

Pengaruh Game Online Terhadap Kebiasaan Belajar Motivasi Belajar Dan Hasil Belajardi Sman 4 Pinggir di Kelas XI SMA N 4 Pinggir

Dewy Waty Manurung

Universitas Islam Riau

Email: dewywatymanurung@student.uir.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game online terhadap kebiasaan belajar, motivasi belajar, dan hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Ekonomi di SMAN 4 Pinggir. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan kausalitas. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI SMAN 4 Pinggir sebanyak 165 orang, teknik sampling yang digunakan yaitu Probability sampling. Jumlah sampel ditentukan dengan rumus slovin dan didapat sebanyak 117 orang. Pengumpulan data dilakukan melalui angket untuk variabel game online, kebiasaan belajar, dan motivasi belajar, serta dokumentasi nilai untuk hasil belajar. Instrumen penelitian diuji melalui uji validitas dan reliabilitas. Teknik analisis data meliputi analisis deskriptif, uji prasyarat, dan uji hipotesis menggunakan analisis regresi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game online berpengaruh signifikan terhadap kebiasaan belajar, motivasi belajar, dan hasil belajar siswa. Semakin tinggi intensitas keterlibatan siswa dalam game online, cenderung diikuti perubahan pada pola kebiasaan belajar dan motivasi yang kemudian berdampak pada hasil belajar. Dengan demikian, diperlukan pengawasan dan pengendalian penggunaan game online serta dukungan dari sekolah dan orang tua agar pemanfaatan teknologi tidak mengganggu proses dan pencapaian belajar siswa.

Kata kunci: Game Online, Kebiasaan Belajar, Motivasi Belajar, Hasil Belajar

Abstract

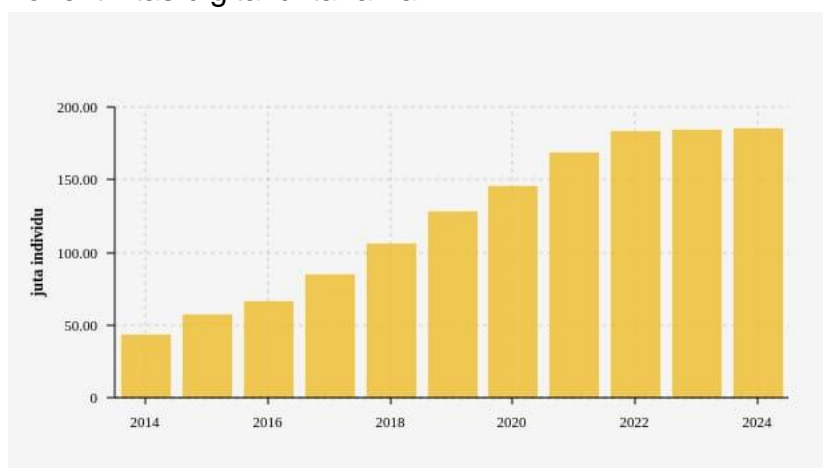
This study aims to determine the effect of online games on the study habits, learning motivation, and learning outcomes of eleventh-grade students in Economics at SMAN 4 Pinggir. This study used a quantitative method with a causal approach. The study population was all 165 eleventh-grade students at SMAN 4 Pinggir. The sampling technique used was probability sampling. The sample size was determined using the Slovin formula and resulted in 117 students. Data collection was conducted through questionnaires for the variables of online games, study habits, and learning motivation, as well as documentation of grades for learning outcomes. The research instruments were tested through validity and reliability. Data analysis techniques included descriptive analysis, prerequisite testing, and hypothesis testing using regression analysis. The results showed that online games significantly influenced students' study habits, learning motivation, and learning outcomes.

The greater the intensity of student involvement in online games, the more likely it was to be followed by changes in study habits and motivation patterns, which then impacted learning outcomes. Therefore, supervision and control of online game use, along with support from schools and parents, are needed to ensure that technology use does not interfere with students' learning processes and achievements.

Keywords: Online Games, Study Habits, Learning Motivation, Learning Outcomes

Pendahuluan

Kemajuan teknologi komunikasi serta informasi modern berlangsung secara pesat, sehingga menimbulkan dampak besar terhadap masyarakat. Di satu sisi, perkembangan ini mendorong percepatan pembangunan, baik fisik maupun nonfisik. Namun, di sisi lain, teknologi juga sering disalahgunakan untuk aktivitas yang kurang bermanfaat dan dapat merugikan penggunanya. Suatu fakta pengembangan teknologi adalah hadirnya komputer serta internet yang membantu setiap orang mendapatkan informasi dari berbagai wilayah di dunia dari laporan yang diterbitkan We Are Social sejak Januari 2024 tercatat sebanyak 185 juta orang di Indonesia telah menggunakan internet, atau sekitar Sebanyak 66,5% dari keseluruhan penduduk Indonesia yang berjumlah sekitar 278,7 juta jiwa telah memiliki akses internet, menunjukkan adanya peningkatan konektivitas digital di tanah air.



