

192303040_Dampak
Kecanduan Bermain Game
Online Terhadap Motivasi
Belajar Anak Di Desa Jatibarang
Bar.pdf
by ITentix Plagiarism

Submission date: 02-Sep-2025 10:31AM (UTC-0700)

Submission ID: 2728991526

File name:

192303040_Dampak_Kecanduan_Bermain_Game_Online_Terhadap_Motivasi_Belajar_Anak_Di_Desa_Jatibarang_Bar.pdf
(815.69K)

Word count: 18049

2
**DAMPAK KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR ANAK DI DESA
JATIBARANG BARU INDRAMAYU**

1
SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi
Program Studi Psikologi (S-1) Fakultas Ekonomi dan Sosial
Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta



Disusun Oleh:

Ridho Indri Arini

192303040

30

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL

UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA

2024

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Munculnya jaringan internet yang hampir terkoneksi di setiap daerah di Indonesia membuat teknologi berkembang dengan pesat. Dengan menggunakan internet, seseorang dapat memperoleh informasi, berinteraksi dengan orang lain, mencari hiburan, dan melakukan banyak hal lainnya. Perkembangan teknologi yang semakin berkembang memiliki efek positif tersendiri pada daya tarik masyarakat dalam memperoleh informasi guna menambah pengetahuan maupun mencari hiburan (Merdekawati, 2016).

Salah satu hiburan yang saat ini dapat diakses menggunakan internet yaitu *game online*. Saat ini *Game online* dapat dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Jenis-jenis *game online* yang ramai dimainkan pada saat ini diantaranya yaitu, *pubg*, *aoz*, *free fire*, dan *mobile legend*. Biasanya *game* ini dimainkan untuk menghilangkan rasa jenuh yang timbul dari aktivitas sehari-hari atau hanya untuk mengisi waktu luang saja. Namun ada juga pemain yang hanya menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain *game online* (Nisrinafatin, 2020).

Game online sangat diminati oleh semua kalangan, namun peminat *game online* tertinggi tentu berasal dari kalangan anak-anak dan remaja. *Game online* tentu memiliki dampak positif maupun negatif yang dapat mempengaruhi kehidupan anak-anak. Beberapa dampak positif yang dapat

diambil dalam bermain *game online* diantaranya dapat meningkatkan kemampuan menganalisa, mengasah fokus menjadi lebih baik, merencanakan strategi, dan membangun kerja sama dalam tim. *Game online* tidak hanya memiliki dampak positif namun memiliki dampak negatif juga bagi anak, seperti kurangnya interaksi sosial bersama teman sebaya, kurangnya motivasi untuk belajar, dan mengalami gangguan neurotransmitter *dopamine* yang rentan mengalami kecanduan (Merdekawati, 2016).

Perkembangan yang terjadi pada anak dalam rentang usia 9 – 13 tahun dimana anak telah bisa secara logis menghadapi objek fisik, berfikir secara abstrak dan memecahkan masalah maupun membentuk argumen karena kompetensi. Jean Piaget dalam teori perkembangan kognitif menjelaskan bahwa kognitif dapat didefinisikan sebagai aktivitas mental dalam memperoleh, mengolah, dan mengorganisasi ketika menggunakan pengetahuan. Sedangkan untuk proses yang paling penting dalam kognitif yaitu mendeteksi, menginterpretasi, mengklasifikasi, mengingat informasi, mengevaluasi gagasan, menyaring prinsip, maupun mengambil kesimpulan dari berbagai macam pengalaman yang didapatkan dari dalam kehidupannya. Beberapa hasil penelitiannya, Jean Piaget mengemukakan terdapat empat tahapan perkembangan kognitif dari setiap individu. Dua dari empat tahap yang dikemukakan tersebut merupakan tahap operasional konkret dan operasional formal dimana pada dua tahapan ini berada pada rentang usia 7 – 12 tahun ke atas.

Operasional konkret dicirikan dengan perkembangan sistem pemikiran yang didasari pada aturan yang logis, dalam tahapan ini anak sudah mulai memiliki kemampuan untuk melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain meskipun orang tersebut berpikir dengan cara yang salah. Operasional formal sendiri merupakan tahapan terakhir dalam perkembangan kognitif menurut Piaget, pada tahap ini anak sudah dapat berpikir dengan logis, dan mampu untuk menerima asumsi-asumsi tanpa memerlukan bukti fisik untuk menguatkan asumsi tersebut. Anak dalam tahapan ini juga sudah dapat mempertimbangkan berbagai kemungkinan pemecahan atas suatu masalah sebelum dirinya bertindak.

Kecanduan bermain *game online* sudah diakui secara internasional, kecanduan bermain *game online* sendiri rencananya akan diklasifikasikan menjadi salah satu kendala kesehatan mental di tahun 2018. Rencana ini dikemukakan langsung oleh *World Health Organization* (WHO) hal ini disebutkan dalam suatu dokumen yang berupa draft ICD (*International Classification of Disease*) dalam draft tersebut *World Health Organization* menerangkan bahwa tidak semua permainan bersifat adiktif ataupun memberikan efek yang kurang baik untuk kesehatan mental pemainnya (Basi & Andriani, 2022).

Menurut Rahmat yang merupakan seorang psikolog bermain *game online* memang sangat menyenangkan apabila kita memahami bagaimana cara memainkannya, *game online* memiliki kecenderungan yang bersifat kecanduan bagi pemainnya, hal ini dikarenakan dari segi

permainannya game online memiliki banyak fitur yang menarik, berisi gambar maupun animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik untuk terus bermain (Yogatama, 2016).

Beberapa alasan yang membuat anak kecanduan bermain game online adalah karena setiap game selalu memiliki tantangan yang membuat mereka terus merasa tertantang. Tantangan ini secara tidak sadar membuat anak-anak menjadi kecanduan dan merasa tidak bisa lepas dari game (Yogatama, 2016).

Anak-anak yang ketergantungan pada aplikasi game online akan terpengaruh motivasi belajarnya yang berarti mereka akan menghabiskan lebih sedikit waktu untuk belajar dan bersosialisasi dengan teman sebayanya. Jika hal ini berlangsung lama dapat diperkirakan bahwa anak akan menjauh dari pergaulan sosial, tidak peka terhadap lingkungannya, bahkan menjadi kepribadian asosial yang dapat menghalangi anak untuk beradaptasi dengan lingkungan sosialnya (Angela, 2013).

Era digital ini permasalahan dalam motivasi belajar sangat tidak bagus ada beberapa yang menggunakan dengan baik ada pula yang menggunakannya secara tidak baik, termasuk dengan kecanduan dalam bermain game online yang saat ini berkembang pesat di masyarakat Indonesia. Motivasi belajar dapat dilihat melalui prestasi dan perspektif kognitif dari peserta didik dengan tidak menyelesaikan tugas tepat pada waktunya, malas dalam belajar, merasa jenuh dengan tugas ataupun ketika

belajar di rumah perilaku ini merupakan ciri-ciri rendahnya motivasi belajar anak (Syah, Wahyuningsih, & Rachmahana, 2016). Kesadaran akan motivasi belajar tidak hanya dilihat dari umur dan status pendidikan namun dapat juga dilihat melalui gaya hidup individu yang sudah pasti berbeda antara satu sama lain (Ondang, Mokalu, & Shirley, 2020).

Kebanyakan anak yang bermain *game online* memiliki masalah dalam meningkatkan motivasi mereka untuk belajar, contohnya malas dalam belajar, tidak siap untuk mengikuti maupun memahami materi, dan tidak fokus pada materi. Hal ini dapat dilihat dari nilai-nilai serta hasil tugas yang tidak memenuhi standar nilai yang telah berlaku, hal ini dikarenakan anak tersebut sudah terpengaruh oleh *game online* yang dimainkan karena hampir semua anak menyukai dan sering memainkan permainan tersebut, (Ondang, Mokalu, & Shirley, 2020)

Observasi yang dilakukan peneliti pada bulan April 2023 di Desa Jatibarang Kabupaten Indramayu, peneliti menemukan fakta bahwa banyak anak sekolah dasar bermain *game online* saat siang hari setelah pulang sekolah maupun sore hingga malam hari sepulang madrasah. Hasil wawancara awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 5 April 2023 kepada anak-anak yang berada di lingkungan sekitar mengenai apa saja permainan yang biasa mereka mainkan, hasil dari wawancara awal, anak-anak tersebut menyukai permainan *Free Fire*, *Mobile Legend*, *Zepeto*, *FIFA Mobile*, dan *Toxic Life World*. Waktu yang biasa mereka habiskan dalam bermain *game* tersebut adalah 2 - 4 jam bahkan terdapat beberapa

anak yang menyatakan bermain lebih dari waktu tersebut. Sehingga membuat anak melupakan banyak kewajibannya baik itu belajar, makan, maupun ibadah bahkan beberapa menjadi mudah berkata kasar karena terpengaruh dengan ucapan-ucapan orang lain, namun disisi lain anak juga menjadi memiliki beberapa keterampilan lainnya seperti halnya mengerti bagaimana bekerja sama dalam team, memiliki teman dari berbagai daerah dan dapat dengan mudah mengikuti perkembangan teknologi.

Oleh karena itu penulis bermaksud melakukan penelitian terhadap anak-anak di Desa Jatibarang Kabupaten Indramayu. Berdasarkan uraian yang sudah dijelaskan di atas penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul Dampak Kecanduan Bermain *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Anak Di Desa Jatibarang Baru Indramayu.

B. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui dampak kecanduan bermain *game online* terhadap motivasi belajar anak di Desa Jatibarang Kabupaten Indramayu.

C. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah pengetahuan tentang bagaimana kecanduan bermain *game online* dapat mempengaruhi keinginan anak untuk belajar dan dapat

memberikan kontribusi dalam wacana ilmiah bagi ilmu pengetahuan khususnya psikologi.

2. Manfaat Praktis

- a. Agar anak meningkatkan mutu pendidikan dengan perkembangan teknologi yang ada.
- b. Bagi peneliti, penelitian ini berguna untuk meningkatkan pengetahuan dan keahlian tentang motivasi belajar.
- c. Orang tua menyadari dampak dari kecanduan game *online* terhadap motivasi belajar anak.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini berguna untuk menambah pengetahuan terkait dampak kecanduan bermain game *online* terhadap motivasi belajar di Desa Jatibarang Baru, Indramayu.

D. Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian ini merujuk pada beberapa studi sebelumnya. Penelitian yang membahas terkait game *online* dan motivasi belajar telah banyak diteliti sebelumnya, tetapi sejauh peneliti mencari referensi, masih sedikit penelitian yang membahas dan belum ada judul yang sama dengan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian terdahulu antara lain oleh Ulya, Sucipto, dan Irfai (2021) dengan judul penelitian "Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak". Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kecanduan game *online* terhadap kepribadian sosial anak. Subjek dari penelitian ini adalah anak berusia 11 - 13 tahun pada jenjang Sekolah Dasar di Desa Juncung Kecamatan Kedung Kabupaten

Jepara. Menggunakan metode penelitian dengan pendekatan fenomenologi. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini merupakan wawancara, observasi, dokumentasi dan catatan lapangan.

Penelitian oleh Nasruji, Afrizal, Indra, dan Hazziyanto (2021) dengan judul "Analisis Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Motivasi Belajar Siswa SLTA Di Kota Batam". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi motivasi belajar siswa yang mengikuti pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19. Subjek dari penelitian ini adalah seluruh SMA di kota Batam yang menggunakan sistem daring atau *online*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan Teknik *accidental sampling*. Teori yang digunakan dalam penelitian ini merupakan teori motivasi belajar dari Chernis dan Goleman (Yuseil & Firdiyansyah, 2021).

Penelitian oleh Evan, Ono, dan Ibnu (2019) dengan judul "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik". Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data tentang motivasi dan hasil belajar peserta didik serta pengaruhnya terhadap hasil belajar pada mata pelajaran gambar Teknik di SMKN 8 Bandung. Subjek dari penelitian ini adalah kelas XI TSM sebanyak 67 orang. Penelitian ini menggunakan metode *ex post facto* dengan pendekatan korelasional. Teori yang digunakan dalam penelitian ini merupakan teori motivasi belajar dari Mappesse (Romadhoni, Wiharna, & Mubarak, 2019).

Penelitian oleh Puji, Febril, dan Arief (2020) dengan judul "Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjung". Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis apakah kecanduan bermain *game online* memiliki efek negatif terhadap minat belajar siswa SD Negeri Ujong Tanjung. Subjek penelitian ini adalah ²⁸ 24 orang siswa yang berasal dari kelas tinggi masing-masing responden 8 siswa dari kelas IV, V, dan VI dan orang tua siswa sebanyak 7 orang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang bersifat studi deskriptif dengan pembagian angket serta wawancara dan observasi (Meutia, Fahreza, & Rahman, 2020).

Penelitian oleh ⁸⁴ Theresia, Setiawati, dan Sudiadnyani (2019) dengan judul "Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa SMP di Kota Bandar Lampung Tahun 2019". Penelitian ini bertujuan ²⁵ untuk mengetahui apakah ada hubungan kecanduan bermain *game online* dengan motivasi belajar pada siswa SMP di kota Bandar Lampung tahun 2019. Subjek penelitian ini adalah siswa SMP pengguna *game online* yang ada di lingkungan Kota ³⁶ Madya Bandar Lampung tahun 2019 dengan total 21.214 siswa laki-laki yang terbagi dalam 113 SMP. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian analitik dengan pendekatan studi potong lintang *cross sectional* (Theresia, Setiawati, & Sudiadnyani, 2019).

¹ Berdasarkan penelitian sebelumnya, peneliti melihat tidak adanya kesamaan penelitian dengan peneliti sebelumnya, maka dari itu, terdapat beberapa perbedaan antara lain:

1. Keaslian Topik

Pada penelitian ini peneliti mengangkat topik tentang dampak kecanduan bermain *game online* terhadap motivasi belajar anak. Sedangkan pada penelitian sebelumnya juga ada yang meneliti terkait topik tersebut, yaitu pada penelitian Theresia, Setiawati dan Sudiadnyani (2019) yang mengangkat topik hubungan kecanduan bermain game online dengan motivasi belajar pada siswa SMP di kota Bandar Lampung tahun 2019.

2. Keaslian Subjek

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan subjek anak-anak yang berkisar antara 9 - 13 tahun. Sedangkan pada penelitian terdahulu subjek yang digunakan berbeda-beda, seperti halnya pada penelitian yang dilakukan oleh Yusril dan Firdiansyah (2021) yang menggunakan subjek siswa SMA di kota Batam. Penelitian yang dilakukan oleh Theresia, Setiawati dan Sudiadnyani (2019) yang menggunakan subjek siswa SMP di kota Bandar Lampung tahun 2019. Selain itu pada penelitian yang dilakukan oleh Evan, Ono dan Ibnu (2019) yang menggunakan subjek kelas XI TSM sebanyak 67 orang.

3. Keaslian Alat Ukur

Pada penelitian terdahulu, alat ukur yang digunakan berbeda dengan yang akan digunakan oleh peneliti. Seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh Puji, Febi dan Arief (2020) yang menggunakan metode penelitian kualitatif yang bersifat studi deskriptif. Sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan fenomenologi.

4. Keislman Teori

Pada penelitian terdahulu teori yang digunakan ⁷² berbeda-beda seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh Theresia, Setiawati, dan Sudiadnyani (2019) menggunakan teori motivasi belajar dari Sardiman, dan teori kecanduan bermain game online dari Griffiths. Sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan teori motivasi belajar dari Ari dan Sri dan teori kecanduan bermain game online dari Kardefelt-Winber.

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian baru dan murni dengan bertujuan ⁶² dapat memberikan manfaat kepada semua pihak yang terlibat dan membutuhkan.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini dirancang menggunakan metode penelitian kualitatif. Sugiyono (2013) mendefinisikan bahwa penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk menyelidiki kondisi obyek dengan alamiah, peneliti memiliki peran sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara triangulasi, analisis data yang bersifat induktif atau kualitatif, dan juga hasil penelitian kualitatif cenderung lebih menekankan makna dibandingkan dengan generalisasi. Alasan dalam memilih metode ini, dikarenakan peneliti ingin mengetahui, mendeskripsi, dan memperoleh sesuatu yang spesifik dari pengamatan yang dilakukan terhadap fenomena yang ada. Penelitian bertujuan untuk memahami dan mengetahui fenomena tertentu yang diambil dari sudut pandang subjek, dan memiliki tujuan dalam menjelaskan suatu masalah secara umum. Pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu dampak kecanduan bermain game online dan motivasi belajar.

