

**DAMPAK KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR ANAK DI DESA
JATIBARANG BARU INDRAMAYU**

Ridho Indri Arini¹, Muhammad Erwan Syah²

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji dampak kecanduan bermain *game online* terhadap motivasi belajar anak di Desa Jatibarang Baru, Indramayu. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Data pada penelitian ini didapatkan melalui observasi dan wawancara dengan subjek 6 orang anak dalam rentang usia 9-13 tahun yang gemar bermain *game online* yang kemudian dilakukan uji *credibility* menggunakan triangulasi teknik. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan *game online* berdampak negatif terhadap motivasi belajar anak, hal ini ditandai dengan adanya penurunan konsentrasi belajar, kelelahan fisik akibat waktu bermain yang berlebihan, kurangnya interaksi sosial, serta pengabaian terhadap tanggung jawab akademik. Anak-anak lebih tertarik pada dunia maya dibandingkan aktivitas belajar. Kurangnya pengawasan serta keterlibatan orang tua dalam hal akademik juga dapat menjadi salah satu faktor menurunnya tingkat motivasi belajar anak. Meskipun terdapat manfaat tertentu seperti halnya peningkatan kerja sama tim dan relasi sosial di dunia maya yang luas, dampak negatif dari kecanduan bermain *game online* sendiri jauh lebih dominan, sehingga terbukti menjadi pemicu utama menurunnya semangat dan prestasi belajar anak.

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

¹ Mahasiswa Program Studi (S-1) Psikologi Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

² Dosen Program Studi (S-1) Psikologi Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

**DAMPAK KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR ANAK DI DESA
JATIBARANG BARU INDRAMAYU**

Ridho Indri Arini¹, Muhammad Erwan Syah²

ABSTRACT

This study examines the impact of online gaming addiction on children's learning motivation in Jatibarang Baru Village, Indramayu. This study used a qualitative research method with a phenomenological approach. Data in this study were obtained through observations and interviews with six children aged 9-13 years who enjoy playing online games. Then, credibility tests were conducted using technical triangulation. Based on the results of the study, it shows that online gaming addiction has a negative impact on children's learning motivation, this is indicated by a decrease in learning concentration, physical fatigue due to excessive playing time, lack of social interaction, and neglect of academic responsibilities. Children are more interested in the virtual world than learning activities. The lack of parental supervision and involvement in academic matters can also be a factor in decreasing children's learning motivation. Although there are certain benefits such as increased teamwork and social relations in the wider virtual world, the negative impact of online gaming addiction is far more dominant, so it has been proven to be a major trigger for declining children's enthusiasm and learning achievement.

Keywords : Addicted, online games, study motivation

¹ Student of Psychology Study Programs (S-1) Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

² Lecture of Psychology Study Programs (S-1) Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta