



Psychocentrum Review

ISSN 2656-8454 (Electronic) | ISSN 2656-1069 (Print)
Editor:  Maria Oktasari

Publication details, including author guidelines

URL: <http://journal.unindra.ac.id/index.php/pcr/about/submissions#authorGuidelines>

Prestasi Belajar Siswa Ditinjau Dari *Kecanduan Game Online* dan Motivasi Belajar

Briti Nursita¹, Yansen Alberth Reba², Sirjon³
¹²³ Universitas Cenderawasih, Jayapura

Article History

Received : 05 Maret 2021

Revised : 14 Juni 2021

Accepted : 02 Oktober 2021

How to cite this article (APA 6th)

Nursita, B., Reba, Y.A., Sirjon, S. (2021). Prestasi Belajar Siswa Ditinjau Dari *Kecanduan Game Online* dan Motivasi Belajar. *Psychocentrum Review*, 3(2), 259-267. DOI: 10.26539/pcr.32592The readers can link to article via <https://doi.org/10.26539/pcr.32592>

Correspondence regarding this article should be addressed to:

Briti Nursita, Universitas Cenderawasih, Jayapura, 99351, Indonesia; and E-mail: britinursita75@gmail.com

SCROLL DOWN TO READ THIS ARTICLE



Universitas Indraprasta PGRI (as Publisher) makes every effort to ensure the accuracy of all the information (the "Content") contained in the publications. However, we make no representations or warranties whatsoever as to the accuracy, completeness, or suitability for any purpose of the Content. Any opinions and views expressed in this publication are the opinions and views of the authors, and are not the views of or endorsed by Universitas Indraprasta PGRI. The accuracy of the Content should not be relied upon and should be independently verified with primary sources of information.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

Copyright by Nursita, B., Reba, Y.A., Sirjon, S. (2021)

The authors whose names are listed in this manuscript declared that they have NO affiliations with or involvement in any organization or entity with any financial interest (such as honoraria; educational grants; participation in speakers' bureaus; membership, employment, consultancies, stock ownership, or other equity interest; and expert testimony or patent-licensing arrangements), or non-financial interest (such as personal or professional relationships, affiliations, knowledge or beliefs) in the subject matter or materials discussed in this manuscript. This statement is signed by all the authors to indicate agreement that the all information in this article is true and correct.

Original Article

Prestasi Belajar Siswa Ditinjau Dari Kecanduan Game Online dan Motivasi Belajar

Briti Nursita¹, Yansen Alberth Reba², Sirjon³
Universitas Cenderawasih, Jayapura

Abstrak. The low student achievement is indicated because it is influenced by the level of game online and students learning motivation. The purposes of this study are 1) to determine the effect of online game addiction and learning motivation on learning achievement. 2) what is the percentage of the effect of online game addiction and learning motivation on learning achievement. Amounted 132 students with a sample 100 students who were determined by taking Non-Probability Sampling with the Accidental Sampling technique. To collect the data used questionnaire. Data analysis using regression test. The results of this study indicate that online game addiction and learning motivation contribute to student achievement by 65.1%. This means that 65.1% of the factors that effect student achievement are game addiction and learning motivation. The results obtained in this study can be used as input for BK teachers in an effort to reduce online game addiction and learning motivation with student achievement.

Keywords: *online game, learning motivation, learning achievement.*

Correspondence author: Briti Nursitas, Universitas Cendrawasih, Kampus Abepura Jl. Raya Sentani, Jayapura, 99351, Indonesia; E-mail: britinursita75@gmail.com



This work is licensed under a CC-BY-NC

Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting. Mengapa? Karena melalui pendidikan sumber daya manusia yang berkarakter terbentuk dan berkualitas baik, Pendidikan ini bisa berasal dari pendidikan formal maupun non formal. Sekolah sebagai sarana pendidikan formal bertujuan selalu meningkatkan mutu dari hasil pendidikan yang telah dijalani oleh siswa-siswa yang mengenyam pada bangku sekolah. Salah satu cara dalam melihat apakah pendidikan yang telah diberikan berhasil dapat dilihat dalam prestasi belajar siswa.