Kasus yang diambil dalam penelitian kali ini membahas bagaimana dampak kecanduan bermain game online terhadap motivasi belajar anak di usia 9 - 13 tahun. Memahami kasus yang diteliti dan dilakukan secara mendalam akan menghasilkan makna yang penting baik untuk kepentingan masyarakat, organisasi dan komunitas tertentu.

B. Lokasi Penelitian

Penentuan lokasi dalam penelitian ini didasarkan pada subjek penelitian yang merupakan anak usia 9 - 13 tahun yang bertempat tinggal di Desa Jatibarang Baru, Indramayu. Lokasi penelitian ini akan berada di lingkup Desa Jatibarang Baru.

C. Subjek Penelitian

1. Subjek Utama

Penelitian ini mengambil populasi yaitu anak usia 9 - 13 tahun di Desa Jatibarang Baru, Indramayu. Populasi merupakan keseluruhan yang terdiri atas objek atau subjek yang menunjukkan karakteristik dan sifat tertentu serta ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari agar dapat ditarik menjadi sebuah kesimpulan (Sugiyono, 2013). Sedangkan sampel penelitian mengambil sebanyak 8 anak yang terdiri dari laki-laki dan perempuan. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel *purposive sampling* untuk mendapatkan populasi.

Purposive sampling merupakan metode pengambilan sampel yang didasarkan pada standar kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya oleh peneliti. Subjek pada penelitian ini harus memenuhi kriteria sebagai berikut:

1. Berjenis kelamin perempuan atau laki-laki
2. Berusia 9 - 13 tahun
3. Bermain game online dalam rentang waktu 3 - 6 jam per-hari

2. Subjek Kedua

Subjek kedua dalam penelitian ini menggunakan orang tua dari masing-masing anak yang menjadi subjek dalam penelitian. Peneliti akan mewawancarai orang tua untuk mendapatkan data atau informasi tambahan yang dapat mendukung topik penelitian.

D. Sumber Data

Penelitian ini terdapat 2 sumber data yang terdiri dari data primer dan sekunder. Kedua data ini diperoleh dengan mengajukan perizinan kepada subjek penelitian. Sumber data primer dalam penelitian ini merupakan anak usia 9 - 13 tahun, sedangkan untuk sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah orang tua anak. Setelah mendapatkan persetujuan atau izin penelitian, peneliti mulai mendekati subjek penelitian untuk meminta izin secara pribadi.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan teknik yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini akan digunakan untuk menjawab pertanyaan yang ada dalam rumusan masalah yang setelahnya digunakan sebagai tahap awal dalam mengambil kesimpulan. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Observasi merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan mata sebagai indera utamanya untuk memperoleh data atau informasi.

Observasi memiliki ciri yang lebih spesifik bila dibandingkan dengan metode lainnya seperti wawancara dan kuisioner. Jika metode wawancara dan juga kuisioner selalu berhubungan dengan manusia maka metode observasi tidak hanya berhubungan dengan manusia namun dengan objek alam lainnya juga. Observasi pada penelitian ini dilakukan kepada anak usia 9 - 13 tahun yang bermain *game online* selama 3 - 6 jam dalam sehari.

2. Wawancara

Wawancara adalah teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Wawancara sendiri merupakan administrasi angket yang dilakukan secara lisan dan secara langsung terhadap masing-masing subjek. Wawancara merupakan peristiwa atau proses interaksi antara pewawancara dan subjek atau sumber informasi melalui komunikasi secara langsung. Wawancara juga disebut sebagai percakapan secara tatap muka antara pewawancara dan sumber informasi. Sumber informasi dalam penelitian ini adalah anak usia 9 - 13 tahun beserta orangtua.

F. Prosedur Analisis Data

Analisis data adalah salah satu tahap proses pengolahan data penelitian yang sebelumnya telah didapatkan dari lapangan dan sudah diproses dengan melakukan pengelompokan data menjadi kategori, memberikan deskripsi berdasarkan tema, memilah data penting untuk penelitian, dan berakhir dengan ditariknya kesimpulan. Metode analisis

data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman. Miles dan Huberman menyatakan bahwa kegiatan analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan secara terus menerus sehingga data mencapai pada titik jenuh (Rijali, 2019). Terdapat beberapa tahapan dalam menganalisis data pada model interaktif ini, diantaranya:

35 1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan bentuk analisis data yang bertujuan untuk mempertajam, memilih, membuang, memfokuskan, dan menyusun data yang merujuk pada pengambilan kesimpulan. Mengingat data yang diperoleh pada saat lapangan masih mentah dan kurang sistematis, maka dari itu peneliti memerlukan analisis dengan melakukan reduksi data agar nantinya penelitian memiliki makna.

59 2. Display Data

Display data adalah proses penyajian data yang dilakukan setelah reduksi data. Display data pada penelitian kualitatif disajikan dalam bentuk hubungan antar kategori, bagan, ikhtisar, ataupun pola hal ini dilakukan agar konsep penelitian mudah dimengerti oleh pembaca.

4 3. Kesimpulan

Langkah terakhir dalam model interaktif yaitu pengambilan keputusan dan juga verifikasi. Kesimpulan dalam hasil penelitian tidak hanya harus memberikan solusi untuk masalah yang telah dirumuskan,

9 tetapi juga harus menghasilkan temuan baru di bidang ilmu yang sebelumnya tidak di temukan.

10 G. Pengujian Keabsahan Data

Pengujian keabsahan data dalam penelitian ini akan dilakukan menggunakan uji *credibility* yang akan diuraikan sebagai berikut:

1. Uji *Credibility*

Uji kredibilitas data atau kepercayaan terhadap hasil penelitian kualitatif dapat dilakukan dengan melakukan perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, triangulasi, diskusi dengan teman sebayu, analisis kasus negatif, dan juga *membercheck*. Pada penelitian ini peneliti menggunakan triangulasi.

a. Triangulasi

Menurut Sugiyono (2013) triangulasi pada uji kredibilitas dapat diartikan sebagai pemeriksaan data dari sumber yang berbeda dengan menggunakan metode yang berbeda dan waktu yang berbeda. Penelitian ini menggunakan triangulasi teknik, untuk menguji kredibilitas menggunakan triangulasi teknik dapat dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama namun menggunakan teknik yang berbeda. Contohnya, data diperoleh dengan wawancara kemudian dicek melalui observasi, dan dokumentasi. Jika dengan tiga teknik tersebut menghasilkan data yang berbeda maka peneliti harus melakukan diskusi lebih

lanjut terhadap sumber data yang bersangkutan untuk memastikan data mana yang dapat dianggap benar.

PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA

BAB IV

PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

1. Orientasi Kacah

Proses pengambilan data dalam penelitian ini dilakukan kepada enam subjek penelitian yang meliputi tiga anak Perempuan dan tiga anak laki-laki di Desa Jatibarang Baru, Indramayu. Subjek pertama dalam penelitian ini merupakan seorang anak Perempuan yang berusia 10 tahun. Subjek pertama sedang berada pada fase dimana anak ini mulai menggemari permainan Game Online. Subjek kedua merupakan anak laki-laki yang berusia 12 tahun. Berbeda dengan subjek pertama, subjek kedua sudah memasuki fase dimana anak ini akan bermain Game Online sehabian penuh.

Subjek ketiga merupakan anak laki-laki berusia 9 tahun. Subjek ketiga ini hampir sama dengan subjek kedua yang sudah masuk dalam fase dimana anak ini akan bermain Game Online. Sedangkan subjek empat yang merupakan anak Perempuan dengan usia 10 tidak berbeda jauh dengan subjek pertama yang berada dalam fase baru mulai menggemari Game Online. Subjek kelima merupakan anak Perempuan berusia 12 tahun dimana anak tersebut memiliki jam bermain Game Online lebih lama dibandingkan dengan dua subjek Perempuan lainnya. Subjek keenam merupakan anak laki-laki berusia 13 tahun sudah memasuki jenjang SMP sehingga jam bermain Game Online lebih banyak dibandingkan dengan kelima subjek lainnya. Berdasarkan uraian deskripsi keenam subjek di atas, dapat disimpulkan dalam bentuk demografi subjek penelitian subjek dibawah ini.

Tabel 4.1 Demografi Subjek

Subjek	Jenis kelamin	Usia	Lama bermain Game Online
NAA	Perempuan	10	1 – 3 Jam
MYA	Laki-Laki	12	4 – 5 Jam
IG	Laki-Laki	9	4 – 5 Jam
NAF	Perempuan	10	1 – 3 Jam
TMA	Perempuan	12	4 – 5 Jam
AAP	Laki-Laki	13	8 Jam

Adapun penambahan lima rang significant others yang merupakan orang tua dari masing masing subjek. Terlihat dua anak yang memiliki orang tua yang sama.

2. Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan Menyusun sebuah rancangan penelitian yang memuat latar belakang, penetapan tujuan, desain metode penelitian, dan penentuan subjek penelitian. Rancangan penelitian berguna sebagai pedoman yang dapat mempermudah peneliti dalam melaksanakan penelitian hingga di tahap akhir. Penentuan topik penelitian dilakukan secara bersamaan dengan penentuan subjek penelitian. Peneliti membuat beberapa kriteria subjek sebelum akhirnya memutuskan untuk menggunakan enam sampel dari keseluruhan populasi anak yang ada di desa Jatibarang Baru, Indramayu.

Setelah menentukan kriteria subjek, peneliti akan memilih enam subjek yang diantaranya tiga Perempuan dan tiga laki-laki, kemudi peneliti melakukan beberapa prosedur penelitian seperti halnya menanyakan kesediaan sebagai subjek penelitian melalui percakapan secara langsung. Setelah subjek menyatakan bersedia peneliti menyampaikan maksud dan tujuan secara umum kepada subjek sekaligus menentukan kesepakatan jadwal dalam pengambilan data.

3. Pengambilan Data

Langkah awal pengambilan data berupa wawancara dan observasi dilakukan peneliti dengan menunjukkan informed consent kepada subjek utama penelitian. Informed consent berguna sebagai kesepakatan antara subjek dan peneliti terkait kerahasiaan identitas dan data penelitian.

Proses pengambilan data penelitian dilaksanakan di Desa Jatibarang Baru Indramayu yang meliputi tiga kelompok tempat bermain subjek dan rumah peneliti. Kondisi dan situasi pada saat pengambilan data cukup kondusif diarea rumah subjek dikarenakan kondisi rumah yang saat itu sedang sepi. Sedangkan diarea toko keontong tidak cukup kondusif dikarenakan banyak anak yang sedang bermain, orang dan motor yang berjalulalang.

Berikut adalah jadwal dan prosedur pengambilan data dalam penelitian ini:

Tabel 4.2 Jadwal dan Prosedur Pengambilan Data Penelitian

No	Sasaran	Hari, tanggal, dan Waktu	Tempat	Metode	Tujuan
1	Subjek 1 (Anak Perempuan usia 10 tahun)	Sabtu, 19 Juni 2024	Rumah Peneliti	Wawancara dan observasi	Mengetahui apakah anak termasuk dalam kategori kecanduan bermain game online
2	Subjek 2 (Anak Laki-laki usia 12 tahun)	Sabtu, 19 Juni 2024	Rumah Peneliti	Wawancara dan observasi	Mengetahui bagaimana motivasi belajar yang dialami
3	Subjek 5 (Anak Perempuan usia 12 tahun)	Sabtu, 19 Juni 2024	Rumah Peneliti	Wawancara dan observasi	Mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi motivasi belajar subjek dalam sehari-hari
4	Subjek 3 (Anak Laki-laki usia 9 tahun)	Minggu, 20 Juni 2024	Toko kelontong	Wawancara dan observasi	
5	Subjek 4 (Anak Perempuan usia 10 tahun)	Minggu, 20 Juni 2024	Toko kelontong	Wawancara dan observasi	
6	Subjek 6 (Anak	Minggu, 20	Toko kelontong	Wawancara dan	

	laki-laki usia 13 tahun)	juni 2024	g	observasi	
7	Orang tua subjek 1 dan 5	Sabtu, 19 Juni 2024	Rumah Subjek	Wawancara	
8	Orang tua subjek 2	Minggu , 20 Juni 2024	Rumah Subjek	Wawancara	
9	Orang tua subjek 3 dan 6	Minggu , 20 Juni 2024	Rumah orang tua subjek	Wawancara	
10	Orang tua subjek 4	Minggu , 20 Juni 2024	Rumah orang tua subjek	Wawancara	

4. Pengujian Keabsahan Data

Keabsahan data dalam penelitian ini diuji menggunakan uji credibility yang meliputi triangulasi dan member check. Triangulasi teknik yang dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama namun menggunakan teknik yang berbeda. Pernyataan yang dinyatakan oleh subjek dapat didukung dengan hasil observasi yang menggambarkan ekspresi wajah dan juga penegasan Gerakan tubuh ketika menyanggah ataupun membenarkan sebuah pertanyaan.

Uji credibility dalam penelitian ini juga dilakukan dengan member check. Hasil dari wawancara dan observasi yang telah dianalisis dan disimpulkan oleh peneliti akan direkam menjadi table penilaian dengan kategori sesuai atau tidak sesuai.

5. Temuan Hasil Penelitian

a. Subjek 1

i. Dampak kecanduan bermain Game online terhadap Motivasi Belajar Anak di Desa Jatibarang Baru Indramayu

ii) Psikologis

- 1) Mengidentifikasi perilaku dan tingkat emosional anak.

Hasil wawancara dibawah ini mengungkapkan bahwa adanya perubahan perilaku dan tingkatan emosional anak yang mampu berubah-ubah secara mendadak baik saat bermain game online maupun tidak. Subjek memiliki kemampuan mengontrol emosi yang cukup bagus, subjek menunjukkan adanya sedikit kegelisahan ketika tidak dapat mengakses game online dalam kurun waktu sehari.

"Keseh" (WS1, A1, 11, B13)

"Ya ngga" (WS1, A1, 11, B20)

"Ya beban sih, agak keseh gitu aja" (WS1, A1, 11, B22)

"Ya keseh lah" (WS1, A1, 11, B26)

"Bisa, ya paling main tiktok jadinya" (WS1, A1, 11, B28)

b) Kesehatan

2) Mengidentifikasi pola hidup anak

Hasil wawancara di bawah ini mengungkapkan bahwa subjek lebih banyak menggunakan waktunya hanya untuk bermain game online dibandingkan untuk belajar terkait materi pelajaran untuk hari esok, subjek juga sedikit melaksakan jam tidurnya hanya untuk bermain game online di malam hari.

"Enah, biasa jam setengah sebelas, eh kalau lagi libur itu tidurnya sampai jam 12" (WS1, A2, 11, B32-33)

"Eh jam sepuluh lebih" (WS1, A2, 11, B35)

"Kadang Cuma beberapa puluh menit, kadang bisa sampai 3 jam" (WS1, A2, 11, B37)

"Pernah tapi Cuma pas libur madrasah aja" (WS1, A2, 11, B40)

Pada fase ini sudah terlihat bahwa subjek memang menggemari permainan game online yang saat ini memang sedang banyak dimainkan oleh anak-anak seusianya. Bahkan ketika memiliki tambahan waktu luang subjek cenderung menggunakannya untuk bermain game online.

"ngga sih, normal aja" (WS1, A2, 11, B43)

"heum, lupa saibaya pernah diauruk ibu buat makan tapi tetep lanjut buat main game." (WS1, A2, I1, B46-47)

Subjek tidak memiliki keluhan Kesehatan yang berarti, namun subjek juga terkadang sering melupakan jam makan siang maupun malam. Hasil wawancara ini juga didukung oleh pernyataan Signifiers (SO) yang menyatakan bahwa subjek memang lebih banyak menghabiskan waktunya hanya untuk bermain game online.

