga, uji validitas menggunakan korelasi Product Moment Pearson dengan kriteria $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($df = n-2$). Keempat, uji reliabilitas menggunakan koefisien Cronbach's Alpha dengan kriteria $\geq 0,70$. Kelima, analisis regresi linear sederhana untuk mengetahui pengaruh variabel adiksi game online (X) terhadap motivasi belajar (Y) dengan model persamaan $Y = a + bX + e$. Keenam, koefisien determinasi (R^2) untuk mengetahui besarnya kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat. Ketujuh, uji hipotesis (uji t) dengan kriteria pengambilan keputusan: jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Responden

Subjek dalam penelitian ini adalah 304 siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Manonjaya. Berdasarkan distribusi usia, mayoritas responden berusia 14 tahun (69,7%) diikuti usia 13 tahun (17,1%), 15 tahun (10,9%), 12 tahun (1,6%), dan 16 tahun (0,7%). Berdasarkan jenis kelamin, responden perempuan mendominasi dengan persentase 55,3% (168 orang), sedangkan responden laki-laki sebesar 44,7% (136 orang). Karakteristik ini menunjukkan bahwa responden berada pada rentang usia remaja awal yang secara teoritis berada pada tahap perkembangan yang rentan terhadap pengaruh teknologi digital, termasuk game online.

Deskripsi Variabel Adiksi Game Online

Berdasarkan analisis deskriptif terhadap 18 item pernyataan variabel adiksi game online, diperoleh nilai rata-rata keseluruhan sebesar 3,27 yang termasuk dalam rentang kategori 'Kurang Setuju' atau cukup tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Manonjaya memiliki tingkat adiksi game online yang perlu mendapat perhatian.

Aspek Tolerance (Toleransi) dan Relapse (Kekambuhan) menjadi indikator yang paling dominan dalam perilaku adiktif siswa. Pada aspek toleransi, item 'Menghabiskan waktu untuk bermain game online' memperoleh skor mean tertinggi yaitu 3,62. Sementara itu, item 'Tidak dapat mengurangi waktu bermain game online' juga memperoleh skor mean 3,62. Tingginya skor pada kedua indikator ini mengindikasikan kegagalan manajemen waktu dan kontrol diri yang dialami oleh sebagian besar responden.

Aspek Mood Modification (Modifikasi Suasana Hati) turut menunjukkan skor yang signifikan, di mana item 'Menjadikan game online obat dari rasa lelah' memperoleh mean 3,46. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa kelas VIII memanfaatkan game online sebagai media katarsis emosional untuk mengatasi kejenuhan dan tekanan harian. Aspek Withdrawal juga menunjukkan keterlibatan psikologis yang kuat, di mana siswa merasa gelisah jika tidak bermain (mean 3,33) dan mudah marah apabila dilarang bermain game (mean 3,50). Sementara itu, aspek Conflict mengungkap dampak sosial berupa kecenderungan berselisih dengan orang lain (mean 3,42) dan berbohong demi game (mean 3,43).

Deskripsi Variabel Motivasi Belajar

Berdasarkan analisis deskriptif terhadap 18 item pernyataan variabel motivasi belajar, siswa secara umum masih memiliki landasan internal (intrinsik) yang baik. Pada indikator

hasrat dan keinginan berhasil, item 'Saya berangkat ke sekolah atas keinginan diri sendiri' memperoleh mean tertinggi sebesar 3,50. Hal ini menunjukkan bahwa siswa pada dasarnya masih memiliki kesadaran internal mengenai pentingnya peran mereka sebagai pelajar.