Gambar 1 Data pengguna internet di Indonesia.

Data tersebut menunjukkan total pengguna internet di Indonesia terus meningkat selama sepuluh tahun terakhir. Apabila dibandingkan sejak Januari 2014, sekarang ini bertambah menjadi 141,3 juta pengguna. Pertumbuhan tertinggi terjadi pada tahun 2017 dengan lonjakan mencapai 28,4%, sedangkan laju pertumbuhan paling rendah tercatat pada Januari 2023 yang hanya meningkat sebesar 0,6%.

Meskipun demikian, masih terdapat sebagian besar masyarakat Indonesia yang belum terhubung ke internet. Pada awal 2024, jumlah penduduk yang belum terkoneksi internet diperkirakan mencapai 93,4 juta jiwa, sehingga menempatkan Indonesia pada posisi ke-7 terbanyak di dunia dalam hal populasi yang belum memiliki akses internet.

Pertumbuhan signifikan jumlah pengguna mendorong terjadinya transparansi penerimaan sosial serta informasi, terutama di kalangan pelajar yang dituntut untuk terus mengikuti perkembangan teknologi dalam rangka membentuk masyarakat yang berbasis teknologi. Lonjakan total pengguna ini erat kaitannya dengan pengembangan perangkat telepon seluler.

Hasil riset menampilkan jika pelajar memanfaatkan internet terutama untuk kepentingan akademik (90,3%), kemudian untuk aktivitas hiburan (68,4%), media sosial (89,5%), dan untuk mendapati data umum (66,6%) (Suana et al., 2019). Dari temuan ini, terlihat jika sekitar 70% murid menggunakan internet sebagai sarana hiburan, terutama game online. Dengan demikian, internet tidak hanya berfungsi sebagai media pencarian pengetahuan, komunikasi, dan akses informasi, tetapi juga berkembang menjadi wadah hiburan, termasuk permainan daring.

Game online termasuk jenis permainan yang disukai berbagai kalangan, khususnya remaja. Masa remaja dikategorikan sebagai 3 fase seperti remaja awal (umur 12–15 tahun), pertengahan (umur 15–18 tahun), serta akhir (umur 19–22 tahun). Daya tarik game online terletak pada tampilan visual serta kualitas permainannya yang membuat siswa lebih tertarik untuk memainkannya.

Selain menawarkan hiburan yang menarik, game online juga berpotensi menimbulkan kecanduan. Hal ini disebabkan karena pemain yang mengalami kekalahan cenderung terdorong untuk mengulang permainan hingga meraih kemenangan, sehingga muncul kebiasaan bermain berulang-ulang (Yusp SKK, 2021). Ambisi untuk menang dalam permainan sering kali membuat siswa terus bermain tanpa mengenal batas waktu. Tidak jarang pula anak-anak maupun orang dewasa menghabiskan waktu di warung internet (warnet) atau pusat permainan (game center) untuk bermain game online bersama-sama.

Menurut Hurock (1978), anak-anak cenderung lebih menyukai aktivitas bermain, bergerak, serta tertarik pada permainan yang memiliki aturan dan unsur persaingan, sehingga membuat mereka terus bermain tanpa memperhatikan lamanya waktu yang dihabiskan. Pada usia sekolah, anak-anak umumnya lebih gemar mengikuti permainan kelompok atau tim. Jenis permainan yang digemari pada tahap ini biasanya terstruktur, memiliki aturan yang jelas, serta sarat dengan nuansa kompetitif (Rahyuni dkk., 2021).



Gambar 1.2 10 negara pemain video game terbanyak.

Sumber : (Databoks,2022)

Dari data pada Gambar 2 menurut komunitas We Are Social, di kuartal pertama 2022, sekitar 94,9% pengguna internet terlibat dalam bermain video game. Persentase ini memosisikan Indonesia sebagai negara kedua terbanyak pemain video game di dunia. Filipina menempati posisi pertama dengan 94,6%, sedangkan negara lain yang berada di bawah Indonesia antara lain Vietnam, Turki, Thailand, Arab Saudi, Uni Emirat Arab serta Afrika Selatan. sebagaimana ditunjukkan dalam grafik. Secara global, We Are Social mencatat bahwa rata-rata 82,4% pengguna internet memainkan video game.