Sukmadinata (Pande & Marheni, 2015) mendefinisikan prestasi belajar merupakan realisasi dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Indikator siswa yang berhasil menguasai hasil belajar dapat dilihat dari perilaku siswa. Perilaku ini berupa penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir, serta keterampilan motorik. Prestasi belajar di sekolah bisa dinilai dari kemampuan siswa dalam memahami mata pelajaran yang dipelajarinya. Sementara itu, Azwar (Mulyaningsih, 2014:443) mengemukakan bahwa prestasi belajar bisa dikatakan usaha maksimal seseorang untuk menguasai materi atau bahan ajar.

Sumarnie (2020:6) mengungkapkan bahwa prestasi belajar adalah kemajuan yang diperoleh siswa dalam segala hal yang dipelajarinya di sekolah, meliputi hasil penguasaan, pengetahuan atau keterampilan siswa terhadap mata pelajaran yang umumnya dinyatakan dengan angka atau nilai, dan merupakan bukti keberhasilan individu atau siswa yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf, maupun kalimat. Dengan kata lain, prestasi belajar adalah pencapaian siswa dalam memahami materi pelajaran di sekolah sehingga tercapai tujuan pembelajaran.

Prestasi belajar tercermin dari nilai rapor yang didapatkan siswa. Nilai rapor bersifat komprehensif karena mencerminkan nilai dari semua pelajaran yang dipelajari siswa di sekolah (Melisadalam Pande & Marheni, 2015). Sehingga tidak heran jika nilai rapor mencerminkan kualitas pembelajaran di sekolah. Siswa yang memiliki prestasi belajar yang baik ditunjukkan dari nilai rapor yang tinggi, sebaliknya siswa yang prestasi belajar rendah ditunjukkan dari nilai rapor yang rendah. Padahal semua siswa tersebut mendapatkan pendidikan yang sama, namun perbedaan tersebut dipengaruhi oleh banyak faktor sehingga nilai yang didapatkan siswa bervariasi (Pande & Marheni, 2015).

Dalam belajar pasti ada rasa jenuh dan dan lelah serta bosan saat belajar. Banyak cara untuk menghilangkan rasa bosan tersebut salah satunya dengan bermain *game online*. Artinya dari sisi positifnya *game online* merupakan salah satu media hiburan bagi siswa ketika merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran. Di sisi lain, dampak negatif dari *game online* adalah ketika seorang *gamers* memasuki fase ketagihan bermain game sehingga membuat dirinya sangat susah lepas dari game tersebut (Fauzi, 2019). Artinya *game online* menimbulkan kecanduan yang kuat/adiksi.

Adiksi atau kecanduan merupakan suatu ketergantungan yang bersifat kompulsif dan menetap pada perilaku seseorang. Konsep dari kecanduan internet adalah ketika seseorang tidak mampu mengontrol diri dari penggunaan teknologi. Hal ini akan memberikan dampak kerugian baik secara fisik maupun psikis (Khairani, dkk., 2019). Seseorang yang mengalami kecanduan bermain game mempunyai dorongan yang kuat dari dalam dirinya untuk melakukan hal yang sama secara terus menerus, yaitu bermain game. Seseorang akan dikatakan kecanduan *game online* ketika ia menghabiskan waktu lebih dari 14 jam perminggu hanya untuk bermain *game online*. (Dewandari, 2013). Apabila seseorang telah mengalami kecanduan bermain game, ia tidak akan mampu mengontrol diri sehingga banyak menggunakan waktu untuk terus bermain (Sirait, dkk., 2019). Dampaknya kegiatan belajar akan terbelengkalai dan bisa membuat prestasi belajar siswa menurun dan siswa yang sudah kecanduan akan menjadikan *game online* bukan lagi sebagai hiburan semata melainkan sebagai keharusan. Lebih lanjut, Pande & Marheni (2015) menjelaskan bahwa terdapat pengaruh antara kecanduan game online dengan prestasi belajar. Siswa yang memiliki kecanduan *game online* akan mudah merasa cepat bosan dan tidak tertarik dengan pelajaran di sekolah sehingga lebih memilih bermain game daripada belajar dan mengakibatkan rendahnya prestasi belajar siswa.

Selain itu, menurunnya prestasi belajar juga dapat disebabkan oleh rendahnya motivasi belajar siswa. Padahal, motivasi sangat penting bagi siswa, karena kegiatan belajar tidak akan berjalan dengan baik serta bisa diserap dengan baik jika motivasi belajar tidak ada. Lase (2018:5) mengemukakan bahwa motivasi merupakan energi atau kekuatan yang bisa menumbuhkan tingkat persistensi dan antusiasmenya dalam menjalankan sebuah kegiatan. Dorongan ini sumbernya bisa motivasi intrinsik (diri sendiri) atau ekstrinsik (orang luar). Kekuatan motivasi tersebut yang akan menentukan kualitas perilaku yang diperlihatkan, baik dalam hal belajar maupun dalam kehidupan lainnya.

(Lase, 2018:4) menjelaskan bahwa motivasi dasar katanya adalah motif, yang berarti daya penggerak dalam diri seseorang melakukan suatu aktivitas supaya tujuannya tercapai. Motivasi mempunyai tiga elemen, antara lain: 1) motivasi sebagai sebuah awal adanya perubahan energy dalam diri setiap individu; 2) munculnya perasaan atau *feeling*, afeksi seseorang; dan 3) motivasi ini merangsang melakukan sesuatu karena terdapat tujuan yang

harus dicapai oleh para peserta didik demi mencapai cita-cita atau tujuan hidup masing-masing (Sumarnie, 2020:3). Ketiga elemen tersebut memperlihatkan, motivasi adalah sesuatu yang kompleks.

Kemudian, Purwanto (Mulyaningsih, 2014:444) juga menjelaskan bahwa motivasi merupakan suatu upaya yang disadari berfungsi membuat seseorang tergerak, terarahkan dalam menjaga perilaku agar individu terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu. Santrock (Sumarnie, 2020:3) menjelaskan bahwa motivasi adalah proses memberikan semangat, arah dan kegigihan perilaku, sehingga motivasi mencerminkan perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama.

Hasil penelitian terdahulu juga menjelaskan bahwa terpadat pengaruh antara motivasi belajar dengan prestasi belajar. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi maka prestasinya akan baik. Sebaliknya jika siswa kurang memiliki motivasi dalam belajar maka prestasinya akan rendah (Wijayani et al., 2017).

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan cerminan dari pencapaian proses pembelajaran yang telah dilakukan siswa di sekolah. Prestasi belajar yang didapatkan juga mencerminkan perbedaan kemampuan siswa. Namun, perbedaan terjadi dikarenakan banyak faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran, diantaranya adalah kecanduan game online dan rendahnya motivasi belajar siswa sehingga perlu dilakukan kajian bagaimana pengaruh kecanduan game online dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa.

Method

Partisipan

Penelitian dilaksanakan pada bulan Januari 2021 di SMP Negeri 3 Jayapura. Sekolah ini berlokasi di Jalan Ardiapura No. 3 Jayapura, Papua. Populasi penelitian ini yaitu kelas 8G, 8H, 8I dan 8J yang berjumlah 132 orang. Teknik *sampling* atau pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu berupa *non-probability sampling* dengan menggunakan teknik *accidental sampling* dengan jumlah total yang didapat adalah 100 orang.

Tabel 1. Sampel Penelitian

No.	Kelas	Jumlah Sampel
1.	8G	25
2.	8H	25
3.	8I	25
4.	8J	25
Jumlah Total Sampel		100

Instrumentasi

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa kuesioner kecanduan *game online*, kuesioner motivasi belajar dan rapot siswa. Kuesioner kecanduan *game online* terdiri dari 31 item pernyataan. Adapun aspek motivasi belajar adalah 1) Rajin melewati pekerjaan sekolah, 2) Giat menempuh kesusahan tugas, 3) melihat minat akan bermacam masalah, 4) Lebih suka bekerja secara mandiri, 5) mudah jenuh akan tugas sehari-hari, 6) bisa mempertahankan pendapat, dan 7) sulit melepas hal yang diyakininya (Sardiman, Oktavia; 2020). Hasil uji validitas menunjukkan hasil terdapat 26 butir aitem pernyataan yang valid dari 31 butir aitem pernyataan. Sedangkan untuk hasil uji reabilitas menunjukkan bahwa reabilitas kuesioner sebesar 0,852.