Namun demikian, motivasi tersebut mengalami hambatan dalam realisasinya. Hal ini tercermin pada indikator dorongan dan kebutuhan belajar, di mana item 'Saya tidak mengerjakan tugas sekolah di rumah karena malas' memperoleh nilai mean yang cukup tinggi yaitu 3,61. Tingginya angka kemalasan ini berkorelasi dengan tersitanya waktu siswa akibat tingginya durasi bermain game online. Pada indikator penghargaan dalam belajar (motivasi ekstrinsik), pujian dari guru (mean 3,22) dan pujian dari orang tua saat mendapat nilai baik (mean 3,25) masih mampu menjaga kestabilan motivasi siswa di tengah kuatnya daya tarik reward virtual dalam game online.

Uji Validitas dan Reliabilitas

Hasil uji validitas menggunakan korelasi Product Moment Pearson menunjukkan bahwa seluruh 36 item pernyataan (18 item adiksi game online dan 18 item motivasi belajar) dinyatakan valid, dengan nilai r hitung berkisar antara 0,258 hingga 0,701, seluruhnya lebih besar dari r tabel sebesar 0,113 ($df = 302$, $\alpha = 5\%$). Sementara itu, hasil uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha menunjukkan bahwa instrumen adiksi game online memiliki nilai Alpha 0,913 dan instrumen motivasi belajar memiliki nilai Alpha 0,910. Kedua nilai tersebut jauh melampaui nilai kritis 0,6, yang berarti seluruh instrumen bersifat reliabel dan dapat digunakan untuk analisis selanjutnya.

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,007. Karena nilai ini lebih kecil dari 0,05, maka data penelitian tidak berdistribusi secara normal. Meskipun demikian, mengingat jumlah sampel yang besar ($N = 304$), analisis regresi linear sederhana tetap dapat dilakukan karena berdasarkan Central Limit Theorem, distribusi sampling dari sampel yang besar ($N > 30$) cenderung mendekati distribusi normal. Oleh karena itu, analisis regresi tetap layak diterapkan pada penelitian ini.

Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana

Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana menggunakan SPSS 26, diperoleh persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = 25,452 + 0,567X$$

Konstanta (a) sebesar 25,452 berarti apabila nilai adiksi game online (X) sama dengan nol, maka nilai motivasi belajar (Y) diprediksi sebesar 25,452. Koefisien regresi (b) sebesar 0,567 berarti setiap kenaikan 1 satuan pada variabel adiksi game online (X), maka motivasi belajar (Y) akan meningkat sebesar 0,567 satuan. Hal ini menunjukkan bahwa variabel adiksi game online memiliki pengaruh positif dan searah terhadap variabel motivasi belajar.

Nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,585 menunjukkan bahwa antara variabel adiksi game online dan motivasi belajar terdapat tingkat hubungan dalam kategori sedang (0,40 – 0,599). Adapun nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,343 atau 34,3% berarti variabel adiksi game online memberikan kontribusi pengaruh sebesar 34,3% terhadap variabel motivasi belajar siswa, sedangkan sisanya 65,7% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar variabel penelitian ini, seperti lingkungan keluarga, dukungan teman sebaya, metode pembelajaran, kondisi psikologis, dan faktor internal lainnya.

Hasil Uji Hipotesis (Uji t)

Hasil uji t menunjukkan nilai t hitung sebesar 12,549 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa adiksi game online berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Manonjaya. Arah pengaruh yang diperoleh adalah positif, yang berarti peningkatan skor adiksi game online diikuti oleh peningkatan skor motivasi belajar siswa.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis regresi, adiksi game online terbukti berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Manonjaya. Temuan ini mendukung teori Self-Determination Theory (Deci & Ryan, 2020) yang menjelaskan bahwa individu cenderung tertarik pada aktivitas yang mampu memenuhi kebutuhan kompetensi, otonomi, dan keterhubungan sosial. Game online menyediakan ketiga kebutuhan tersebut melalui sistem level, penghargaan, serta interaksi dengan pemain lain, sehingga siswa lebih termotivasi untuk bermain dibandingkan mengikuti kegiatan belajar formal.

Selain itu, teori behavioristik menjelaskan bahwa perilaku yang memperoleh penguatan (reinforcement) secara terus-menerus akan cenderung diulang. Game online memberikan berbagai bentuk penghargaan secara instan seperti poin, peringkat, dan kemenangan, sehingga siswa terdorong untuk terus bermain. Akibatnya, motivasi belajar dapat menurun karena siswa lebih tertarik pada aktivitas yang memberikan kepuasan secara cepat dibandingkan proses belajar yang membutuhkan usaha dan waktu yang lebih panjang. Hal ini juga selaras dengan temuan Pratama dan Lestari (2020) yang menunjukkan hubungan negatif antara intensitas bermain game online dengan motivasi belajar siswa.

Menariknya, arah pengaruh yang ditemukan dalam penelitian ini adalah positif, berbeda dari temuan sebagian besar penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa semakin tinggi adiksi game online maka motivasi belajar cenderung menurun. Hal ini dimungkinkan karena faktor karakteristik responden, perbedaan instrumen penelitian, kondisi lingkungan belajar yang unik di SMP Negeri 1 Manonjaya, maupun faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Temuan ini menunjukkan bahwa hubungan antara adiksi game online dan motivasi belajar bersifat kompleks dan tidak selalu linear negatif.

Dari perspektif Bimbingan dan Konseling, temuan ini memiliki implikasi penting. Tingginya skor pada aspek Toleransi dan Relapse menunjukkan distorsi manajemen waktu yang secara langsung menekan produktivitas belajar siswa. Aspek Mood Modification yang tinggi (mean 3,46) mengindikasikan bahwa metode pembelajaran di kelas perlu dikemas lebih interaktif dan inovatif agar perhatian siswa yang biasanya tersalurkan ke game online dapat dialihkan ke aktivitas akademik. Sementara itu, aspek Conflict (berbohong dan berselisih demi game) menunjukkan perlunya pengawasan digital yang lebih ketat dari orang tua, disertai pendekatan authoritative parenting yang suportif namun tetap tegas dalam memberikan batas waktu bermain (screen time).

Keterbatasan penelitian ini antara lain: (1) data tidak berdistribusi normal berdasarkan uji Kolmogorov-Smirnov meskipun sampel cukup besar; (2) nilai R^2 sebesar 34,3% menunjukkan bahwa masih ada 65,7% variasi motivasi belajar yang dijelaskan oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti; dan (3) arah pengaruh positif yang ditemukan berbeda dari sebagian besar penelitian terdahulu, sehingga diperlukan penelitian lanjutan yang lebih komprehensif untuk mengkaji mekanisme hubungan antara adiksi game online dan motivasi belajar pada konteks yang berbeda.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut.

Pertama, tingkat adiksi game online pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Manonjaya berada pada kategori yang perlu mendapat perhatian, dengan aspek Toleransi (Tolerance) dan Kekambuhan (Relapse) menjadi indikator yang paling dominan. Skor mean tertinggi ditemukan pada item menghabiskan waktu untuk bermain game online dan ketidakmampuan mengurangi durasi bermain, masing-masing sebesar 3,62. Hal ini mencerminkan adanya gangguan pada manajemen waktu dan kontrol diri siswa.

Kedua, tingkat motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Manonjaya secara umum masih memiliki landasan intrinsik yang baik, di mana siswa menunjukkan keinginan untuk berhasil dan kesadaran akan pentingnya pendidikan. Namun motivasi tersebut mengalami hambatan dalam realisasinya, yang tercermin dari kecenderungan siswa untuk tidak mengerjakan tugas di rumah karena malas (mean 3,61), yang berkaitan dengan tersitanya waktu akibat tingginya durasi bermain game.

Ketiga, adiksi game online berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Manonjaya. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi uji t sebesar $0,000 < 0,05$, nilai koefisien regresi sebesar 0,567 dengan arah pengaruh positif, serta nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,343 atau 34,3%. Temuan ini menunjukkan bahwa adiksi game online memberikan kontribusi nyata terhadap dinamika motivasi belajar siswa, meskipun arah pengaruh yang ditemukan bersifat positif yang perlu dikaji lebih lanjut dalam penelitian selanjutnya.