Fenomena game online ini tentu berdampak pada aktivitas belajar murid. Game online bisa memicu efek negatif serta positif. Adapun efek negatif yang muncul, menurut Surbakti (2017), antara lain mendorong perilaku negatif, penggunaan bahasa yang kasar, penundaan tugas, terbengkalainya aktivitas, kebiasaan makan dan waktu tidur yang menjadi tidak teratur, serta risiko paling serius yaitu kecanduan. Saat murid kecanduan game online, mereka berpotensi kehilangan motivasi belajar (Masfiah & Putri, 2019).

Padahal, dorongan untuk belajar termasuk aspek krusial yang dapat mendorong konsentrasi serta pencapaian prestasi akademik. Siswa yang termotivasi tinggi cenderung memperlihatkan antusiasme dan kegigihan dalam belajar, fokus yang lebih baik, serta peluang peningkatan prestasi yang lebih besar. Menurut Susanto (2013:4), belajar berupa upaya sadar yang dilaksanakan individu dalam mendapatkan wawasan, pemahaman serta konsep. Proses belajar ini diharapkan mampu mengubah perilaku individu secara relatif permanen, baik dalam aspek berpikir, merasakan, maupun bertindak.

Proses belajar tidak berlangsung secara otomatis, melainkan dipengaruhi oleh berbagai aspek. Berdasarkan pendapat Slameto (2013:54–72), terdapat sebagian aspek yang mempengaruhi daya belajar seseorang seperti eksternal

serta internal. Dari segi internal mencakup aspek kondisi fisik, kesehatan, perhatian, intelegensi, minat, bakat, kematangan, persiapan serta motivasi. Lalu dari segi eksternal mencakup pengaruh dari lingkungan sosial, sekolah, serta keluarga.

Faktor-faktor tersebut berperan untuk menetapkan kualitas belajar seseorang. Individu dianggap sedang melakukan proses belajar apabila terdapat perubahan perilaku dalam dirinya, baik dalam bentuk peningkatan prestasi akademik di lingkungan sekolah atau dilingkup kehidupan sosialnya. Perubahan tersebut berlangsung dengan perlahan melalui proses belajar yang terus-menerus dilaksanakan. Dengan adanya perubahan, berarti kemampuan yang dimiliki individu mengalami peningkatan. Perkembangan kemampuan ini bisa menjadi ciri keberhasilan pembelajaran, baik di lingkungan sosial, keluarga, atau sekolah.

Prestasi belajar siswa dapat dipahami sebagai Perubahan sikap yang dialami oleh siswa sebagai dampak melalui aktivitas belajar yang mereka lakukan (Rifa'i & Anni, 2012:69). Keberhasilan dalam belajar terbentuk karena sejumlah faktor. Berdasarkan pendapat Susanto (2013:12), proses pembelajaran dipengaruhi oleh dua kelompok faktor, seperti eksternal serta internal. Dari segi internal misalnya kecerdasan, minat, ketekunan, perhatian, sikap serta motivasi. Lalu dari segi eksternal seperti lingkup sosial, keluarga atau sekolah. Kedua faktor ini berperan menentukan hasil belajar murid. Dari faktor internal tersebut, penelitian ini akan menitikberatkan pada kebiasaan belajar dan motivasi belajar.

Kebiasaan belajar bisa dimaknai sebagai strategi yang secara rutin diterapkan murid saat mengikuti aktivitas belajar, mengerjakan tugas sekolah serta mengatur waktu dalam menuntaskan tugas. Djaali (2014:128) menambahkan jika kebiasaan belajar dianggap sebagai kegiatan rutin hingga membentuk keahlian atau keterampilan yang berjalan secara otomatis.

Kebiasaan belajar bisa berubah menjadi kebiasaan yang positif jika memperhatikan berbagai aspek dalam proses pembelajaran. Sudjana (2017:165–173) mengemukakan lima faktor penting dalam membentuk kebiasaan belajar, yaitu Metode mengikuti pelajaran secara baik, belajar berkelompok, belajar mandiri, sikap menghadapi ujian, mempelajari buku teks yang seluruhnya dikategorikan sebagai kebiasaan belajar. Dengan begitu, kebiasaan belajar menjadi suatu aspek yang memengaruhi hasil pembelajaran.

Motivasi belajar bisa dianggap menjadi ketangguhan kompleks seperti kebutuhan, dukungan, perasaan tegang, atau mekanisme lain yang memunculkan sekaligus mempertahankan aktivitas belajar menuju pencapaian tujuan tertentu (Purwanto, 2014:72). Hamzah B. Uno (2011:23) menguraikan jika motivasi belajar dicirikan oleh sebgai indikator, di antaranya adanya keinginan atau minat berprestasi, dukungan dalam belajar serta mendapati apresiasi.