"Dulu iya ning apalagi kalo marinya udah sama F pasti lama tuh marinya udah gitu marinya keceng banget kalo ngomong" (SO1, A2, I1, B11-12)

"Ya abis pulang sekolah itu biasanya ke kamar, kalo F nya udah pulang ya langsung main." (SO1, A2, I1, B14-15)

Hasil wawancara ini semakin menunjukkan bahwa subjek memang lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game online ketika berada di dalam rumah, subjek pun lebih banyak menghabiskan waktunya di dalam kamar daripada di ruangan lainnya. Subjek bahkan tidak jarang melewati waktu makan siang maupun malamnya sehingga menjadi tidak teratur.

c) Akademis

3) Melihat apakah terdapat penerunan terhadap akademiknya

Hasil wawancara di bawah ini menunjukkan bahwa subjek masih memiliki kepedulian terhadap nilai akademiknya meskipun hanya terhadap beberapa mata pelajaran yang disukainya saja. Subjek juga terkadang tidak dapat fokus ketika jam pelajaran berlangsung. Ketika berada di lingkungan sekolah pun subjek sering kali merasa ingin segera pulang entah untuk bermain game online maupun sekedar bermain HP. Sehingga subjek merasa bahwa nilainya yang sekarang lebih rendah dibandingkan dengan sebelumnya.

"ngga beke" (WS1, A2, I1, B50)

"ah ngg kaulang ngertiin kalo ngawasin matematika" (WS1, A2, I1, B52)

"ngga beke" (WS1, A3, I1, B55)

"Em, kalo pelajarannya suka ya fokus biasanya"
(WS1, A3, II, B57)

"ee turun nilainya hehe, tapi ya tegga tau kalo semester sekarang napa tau marit malah sepuluh besar." (WS1, A2, II, B60-61).

"Iya, kalo udah ada janji sama temen buat main game sih iya" (WS1, A2, II, B64)

"ya tetep pengen cepet pulang buat main hp juga sama tiduran soalnya kan cape." (WS1, A2, II, B66-67).

Hal ini di dukung oleh pernyataan SO yang menyatakan bahwa setelah pulang sekolah subjek langsung menuju dalam kamarnya dan berdiam didalam kamar sampai waktu madrasah tiba, bahkan ketika waktu madrasah tiba pun subjek terkadang banyak beralasan agar tidak berangkat.

"Iya abis pulang sekolah itu biasanya ke kamar, kalo F nya udah pulang ya langsung main." (SO1, A4, II, B14-15)

"Susah banget neq, diurrah aja susah apalagi buat berangkat madrasah. Kadang kalo temennya nanyar ya saka pura-pura tidur, atau pura-pura sakit perut ke kamar mandi gitu." (SO1, A3, II, B21-23)

d) Sosial

4) Melihat bagaimana interaksi sosial

Hasil wawancara di bawah ini menunjukkan bahwa subjek masih dapat berinteraksi dengan lingkungan sosialnya dengan baik. Subjek tidak hanya berdiam diri di kamar ketika menjelang malam hari. Subjek juga masih mau bermain permainan fisik lainnya bersama teman sebaya di lingkungan sekitar. Namun tidak dipungkiri jika terkadang subjek juga tetap bermain game online ketika berada di luar rumah.

"Main game lah, diluar panas terus cape, tapi kalo abis maghrib gitu ya kadang diluar." (WS1, A3, II, B70-71)

"Iya, tapi kadang ya main petak umpet, atau main uno di rumah depan." (WS1, A3, II, B73)

"*Ya nama NAF, TMA, P, MTA, ya banyak lah*"
(WS1, A3, II, B73)

Hal ini didukung dengan pernyataan SO yang menyatakan bahwa subjek memang akan tetap berada di dalam rumah ketika siang dan sore hari, berbeda ketika di malam hari subjek masih mau diajak bermain di luar rumah dengan teman-temannya.

"*Kalo siang sih di dalam ruma, tapi kalo abis magrib ya diluaran rumah sampe jam Sembilan biasanya.*"
(SO1, A4, II, B42-43)

e) Keuangan

- 5) Kebutuhan yang tinggi untuk memiliki fasilitas didalam game online yang baik.

Hasil wawancara di bawah ini menunjukkan bahwa subjek memang memiliki kebutuhan yang tinggi untuk memenuhi fasilitas didalam game online dengan baik. Demi memenuhi semua kebutuhan itu subjek tidak hanya meminta dari orang tuanya tetapi subjek juga menghasilkan uang sendiri dengan cara menjual photocard kepada teman-teman di sekolahnya dan hasil dari penjualan tersebut akan dikumpulkan untuk membeli suatu barang ataupun memenuhi kebutuhan dalam game onlinenya tersebut. Dari hasil wawancara ini pun tidak terlihat adanya kecurangan atau kebohongan yang dilakukan subjek terhadap orang tuanya untuk memenuhi kebutuhannya dalam bermain game online ini.

"*Ya pernah top up ah barang bude*" (WS1, A4, II, B80)

"*dari TMS lebaran anegeta ya ngawordin sisa jajan sekolah*" (WS1, A4, II, B82)

"*Nggg, kwe abis juga jualan PC di sekolah, jadi ya punya uang sendiri*" (WS1, A4, II, B85)

Hal ini diperkuat dengan pernyataan SO yang membantu subjek dalam mengelola perputaran pendapatannya.

"*Pernah neng, tapi sehalu aja, abis itu ngga ibu bolehin lagi buat top up gitu.*" (SO1, A5, II, B36)

"Iya, dia juga jual foto artis itu neeg, hasilnya dikumpulin terus nanti dia pake buat beli apa yang mau." (SO1, A5, II, B38-39)

f) Dorongan untuk mencapai sesuatu

6) Berusaha mempertahankan atau memperbaiki nilai

Hasil wawancara di bawah ini mengungkapkan bahwa subjek masih memiliki dorongan untuk mencapai sesuatu, namun dalam hal belajar subjek cenderung hanya akan belajar ketika pekan ujian berlangsung. Subjek juga masih memiliki sedikit kemauan untuk berusaha mempertahankan ataupun memperbaiki nilainya. Dalam hal ini subjek memang menyadari bahwa dirinya masih kurang giat untuk kegiatan akademiknya.

"nas ulangan aja" (WS1, A6, II, B87)

"nggo bisa, eh tapi ngga tau sih masalah kan kadang belajar kadang ngga" (WS1, A6, II, B90-91)

g) Komitmen

7) Kuat dalam mempertahankan pendapat

Hasil wawancara ini menyatakan bahwa subjek cukup berkomitmen dalam mempertanggung jawabkan tindakan ataupun perilakunya. Subjek juga masih memiliki semangat belajar yang tinggi saat dalam masa pekan ujian.

"kalo main hp sih ngga, tapi kalo ngbrof iya, tapi kadang juga dengerin gurunya" (WS1, A6, II, B94-95)

"iya ngbrof terus dengerin guru jelasin, biar ga ketawaan kalo ngobrol" (WS1, A6, II, B97)

"pernah lah kalau ulangan ya semangat belajarnya biar nilainya bagus" (WS1, A6, II, B99)

h) Inisiatif

8) Memunculkan inisiatif atau ide-ide baru

Hasil wawancara di bawah ini menyatakan bahwa subjek tidak terlalu dapat memunculkan ide-ide kreatif dikarenakan kurangnya kesempatan yang diberikan oleh guru. Namun disamping itu subjek

masih dapat berinisiatif untuk aktif bertanya pada saat pelajaran berlangsung.

"ngga pernah, soalnya kalo tugas udah langsung dapat tema dari gurunya" (WS1, A8, II, B103-104)

"Sering lah. Soalnya gurunya kalo ngejelasin ngga terlalu jelas mbu, jadi ya sering nanya gitu." (WS1, A8, II, B108-109)

i) Optimis

9) Adanya Hasrat dan keinginan untuk berhasil

Hasil wawancara dibawah ini menunjukkan bahwa subjek kurang merasa percaya diri dengan nilai yang didapatnya saat ini. Subjek pun terlihat masih mau untuk terus memperbaiki nilai akademiknya.

"ngga hehe, soalnya ya banyak lebih bagus dari aku mlainya." (WS1, A9, II, B112)

"ya belajar lah. Biar nilai aku lebih tinggi dari mereka." (WS1, A9, II, B115)

ii. Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Anak

Hasil wawancara di bawah ini menunjukkan bahwa terlalu banyak waktu yang digunakan untuk bermain game online merupakan faktor yang mempengaruhi motivasi belajar subjek dalam mempertahankan nilai akademiknya karena rasa ingin terus bermain yang tinggi sehingga subjek melakan waktu belajarnya untuk diisi dengan bermain game online.

"Emm, biasa jam setengah sebelas, eh kalau lagi libur itu tidurnya sampai jam 12" (WS1, A2, II, B32-33)

"Kadang Cuma beberapa puluh menit, kadang bisa sampai 3 jam" (WS1, A2, II, B37)

"Pernah tapi Cuma jam libur udahhab aja." (WS1, A2, II, B40)

b. Subjek 2

i. Dampak Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Anak

a) Psikologi

1) Mengidentifikasi perilaku dan tingkat emosional anak

Hasil wawancara di bawah ini menunjukkan bahwa subjek memiliki kontrol emosi yang baik, selain itu subjek juga memiliki mood yang stabil ketika sedang bermain game online. Subjek akan merasa tidak kesal ketika tidak dapat mengakses game online yang biasa di mainkannya. Subjek juga menyatakan bahwa dirinya merasa tidak bisa jika tidak mengakses game online dalam waktu yang cukup lama.

"ya nggapapa Namanya juga game, ya ada menang ada kalahnya juga" (WS2, A1, II, B9)

"ya keceh sih dikit tapi abis itu ya sudah aja lanjut main lagi" (WS2, A1, II, B11)

"jarang sih, kalo emang arangnya susah dilibangin atau emang gabisa main banget ya ya pasti ada marah-marahnya" (WS2, A1, II, B14-15)

"ya kesel sih, paling ngeliatin TMA atau NAA main aja, kalo ngga ya keluar kedepan rumah." (WS2, A1, II, B18-19)

"ngga bisa, selagi gumentanya bisa di buka ya sehari minimal main satu aplikasi game." (WS2, A1, II, B21-22)

b) Kesehatan

1) Mengidentifikasi pola hidup anak

Hasil wawancara di bawah ini menunjukkan bahwa subjek masih memiliki pola hidup yang teratur. Subjek tidak banyak melakan waktunya untuk terus bermain game sehingga subjek memiliki Kesehatan fisik yang sangat baik. Subjek memiliki pola waktu yang terusun untuk bermain game dan cenderung menghabiskan waktunya untuk bermain game online hanya saat dihari libur.

"jam sepuluh, biasanya jam segitu udah ngantuk" (WS2, A2, II, B25)

"setengah enam, kadang subuh juga bangun anter omah ke mushola" (WS2, A2, II, B27)

"ya sengantuknya aja, bisa nante jam satu juga kalo libur sih" (WS2, A2, II, B29)

"ya pernah, kalo tidurnya di rumah sering kestantan, kalo dirumah omah ngga." (WS2, A2, 11, B31-32)

"dua jam" (WS2, A2, 11, B34)

"beusan naha" (WS2, A2, 11, B36)

"dari pulang sekolah jam dua belas sampe jam dua atau tiga." (WS2, A2, 11, B38)

"ya nanti pas jam setengah lima ya dilanjut lagi sampe mau maghrib. Terus abis maghrib kadang main lagi sampe jam Sembilan." (WS2, A2, 11, B40-41)

"ya nyusah hehe, sampe tengah malem kalo libur sekolah sih mba." (WS2, A2, 11, B50)

Hal ini didukung dengan adanya pernyataan SO yang mengungkapkan bahwa subjek memang kerap bermain game setelah pulang sekolah dan terkadang hingga sore menjelang. SO juga menyatakan bahwa jam tidur subjek memang teratur di jam sepuluh sampai sebelas malam dan hanya saat libur sekolah subjek akan merelakan waktu tidurnya sedikit lebih banyak.

"Ngga malem-malem banger dikamah, jam sepuluh sebelas jega udah tidur biasanya. Tapi kalo lagi asik main game sama libur sekolahnya ya bisa sampe jam duabelas." (SO2, A2, 11, B15-16)

"Kalo tidurnya disini ya bangunnya ngga keclawagan soalnya tante jega kadang kestantan, tapi kalo dirumah omahnya sibuk juga udah bangun, nantun omah ke masjid km sekalian dia pulang." (SO2, A2, 11, B18-19)

c) Akademik

1) Melihat apakah ada penurunan terhadap nilai akademiknya

Hasil wawancara dibawah ini menunjukkan bahwa subjek tidak terlalu memikirkan kegiatan akademik ketika berada dirumah. Untuk tugas sekolah pun akan dikerjakan subjek ketika disekolah keesokan paginya dengan menyalin tugas milik temannya.

"ngga mba hehe" (WS2, A3, 11, B60)

"ya ngerjainnya di sekolah kalo pagi." (WS2, A3, 11, B62)

"sempet kan cuma nyalin punya teman jadi ya cepet selesai." (WS2, A3, 11, B64)

"ngga ngerti kadang tuh, jadi yaudah jalan pinnao aja." (WS2, A3, 11, B66)

Dibalik itu semua subjek tetap mau mendengarkan penjelasan guru ketika berada di sekolah meskipun terkadang dirinya tidak fokus saat pelajaran berlangsung.

"iya di dengerin" (WS2, A3, 11, B69)

"ngga" (WS2, A3, 11, B71)

d) Sosial

1) Melihat bagaimana interaksi dengan sekitar

Hasil wawancara di bawah ini menunjukkan bahwa subjek masih memiliki interaksi sosial yang bagus. Meskipun terkadang subjek lebih suka menyendiri didalam rumah, tapi subjek juga sesekali masih mau untuk diajak bermain diluar. Ketika berada di luar rumah pun subjek masih mau untuk diajak bermain permainan lainnya meskipun tidak jaran juga subjek tetap bermain game online bersama teman-teman di sekitaryan.

"Lebih suka main game di dalam, cape di luar tuh apalagi kalo siang panas." (WS2, A4, 11, B80)

"ya kadang main game online kadang main kejar-kejaran, kadang juga Cuma ngubrol aja" (WS2, A4, 11, B84-85)

"iya, tergantung lagi mainnya main apa, tapi ya paling sering tetap main mobile legend" (WS2, A4, 11, B88-89)

Hal ini di dukung dengan pernyataan SO yang mengatakan bahwa subjek memang lebih sering didalam rumah dibandingkan dengan bermain diluar rumah. SO juga menyatakan bahwa subjek merupakan anak yang cukup pemalu jika bertemu dengan orang luar dan cukup merasa segan untuk berinteraksi dengan orang di sekitar.

"Lebih senang dirumah dia mah. Kadang kalo temennya nyamper pun gamau keluar dia. Padahal

teme-temennya kalo main ya di depan rumah amahnya aja." (SO2, A4, II, B28-29)

"Iya, soalnya anaknya tuh pernah mba." (SO2, A4, II, B31)

e) Keuangan

1) Kebutuhan yang tinggi untuk mendapatkan fasilitas game online yang baik

Hasil wawancara dibawah ini menunjukkan bahwa subjek memiliki kebutuhan yang tinggi untuk mendapatkan fasilitas bermain game online. Dukungan finansial pernah yang dilakukan orang tua subjek membuat subjek menjadi tidak pernah melakukan kecurangan terhadap orang tuanya tersebut. Bahkan subjek dapat menghasilkan penghasilan dari game online yang dia mainkan.

"pernah" (WS2, A5, II, B91)

"Sering hehe" (WS2, A5, II, B93)

"Ya, ngumpulin, terus dari THR kan ada topi kadang juga minta mamah" (WS2, A5, II, B95)

"Iya dikasih, eh aku juga kan jualan akun ML teman-temanku mba. Jadi dapat tambahan dari situ kalo mau top up." (WS2, A5, II, B97-98)

"nggo, soalnya kalo minta top up pasti dikasih sama mamah." (WS2, A5, II, B101)

Hal ini di dukung dengan pernyataan SO yang menyatakan bahwa pada awalnya subjek kerap kali meminta pada SO untuk dibelikan item-item dalam game kemudian SO beberapa kali menuruti permintaan subjek sehingga akhirnya subjek mampu memiliki penghasilan sendiri dari game online tersebut. Meskipun begitu subjek terkadang masih meminta kepada SO jika ingin membeli item dalam game online.