Berdasarkan temuan tersebut, beberapa rekomendasi dapat diajukan. Bagi guru Bimbingan dan Konseling, perlu dirancang layanan konseling yang berfokus pada manajemen waktu, kontrol diri, dan psikoedukasi mengenai dampak game online. Bagi guru mata pelajaran, diperlukan inovasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik agar perhatian siswa dapat diarahkan ke aktivitas akademik. Bagi orang tua, perlu diterapkan pengawasan digital yang lebih ketat di rumah disertai pembatasan screen time. Bagi sekolah, diperlukan kebijakan preventif yang sistemik serta penyediaan kegiatan ekstrakurikuler sebagai alternatif positif. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengkaji faktor-faktor lain yang memengaruhi motivasi belajar siswa secara lebih komprehensif, termasuk variabel kontrol diri, dukungan keluarga, dan penggunaan media digital lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, D., Agustiani, H., & Novianti, R. (2021). Gambaran perilaku adiksi pada remaja pemain game online. *Jurnal Penelitian dan Pengukuran Psikologi*, 10(1), 1–10.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2020). *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*. New York: Guilford Press.
- Fadzri, M., & Nyumirah, S. (2025). Hubungan kecanduan game online dengan kestabilan emosional pada remaja: Literature review. *Jurnal Ilmu Kesehatan*, 12(1), 45–56.
- Griffiths, M. D. (2015). Internet addiction in adolescence. *International Journal of Child Health and Human Development*, 8(2), 141–148.
- Ismail, A., & Fitriani, R. (2021). Hubungan intensitas bermain game online dengan motivasi belajar siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 5(1), 12–22.
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2018). The concept of harm in internet gaming disorder. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(3), 562–564.
- Kurniawan, T., & Sari, D. (2022). Dampak penggunaan game online terhadap perilaku belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 11(2), 120–129.
- Kurniawan, T., & Wulandari, S. (2019). Dampak game online terhadap remaja: Perspektif psikologi pendidikan. Bandung: Pustaka Edukasi.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2017). Social networking sites and addiction: Ten lessons learned. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 14(3), 311.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Gentile, D. A. (2015). The internet gaming disorder scale. *Psychological Assessment*, 27(2), 567–582.
- Pratama, A., & Lestari, P. (2020). Hubungan intensitas bermain game online dengan motivasi belajar siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Remaja*, 6(1), 22–31.
- Pratama, A., & Lestari, P. (2022). Motivasi belajar siswa di era digital: Studi kuantitatif pada SMP. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 10(3), 101–115.
- Putra, A., & Wulandari, S. (2022). Adiksi game online pada remaja dan dampaknya terhadap aktivitas akademik. *Jurnal Psikologi Remaja*, 8(1), 55–67.
- Rahmawati, S. (2021). Pengaruh kecanduan game online terhadap prestasi belajar siswa sekolah

- menengah. *Jurnal Pendidikan Nasional*, 9(2), 75–86.
- Rahmawati, S., & Fitriani, R. (2023). Adiksi game online pada remaja dan implikasinya terhadap perkembangan akademik. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 12(1), 45–58.
- Sardiman, A. M. (2020). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, R., & Nugraha, H. (2023). Faktor-faktor yang memengaruhi minat remaja terhadap game online. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 8(2), 34–45.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, H. B. (2019). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wibowo, E., & Rahmawati, S. (2021). Pengaruh internet terhadap perilaku remaja. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 7(2), 33–44.
- World Health Organization. (2018). *International Classification of Diseases (11th Revision): Gaming Disorder*. Geneva, Switzerland: World Health Organization.
- Young, K. S. (2017). The evolution of internet addiction disorder. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 20(1), 1–3.