Baik kebiasaan belajar, motivasi belajar, maupun Prestasi belajar menjadi isu penting yang diidentifikasi peneliti selama proses pengumpulan data melalui dokumentasi serta wawancara.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas XI di SMAN 4 Pinggir, peneliti mendapati adanya persoalan dalam belajar mata pelajaran Ekonomi. Murid cenderung belajar hanya saat guru memberikan tugas, sedangkan apabila tidak ada tugas, mereka lebih memilih bermain, misalnya bermain game bersama teman. Tugas yang diberikan guru pun sering dikerjakan secara asal-asalan atau baru diselesaikan ketika berada di sekolah.

Selain itu, kebiasaan belajar siswa juga tergolong kurang baik. Pertama, dalam belajar di rumah, siswa lebih banyak menghabiskan waktu bermain gawai, terutama untuk bermain game dalam durasi yang lama, daripada meringkas materi yang sudah diajarkan. Kedua, ketika diberi tugas rumah, murid cenderung kurang antusias dan berperilaku pasif. Ketiga, keterbatasan jumlah buku pelajaran di sekolah menyebabkan murid tidak terbiasa membaca buku sebagai sumber belajar. Keempat, saat guru menyampaikan materi, sebagian murid lebih sering tidur, melamun hingga membuat keributan dengan teman sebangku. Persoalan ini mencirikan jika kebiasaan belajar murid di SMAN 4 Pinggir masih kurang baik serta mengakibatkan motivasi belajarnya rendah.

Hasil wawancara juga mengungkap jika murid merespon pembelajaran Ekonomi itu rumit serta membosankan. Hal ini dikarenakan guru lebih berfokus pada penyampaian materi secara verbal. Akibatnya, siswa lebih tertarik memilih berbicara dengan teman sebangku daripada fokus pada penjelasan guru. Metode ceramah yang dominan serta jaranganya penggunaan media pembelajaran membuat proses belajar kurang menarik. Kondisi ini menimbulkan kejenuhan pada siswa, sehingga sebagian terlihat malas, tidak memperhatikan, bahkan ada yang melamun selama pembelajaran berlangsung. Dari wawancara bersama wali kelas XI, dihasilkan jika dari 201 murid SMAN 4 Pinggir, ada 50 murid yang mempunyai motivasi belajar tinggi serta kebiasaan belajar baik. Dari jumlah tersebut, 28 murid sukses menggapai nilai sesuai KKM, sedangkan 22 murid lainnya masih berada di bawah KKM. Lalu ada 70 murid yang dikategorikan sedang, di mana 35 murid menggapai ketuntasan KKM dan 35 murid belum menggapai KKM. Lalu 81 murid yang dikategorikan kurang, dengan rincian 44 murid tuntas KKM dan 37 murid tidak tuntas KKM.

Temuan ini mendukung peneliti untuk mendalami dampak permainan game online pada motivasi belajar murid di sekolah. Hal ini penting karna motivasi termasuk aspek yang bisa mendukung keberhasilan murid dikelas. Proses belajar bisa terlaksana efektif jika murid mempunyai motivasi yang kuat. Lalu dari riset terdahulu menampilkan jika game online berdampak pada motivasi belajar murid, namun masih belum jelas apakah pengaruhnya negatif atau positif. Sehingga studi ini dilaksanakan di SMAN 4 Pinggir untuk mengkaji secara lebih mendalam fenomena tersebut.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Studi ini berpendekatan deskriptif dengan metode kuantitatif. Metode ini bermaksud untuk menganalisa data secara menjabarkan atau mengilustrasikan data yang sudah didapati. Pendekatan ini diterapkan pada suatu sampel atau populasi dengan mengambil sampelnya secara mengacak, data dikumpulkan dari instrument serta dianalisa dengan metode statistik atau kuantitatif untuk menguji hipotesis yang sudah ditentukan. diperkuat dengan pengisian angket oleh sejumlah responden, dengan tujuan menggali informasi lebih mendalam sehingga data yang diperoleh lebih tajam. Pemilihan metode kuantitatif deskriptif didasarkan pada upaya untuk memahami besaran dampak permainan online pada semangat belajar siswa di SMAN 4 Pinggir.

Waktu dan Tempat Penelitian

Studi ini diselenggarakan di SMAN 4 Pinggir yang ada di Jl. Gajah Mada Km.31 Tasik Serai, Kec.Pinggir, Kab Bengkalis..