"Duh sering mba... Dia kan tau ya tanggal tante gajian nih, nah itu kalo abis gajian ya pasti minta top up, tapi kan tante ngga ngerti gimana cara top up nya." (SO2, A5, II, B33-34)

"Ya tetep, dia bilang top up nya di alfamart, jadi yaudah malem-malem ke alfa sama papahnya." (SO2, A5, II, B36)

"Alhamdulillahnya ngga pernah. Anaknya kan juga jualan akun game itu. Jadi selain minta ke tante ya pake hasil dari jualanannya kalo mau top up." (SO2, A5, I1, B38-39)

"Ya mangkannya tante ngga pernah marahin kalo lagi main game. Soalnya kalo dapet hasil dia gitu inget tante sama omahnya beliin makanan gitu." (SO2, A5, I1, B41-42)

f) Dorongan untuk mencapai sesuatu

- 1) Melihat apakah anak berusaha untuk memperbaiki atau mempertahankan nilainya

Hasil wawancara di bawah ini menunjukkan bahwa subjek cenderung hanya akan belajar ketika pekan ujian berlangsung saja, sehingga terlihat tidak adanya dorongan yang kuat agar subjek memiliki nilai akademik yang bagus.

"Ngga, tapi kalo mau ujian ya biasanya belajar" (WS2, A6, I1, B103)

"Ya, ngga hehe, kan kan di sekolahnya juga belajar mba kalo ngga ujian." (WS2, A6, I1, B105)

"Bisa bisa aja sih sebenarnya, tapi ya itu kadang males" (WS2, A6, I1, B111)

g) Komitmen

- 1) Mengidentifikasi apakah anak dapat berkomitmen atas tindakan atau perilakunya

Hasil wawancara di bawah ini cukup menunjukkan bahwa subjek masih terlihat memiliki komitmen atas perilakunya. Meskipun keram membawa HP subjek tidak pernah mencuri kesempatan untuk bermain game online ketika jam pelajaran berlangsung. Subjek hanya akan menggunakan HP yang dibawanya pada saat waktu yang sudah di tentukan oleh gurunya.

"Fokus realnya ga berani main hp kalo lagi jam belajar." (WS2, A7, I1, B117)

"Ya takut disita ibunya sama guru." (WS2, A7, I1, B119)

"Ya kan kalo tryout gitu kadang pake hp mba." (WS2, A7, I1, B121)

"biasa aja sih. Paling ngerasa kaya gitu pas lagi pelajaran olahraga aja mba. Kaya kalo dia bisa ya aku juga harus lebih dari bisa gitu. Em.. gitu aja sih" (WS2, A7, 11, B124-126)

"Iya, ya itu kecualli olahraga, kan cowo mba hehe" (WS2, A7, 11, B128)

b) Inisiatif

l) Memunculkan inisiatif atau ide-ide baru

Pada hasil wawancara di bawah ini terlihat bahwa subjek kurang dapat memunculkan inisiatif dalam memberikan ide-ide yang kreatif di lingkungan sekolahnya. Namun subjek masih memiliki rasa inisiatif untuk bertanya ketika dirasa ada yang tidak di mengerti ketika pelajaran berlangsung.

"ide yang gimana?" (WS2, A8, 11, B130)

"ngga pernah sih, paling ya temen temen cewe yang biasanya suka nantun mau bikin apa." (WS2, A8, 11, B134-135)

"pernahnya paling kalo pas ada uliran yang ngga jelas, eh tapi pernah deh" (WS2, A8, 11, B138)

i) Optimis

l) Adanya Hisrat atau keinginan untuk berhasil

Pada hasil wawancara dibawah ini cukup menunjukkan bahwa subjek memiliki rasa percaya diri yang tinggi terhadap nilai yang diperolehnya saat ini. Subjek juga mengatakan bahwa tidak adanya teman sejenis yang menempati posisi sepuluh besar dalam ranking sekolahnya membuat subjek merasa baik-baik saja meskipun berada di urutan pertengahan.

"ya percaya diri aja. Kalo kata TMA nilai hawalah angka mba hehe." (WS2, A9, 11, B141)

"Ya iya. Di kelas aku yang cowo ngga ada yang masuk sepuluh besar mba, jadi aman hehe" (WS2, A9, 11, B144-145)

"ya paling belajar lagi. Terus dikarang main gamenya kali ya mba" (WS2, A9, 11, B147)

Dari hasil diatas subjek juga terlihat menyadari bahwa ada pengaruh bermain game online yang akhirnya membuat nilai akademik semakin menurun.

ii. Faktor Yang Mempengaruhi Dampak Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Anak.

Hasil wawancara di bawah ini menunjukkan bahwa terlalu banyak waktu yang digunakan untuk bermain game online merupakan faktor yang mempengaruhi motivasi belajar subjek dalam mempertahankan nilai akademiknya karena rasa ingin teras bermain yang tinggi sehingga subjek merelakan waktu belajarnya untuk diisi dengan bermain game online. Namun subjek kali ini masih memiliki pola hidup yang teratur. Subjek hanya menggunakan waktu belajarnya untuk bermain game online, sedangkan tidak ada pengurangan waktu untuk jam tidurnya.

"Jan sepuluh, biasanya jam segitu udah ngantuk" (WS1, A2, II, B25)

"setengah enam, kadang subuh juga bangun anter omah ke mushola" (WS1, A2, II, B27)

Hasil wawancara ini juga menunjukkan bahwa subjek lebih senang berada di dalam rumah daripada harus bermain keluar rumah. Namun subjek masih memiliki interaksi sosial yang cukup baik.

"lebih suka main game di dalam, cape di luar tuh apalagi kalo siang panas" (WS2, A4, II, B80)

Hasil wawancara juga mengungkap bahwa subjek sempat mengalami penurunan terhadap nilai sekolah, terutama pada saat awal mengenal game online.

"pernah turun, tapi sekarang sih naik lagi" (WS2, A3, II, B74)

Hal ini juga di dukung oleh SO yang menyatakan bahwa nilai akademik subjek memang sempat turun pada awal mengenal game online, terlebih lagi saat itu merupakan tahun dimana Covid-19 sedang naik-naiknya dan seluruh pembelajaran dilakukan secara daring.

"Dulu semenjak main game waktu kelas lima susah banget disuruh berangkat sekolah, sampe nilainya juga turun banget. Tapi uningnya pas kelas enam tuh ya mulai rajin lagi, mulai naik lagi nilainya" (SO2, A3, II, B21-22)

c. Subjek 3

i. Dampak Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Anak.

a) Psikologi

- 1) Mengidentifikasi perilaku dan tingkat emosional anak.

Pada hasil wawancara di bawah ini menunjukkan bahwa subjek cenderung memiliki emosi yang tidak stabil ketika bermain game online. Subjek juga akan merasa frustrasi ketika subjek tidak dapat mengakses game apapun, namun jika ada keisibukan lain yang lebih penting subjek masih bisa untuk terlepas dari game online pada saat itu.

"Ya kesel lah, rasanya susah malah di kalabin"
(WS3, A1, I1, B10)

"terganggu, kalo mainnya lancar ya agga emosi, tapi kalo ternyata jelek atau ada temen yang mainnya jelek ya emosi." (WS3, A1, I1, B12-13)

"Ya frustrasi, soalnya biasa udah ada jamnya buat main game." (WS3, A1, I1, B17)

"ya kalo ada keisibukan lain sih bisa-bisa aja."
(WS3, A1, I1, B19)

b) Kesehatan

- 1) Mengidentifikasi pola hidup anak.

Hasil wawancara di bawah ini menunjukkan bahwa subjek masih terhitung memiliki waktu tidur yang sangat cukup bagi anak se usianya. Subjek tidak terlalu banyak menyita waktu tidurnya hanya untuk bermain game online. Subjek kerap kali melupakan waktu makan sehingga tidak memiliki pola makan yang teratur, namun subjek tidak memiliki keluhan pada kesehatannya.

"jam sepuluh sebetas biasanya. Kurang lebih ya, kalo lebih ya jumlah hehe" (WS3, A2, I1, B21)

"ya jam enam lah" (WS3, A2, I1, B23)

"sering, kadang kamarnya aku kamei kan, jadi ngga ada yang masuk buat bangunin" (WS3, A2, II, B25-26)

"Ya masih, masih bisa baca itu tuh" (WS3, A2, II, B33)

"Ya lupa, kalo ngga makannya sambil main" (WS3, A2, II, B35)

Dari wawancara ini juga subjek mengaku bahwa subjek dapat memainkan game online selama 5 jam per hari.

"empat sampai lima jam" (WS3, A2, II, B28)

"ya dari abis maghrib sampai jam sebelasan. Kalo udah ngantuk ya baru berhenti" (WS3, A2, II, B30-31)

Hal ini diperkuat dengan pernyataan SO yang menyatakan bahwa subjek memang selalu bermain game online ketika berada di dalam rumah bahkan HP subjek hingga rusak dikarenakan intensitas bermain game yang terlalu sering dan lama.

"Sering itu mbak, kemarin HP nya rusak sampai rusak itu." (SO3, A2, II, B7)

"Ya mbak. Kadang ya nampes capek raya kalo manggil IG jika ga doangor karena di sumpel belinganya itu." (SO3, A2, II, B15)

c) Akademik

- 1) Melihat apakah terdapat penurunan pada nilai akademiknya

Pada hasil wawancara dibawah ini menunjukkan bahwa subjek kurang begitu memperdulikan 25 nilai akademiknya ketika berada dirumah. Subjek lebih memilih untuk bermain game online dan mengerjakan tugas sekolahnya di sekolah keesokan paginya dengan menyalin punya temannya.

"renp main game" (WS3, A3, II, B36)

"ya dikerjakan, tapi ngerjainnya di sekolah." (WS3, A3, II, B38)

"Nyatin punya teman" (WS3, A3, I1, B40)

Subjek juga terkadang merasa tidak fokus pada saat jam belajar berlangsung di sekolah. Jika ada soal yang dikerjakan subjek akan mengisi jawaban yang dikiranya mudah kemudian meminta jawaban kepada temannya untuk soal yang dirasanya sulit.

"ngga bele. Kadang ngantuk soalnya urha, kalo ngga ya gurunya ga asik" (WS3, A3, I1, B44)

"ya kalo gampang bisa kalo susah ya nyontek" (WS3, A3, I1, B46)

Hal ini di dukung oleh pernyataan SO yang menyatakan bahwa subjek memang sangat sulit ketika diminta untuk belajar saat di rumah. Subjek hanya akan belajar ketika pelan ujian tiba saja. Namun SO merasa bahwa nilai subjek masih dalam kategori yang bagus dan tidak ada perubahan yang signifikan dari nilai-nilai sebelumnya.

"Bagus aja sih mbak, ya Nantiya juga anak cowo mbak, disuruh belajar ya agak susah jadi nilainya ya begitu aja." (SO3, A3, I1, B21-22)

"Ngga ada perubahan sih mbak terus gitu aja." (SO3, A3, I1, B24)

d) Sosial

- 1) Melihat bagaimana interaksi dengan lingkungan sekitar

Hasil dari wawancara di bawah ini menunjukkan bahwa subjek sebenarnya lebih suka bermain di luar rumah dibandingkan hanya bermain game online di dalam rumah. Tetapi subjek juga pastinya di waktu tertentu pernah merasakan hanya ingin bermain game online saja di dalam rumah.

"lebih suka keluar sih kalo ada yang ngajak keluar" (WS3, A4, I1, B55)

"Pernah, kalo gamenya lagi menang terus, terus lemanya asik ya mending dirumah main game." (WS3, A4, I1, B60-61).

Dalam hal ini subjek masih memiliki kemauan untuk bersosialisasi di lingkungan sekitarnya. Ketika bermain diluar rumah pun subjek dapat menyesuaikan diri dan masih mau untuk diajak memainkan permainan lainnya.

"terganteng temen yang lain lagi pinginnya main apa." (WS3, A4, II, B57).

Hal ini juga di dukung oleh pernyataan SO yang menyatakan bahwa subjek masih bisa melihat situasi sekitar ketika bermain game online, seperti halnya diminta tolong oleh orang tuanya, diajak bermain keluar oleh teman-temannya, ataupun menjaga adiknya.

"Sekarang-sekarang sih nggak mbak, tapi kalo dulu iya susah banget." (SO3, A4, II, B11)

SO juga menyatakan bahwa subjek memang sebenarnya lebih suka bermain di luar rumah jika ada temannya.

"Lebih sering keluar dia mbak, reuampet ke rumah omahnya MYA tuh tiap sore itu" (SO3, A4, II, B17)

"Iya mbak. Masih mau keluar kalo JG" (SO3, A4, II, B19)

e) Keuangan

- 1) Kebutuhan yang tinggi untuk mendapatkan fasilitas bermain game online yang baik.

Hasil wawancara di bawah ini menunjukkan bahwa subjek memang memiliki kebutuhan yang tinggi untuk mendapatkan fasilitas yang baik dalam bermain game online, namun subjek masih dapat mengontrol semua keinginan itu. Subjek juga hanya akan melakukan pembelian ketika mendapatkan THR ataupun memiliki Tabungan dari hasil menyisihkan uang jajan di sekolah. Subjek juga mengaku tidak pernah melakukan kecurangan atau membongki orang tuanya untuk memenuhi fasilitas di dalam game online tersebut.

"Pernah dong" (WS3, A5, II, B62)

"Lamayan lah, tapi ya ngga sebanyak MYA sama AAP" (WS3, A5, 11, B64)

"Ya pake wang THR, kalo ngga ngumpuln siraan rangu sekolah" (WS3, A5, 11, B66)

"Aku sih ngga pernah." (WS3, A5, 11, B69-71)

Hal ini di dukung oleh pernyataan SO yang menyatakan bahwa subjek memang tidak pernah meminta maupun berbohong kepada orang tuanya.

"oh, kalo minta langsung sih ngga pernah mbak" (SO3, A5, 11, B33)

f) Dorongan mencapai sesuatu

- 1) Melihat apakah anak berusaha untuk memperbaiki atau memperhatikan nilainya.

Hasil wawancara di bawah ini menunjukkan bahwa subjek cenderung hanya akan belajar ketika pekan ujian berlangsung saja, jika tidak dalam pekan ujian subjek lebih memilih untuk bermain game sehingga terlihat tidak adanya dorongan yang kuat agar subjek memiliki nilai akademik yang bagus.

"Main game dong" (WS3, A6, 11, B73)

"Ngga hehe. Belajarnya kalo UTS atau UAS aja" (WS3, A6, 11, B75)

g) Komitmen

- 1) Mengidentifikasi apakah anak dapat berkomitmen atas tidrakan atau perilakunya.

Hasil wawancara dibawah ini menunjukkan bahwa subjek kurang dapat berkomitmen dengan apa yang dilakukannya di sekolah. Subjek bahkan berani bermain game online ketika guru sedang menjelaskan pelajaran. Namun subjek juga masih bisa untuk fokus dalam pelajaran yang disukainya.

"Kadang main hp di bagian sisi meja, kadang ngabrol sama temen, ya kadang ngedengerin guru juga. Tergantung gurunya sih mbak." (WS3, A7, 11, B80-81)

"ya kalo pelajarannya gampang sama gurunya yang asik mah didengerin." (WS3, A7, 11, B83)

b) Inisiatif

1) Memunculkan inisiatif atau ide-ide baru

Hasil wawancara di bawah ini menunjukkan bahwa subjek sudah berusaha berinisiatif memberikan ide-ide baru kepada teman-temannya meskipun pada akhirnya ide tersebut tidak digunakan

"Sering mbu, tapi kadang ya ngga dipake idenya, keseringan yang dipake idenya anak cewe." (WS3, A8, 11, B90-91)

i) Optimis

1) Adanya Hasrat dan keinginan untuk berhasil.