Kuesioner motivasi belajar terdiri dari 41 item pernyataan. Adapun aspek kecanduan *game online* adalah 1) *Salience* (sangat berarti), 2) *Tolerance* (toleransi), 3) *Mood*

modification (perubahan suasana hati), 4) *Withdrawal* (penarikan diri), 5) *Relapse* (kambuh), 6) *Conflict* (konflik), dan 7) *Problems* (masalah) (M. Awin Arja Sirait, Ramadhan Bestari, 2019). Hasil uji validitas menunjukkan hasil 37 butir aitem pernyataan valid dari 41 butir aitem pernyataan. Sedangkan untuk hasil uji reabilitas menunjukkan bahwa reabilitas kuesioner sebesar 0,792.

Prestasi belajar menggunakan aspek prestasi belajar nilai rapor siswa (Pande & Marheni, 2015).

Analisis Data

Untuk menjawab hipotesis penelitian, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis regresi linier ganda. Adapun hipotesis penelitian dalam penelitian ini adalah 1) terdapat pengaruh antara kecanduan game online terhadap prestasi belajar, 2) terdapat pengaruh antara motivasi belajar terhadap prestasi belajar dan 3) terdapat pengaruh antara kecanduan game online dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar.

Berdasarkan hasil pengumpulan data diperoleh data mentah (*Raw Data*) yang kemudian digunakan untuk melakukan uji prasyarat analisis dan uji hipotesis dengan bantuan *software* SPSS versi 25. Hasil uji prasyarat analisis terdiri dari uji normalitas dan uji linieritas. Penjelasan hasil uji dijelaskan pada tabel 1 & 2.

Sebelum dilakukan uji hipotesis terlebih dulu dilakukan uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas dan uji linearitas.

Uji Normalitas

Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah data yang dipakai dalam riset ini memiliki distribusi yang normal atau tidak. Pengujian ini ditentukan dengan memakai taraf signifikansi (P) 5% atau 0,05. Jikalau $P > 0,05$ maka disimpulkan data berdistribusi normal, dan untuk sebaliknya, jikalau $P < 0,05$ maka data akan dinyatakan tidak normal. Hasil uji normalitas dijelaskan pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Kolmogorov-Smirnov Z	P	Keterangan
Kecanduan <i>Game online</i>	0.948	0.330	Berdistribusi normal
Motivasi Belajar	1.250	0.088	Berdistribusi normal
Prestasi Belajar	0.517	0.952	Berdistribusi normal

Berdasarkan hasil uji tersebut, variabel kecanduan *game online* mempunyai nilai $p = 0.330 > 0.05$ yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Sementara itu, hasil uji normalitas pada variabel motivasi belajar mempunyai nilai $p = 0.088 > 0.05$ yang menunjukkan bahwa data juga telah terdistribusi normal. Adapun hasil uji normalitas untuk variabel prestasi belajar adalah bernilai $p = 0.952 > 0.05$ yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal.

Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan untuk mengetahui linearitas hubungan kecanduan *game online* dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar. Sebagai kriteria apabila $p > 0,05$ maka ada hubungan yang linear, sebaliknya apabila $p < 0,05$ maka sebarannya dikatakan tidak memiliki hubungan yang linear. Hasil uji linieritas dijelaskan pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Linearitas

Variabel	<i>Sig. Deviation from linierity</i>	Taraf Signifikansi	Keterangan
Prestasi belajar dan kecanduan <i>game online</i>	0.125	> 0.05	Linear
Prestasi belajar dan motivasi belajar	0.215	> 0.05	Linear

Berdasarkan hasil uji tersebut diperoleh nilai sig. $0.125 > 0.05$ yang menunjukkan bahwa data variabel prestasi belajar dan kecanduan *game online* telah mencapai linearitas. Adapun data variabel prestasi belajar dan motivasi belajar juga telah mencapai linearitas dengan nilai sig. $0.215 > 0.05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan linear secara signifikan antara variabel kecanduan *game online* (X1) dan motivasi belajar (X2) dan variabel prestasi belajar (Y).

Hasil

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh antara kecanduan game online dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar, dapat dilihat pada nilai R^2 yang terdapat dalam Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Variabel	R	R^2	F	Sig
Kecanduan game online dan Motivasi Belajar	0.811	0.651	93.345	0.000

Berdasarkan tabel diatas terdapat pengaruh yang signifikan antara kecanduan game online dan motivasi belajar dengan prestasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Jayapura ($R = 0.881$, $p = 0.05$). Koefisien determinasi (R^2) sebesar 0.651, hasil tersebut menunjukkan bahwa sumbangan pengaruh dari kecanduan game online dan motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar siswa adalah sebesar 65,1 %. Sedangkan sisanya sebesar 34,9% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Selain itu juga, untuk mengetahui adanya pengaruh antara kecanduan game online dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar dapat dilihat pada nilai p (Sig.) yang terdapat pada tabel 5. Uji Hipotesis Tabel Sig.