Hasil dan Pembahasan

Pengaruh Game Online terhadap Kebiasaan Belajar

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ditemukan bahwa game online memiliki pengaruh signifikan dan negatif terhadap kebiasaan belajar siswa. Hasil ini dijelaskan dengan nilai koefisien regresi yang bernilai negatif yang mengindikasikan bahwa semakin tinggi intensitas bermain game online, semakin rendah kualitas kebiasaan belajar siswa. Selanjutnya, nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,348 menunjukkan bahwa 34,8% variasi kebiasaan belajar siswa dapat dijelaskan oleh variabel game online, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar model regresi penelitian ini.

Secara deskriptif, hasil pengolahan data juga memperkuat temuan tersebut. Item-item indikator game online menunjukkan skor tinggi pada pernyataan yang berdampak negatif, seperti preferensi bermain game dibandingkan kegiatan belajar dan kecenderungan bermain game sampai mengurangi waktu belajar. Sebaliknya, indikator kebiasaan belajar yang mengukur konsistensi belajar mandiri, keaktifan belajar, dan pengaturan waktu belajar menunjukkan skor yang lebih rendah pada beberapa pernyataan, menggambarkan bahwa kebiasaan belajar siswa belum optimal dan cenderung terganggu oleh aktivitas gaming yang berlebihan.

Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa kebiasaan bermain game online memiliki dampak negatif terhadap aspek belajar siswa. Misalnya, studi yang dilakukan oleh Bahakta (2025) menemukan bahwa kebiasaan bermain game online berdampak pada pola belajar siswa dan menimbulkan kesulitan dalam mengatur waktu belajar secara efektif serta menurunkan keterlibatan siswa dalam aktivitas akademik sehari-hari.

Secara teoritis, pengaruh negatif game online terhadap kebiasaan belajar dapat dijelaskan melalui teori manajemen waktu dan teori perilaku belajar. Teori manajemen waktu menyatakan bahwa alokasi waktu yang tidak terkontrol antara bermain game dan belajar dapat menyebabkan ketidakseimbangan dalam aktivitas yang seharusnya mendukung perkembangan akademik siswa, sehingga kebiasaan belajar yang efektif sulit terbentuk. Selain itu, teori perilaku belajar menekankan bahwa kebiasaan terbentuk melalui pengulangan aktivitas yang konsisten dan bernilai, namun game online yang bersifat adiktif dan memberikan kesenangan instan cenderung mengalihkan fokus siswa dari rutinitas belajar yang disiplin, sehingga pembentukan kebiasaan belajar positif menjadi terhambat. Oleh karena itu, secara empiris dan teoritis ditemukan bahwa game online memiliki peran yang signifikan dalam menurunkan kualitas kebiasaan belajar siswa.

Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan, diketahui bahwa game online berpengaruh signifikan dan bersifat negatif terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh nilai koefisien regresi yang bernilai negatif sehingga dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi intensitas bermain game online, maka semakin rendah motivasi belajar siswa. Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,230 menunjukkan bahwa 23,0% variasi motivasi belajar siswa dapat dijelaskan oleh variabel game online, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian.

Secara deskriptif, variabel game online menunjukkan skor yang relatif tinggi pada pernyataan-pernyataan yang mencerminkan kecenderungan bermain game secara intensif dan berlebihan, seperti bermain game hingga mengganggu waktu belajar. Sementara itu, pada variabel motivasi belajar masih ditemukan skor tinggi pada indikator yang menunjukkan rendahnya inisiatif belajar mandiri dan ketergantungan pada dorongan eksternal. Temuan ini mengindikasikan bahwa aktivitas bermain game online berpotensi mengurangi dorongan internal siswa untuk belajar secara konsisten dan berkelanjutan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa intensitas bermain game online yang tinggi berkaitan dengan penurunan motivasi belajar. Gentile (2009) menyebutkan bahwa penggunaan video game secara berlebihan dapat menyebabkan berkurangnya keterlibatan akademik dan menurunnya motivasi belajar karena siswa lebih terfokus pada aktivitas yang memberikan kepuasan instan. Selanjutnya, penelitian Kuss dan Griffiths (2012) dalam *International Journal of Mental Health and Addiction* juga menunjukkan bahwa game online yang bersifat adiktif berkorelasi dengan menurunnya motivasi akademik serta rendahnya komitmen terhadap tugas-tugas belajar.

Secara teoritis, pengaruh negatif game online terhadap motivasi belajar dapat dijelaskan melalui Self-Determination Theory yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan (2000). Teori ini menyatakan bahwa motivasi belajar yang optimal muncul ketika individu memiliki dorongan intrinsik berupa kebutuhan akan kompetensi, otonomi, dan keterhubungan. Game online menyediakan pemenuhan kebutuhan tersebut secara instan melalui sistem penghargaan, level, dan pengakuan virtual, sehingga kebutuhan intrinsik untuk belajar menjadi tergantikan. Selain itu, menurut teori distraksi kognitif, aktivitas dengan stimulasi tinggi seperti game online dapat mengalihkan fokus dan energi mental siswa dari tujuan akademik jangka panjang, sehingga motivasi belajar cenderung menurun. Dengan demikian, secara teoritis dapat dipahami bahwa game online berpengaruh negatif terhadap motivasi belajar siswa.

Pengaruh Game Online terhadap Hasil Belajar

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa game online berpengaruh signifikan dan bersifat negatif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh nilai koefisien regresi yang bernilai negatif dan tingkat signifikansi yang memenuhi kriteria pengujian statistik. Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,350 menunjukkan bahwa 35,0% variasi hasil belajar siswa dapat dijelaskan oleh variabel game online, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian. Temuan ini menunjukkan bahwa intensitas bermain game online merupakan salah satu faktor penting yang berkontribusi terhadap tinggi rendahnya hasil belajar siswa.

Secara deskriptif, variabel game online menunjukkan skor tinggi pada pernyataan-pernyataan yang mencerminkan perilaku bermain game secara berlebihan, seperti bermain game hingga mengabaikan waktu belajar dan menurunnya konsentrasi saat belajar. Sementara itu, distribusi hasil belajar siswa menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar siswa berada pada kategori baik dan sangat baik, masih terdapat siswa dengan capaian hasil belajar yang cukup. Kondisi ini mengindikasikan bahwa intensitas bermain game online berpotensi menghambat pencapaian hasil belajar optimal, terutama bagi siswa yang belum mampu mengontrol waktu dan prioritas belajar dengan baik.

Temuan ini konsisten dengan penelitian oleh Robandi (2025) menyatakan bahwa bahwa game online yang berlebihan dapat mengganggu konsentrasi dan prestasi akademik siswa di kelas karena waktu belajar yang tersita dan berkurangnya fokus selama pembelajaran. Demikian pula, penelitian oleh Pratama, et al (2024) di SMPN 17 Kota Bengkulu menunjukkan bahwa kebiasaan bermain game online secara intens berdampak negatif terhadap prestasi belajar siswa, sehingga penggunaan game online perlu dikendalikan agar tidak mengurangi efektivitas belajar siswa.

Secara teoretis, pengaruh negatif game online terhadap hasil belajar dapat dijelaskan melalui teori beban kognitif (Cognitive Load Theory) dan teori alokasi waktu belajar. Teori beban kognitif menyatakan bahwa kapasitas kognitif individu terbatas, sehingga ketika sebagian besar sumber daya mental digunakan untuk aktivitas bermain game yang kompleks dan menuntut perhatian tinggi, maka kapasitas untuk memproses informasi akademik menjadi berkurang (Sweller, 1988). Selain itu, teori alokasi waktu belajar menjelaskan bahwa semakin banyak waktu yang dialokasikan untuk aktivitas non-akademik seperti game online, maka semakin sedikit waktu yang tersedia untuk belajar, berlatih, dan mengulang materi pelajaran. Oleh karena itu, secara teoritis dapat dipahami bahwa intensitas game online yang tinggi berkontribusi terhadap penurunan hasil belajar siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disusun kesimpulan sebagai berikut:

1. Game online berpengaruh signifikan dan bersifat negatif terhadap kebiasaan belajar siswa. Semakin tinggi intensitas bermain game online, semakin rendah kualitas kebiasaan belajar siswa, yang ditandai dengan kurangnya konsistensi belajar, lemahnya pengelolaan waktu belajar, serta menurunnya keaktifan dalam kegiatan belajar.
2. Game online berpengaruh signifikan dan bersifat negatif terhadap motivasi belajar siswa. Intensitas bermain game online yang tinggi cenderung menurunkan motivasi belajar, terutama motivasi intrinsik, sehingga siswa lebih bergantung pada dorongan eksternal seperti pengawasan guru dalam proses pembelajaran.
3. Game online berpengaruh signifikan dan bersifat negatif terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan game online yang berlebihan mengurangi waktu belajar efektif dan konsentrasi siswa, sehingga berdampak pada penurunan capaian akademik dan hasil belajar siswa.