Hasil wawancara di bawah ini menunjukkan bahwa subjek memiliki rasa percaya diri yang cukup tinggi terhadap nilainya, tetapi tetap akan merasa malu ketika nilainya berada dibawah teman dekatnya. Subjek juga masih dapat berfikir untuk terus beroptimis bahwa usaha tidak akan menghianati hasil

"Percaya diri lah. Nilainku Cuma angka aja" (WS3, A9, 11, B95)

"Ngga, malu kalo kaya gitu" (WS3, A9, 11, B98)

"Ya paling belajar lagi. Usaha pasti tidak menghianati hasil kan mbu lebe" (WS3, A9, 11, B101)

ii. Faktor Yang Mempengaruhi Dampak Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Anak

Hasil wawancara di bawah ini menunjukkan bahwa subjek memiliki emosi yang tidak stabil ketika bermain game online. Subjek juga akan merasa frustrasi ketika subjek tidak dapat mengakses game apapun,

"tergantung, kalo mainnya lancar ya ngga emosi, tapi kalo sinyalnya jelek atau ada teman yang mainnya jelek ya emosi." (WS3, A1, 11, B12-13)

"Ya frustrasi, soalnya biarin udah ada janjinya buat main game." (WS3, A1, 11, B17)

Subjek masih terhitung memiliki waktu tidur yang sangat cukup bagi anak se usianya. Subjek tidak terlalu banyak menyita waktu tidurnya hanya untuk bermain game online. Dari wawancara ini juga subjek mengaku bahwa subjek dapat memainkan game online selama 5 jam per hari.

"empat sampai lima jam" (WS3, A2, II, B28)

"ya dari abis maghrib sampai jam sebelasan. Kalo udah ngantuk ya baru berhenti" (WS3, A2, II, B30-31)

Dari hasil wawancara di bawah juga menyatakan bahwa subjek kurang begitu memperdulikan tugas akademiknya ketika berada di rumah. Subjek lebih memilih untuk bermain game online dan mengerjakan tugas sekolahnya di sekolah keesokan paginya dengan menyalin punya temannya.

"tetap main game" (WS3, A3, II, B36)

"ya dikerjakan, tapi ngerjainnya di sekolah." (WS3, A3, II, B38)

"Nyalin punya teman" (WS3, A3, II, B40)

Dari wawancara diatas juga dapat menunjukkan bahwa adanya pengaruh bermain game online terhadap motivasi belajar subjek. Dimana subjek yang tadinya merupakan anak yang rajin belajar bisa saja berubah menjadi tidak terlalu peduli akan akademiknya lagi.

d. Subjek 4

2 i. Dampak Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Anak

a) Psikologis

1) Mengidentifikasi perilaku dan tingkat emosional anak

Pada hasil wawancara di bawah ini subjek menunjukkan adanya perubahan mood yang secara tiba-tiba ketika bermain game online. Subjek akan merasa kesal ketika mendapat teman bermain yang

tidak terlalu bisa memainkan game tersebut. Namun subjek juga masih dapat mengontrol emosinya ketika sudah selesai bermain game.

"Ya kesel kalo matian aja mah" (WS4, A1, II, B16)

"Iya pernah" (WS4, A1, II, B20)

"Ya itu kalo kalah terus atau mati terus tuh jadinya males buat main. Tapi ya nanti kalo udah agak lama terus ada yang ngajak main ya main lagi" (WS4, A1, II, B22-24)

Subjek merasa baik baik saja ketika tidak dapat mengakses game online dalam waktu sehari.

"Ya gimana ya, sebenarnya sih ngapapun, kan masih bisa nonton TV atau main keluar." (WS4, A1, II, B27-28)

"Bisa bisa aja mbu" (WS4, A1, II, B30)

Hal ini juga di perkuat dengan pernyataan SO yang menyatakan bahwa subjek bukan merupakan anak yang mudah terpancing emosi.

"Alhamdulillah ngga sih mbu, jarang marah-marah kalo dituntut, paling ya kesel-kesel kecil aja gitu" (SQ4, A1, II, B7)

b) Kesehatan

1) Mengidentifikasi pola hidup anak

Hasil wawancara dibawah ini menunjukkan bahwa subjek memiliki jam tidur yang sedikit lebih malam tapi subjek masih bisa bangun di pagi hari ketika hari-hari sekolah.

"Jam sepuluh jam sebelas" (WS4, A2, II, B33)

"Kalo libur jam sebelas kalo sekolah jam enam rasanya kan dibangunkin." (WS4, A2, II, B35-36)

Dalam sehari subjek dapat bermain game hingga tiga jam lamanya, tetapi pada waktu tertentu pun subjek pernah bermain game online selama lima jam.

"Berapa ya, tiga jam lamanya" (WS4, A2, II, B38)

"pernah tapi Cuma pas libur madrasah aja dari pulang sekolah sampai jam setengah enam lah kayanya." (WS4, A2, II, B41-43)

Ketika sedang asik bermain game subjek akan melupakan jam makannya.

"Serang" (WS4, A2, 11, B49)

"soalnya kalo lagi asik main ya jadi males buat makan." (WS4, A2, 11, B51)

Hal ini di dukung dengan pernyataan SO yang menyatakan bahwa ketika malam hari subjek terkadang memang bermain game hingga di jam tidurnya. Subjek juga terkadang sulit jika diingatkan untuk tidur. Sehingga ketika di pagi hari subjek harus dibangunkan orang tuanya agar tidak terlambat untuk sekolah.

"Kudang-kudang iya nok." (SO4, A2, 11, B13)

"Ya sampai mau tidur tuh." (SO4, A2, 11, B15)

"Ya sedikit susah lah." (SO4, A2, 11, B17)

"Sepuluhhan kayanya nok." (SO4, A2, 11, B19)

"Ya kalo pagi harus dibangunkin nok, kalo ngga di bangunkin ya slang bangunnya." (SO4, A2, 11, B21)

c) Akademik

- 1) Melihat apakah terdapat penalaran terhadap akademiknya

Hasil wawancara di bawah ini menunjukkan bahwa subjek masih memiliki kemauan untuk memenuhi kewajibannya sebagai pelajar. Subjek juga mengatakan bahwa dirinya masih bisa fokus disekolah. Sangat disayangkan bahwa subjek berbicara jika nilainya lebih turun namun subjek ternyata cukup menyadari bahwa bermain game online secara berlebihan lah yang membuatnya menjadi kurang maksimal dalam belajar.

"Ya kalo ada tugas dikerjain" (WS4, A3, 11, B53)

"Fokus kalo ngga ngantuk" (WS4, A3, 11, B58)

"Lebih turun" (WS4, A3, 11, B61)

"emm kayanya iya karena main game." (WS4, A3, 11, 65)

Hal ini diperkuat dengan adanya pernyataan SO yang menyatakan bahwa memang benar nilai subjek sempat turun.

"Ada kayanya mba. Waktu belum main game mah nilainya ngga pernah tujuh puluh tuh eh sekarang malah di raportnya ada yang tujuh puluh." (SO4, A3, 11, B33-34)

d) Sosial

- 1) Melihat bagaimana interaksi dengan lingkungan sekitar

Hasil wawancara di bawah ini menunjukkan bahwa subjek memiliki interaksi sosial yang cukup bagus, subjek juga memiliki teman yang tidak hanya berada di lingkungan sekitar rumahnya. Teman-teman bermain game onlinenya ternyata berasal dari berbagai daerah yang ada di Indonesia.

"lebih suka main keluar sama temen-temen" (WS4, A4, 11, B68)

"emm, ada yang sama ada yang beda." (WS4, A4, 11, B71)

"iya, soalnya kan jauh-jauh mba" (WS4, A4, 11, B73)

Ketika berada diluar rumah pun subjek masih mau untuk diajak bermain permainan lain atau bahkan hanya mengobrol ringan saja.

"kadang ya main game, kadang main sepedaan. Kadang ya Cuma ngobrol aja." (WS4, A4, 11, B76-77)

Hal ini di dukung oleh pernyataan SO yang menyatakan bahwa subjek memang lebih sering bermain di luar rumah ketika malam hari.

"Kalau malem biasanya main dirumah depan tuh nok terus ya pulangya langsung masuk kamar ngga tau ngapain." (SO4, A4, 11, B36-37)

e) Keuangan

- 1) Kebutuhan yang tinggi untuk memiliki fasilitas game online yang baik

Hasil wawancara di bawah ¹¹ menunjukkan bahwa subjek memang memiliki kebutuhan yang tinggi untuk memiliki fasilitas game online yang baik namun masih bisa untuk mengontrol keinginan tersebut. Subjek juga mengatakan bahwa hanya akan membeli item game ketika mendapat uang saku lebih ataupun THR saja.

"Pernah" (WS4, A5, 11, B82)

"pake uang THR kalo ngga ya ngumpulin sisaan uang sekolah" (WS4, A5, 11, B84)

Subjek juga menyatakan bahwa dirinya tidak pernah berbohong ataupun berbuat kecurangan terhadap orangtuanya.

"ngga pernah, ngga berani takut dinarahin" (WS4, A5, 11, B87)

Hal ini didukung dengan pernyataan SO yang menyatakan bahwa subjek memang pernah mencoba meminta kepada orang tuanya namun orang tuanya tidak memberikan dikarenakan orang tua subjek berfikir jika itu tidak terlalu penting untuk dibeli.

"Pernah ini, tapi ngga ibu kasih. Soalnya ga penting-penting juga kan nok. Cuma banyak banget uang aja." (SO4, A5, 11, B49)

f) Dorongan mencapai sesuatu

- 1) Melihat apakah anak berusaha untuk memperbaiki atau mempertahankan nilainya:

Hasil wawancara dibawah ini menunjukkan bahwa subjek hanya akan belajar pada saat pekan ujian berlangsung, tetapi jika untuk mengerjakan tugas sekolah subjek masih mau mengerjakan ketika malam hari. Subjek juga masih mau berusaha untuk mendapatkan nilai yang baik.

"Ya par banget ujian aja, kalo hari biasa paling Cuma mengerjakan PR doang" (WS4, A6, 11, B91)

"Bisa sih kayanya" (WS4, A6, 11, B95)

Hal ini di dukung dengan adanya pernyataan SO yang menyatakan bahwa memang benar subjek hanya akan mau belajar ketika pekan ujian saja dikarenakan pada saat malam pekan ujian jam

belajar subjek akan dipantau dengan orang tua subjek.

"Ya kalo pas malem njan sih belajar pasti, soalnya dipantau sama bapaknya. Tapi kalo hari biasa ya ngga tau beneran belajar atau ngga, ngga terlalu dipantau soalnya nek." (S04, A6, II, B51-52)

g) Komitmen

- 1) Mengidentifikasi apakah anak dapat berkomitmen dengan Tindakan atau perilakunya.

Hasil wawancara di bawah ini menunjukkan bahwa subjek kurang dapat berkomitmen akan Tindakan dan perilakunya ketika berada di sekolah. Subjek bahkan berani bermain game online secara diam-diam ketika jam pelajar berlangsung.

"emm, pernah mainnya di laci meja tuh mbu taban?" (WS4, A7, II, B98)

"yang balok-balok tuh" (WS4, A7, II, B100)

"iya yang kaga gitu" (WS4, A7, II, B102)

Tetapi ketika tidak ada jadwal untuk membawa HP subjek merasa dapat fokus pada pelajaran yang sedang berlangsung.

"ya fokus aja." (WS4, A7, II, B105)

h) Inisiatif

- 1) Memunculkan inisiatif atau ide-ide baru

Hasil wawancara di bawah ini menunjukkan bahwa subjek mampu memunculkan ide-ide baru yang kreatif ketika di sekolah, subjek juga mampu berinisiatif untuk bertanya ketika ada hal yang tidak di pahami.

"Eh.. pernah waktu itu disuruh bikin kerajinan anyaman gitu." (WS4, A8, II, B112)

"emm pernah, tapi jarang" (WS4, A8, II, B115)

i) Optimis

- 1) Adanya Hasrat dan keinginan untuk berhasil

Hasil wawancara dibawah ini menunjukkan bahwa subjek memiliki tingkat percaya diri yang tinggi terhadap nilainya saat ini, subjek juga terlihat masih memiliki Hasrat yang tinggi untuk berhasil mencapai nilai yang dia inginkan.

"*Ya PD aja sih*" (WS4, A9, II, B118)

"*Ya malu sih kayanya, ya paling belajar.*" (WS4, A9, II, B122)

18 **ii. Faktor-Faktor yang mempengaruhi Motivasi Belajar anak**

2 Hasil wawancara dibawah ini membuktikan bahwa adanya pengaruh game online terhadap motivasi belajar subjek. Terlihat bahwa subjek mengalami penurunan terhadap nilai akademiknya. Subjek kerap merasa ingin bermain game online di sekolah pada jadwal tertentu yang mengharuskan subjek membawa HP.

"*Lebih turun*" (WS4, A3, II, B61)

"*Emm kayanya iya karena main game.*" (WS4, A3, II, B65)

"*Emm, pernah mainnya di fact meja tuh mba tarakan?*" (WS4, A7, II, B98)

43 Hal ini juga didukung dengan pernyataan SO yang menyatakan bahwa terakhir kali pembagian buku rapor subjek mendapatkan nilai rendah yang sebelumnya tidak pernah subjek dapatkan.

"*Ada kayanya mba. Waktu belum main game mah nilainya ngga pernah jatuh pulah tuh eh sekarang malah di raportnya ada yang bawakalah.*" (SO4, A3, II, B30-34)

e. Subjek 5

2 **i. Dampak Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Anak**

a) Psikologis

1) Mengidentifikasi perilaku dan tingkat emosional anak

Hasil wawancara di bawah ini menunjukkan bahwa subjek memang memiliki emosi yang tidak

stabil baik saat bermain game online maupun dalam kehidupan sehari-hari. Subjek juga memiliki mood yang gampang berubah-ubah.

"ya tergantung kalo Mobile legend mah biasa aja, tapi kalo FF ya kesel apalagi kalo temennya ngga bisa main" (WS5, A1, 11, B15-16)

"pernah, yaitu kalo dapet team yang gabisa main ya males buat lanjutin mainnya, tapi nanti kalo udah bosen liat tiktok ya paling lanjut main lagi" (WS5, A1, 11, B20-21)

Subjek merasa tidak apa-apa jika game yang digemarinya tidak bisa diakses dalam waktu beberapa jam. Tetapi subjek akan merasa frustrasi dan emosi yang tidak stabil jika tidak dapat mengakses game online dalam waktu yang cukup lama.

"janda ngga main, paling nonton TV aja" (WS5, A1, 11, B23)

"Ngga bisa" (WS5, A1, 11, B25)

"ya ngga tau, ngga bisa aja" (WS5, A1, 11, B27)

Hal ini diperkuat dengan adanya pernyataan SO yang menyatakan bahwa subjek memang memiliki emosi dan mood yang tidak stabil. Bahkan bermasalah dengan hal sepele pun subjek dapat mengeluarkan emosi yang meledak-ledak,

"Emosian banget dia tuh neng, susah banget kalo dibilangin benar-bener. Kena marah sedikit langsung balik ngebentak." (SO5, A1, 11, B6-7)

"Jarang neng, tapi ya ngga tau neng soalnya kalo siang kan ibu kerja di dapur depan sedangkan TMA di kamarnya ya jadi ngga kedengeran dia ngomong apa apanya, tapi kalo lagi main sama sepupu-sepupunya di ruang Tengah ya itu sering marah-marah juga kalo kesel." (SO5, A1, 11, B9-11)

"ah iya pernah juga neng, gitu kenapa awalnya tapi TMA nih maksi banget buat ganti HP sapa marah-marah, sedangkan HP dia aja terhingunya ya masih baru juga, tapi dia bilang HP nya udah ga kuat buat main game, saka ngelag-ngelag gitu,

Nah tahun kemarin kan adiknya sih NAA nih baru ganti HP mungkin ya iri kali ya tapi baru berani bilangannya akhir-akhir ini gitu.” (SO5, A1, I1, B13-16)

“Iya marah-marah masuk kamarnya aja pintu sampe dibanting itu, terus ngocoh bilang semua orang HP nya baru, apalagi ngeliat kakanya ganti HP juga.” (SO5, A1, I1, B18-19)

a. Kesehatan

1) Mengidentifikasi pola hidup anak

Hasil wawancara di bawah ini menunjukkan bahwa subjek memiliki pola hidup yang tidak teratur, banyaknya waktu istirahat yang digunakan untuk bermain game online membuat subjek kehilangan kualitas tidurnya. Terlebih ketika hari libur sekolah. Maka subjek baru akan tidur menjelang pagi tiba dan baru terbangun di siang hari.

“Jam satu atau jam tigaan lah” (WS5, A2, I1, B29)

“Ya jam Sembilan, eh pernah juga jam sebelas baru bangun” (WS5, A2, I1, B33)

Subjek lebih banyak menghabiskan waktunya hanya untuk bermain game online dibandingkan melakukan aktivitas lain. Tetapi subjek cenderung tidak melewatkan jam makannya. Subjek akan merasakan Lelah pada kedua matanya ketika terlalu lama bermain game online.

“Ya ngga lah, ya ngitungin berapa jam nya tapi ya lama” (WS5, A2, I1, B39)

“kalo libur sekolah ya pas bangun tidur biasanya langsung cari hp buat main.” (WS5, A2, I1, B41-42)

“kalo ngga ada teman yang nyemper buat main ya bisa sampe sore” (WS5, A2, I1, B46)

“iya paling berhentinya pas di panggil sama ibu, atau pas laper aja” (WS5, A2, I1, B39-46)

“paling ya kalo udah lama banget cape aja matanya.” (WS5, A2, I1, B48)

Hal ini diperkuat dengan adanya pernyataan SO yang menyatakan bahwa subjek memang setiap hari bermain game online. Bahkan ketika sedang sakit pun subjek tetap memaksakan diri dan mencari kesempatan untuk bermain game online.

"Wah kalo TMA mah tiap hari dia neng, lebih sering juga daripada NAA" (SO5, A2, 11, B4)

"Bukan hampir lagi tapi memang setiap hari ya main game, ngga siang ngga malem. Main game terus. Lagi sakit pun tetap aja main game." (SO5, A2, 11, B27-28)

"TMA kan anaknya memang gampang sakit ya neng, kepanasan dikit mimisan, kecapean juga mimisan. Nah biasanya kalo mimisan tuh ngga lama ya demam. Duh kalo demam ruwetnya minta ampun neng, disuruh makan ngga mau, disuruh istirahat jangan main keluar eh didalem malah ngegame. Nanti giliran pas pusingnya kerasa lagi nangis gelisah pusing. Tapi buat lepas dari hp atau disuruh makan susah gamau gitu." (SO5, A2, 11, B30-33)

"Ya bisa dari sore sampe malem. Apalagi sekarang kan udah mau lulus itu, jadi ngga wajib ke sekolah setiap hari kan, ya sudah pagi bangun sarapan terus langsung main game. Soalnya kalo ngga main game di kamar ya keluar dilepas rumah main game juga sama temen-temennya sama ayahnya juga" (SO5, A2, 11, B35-37)

b) Akademik

- 1) Melibat apakah terdapat penuriman terhadap akademiknya

Hasil wawancara di bawah ini menunjukkan bahwa subjek cenderung tidak terlalu peduli terhadap nilai maupun kegiatan akademiknya ketika berada di rumah. Namun subjek masih mau mengerjakan tugas sekolah langsung di lingkungan sekolah jadi subjek memang tidak membawa tugas sekolah ketika pulang.

"ngga, soalnya pas abis di kasih tugas tuh langsung di kerjain di sekolah bareng temen-temen."

c) Sosial

- 1) Melihat bagaimana interaksi dengan lingkungan sekitar

Hasil wawancara di bawah ini menunjukkan bahwa subjek memiliki interaksi sosial yang bagus di lingkungan sekitar rumahnya. Pada dasarnya subjek ini merupakan anak yang suka bermain di luar rumah, namun karena kesehatannya yang gampang menurun maka subjek lebih memilih berdiam diri dirumah dan bermain game online ketika di siang hari.

"kalo abis maghrib ya lebih suka di luar soalnya rame, tapi kalo siang sampe sore ya dirumah," (WS5, A4, II, B60-61)

Ketika di luar rumah pun subjek masih mau memainkan berbagai permainan rumahan lainnya dan tidak metulu bermain game online.

"kadang main game, kadang main sepeda kadang juga kejar-kejaran atau petak umpet" (WS5, A4, II, B63-64)

Hal ini didukung dengan adanya pernyataan SO yang menyatakan bahwa ketika di malam hari subjek memang lebih suka bermain di luar rumah bersama teman-temannya.

"Ya malem biasanya kan maghrib tuh ke mesola tuh nanti pulang dari mesola main di depan rumah, masuk rumah kalo udah di panggil kabarnya atau ayahnya. Nanti langsung masuk kamar," (SO5, A4, II, B39-40)

"Ya kalo ada yang nyamper ya keluar. Tapi kadang juga udah disamper temennya tapi tetep ngga keluar" (SO5, A4, II, B60)

d) Keuangan

- 1) Kebutuhan yang tinggi untuk memiliki fasilitas game online yang lebih baik.

1 Hasil wawancara di bawah ini menunjukkan bahwa subjek memang memiliki kebutuhan yang tinggi untuk memiliki fasilitas atau item yang bagus di dalam game online.

"Ya lumayan, kalo ada uang ya biasanya top up"
(WS5, A5, I1, B70)

Subjek mengatakan jika mempunyai uang saku lebih ataupun Tabungan subjek lebih memilih menggunakan uang tersebut untuk membeli item didalam game.

"Ya buat top up lah, kalo mau beli-beli barang kan bisa minta ke ibu sama ayah" (WS5, A5, I1, B72-73).

Ketika mengunjungi rumah neneknya subjek akan mendapatkan uang saku yang kemudian dikumpulkan oleh subjek dan digunakan untuk membeli item dalam game online, begitu juga dengan uang THR.

"Kan kalo main ke rumah nenek pas pulang naha di kasi uang jajan sepuluh ribu, nah biasanya dikumpulkan terus nanti buat top up." (WS5, A5, I1, B75-76)

"uang THR lebaran." (WS5, A5, I1, B80)

Sebelumnya subjek juga mengatakan bahwa dirinya pernah melakukan kecurangan dan membohongi orang tuanya untuk memenuhi kebutuhan bermain game online.

"emni, pernah, Tapi waktu itu ditem ditem ngambil di dompet ibu terus top up di biale." (WS5, A5, I1, B83-84)

10 Hal ini di perkuat dengan adanya pernyataan SO yang menyatakan bahwa subjek memang pernah membohongi SO dengan berkata ingin membeli jajan di toko kelontong sebelah rumah namun ternyata jajan yang dimaksud adalah membeli item didalam game online.

"Ngga pernah bilang langsung neng, tapi pernah kapan itu ya dia minta uang bilangnya buat jajan eh Tauya buat y alu top up di warung sebelah." (SO5, A5, I1, B64-65)

SO juga menyatakan bahwa subjek ini memang memiliki kebutuhan yang tinggi untuk memenuhi fasilitas dan item dalam game onlinenya ini.

"Soalnya dia tau neng, kalo jejur ngga mungkin tak kasih mangkanya lebih milih buat bohong. Itu juga tuh uang THR masa dapet empat ratus ribu belum dua minggu udah habis, apa lagi kalo ngga buat top up soalnya dikamar dia juga ngga ada barang-barang yang keliatannya baru beli tuh neng" (SO5.A5, 11, B67-69)

e) Dorongan mencapai sesuatu

- 1) Melihat apakah anak berusaha memperbaiki atau mempertahankan nilainya.

Hasil wawancara di bawah ini menunjukkan bahwa subjek memang memiliki dorongan untuk mencapai nilai yang baik namun hanya saat pekan ujian berlangsung saja.

"Ew.. aku belajarnya cuma pas ujian aja." (WSS, A6, 11, B91)

Subjek juga tidak terlihat antusias untuk belajar agar bisa memperbaiki nilainya.

"ngga tau" (WSS, A6, 11, B94)

Hal ini didukung dengan pernyataan SO yang menyatakan bahwa subjek memang tidak begitu peduli dengan nilai akademiknya.

"Iya neng cmo aja anaknya. Yang penting masih bisa lulus atau naik kelas katanya" (SO5, A6, 11, B75)

f) Komitmen

- 1) Mengidentifikasi apakah anak bisa berkomitmen atas Tindakan atau perilakunya

Hasil wawancara di bawah ini menunjukkan bahwa subjek masih mau belajar jika berada di lingkungan sekolahnya. Berbeda dengan ketika di rumah dimana subjek lebih terlihat tidak acuh terhadap kegiatan dan nilai akademiknya.

"dengerin lah, tapi kadang juga ngobrol sama teman sebelah." (WSS, A7, 11, B96)

Pada saat tertentu juga subjek mampu berkomitmen dengan tindakannya selama di sekolah

"ngga lah, bawa hp aja Cuma buat pas tryout. Paling baru berani main game pas jawa istirahat." (WS5, A7, II, B99-102)

g) Inisiatif

1) Memunculkan inisiatif atau ide-ide baru

Hasil wawancara di bawah ini menunjukkan bahwa subjek mampu menyuarakan ide-ide baru yang kreatif ketika di sekolah.

"pernah ngasih ide buat bikin miniature kurakara" (WS5, A8, II, B108)

Subjek juga memiliki inisiatif yang tinggi untuk bertanya kepada guru ketika ada hal yang tidak di pahami.

"pernah, sering malah, soalnya gurunya agak jahl malah kaya temen sendiri" (WS5, A8, II, B111)

h) Optimis

1) Adanya Hasrat dan keinginan untuk berhasil

Hasil wawancara di bawah ini menunjukkan bahwa subjek memiliki tingkat percaya diri yang tinggi terhadap nilai yang didaptnya saat ini.

"ngga sih. Kalo kamu itu nilai aku jelek mba hehe" (WS5, A9, II, B12f)

"percaya diri aja lah" (WS5, A9, II, B114)

ii. Faktor-Faktor yang mempengaruhi Motivasi Belajar

Hasil wawancara di bawah ini menunjukkan adanya faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar subjek, salah satunya merupakan terlalu banyaknya waktu yang digunakan hanya untuk bermain game online ketika di rumah. Subjek cenderung tidak ingin menyentuh peralatan akademiknya ketika berada di rumah. Subjek juga kehilangan rasa ingin mencapai suatu hal dalam ranah akademik. Perubahan mood yang tidak stabil juga ikut andil dalam membangun keinginan subjek untuk giat belajar.

"pernah, yaitu kalo dapat team yang gabisa main ya males bawo lanjutin mainnya, tapi nanti kalo udah bosan liat tiktok ya paling lanjut main lagi" (WS5, A1, I1, B20-21)

"Em, aku belajarnya cuma pas ujian aja." (WS5, A6, I1, B91)

"dengerin lah, tapi kadang juga nyobrol sama temen sebelah." (WS5, A7, I1, B96)

I. Subjek 6

i. Dampak Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Anak

a) Psikologis

1) Mengidentifikasi perilaku dan tingkat emosional anak

Hasil wawancara dibawah ini menunjukkan bahwa subjek memiliki tingkat emosional yang stabil, namun terkadang memiliki mood yang tidak stabil ketika bermain game online.

"Keseh lah mbu, apalagi Mobile legend kan itu mainnya susah, kalo lose streak ya emosi juga" (WS6, A1, I1, B16-17)

"Ya tergantung warnanya mbu, kalo ketemu random atau team yang gabisa main ya kesel sepanjang match" (WS6, A1, I1, B19-20)

Subjek merasa tidak bisa jika dalam sehari tidak bermain game online.

"Ya kalo yang di HP gabisa login paling ke warnet atau ya main aja keluar sama temen." (WS6, A1, I1, B23-24)

Hal ini diperkuat dengan adanya pernyataan SO yang menyatakan bahwa subjek memang terkadang akan emosi jika hal yang diinginkan tidak terpenuhi.

"Ngga sih mbu, Cumaan ya kalo ada yang dia mau tapi ngga di teratin ya marah." (SO6, A1, I1, B9)

SO juga menyatakan bahwa subjek kerap pergi menuju tempat penyewaan fasilitas untuk bermain game online.

"Ke warnet mba, dari pulang sekolah sampe mau maghrib baru pulang terus kakang abis maghrib ke warnet lagi sampe jam sepuluh gitu baru dia pulang kerumah." (S06, A1, 11, B18-19)

b) Kesehatan

1) Mengidentifikasi pola hidup anak

Hasil wawancara dibawah ini menunjukkan bahwa subjek memiliki pola tidur yang tidak teratur. Subjek juga lebih banyak menggunakan waktunya hanya untuk bermain game online dibandingkan melakukan kegiatan lain.

"Jam duabelas" (WS6, A2, 11, B26)

"Jam Sembilan" (WS6, A2, 11, B28)

"Ya kalo sekolah sih ada yang bangunin jam enam" (WS6, A2, 11, B30)

Dari hasil wawancara ini juga subjek menyatakan bahwa dirinya dapat bermain game online selama delapan jam per hari dengan merelakan waktu tidurnya. Hal ini tidak hanya dilakukan ketika hari libur saja tetapi hampir setiap hari.

"Delapan Jam" (WS6, A2, 11, B33)

"Ngga sih mba, paling ya cape aja, tapi kalo udah di istirahatin bentar ya masih sanggup lah buat lanjut main lagi sampe ngantuk" (WS6, A2, 11, B35-36)

"Ya kalo libur rekalah ya sampe jam segitu, kalo sekolah ya paling sampe jam duabelas jam satuan lah" (WS6, A2, 11, B38-41)

Subjek juga terkadang melewatkan jam makannya dan hanya akan makan ketika dirasa sudah tidak bisa menahan lapar.

"Ew... kalo ngga laper banget ya ngga makan, kalo udah laper paling makannya sambil main game." (WS6, A2, 11, B43-44)

Hal ini didukung dengan adanya pernyataan SO yang menyatakan bahwa subjek ketika berada di rumah cenderung hanya didalam kamarnya dan hanya akan keluar untuk makan.

"Ya dikamar aja main game, nanti keluar gitu udah laper." (SO6, A2, I1, B7)

Subjek akan terus berada didalam kamar sedari pulang sekolah hingga sore hari.

"Ya dari pulang sekolah itu mba biasanya." (SO6, A2, I1, B11)

"Sampe sore, berenti ya kalo ngerasa laper aja, kadang makan aja dibawa ke kamar dia ya lanjut main game sambil makan gitu mba" (SO6, A2, I1, B13-14)

c) Akademik

- 1) Melihat apakah terdapat penarikan terhadap akademiknya

Hasil wawancara dibawah ini menunjukkan bahwa ketika di rumah subjek tidak terlalu peduli dengan kegiatan akademiknya. Subjek akan mengerjakan tugas sekolah dikesokan paginya di lingkungan sekolah juga dan bahkan hanya menyalin punya temannya.

"Ya dikerjakan, tapi nanti pay di sekolah ngerjainnya." (WS6, A3, I1, B49)

"Nyalin punya temen mba hehe" (WS6, A3, I1, B51)

Dari hasil wawancara ini juga dapat diketahui bahwa nilai akademik subjek memiliki kenaikan meskipun tidak secara drastis.

"Naik." (WS6, A3, I1, B55)

Hal ini di perkuat dengan adanya pernyataan SO yang menyatakan bahwa subjek memang tidak terlalu mepedulikan kegiatan akademiknya ketika berada di rumah.

"Ya gitu-gitu aja mba gada yang berubah." (SO6, A3, I1, B46)

"Boro belajar kanya mba, belajar aja Cuma pas ujian doang itu, main game terus kerjanya sampe pagel, nanti giliran dibawainin buat sekolah sisahnya minta ampun." (SO6, A3, 11, B48-49)

d) Sosial

1) Melihat bagaimana interaksi dengan lingkungan sekitar

Hasil wawancara dibawah ini menunjukkan bahwa subjek masih memiliki kemauan untuk berinteraksi sosial di lingkungan sekitarnya. Tetapi terkadang subjek pun memiliki jiwa introvert ketika bertemu dengan orang-orang baru. Dari hasil wawancara ini terlihat bahwa subjek terkadang hanya ingin menyendiri dan bermain game online di rumah saja.

"lebih seneng di rumah emang kalo ada yang ngajak main keluar ya keluar." (WS6, A4, 11, B61)

"Pernah, sering malah mba." (WS6, A4, 11, B67)

Subjek terlihat masih mau untuk bermain permainan lain bersama teman-temannya diluar rumah ketika sore hari.

"Kalo sore main bola, tapi kalo abis magrib ya main game HP biasanya." (WS6, A4, 11, B64)

Hal ini diperkuat dengan adanya pernyataan dari SO yang menyatakan bahwa subjek memang lebih banyak memakan waktunya di dalam kamar.