Tabel 5. Hasil Uji Signifikansi

Model	Sum of Square	DF	Mean Square	F	Sig.
Regression	2018.408	2	1009.204	93.345	0.000
Residual	1048.721	97	10.812		
Total	3067.129	99			

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa nilai p adalah $0,000 < 0,05$. Sehingga, terhadap pengaruh yang signifikan dari kecanduan game *online* dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa)

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara kecanduan game *online* dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar pada siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai sig. $0,000 < 0,05$. Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian Syahrani (2015) bahwa sarana bermain game bagi anak-anak adalah yang terbanyak digunakan untuk mencari kesenangan. Sejumlah hampir sepertiga anak usia awal belasan tahun bermain game *online* setiap hari, dimana sekitar 7% bermain paling sedikit selama 30 jam per minggu. Salah satu dampak jangka panjang dari kegiatan yang menghabiskan waktu luang lebih dari 30 jam per minggu yaitu meliputi defisiensi pada aspek pendidikan remaja, termasuk motivasi dan prestasi belajar siswa. Fungsi motivasi dalam hubungannya dengan prestasi adalah mendorong timbulnya tingkah laku atau perbuatan, sebab tanpa motivasi tidak akan timbul suatu perbuatan sebagai pengarah menuju tujuan yang diinginkan. Motivasi pada umumnya meningkatkan prestasi dan memperbaiki sikap terhadap tugas. Dengan kata lain, motivasi dapat membangkitkan rasa puas dan meningkatkan prestasi. Motivasi belajar sangat penting dalam meraih prestasi belajar yang baik karena motivasi dalam belajar adalah faktor yang penting dimana hal tersebut merupakan keadaan yang mendorong keadaan mahasiswa untuk melakukan kegiatan belajar. Motivasi mempunyai peran dalam menentukan ketekunan belajar seseorang. Seseorang yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu akan berusaha mempelajarinya secara baik dan tekun dengan harapan memperoleh prestasi yang baik (Umboh, dkk., 2017).

Secara parsial, ditemukan adanya hubungan antara kecanduan game *online* terhadap prestasi belajar pada siswa yang menjadi subjek. Dimana pada variabel kecanduan game *online* diperoleh nilai koefisien regresi sebesar $-0,355$ dengan signifikansi sebesar $0,000$ (sig. $> 0,05$), hal ini menunjukkan bahwa variabel kecanduan game *online* mempunyai hubungan negatif yang signifikan terhadap prestasi belajar pada siswa. Artinya, semakin tinggi variabel kecanduan game *online* maka semakin rendah prestasi belajar pada siswa. Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian yang dilakukan Pande dan Marheni (2015) bahwa adanya hubungan antara kecanduan game *online* dan prestasi belajar yang negatif dan signifikan secara statistik. Hal ini berarti bahwa semakin tingginya kecanduan game *online* maka akan semakin rendah prestasi belajar pada siswa, begitu pula sebaliknya jika semakin rendah tingkat kecanduan game *online* maka semakin tinggi tingkat prestasi belajar siswa.