BIBLIOGRAFI

- Abidin, Zainal, dan Sumarnur Ijrah. 2018. "Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar pada Siswa Kelas V SDN Gugus IV Kecamatan Banuhampu Kabupaten Agam". *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. 2(2):21-29.
- Achyanadia, Septy. 2013. "Hubungan Kebiasaan Belajar dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Ciseeng". *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 2(2):1-11.
- Agustyaningrum, Nina, dan Silfia Suryantini. 2016. "Hubungan Kebiasaan Belajar dan Kepercayaan Diri dengan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 27 Batam". *Jurnal Pendidikan Universitas Riau*

- Kepulauan*. 5(2): 182-188.
- Ahmadi, A. dan Supriyono. 2013. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Anni, C. T. (2014). *Psikologi belajar*. Semarang: Unnes Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Aunurrahman. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Bhakta, A., & Das, A. C. (2025). Online Gaming and Study Habits of Secondary Students in West Bengal. *International Journal of All Research Education and Scientific Methods (IJARESM)*, 13(4), 3166-3172.
- Bakar, Ramli. 2014. "The Effect of Learning Motivation on Student's Productive Competencies In Vocational High School, West Sumatra". *International Journal of Asian Social Science*. 4(6): 722-732.
- Cahyasari, I., & Dewi, R. M. (2016). Kebiasaan Belajar Dan Kemandirian Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 4 (3), 1–7.
- Cleopatra, Maria. 2015. "Pengaruh Gaya Hidup dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi belajar Matematika". *Jurnal Formatif*. 5(2):168-181.
- Damanhuri, Ujang Jamaludin, dan Lukmanul Hakim. 2016. "Hubungan Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan". *Untirta Civic Education Journal*. 1(1): 96-111.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2009). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djaali. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah, S.B. 2015. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ekawati, Aminah. 2014. "Pengaruh Motivasi dan Minat terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas VII Di SMPN 13 Banjarmasin". *Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 9(2): 1-10.
- Erris, Linda. 2015. "The Relation Between Motivation and Independence Learning with the Students Achievement in Nursing Academy Prima Jambi 2014". *International Journal of Science and Research (IJSR)*. 4(3): 283-288.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International journal of mental health and addiction*, 10(2), 278-296.
- Harahap, S. R. (2020). Konseling: Kebiasaan Belajar Siswa Dimasa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 10(1), 30-35.
- Harefa, Amin Otoni. 2013. "Pengaruh Motivasi dan Kebiasaan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 1 Gunung Sitoli". *Jurnal Universitas Dharmawangsa*. ISSN 1829-7463: 101-119.
- Hayati, Agustin Nurochmah. 2016. "Pengaruh Kebiasaan Belajar dan Perhatian Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Kognitif Matematika". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Edisi 13 Tahun ke-5: 1.224-1.232.
- Hidayatullah, M, Adelina Hasyim, dan Yunisca Nurmalisa. 2018 "Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar PPKn pada Siswa Kelas V SD". *Jurnal Harmoniora*. 9(3):456-60.
- Hidayat, Anisa Kaunyah. 2016. "Hubungan Kebiasaan Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Se-Gugus II Piyungan". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Edisi 31 Tahun ke-5: 2895-2906.

- Isnaeni, Siti Nur, dan Sumilah. 2018. "Hubungan Motivasi Belajar dan Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar PKn". Semarang: *Jurnal Kreatif*. 8(2):129-137.
- Lestari, Endah Sri, dan Arini Estiastuti. 2017. "Hubungan Gaya Belajar dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar PKN Kelas V". Semarang: *Joyful Learning Journal*. 6(3): 1-4.
- Nashar. (2004). *Peranan motivasi dan kemampuan awal dalam kegiatan pembelajaran*. Jakarta: Delia Press.
- Priyatno, Duwi. 2017. *Panduan Praktis Olah Data Menggunakan SPSS*. Yogyakarta: Andi.
- Rahmawati, Fitria, Komang Sudarma, dan Made Sulastri. 2014. "Hubungan antara Pola Asuh Orang Tua dan Kebiasaan Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa SD Kelas IV Semester Genap di Kecamatan Melaya-Jembarang". *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Gaesha*. 2(1):1-17
- Rahyuni, R., Yunus, M., & Hamid, S. (2021). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. *Bosowa Journal of Education*, 1(2), 65-70.
- Retnowati, Fitri, dan Ahmad Zaenal Abidin. 2017. "Hubungan Kebiasaan Belajar dan Lingkungan Sekolah terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V". Semarang: *Joyful Learning Journal*, 6(3).
- Riduwan. 2013. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rifa'i, Achmad, M.Pd dan Anni Tri Catharina, M.Pd. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU-MKUDK UNNES.
- Rifa'i, Achmad, M.Pd dan Anni Tri Catharina, M.Pd. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU-MKUDK UNNES.
- Robandi, B., & Halimah, S. (2025). Dampak Game Online Terhadap Konsentrasi Dan Hasil Belajar Siswa di Kelas. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 59-65.
- Rosyida, Fatiya, Sugeng Utaya, dan Budijanto. 2016. "Pengaruh Kebiasaan Belajar dan Self-Efficacy terhadap Hasil Belajar Geografi di SMA". *Jurnal Pendidikan Geografi: Kajian, Teori, dan Praktek dalam Bidang Pendidikan dan Ilmu Geografi*. 21(2): 17-28.
- Rosiana, Latifah Dewi, dan Sumilah. 2017. "Hubungan Minat dan Motivasi dengan Hasil Belajar IPA Kelas V". Semarang: *Joyful Learning Journal*, 6(3).
- Sagala, Syaiful. 2011. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sappe, Irwan, Ernawati, dan Irmawanty. 2018. "Hubungan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 231 INPRES Kapunrengan Kecamatan Mangarabombang Kabupaten Takalar". *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*. 3(2):530-539
- Saputra, Pria Adi, dan Putri Yanuarita. 2017. "Hubungan Fasilitas Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V". Semarang: *Joyful Learning Journal*. 6(3):37-44.
- Sardiman. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sari, Yenita Sandra. 2016. "Pengaruh Keterampilan Proses IPA dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Kreativitas Belajar". *Jurnal Ilmiah Pendidikan*

- Dasar*. 2(2):83-91.
- Sibarani, B. E. (2021). Pengaruh Perhatian Orang Tua Terhadap Kebiasaan Belajar Siswa Kelas X Jurusan Akuntansi Smk Negeri 2 Balige. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 19(2), 20-33.
- Subandi, S. P., Iman, N., & Syam, A. R. (2022). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Pendidikan Anak. *Al-Kamal: Jurnal Kajian Islam*, 2(1), 243-243.
- Supardi. (2015). *Penilaian autentik pembelajaran afektif, kognitif, dan psikomotor*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kreativitas Belajar”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 2(2):83-91.
- Setyawati, Yuris dan Arini Estiastuti. 2017. “Hubungan Kemandirian dan Keaktifan Belajar dengan Hasil Belajar PKN”. Semarang: *Joyful Learning Journal*. 6(4).
- Shaulita, Rizkia, Tirta Malia Sakti, & Lita, Nurma Turnip. 2018. “Correlation between Learning Motivation to Student Learning Achievements MTSN Lampahan, Bener Meriah, Aceh”. *International Journal of Science and Research (IJSR)*. 7(8): 745-750.
- Siagian, Roida Eva Flora. 2015. “Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Slswa terhadap Prestasi Belajar Matematika”. *Jurnal Formatif*. 2(2): 122-131.
- Siregar, E. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2017. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiono, Dwi, Rodia Syamwil, dan Totok Sumaryanto Florentinus. 2018. “Relationship Between Learning Motivation, Learning Dicipline and Teaching Materials Against Student Competence TKR Departmnet of Automotive Productive Training Through Readiness of Student Learning as an Intervening Variabel”. *Journal of Vocational Career Education*. 3(2):160-167.
- Winarsunu, Tulus. 2015. *Statistika dalam Penelitian Psikologi Pendidikan*. Malang: UMM Press.
- Yuliany, Nur. 2018. “Hubungan antara Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa SDN Emmy Saelan Makassar”. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*. 5(2): 126- 137
- Ahmadi, Abu, & Widodo Supriyono. (2013) *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bahri, S. (2010). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Candra, E., Setiawan, D., & Ermawati, D. (2023). Analisis Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Journal of Law, Education and Business*, 1(2), 139-146.
- Djaali. (2008) *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 25*. Cetakan Ke IX. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Lestari, E. T. (2020). Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar.

- Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Misbahuddin, & Hasan, I. (2013). *Analisis data penelitian dengan statistik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Rochman, M. (2023). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Kedisiplinan Belajar PAI Siswa Di SMK Al-Amien Kediri* (Doctoral dissertation, IAIN Kediri).
- Siahaan, O. B., Gultom, B. T., & Sitorus, D. P. M. (2024). Pengaruh kebiasaan belajar dan lingkungan teman sebaya terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI SMA Negeri 2 Pematangsiantar. *Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)*, 1(6), 27–38. <https://doi.org/10.61272/jinu.v1i6.2766>
- Slameto. (2010). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suyono. (2018). *Analisis regresi untuk penelitian*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Syah, M. (2003). *Psikologi belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Copyright holder:

Dewy Waty Manurung (2026)

First publication right:

Catha : Journal of Creative and Innovative Research