"Ndekem aja dia mah mba di kamar. Kadang disampe MYA sama IG aja tetep ngga mau keluar."

"Kalo misal ada teman tante atau bapaknya lagi main ya iya, tapi kalo sama yang seumurannya ah ngga harusnya mba." (SO6, A4, 11, B63-64)

e) Keuangan

1) Kebutuhan yang tinggi untuk memiliki fasilitas game online yang lebih baik

Hasil wawancara dibawah ini menunjukkan bahwa subjek memiliki kebutuhan yang tinggi untuk memiliki fasilitas game online yang lebih baik.

Subjek akan menggunakan hasil THR dan tabungannya untuk membeli item didalam game online yang dimainkan.

"Sering mba hebe" (WS6, A5, 11, B71)

"Dari THR, sama ngumpulin sisa sama sekolah" (WS6, A5, 11, B73)

Subjek juga mengatakan bahwa dirinya pernah berbuat kecurangan terhadap orang tuanya.

"Pernah" (WS6, A5, 11, B77)

"Pernah juga hebe." (WS6, A5, 11, B79)

Hal ini juga didukung dengan adanya pernyataan dari SO yang menyatakan bahwa subjek memang pernah berbuat kecurangan terhadap SO beberapa kali.

"Pernah mba beberapa kali tuh minta uang ke bapaknya bilangnya buat beli apa tuh Namanya ya eh... buku kalo ngga salah mba, eh pas ulangnya bukanya minta katanya ada di sekolah, terus beberapa minggu kemudian minta lagi bilangnya iuran kelompok di sekolah." (SO6, A5, 11, B31-33)

"Nah itu ada teman sekelasnya main ke rumah bilangnya kerja kelompok, tante kan dirumah terus keinget sama buku yang dia minta buat beli, tante lah tante ke temennya ini. Eh temennya malah bingung buku apa yang dimaksud. Terus moleh nya tante tanya lagi ke dia uangnya dipake buat apa, soalnya ngga mau jujur mba, tapi abis tante ngomong kalo ngga bakal tante marahin baru dia mau jujur kalo uangnya dipake buat ngogawe." (SO6, A5, 11, B36-39)

f) Dorongan mencapai sesuatu

- 1) Melihat apakah anak berusaha memperbaiki atau mempertahankan nilainya

Hasil wawancara dibawah ini menunjukkan bahwa subjek hanya akan belajar ketika pekan ujian berlangsung saja.

"Ya kalo lagi ujian aja hebe." (WS6, A6, 11, B83)

Tetapi subjek juga terlihat masih memiliki sedikit semangat yang tinggi ketika ingin mencapai sesuatu.

"Bisa," (WS6, A6, II, B87)

Hal ini juga diperkuat dengan adanya pernyataan dari SO yang menyatakan bahwa subjek memang tidak terlalu mendorong dirinya untuk mencapai nilai yang baik. Tetapi ketika subjek memang menginginkan suatu hal atau barang maka subjek akan benar-benar membuktikan bahwa dirinya bisa memenuhi itu.

"Setiap bagi raport niba kena marah bapaknya mula itu. Tapi ya gitu masuk kuping kanan keluar kuping kiri." (SO6, A6, II, B51-52)

"Pernah itu dia minta HP kan HP yang pertamanya udah rusak tuh mba, nah dia minta ganti HP tante kasih syarat kalo nilai dia pas bagi raport ngga ada yang tujuh nanti tante beliin." (SO6, A6, II, B55-56)

g) Komitmen

- 1) Mengidentifikasi apakah anak dapat berkomitmen atas Tindakan atau perilakunya

Hasil wawancara di bawah ini menunjukkan bahwa subjek kurang dapat berkomitmen atas Tindakan atau perilakunya ketika di sekolah. Ketika jam pelajaran berlangsung subjek lebih memilih untuk mengobrol dengan teman sebangkunya. Bahkan ketika subjek membawa HP subjek diam diam memainkan game online ketika jam pelajaran masih berlangsung.

"Ngga, paling ya ngobrol sama teman sebelah" (WS6, A7, II, B89)

"Pernah waktu pelajaran Bahasa indramayu" (WS6, A7, II, B92)

"Ngantuk apalnya mba, garutnya kalo masuk Cuma cepet lewatin sebentar daerah indramayu aja." (WS6, A7, II, B94-95)

Dalam sisi subjek juga terkadang mampu menjaga komitmennya dalam akademik ketika ada satu hal yang diinginkan ataupun dituju.

"Pisah waktu mau masuk SDP" (WS6, A7, II, B97)

b) Inisiatif

1) Memunculkan inisiatif atau ide-ide baru

Hasil wawancara di bawah ini menunjukkan bahwa subjek kurang dapat menyuarakan ide-idenya dan juga jarang memiliki inisiatif untuk bertanya ketika ada yang tidak di mengerti.

"Ngga pernah." (WS6, A8, II, B100)

i) Optimis

1) Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil

Hasil wawancara di bawah ini menunjukkan bahwa subjek merasa percaya diri dengan nilainya sekarang, namun ketika nilainya berada di bawah teman dekatnya maka subjek akan merasa sedikit malu. Subjek juga terlihat masih memiliki Hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam hal akademik meskipun tidak terlalu ditonjolkan.

"Ya percaya diri aja sih." (WS6, A9, II, B104)

"Mahu dikit paling tapi ya yaudah." (WS6, A9, II, B106)

"Ya belajar lebih sering lagi." (WS6, A9, II, B108)

ii. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Anak

18

Pada hasil wawancara dibawah ini menunjukkan bahwa adanya faktor yang mempengaruhi motivasi belajar subjek salah satunya merupakan banyaknya waktu belajar dan istirahat yang terbitang hanya untuk bermain game online. Kurangnya umpan balik yang diberikan orang tua kepada subjek sehingga subjek tidak merasa tertantang untuk melampaui zona nyamanya. Terbukti dengan adanya umpan balik yang diberikan orang tua saat subjek menginginkan suatu barang maka subjek berusaha keras untuk mendapatkannya.

"Pernah itu dia minta HP kan HP yang pertamanya udah rusak tuh mba, nah dia minta ganti HP tante kasih syant kalo nilai dia pas bagi raport ngga ada yang tujuh nanti tante belin" (SO6, A6, II, B55-56)

87

B. Pembahasan

1. Dampak Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Anak

Kecanduan bermain game online sudah diakui secara internasional. World Health Organization (2018) mendefinisikan kecanduan bermain game online sebagai salah satu gangguan mental yang diklasifikasikan kedalam internasional classification of Diseases. (ICD-11). Hal ini ditandai dengan adanya gangguan kontrol atas game dengan meningkatnya prioritas atau fokus terhadap game melebihi kegiatan lain.

Kecanduan bermain game online dapat memberikan dampak negative atau bahaya bagi anak yang mengalaminya. Menurut Carey, Delfabbro, & King (2022) dampak yang akan muncul akibat kecanduan game online meliputi lima aspek, antara lain aspek psikologis, Kesehatan, akademis, sosial, dan keuangan.

a. Aspek Psikologis

Banyaknya kata-kata kasar yang terlontar ketika sedang bermain game online, bahkan terkadang ujaran kebencian maupun sara tidak luput juga untuk dilontarkan secara tidak langsung dapat mempengaruhi alam bawah sadar anak bahwa kehidupan nyata tidak berbeda jauh dengan kehidupan didalam game online tersebut. Subjek 1, memiliki perubahan perilaku dan tingkat emosional yang mampu berubah-ubah secara mendadak baik saat bermain game online maupun tidak. Subjek 1 memiliki kemampuan mengontrol emosi dan suasana hati yang cukup baik. Hal ini sejalan dengan pendapat yang mengatakan bahwa beberapa ciri anak yang mengalami gangguan psikologis akibat pengaruh dari kecanduan bermain game online yakni mudah marah, mudah mengucapkan kata-kata yang tidak pantas, dan emosional yang tidak stabil. (Novrialdy, 2019)

Selain itu, subjek 3 memiliki tingkat emosi dan mood yang lebih tidak stabil, subjek 3 ini kerap merasa frustrasi terutama jika permainan teman-temannya dirasa tidak sesuai dengan seharusnya. Kesulitan mengontrol emosi juga dialami oleh subjek 5, dimana subjek 5 merupakan anak yang cukup keras kepala sehingga lebih sulit untuk ditenangkan. Subjek 5 tidak hanya memiliki kontrol emosi yang rendah saat bermain game online tetapi pada kehidupan sehari-hari pun subjek 5 memang memiliki tingkat emosi dan mood yang lebih tidak stabil.

Sedangkan subjek 2 memiliki mood yang cenderung stabil dan juga tingkat pengontrolan emosi yang baik, dari wawancara yang didapat subjek 4 memang terkadang akan merasa kesal ketika ada hal-hal yang terjadi di game online tetapi tidak sesuai dengan keinginan subjek namun subjek masih dapat mengontrol kekesalannya tersebut dengan mencari kesenangan lain yang juga masih terdapat di dalam game yang subjek mainkan. Subjek 4 sendiri memiliki mood dan juga tingkat emosi yang tidak stabil, tetapi subjek 4 dapat mengontrol emosinya dengan baik. Untuk perubahan mood sendiri memang agak lama untuk membalikkannya agar kembali memiliki mood yang bagus, namun subjek memiliki caranya tersendiri untuk membuat dirinya merasa menjadi jauh lebih baik. Sedangkan untuk subjek 6, subjek memiliki tingkat pengontrolan emosi yang cukup stabil, tetapi subjek kurang bisa mengontrol moodnya dengan baik.

Berdasarkan tingkatan kemampuan mengontrol emosi yang dirasakan subjek diatas, dapat diketahui bahwa anak yang memang memiliki ciri mengalami gangguan psikologis akibat pengaruh dari kecanduan bermain game online yakni mudah marah, mudah mengucapkan kata-kata kasar, dan emosi yang tidak stabil. Beberapa subjek juga menyatakan bahwa mereka merasakan kecewa dan gelisah ketika tidak dapat bermain game online. Hal ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa anak yang kecanduan game online cenderung merasa gelisah saat tidak dapat bermain game online. (Jannah, Mujiyanti, & Nirwana, 2015)

b. Aspek kesehatan

Kecanduan dalam bermain game online dapat mengakibatkan kesehatan anak menurun, anak yang kecanduan bermain game online cenderung menghabiskan waktunya untuk fokus terhadap misi yang dijalankan membuatnya melupakan waktu makan, kurangnya jam tidur, dan kurangnya aktivitas fisik sehingga cenderung memiliki daya tahan tubuh yang lemah. (Novriaty, 2019)

Pada data hasil wawancara terdapat beberapa subjek yang memiliki masalah kesehatan dikarenakan kurangnya jam tidur dan melupakan waktu makan. Seperti subjek 1, dari hasil wawancara dengan subjek peneliti mendapatkan kesimpulan bahwa subjek memang lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game online ketika berada di dalam rumah, subjek pun lebih banyak

menghabiskan waktunya di dalam kamar daripada di ruangan lainnya. Subjek bahkan tidak jarang melewati waktu makan siang maupun malamnya sehingga menjadi tidak teratur. Pada fase ini sudah ter⁴⁰at bahwa subjek memang menggemari permainan game online yang saat ini memang sedang banyak dimainkan oleh anak-anak seusianya. Bahkan ketika memiliki tambahan waktu luang subjek cenderung menggunakannya untuk bermain game online. Hasil wawancara ini juga didukung oleh pernyataan SO (Sigwa³² atau Others) yang menyatakan bahwa subjek memang lebih banyak menghabiskan waktunya hanya untuk bermain game online.

Sedangkan untuk subjek 2, subjek masih memiliki pola hidup yang teratur. Subjek tidak banyak melalakan waktunya untuk terus bermain game sehingga subjek memiliki kesehatan fisik yang ³³baik. Subjek memiliki pola waktu yang terjadwal untuk bermain game dan cenderung menghabiskan waktunya untuk bermain game online hanya saat dihari libur. Berbeda pula dengan subjek 6, data wawancara menunjukkan bahwa subjek memiliki pola tidur ya³ tidak teratur. Subjek juga lebih banyak menggunakan waktunya hanya untuk bermain game online dibandingkan melakukan kegiatan lain. Dari hasil wawancara ini juga subjek menyatakan bahwa dirinya dapat bermain game online selama 8 jam per hari dengan melalakan waktu tidurnya. Hal ini tidak hanya dilakukan ketika hari libur saja tetapi hampir setiap hari.

Subjek 3 subjek masih sehaing memiliki waktu tidur yang bisa dikatakan cukup untuk saat ini. Subjek tidak terlalu banyak menyita waktu tidurnya hanya untuk bermain game online. Subjek kerap kali melupakan waktu makan sehingga tidak memiliki pola makan yang teratur, namun subjek tidak memiliki keluhan pada kesehatannya. Dari wawancara ini juga subjek mengaku bahwa subjek dapat memainkan game online selama 5 jam per hari. Tidak berbeda jauh dengan subjek 4, subjek memiliki jam tidur yang sedikit lebih malam tetapi subjek masih bisa bangun di pagi hari ketika hari-hari sekolah. Dalam sehari subjek dapat bermain game hingga tiga jam lamanya, tetapi pada waktu tertentu pun subjek pernah bermain game online selama 5 jam.

Sedangkan untuk subjek 5 sendiri pada data wawancara menunjukkan bahwa subjek memiliki pola hidup yang tidak teratur, banyaknya waktu istirahat yang

digunakan untuk bermain game online membuat subjek kehilangan kualitas tidurnya. Terlebih ketika hari libur sekolah. Maka subjek baru akan tidur menjelang pagi tiba dan baru terbangun di siang hari. Subjek lebih banyak menghabiskan waktunya hanya untuk bermain game online dibandingkan melakukan aktivitas lain. Subjek memang tidak menyebutkan berapa lama subjek bermain game online dalam sehari, namun dari data yang di dapat bisa disimpulkan bahwa subjek dapat bermain game online hingga 5 jam lamanya.

c. Aspek Akademik

Usia remaja awal berada pada usia sekolah yang memiliki peran sebagai siswa di sekolah. Kecanduan bermain game online dapat membuat performa akademiknya menurun, waktu luang yang seharusnya digunakan untuk mempelajari pelajaran di sekolah justru lebih sering digunakan untuk menyelesaikan misi dalam game online. Daya konsentrasi pada remaja awal pada umumnya akan terganggu sehingga kemampuan dalam menyerap pelajaran yang disampaikan guru menjadi tidak maksimal. (Novrialdy, 2019)

Pada data wawancara yang didapat terdapat beberapa subjek yang mengalami penurunan dalam nilai akademiknya, beberapa subjek juga menyatakan bahwa mereka terkadang kurang dapat fokus ketika jam pelajaran berlangsung. Seperti halnya Subjek 1, subjek masih memiliki kepedulian terhadap nilai akademiknya meskipun hanya terhadap beberapa mata pelajaran yang disukainya saja. Subjek juga terkadang tidak dapat fokus ketika jam pelajaran berlangsung. Ketika berada di lingkungan sekolah pun subjek sering kali merasa ingin segera pulang entah untuk bermain game online maupun sekedar bermain HP. Sehingga subjek merasa bahwa nilainya yang sekarang lebih rendah dibandingkan dengan sebelumnya, berbeda dengan subjek 6, subjek menunjukkan bahwa ketika di rumah subjek tidak terlalu peduli dengan kegiatan akademiknya. Subjek akan mengerjakan tugas sekolah dikosokan paginya di lingkungan sekolah juga dan bahkan hanya menyalin punya temannya. Namun subjek mengatakan bahwa nilai akademiknya memiliki kenaikan meskipun tidak secara drastis.

Lain halnya dengan subjek 2, subjek subjek tidak terlalu memikirkan kegiatan akademik ketika berada di rumah. Untuk tugas sekolah pun akan dikerjakan subjek

ketika disekolah keesokan paginya dengan menyalin tugas milik temannya. Dibalik itu semua, subjek tetap mau mendengarkan penjelasan guru ketika berada di sekolah meskipun terkadang dirinya tidak fokus saat pelajaran berlangsung. Sama halnya dengan subjek 2, subjek 5 pun mengalami hal yang sama yaitu subjek cenderung tidak terlalu peduli terhadap nilai maupun kegiatan akademiknya ketika berada di rumah. Namun subjek masih mau mengerjakan tugas sekolah langsung di lingkungan sekolah jadi subjek memang tidak membawa tugas sekolah ketika pulang.