Hasil analisis data ini juga selaras dengan penelitian Ramadhani & Hudaya (2015) yang menunjukkan bahwa kecanduan game *online* memiliki pengaruh negatif terhadap prestasi belajar siswa. Dijelaskan bahwa game *online* mempunyai sifat adiktif atau candu yang dapat membuat individu menghabiskan banyak waktu hanya untuk bermain game *online*. Hal ini dapat dilihat dalam keseharian mereka yang menghabiskan waktu hingga 3 jam sampai 5 jam dalam sehari. Salah satu dampak dari hal tersebut dapat berpengaruh terhadap prestasi belajar seorang anak. Game *online* dianggap sebagai suatu kegiatan yang menghambat proses pencapaian prestasi tersebut. Siswa yang menyukai game *online* pada umumnya adalah siswa yang sangat menyukai tantangan. Sebaliknya, siswa cenderung tidak menyukai rangsangan yang monoton seperti tulisan di buku atau papan tulis. Tulisan di buku atau papan tulis dirasa tidak menarik dan monoton karena tidak bergerak, tidak kaya warna, dan kurang menstimulasi. Oleh karena itu, siswa cenderung tidak menyukai proses belajar akademis di sekolah yang memiliki rangsangan daya tariknya lemah, monoton, tidak menantang, dan lamban. Anak yang telah terbiasa dengan game *online* yang menawarkan stimulus bergerak dengan warna yang kaya akan cenderung merasa bosan dengan materi pelajaran di sekolah yang diberikan dengan cara biasa yakni melalui buku dan papan tulis. Hal ini berhubungan dengan prestasi belajar karena anak-anak yang kecanduan game *online* akan mudah merasa jenuh dan kurang tertarik pada pelajaran di sekolah. Anak yang kecanduan game *online* juga akan lebih memilih bermain game daripada belajar dan membuat pekerjaan rumah karena dianggap membosankan.

Siswa yang kecanduan game *online* akan mencurahkan lebih sedikit waktu untuk belajar dan membuat pekerjaan rumah. Sedikitnya waktu yang dicurahkan untuk kegiatan akademis membuat penurunan prestasi belajar terjadi. Kecenderungan siswa yang kecanduan game *online* untuk mencurahkan waktu lebih banyak dalam aktivitas bermain game *online* dibanding belajar sebagai hipotesis pertukaran pemanfaatan waktu. Jadi, waktu yang seharusnya dimanfaatkan untuk belajar malah digunakan untuk bermain game *online*. Game *online* membuat penurunan prestasi belajar terjadi karena game *online* bersifat seperti distraksi yang membuat perhatian siswa teralih dari kegiatan belajar. Motivasi belajar siswa akan berkurang karena kehadiran game *online* yang berperan sebagai pengalih perhatian atau distraktor. Jadi semakin tinggi kecanduan siswa pada game *online*, maka semakin rendah prestasinya (Pande & Marheni, 2015).

Berdasarkan hasil analisis parsial lainnya, ditemukan pula bahwa motivasi belajar mempunyai hubungan terhadap prestasi belajar pada siswa, dimana pada variabel prestasi belajar diperoleh nilai koefisien regresi sebesar +0,557 dengan signifikansi sebesar 0,000 (sig. > 0,05). Hal ini menunjukkan bahwa variabel motivasi belajar secara positif mempengaruhi secara signifikan terhadap prestasi belajar. Artinya, semakin tinggi variabel motivasi belajar maka semakin tinggi prestasi belajar pada siswa. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mulyaningsih (2014) pada 120 siswa dimana menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar. Siswa yang memiliki motivasi tinggi dalam belajar akan mencurahkan kemampuannya dalam belajar daripada bermain, lebih tekun, dan berhasil dalam belajarnya, sehingga memiliki prestasi belajar yang lebih baik daripada siswa yang tidak termotivasi. Adanya motivasi pada diri siswa dapat menyebabkan individu belajar merasa ada kebutuhan dan ingin melakukan suatu kegiatan belajar. Siswa yang mempunyai motivasi berprestasi yang tinggi cenderung lebih mempunyai kepercayaan dalam menghadapi tugas yang berhubungan dengan prestasi, mempunyai sifat yang lebih berorientasi ke depan, dan lebih dapat menanggukuhkan pemuasan untuk mendapatkan penghargaan, tidak suka membuang-buang waktu, dan lebih tangguh dalam mengerjakan tugas.

Disamping itu, penelitian Jemudin, dkk (2019) juga menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara motivasi belajar dengan prestasi belajar pada siswa. Dikatakan bahwa prestasi belajar umumnya meningkat jika motivasi untuk belajar bertambah. Motivasi adalah dorongan dari dalam diri sendiri yang membuat individu mampu bekerja tanpa merasa lelah, sehingga akan memberikan kekuatan besar bagi seorang siswa untuk tekun belajar. Motivasi belajar merupakan bagian penting dari faktor-faktor penentu hasil belajar siswa. Jika sumber belajar disiapkan tetapi siswa tidak memiliki motivasi belajar yang baik, maka sumber belajar tidak akan efektif dan menjadi tidak berguna. Semakin baik motivasi belajar, maka semangat, ketekunan, dan kedisiplinan belajar akan semakin baik dan berdampak positif pada hasil belajar.

Hal ini tentunya perlu menjadi perhatian guru BK di sekolah dengan cara memberikan berbagai jenis pelayanan yang dibutuhkan siswa baik dalam bentuk kegiatan klasikal, individual, dan kelompok. Peran guru BK dan layanan BK digunakan untuk dapat mengurangi kecanduan *game* dan meningkatkan motivasi belajar siswa dengan bantuan memberikan layanan BK sesuai kebutuhan siswa. Hasil yang didapat dalam penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi guru BK dalam upaya mengurangi kecanduan *game online* dan motivasi belajar dengan prestasi belajar pada siswa.

Simpulan

Berdasarkan temuan dan pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kecanduan game online dan motivasi belajar dengan prestasi belajar siswa.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih penulis ucapkan kepada dosen pembimbing yang sudah mengarahkan, membimbing dan memberikan petunjuk sehingga penulis mampu menyelesaikan penelitian dan artikel ini dengan baik. Kemudian, untuk pihak SMP Negeri 3 Jayapura yang secara sukarela dan menjadi tempat pelaksanaan penelitian, serta siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Jayapura yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian ini

References

- Ariantoro, T. R. (2016). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)*, 1(1).
- Dewardari, S. (2013). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Sapuran Kabupaten Wonosobo. *Skripsi, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Satya Wacana*.
- Fauzi, A. (2019). Pengaruh Game Online Pubg (Player Unknown's Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. *ScienceEdu: Jurnal Pendidikan IPA*, 61–66.
- Jannah, N., Mudjiran, M., & Nirwana, H. (2015). Hubungan kecanduan game dengan motivasi belajar siswa dan implikasinya terhadap Bimbingan dan Konseling. *Konselor*, 4(4), 200–207.
- Jemudin, F. D., Makur, A. P., & Ali, F. A. (2019). Hubungan sikap belajar dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa SMPN 6 Langke Rembong. *Journal of Honai Math*, 2(1), 1-12
- Julianti, N., & Hatiarsih, R. (n.d.). *Hubungan antara Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Matematika pada Materi Barisan dan Deret*. 139–148.
- M. Awin Arja Sirait, Ramadhan Bestari, M. J. S. (2019). Jurnal Kedokteran Ibnu Nafis. *Jurnal Kedokteran Ibnu Nafis*, 8(2), 26–34.
- Mairistia, R., Tarbiyah, F., Keguruan, D. A. N., Ar-raniry, U. I. N., & Aceh, B. (2020). *Kecanduan Game Online Dan Penanganannya*.
- Pande, N. P. A. M., & Marheni, A. (2015). Hubungan Kecanduan Gameonline dengan Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2), 163–171. <https://doi.org/10.24843/jpu.2015.v02.i02.p05>
- Ramadhani, J., & Hudaya, A. (2015). Pengaruh Adiktif Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Cileungsi. *Research and Development Journal of Education*, 2(1).
- Sanditaria, W. (2012). Adiksi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinangor Sumedang. *Students E-Journal*, 1(1), 32.
- Sirait, M. A. A., Bestari, R., & Simbolon, M. J. (2019). Hubungan Tingkat Kecanduan Game Online dengan Indeks Prestasi Siswa SMA Swasta Nasrani 3 Medan. *Jurnal Kedokteran Ibnu Nafis*, 8(2), 26–34.
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar metodologi penelitian*. Literasi Media Publishing.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV Alfabeta.
- Sumarnie. (2019). *Pengaruh Motivasi Dan Fasilitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sma Negeri Hanua Ramang Kecamatan Banama Tingang*. 15(1), 25–36.
- Syahran, R. (2015). Ketergantungan online game dan penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 1(1), 84–92.
- Theresia, E., Setiawati, O. R., & Sudiadnyani, N. P. (2019). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Smp Di Kota Bandar Lampung Tahun 2019. *PSYCHE: Jurnal Psikologi*, 1(2), 96–104.

- Umboh, M., Binilang, B. B., & Tulus, P. R. I. (2017). Pengaruh Motivasi Dan Kreativitas Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMK Negeri 2 Manado. *Engineering Education Journal-E2J*, 5(3).
- Wijayani, I., Haenilah, E. Y., & Sugiman, S. (2017). Hubungan Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(16).