Sedangkan subjek 3 Pada hasil wawancara dibawah ini menunjukkan bahwa subjek kurang begitu memperhatikan tugas akademiknya ketika berada dirumah. Subjek lebih memilih untuk bermain game online dan mengerjakan tugas sekolahnya di sekolah keesokan paginya dengan menyalin punya temannya. Subjek juga terkadang merasa tidak fokus pada saat jam belajar berlangsung di sekolah. Jika ada soal yang dikerjakan subjek akan mengisi jawaban yang dikiranya mudah kemudian meminta jawaban kepada temannya untuk soal yang dirasanya sulit.

Berbeda dengan ke 5 subjek lainnya, subjek 4 masih memiliki kemauan untuk memenuhi kewajibannya sebagai pelajar. Subjek juga mengatakan bahwa dirinya masih bisa fokus disekolah. Hanya saja sangat disayangkan bahwa subjek menyatakan jika nilainya lebih turun namun subjek ternyata cukup menyadari bahwa bermain game online secara berlebihan lah yang membuatnya menjadi kurang maksimal dalam belajar.

Dari ke 6 subjek terdapat kesamaan yang dimiliki oleh 5 subjek yaitu sama-sama memiliki daya konsentrasi yang mudah terganggu sehingga kemampuan untuk menyerap pelajaran yang disampaikan guru menjadi tidaklah maksimal.

d. Aspek sosial

Beberapa pemain game merasa menemukan jati dirinya ketika bermain game online melalui keretikatan emosional dalam pembentukan avatar, yang menyebabkannya tenggelam dalam dunia fantasi yang diciptakannya sendiri. Hal ini dapat membuat kehilangan kontak dengan dunia nyata sehingga dapat menyebabkan berkurangnya interaksi (Novrialdy, 2019). Remaja awal yang terbiasa hidup di dunia maya, utamanya kesulitan

ketika harus bersosialisasi di dunia nyata. Sikap anti sosial, tidak memiliki keinginan untuk berbau dengan Masyarakat, keluarga dan juga teman-teman adalah ciri-ciri yang ditunjukkan remaja awal yang kecanduan game online (Novrialdy, 2019).

Seperti halnya yang terjadi pada subjek 6, subjek memang masih memiliki kemauan untuk berinteraksi sosial di lingkuannya sekitarnya. Tetapi terkadang subjek pun memiliki jiwa introvert ketika bertemu dengan orang-orang baru secara langsung. Dari data wawancara tersebut terlihat bahwa subjek terkadang lebih merasa nyaman ketika menyendiri dan bermain game online di rumah saja. Berbeda dengan subjek 4, subjek memiliki interaksi sosial yang cukup bagus, subjek juga memiliki teman yang tidak hanya berada di lingkungan sekitar rumahnya. Teman-temannya ternyata berda di berbagai daerah yang ada di Indonesia. Meskipun subjek memiliki banyak teman secara virtual subjek tidak menarik diri dari lingkungan sosial di sekitarnya.

Sama halnya dengan subjek 4, subjek 1 pun masih dapat berinteraksi dengan lingkungan sosialnya dengan baik. Subjek tidak hanya berdiam diri di kamar ketika menjelang malam hari. Subjek juga masih mau bermain permainan fisik lainnya bersama teman sebaya di lingkungan sekitar. Namun tidak dipungkiri jika terkadang subjek juga tetap bermain game online ketika berada di luar rumah.

Subjek 2 memiliki kesamaan dengan subjek 4 dan 1 dimana subjek masih memiliki interaksi sosial yang bagus. Meskipun terkadang subjek lebih suka menyendiri didalam rumah, tapi subjek juga sesekali masih mau untuk diajak bermain diluar. Ketika berada di luar rumah pun subjek masih mau untuk diajak bermain permainan lainnya meskipun tidak jarang juga subjek tetap bermain game online bersama teman-teman di sekitarnya.

Sedangkan untuk subjek 3 terdapat data wawancara yang menunjukkan bahwa subjek sebenarnya lebih suka bermain di luar rumah dibandingkan hanya bermain game online di dalam rumah. Tetapi subjek juga pastinya di waktu tertentu pernah merasakan hanya ingin bermain game online saja di dalam rumah. Dalam hal ini subjek masih memiliki kemauan untuk bersosialisasi di lingkungan sekitarnya. Ketika bermain diluar rumah pun subjek dapat menyesuaikan diri dan masih mau untuk diajak memainkan

permainan lainnya. Hal ini juga dirasakan oleh subjek 5, dimana subjek memiliki interaksi sosial yang bagus di lingkungan sekitar rumahnya. Pada dasarnya subjek ini merupakan anak yang suka bermain di luar rumah, namun karena kesehatannya yang gampang menurun maka subjek lebih memilih berdamai diri dirumah dan bermain game online ketika di siang hari.

e. Aspek keuangan

Bermain game online terkadang membutuhkan biaya. Remaja awal yang belum memiliki penghasilan sendiri dapat melakukan kebohongan (kepada orang tuanya) serta melakukan berbagai cara termasuk pencurian agar adapat memainkan game online. (Novriakly, 2019)

Sama seperti penjelasan diatas ke 6 subjek pun memiliki kebutuhan yang tinggi dalam memenuhi fasilitas bermain game onlinenya. Seperti pada subjek 6 subjek memiliki kebutuhan yang tinggi untuk memiliki fasilitas game online yang lebih baik. Subjek akan menggunakan hasil THR dan tabungannya untuk membeli item didalam game online yang dimaukan. Subjek juga mengatakan bahwa dirinya pernah melakukan kebohongan terhadap orang tuanya. Hal ini juga terjadi pada subjek 5, subjek memang memiliki kebutuhan yang tinggi untuk memiliki fasilitas itau item yang bagus di dalam game online. Subjek mengatakan jika mempunyai uang saku lebih ataupun Tabungan subjek lebih memilih menggunakan uang tersebut untuk membeli item didalam game. Subjek juga mengatakan bahwa dirinya pernah melakukan kecurangan dan melakukan kebohongan kepada orang tuanya untuk memenuhi kebutuhan bermain game online.

Berbeda dengan kedua subjek diatas, meskipun sama-sama memiliki kebutuhan yang tinggi untuk memenuhi fasilitas di dalam game online yang lebih baik ke 4 subjek lainnya mengatakan tidak pernah melakukan kebohongan terhadap orang tuanya. Seperti subjek 3 yang menyatakan bahwa subjek memang memiliki kebutuhan yang tinggi untuk mendapatkan fasilitas yang baik dalam bermain game online, namun subjek masih dapat mengontrol semua keinginan itu. Subjek juga hanya akan melakukan pembelian ketika mendapatkan THR ataupun memiliki Tabungan dari hasil menyisihkan uang jajan di sekolah. Subjek juga mengaku tidak pernah melakukan kecurangan atau membonghi orang tuanya untuk memenuhi fasilitas di dalam game online tersebut.

Sama halnya dengan subjek 4 yang menyatakan bahwa subjek memang memiliki kebutuhan yang tinggi untuk memiliki fasilitas game online yang baik namun masih bisa untuk mengontrol keinginan tersebut. Subjek juga mengatakan bahwa hanya akan membeli item game ketika mendapat uang saku lebih ataupun THR saja.

Sedangkan untuk subjek 2, subjek menyatakan bahwa subjek memiliki kebutuhan yang tinggi untuk mendapatkan fasilitas bermain game online. Dukungan finansial penuh yang dilakukan orang tua subjek membuat subjek menjadi tidak pernah melakukan kecurangan terhadap orang tuanya tersebut. Bahkan subjek dapat menghasilkan penghasilan dari game online yang dia mainkan. Hal ini juga di dukung oleh pernyataan SO yang memang mendukung kegiatan anaknya selagi masih dalam batas legal.

Lain halnya dengan subjek 1 yang menyatakan bahwa subjek memang memiliki kebutuhan yang tinggi untuk memenuhi fasilitas didalam game online dengan baik. Demi memenuhi semua kebutuhan itu subjek tidak hanya meminta dari orang tuanya tetapi subjek juga menghasilkan uang sendiri dengan cara menjual photocard kepada teman-teman di sekolahnya dan hasil dari penjualan tersebut akan dikumpulkan untuk membeli suatu barang ataupun memenuhi kebutuhan dalam game onlinenya tersebut. Dari hasil wawancara ini pun tidak terlihat adanya kecurangan atau kebohongan yang dilakukan subjek terhadap orang tuanya untuk memenuhi kebutuhannya dalam bermain game online ini. Hal ini juga didukung dengan pernyataan SO yang memang membantu subjek dalam hal jual beli sebelumnya.

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Bermain Game Online

Berdasarkan hasil temuan peneliti terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi anak sehingga menjadi kecanduan dalam bermain game online. Faktor tersebut dibagi menjadi 3 yang meliputi sebagai berikut:

a. Gender

Gender dapat mempengaruhi seseorang menjadi kecanduan terhadap game online. Baik laki-laki maupun Perempuan keduanya sama-sama tertarik terhadap fantasi yang diberikan oleh game online. Dalam hal ini nyatanya tidak hanya laki-laki saja yang mampu kecanduan untuk bermain game online,

banyak juga Perempuan yang akhirnya kecanduan untuk bermain game online⁵⁸. Seperti halnya ke 6 subjek penelitian ini yang merupakan 3 anak Perempuan dan 3 anak laki-laki yang masing-masing memiliki tingkatan kecanduan bermain game online yang berbeda-beda.

Seperti halnya subjek 1 dan 4 merupakan subjek perempuan yang masuk kedalam kategori pemula dalam bermain game online. Kemudian subjek 2 dan 3 merupakan subjek laki-laki yang bermain game online tapi masih memiliki kesadaran akan lingkungan sekitar dan memiliki pola hidup yang cukup bagus. Lain hal dengan subjek 5 yang merupakan subjek Perempuan dan subjek 6 yang merupakan subjek laki-laki, kedua subjek ini memiliki kategori tinggi dalam kecanduan bermain game online.

23

b. Kondisi psikologis

Kondisi psikologis sendiri biasanya menimbulkan para pemain game online kerap membayangkan bahkan¹⁴ sampai membayangkan apa yang ada di game online tersebut. Berbagai situasi dan karakter yang disajikan juga fantasi kejadian-kejadian yang ada pada game membuat pemainnya merasa tertarik untuk memainkan kembali. Beberapa pemain menyatakan bahwa⁸⁸ dirinya tertarik untuk terus bermain dikarenakan adanya tantangan untuk bereksperimen yang sangat menyenangkan dalam game tersebut.

Dari data yang didapat subjek 1 dan 4 cenderung memainkan game yang memiliki banyak item yang cantik-cantik dan lucu-lucu sehingga membuat subjek 1 dan 4 betah untuk berlama-lama memainkan game. Sedangkan untuk subjek 2, 3, 5, dan 6 memainkan game yang sama. Sama-sama memiliki item yang lebih keren dan menonjol. Adanya misi yang memberikan hadiah dari game yang di mainkan ke 4 subjek ini membuat subjek menjadi ingin terus memainkan game tersebut untuk mengumpulkan item gratis sebanyak banyaknya.

71

e. Jenis game online

Jenis game online juga menjadi salah satu penyebab terjadinya kecanduan bermain game online. Banyaknya jenis permainan dalam game akan membuat seseorang penasaran dan kemudian menjadi kecanduan untuk bermain.

Jenis game online juga merupakan faktor yang membuat subjek penelitian ini menjadi kecanduan bermain game online. Seperti halnya subjek 1 dan 4 yang memainkan game zepeto dan

Roblox dimana kedua game ini memang kebanyakan digemari oleh anak Perempuan karena banyaknya item yang lucu.

Sedang⁵⁵ untuk subjek 2, 3, 5, dan 6 lebih senang memainkan game Mobile Legend, dan Free Fire dimana kedua game ini merupakan game yang lebih banyak menampilkan aksi, sehingga membuat ke 4 subjek ini terus merasa tertantang disetiap mengerjakan misinya.

3. Motivasi Belajar³⁸

Motivasi belajar merupakan daya penggerak yang timbul dari dalam diri individu untuk belajar ataupun meningkatkan pengetahuan. Untuk membentuk sebuah mot⁵⁶ belajar akan dipengaruhi dari faktor keinginan untuk berhasil juga faktor dari luar dirinya sendiri seperti lingkungan dan suasana belajar.

a. Dorongan untuk mencapai sesuatu⁶

Seorang akan merasa terdorong untuk terus berjuang demi mewujudkan impian dan juga harapan-harapannya. Seperti penjelasan diatas subjek dalam penelitian ini juga memiliki berbagai pandangan terkait prestasi akademiknya masing-masing. Subjek 1, dalam hal ini subjek masih memiliki dorongan untuk mencapai sesuatu, namun dalam hal belajar subjek cenderung hanya akan belajar ketika pekan ujian berlangsung. Subjek juga masih memiliki sedikit kemauan untuk berusaha mempertahankan ataupun memperbaiki nilainya. Dalam hal ini subjek memang menyadari bahwa dirinya masih kurang giat untuk mencapai prestasi akademiknya.

Sedangkan subjek 2 cenderung hanya akan belajar ketika pekan ujian berlangsung saja, sehingga terlihat tidak adanya dorongan yang kuat agar subjek memiliki nilai akademik yang bagus. Tidak berbeda dengan subjek 1 dan 2, subjek 3 pun cenderung hanya akan belajar ketika pekan ujian berlangsung saja, jika tidak dalam pekan ujian subjek lebih memilih untuk bermain game sehingga terlihat tidak adanya dorongan yang kuat agar subjek memiliki nilai akademik yang bagus.

Hal yang sama juga dialami oleh subjek 4, dimana subjek hanya akan belajar pada saat pekan ujian berlangsung, tetapi jika untuk mengerjakan tugas sekolah subjek masih mau mengerjakan ketika malam hari. Subjek juga masih mau berusaha untuk mendapatkan nilai yang baik. Sedangkan data wawancara menunjukkan bahwa subjek 5 ini memang memiliki dorongan untuk mencapai nilai yang baik namun hanya saat pekan ujian berlangsung saja hal ini pun terjadi lantaran adanya pengawasan yang dilakukan orang tua subjek ketika pekan ujian.

berlangsung. Dari dalam diri subjek juga tidak terlihat umsius untuk belajar agar bisa memperbaiki nilainya.

Subjek 6 pun sama halnya dengan subjek lainnya, dimana subjek hanya akan belajar ketika pekas ujian berlangsung saja. Dari uraian di atas cukup menunjukkan bahwa ke enam subjek kurang memiliki keinginan atau dorongan dari diri sendiri untuk mencapai suatu. Ke 6 subjek juga kurang memiliki dorongan yang kuat dari lingkungan keluarganya untuk terus mengasah kemampuan akademiknya.

6

h. Komitmen

Komitmen sendiri merupakan salah satu aspek yang cukup penting dalam meningkatkan motivasi belajar seseorang. Dengan memiliki komitmen yang tinggi anak dapat memiliki kesadaran untuk terus belajar, mampu mengerjakan tugasnya, dan mampu menyeimbangkan dirinya. Subjek 1 cukup berkomitmen dalam mempertanggung jawabkan Tindakan ataupun perilakunya. Subjek juga masih memiliki semangat belajar yang tinggi saat dalam masa pekan ujian.

Sedangkan subjek 2 masih terlihat memiliki komitmen atas perilakunya. Meskipun keran membawa HP subjek tidak pernah mencuri kesempatan untuk bermain game online ketika jam pelajaran berlangsung. Subjek hanya akan menggunakan HP yang dibawanya pada saat waktu yang sudah di tentukan oleh gurunya.

Lain halnya dengan subjek 3 kurang dapat berkomitmen dengan apa yang dilakukannya di sekolah. Subjek bahkan berani bermain game online ketika guru sedang menjelaskan pelajaran. Namun subjek juga masih bisa titik fokus dalam pelajaran yang disukainya. Sama halnya dengan subjek 3, subjek 4 juga kurang dapat berkomitmen akan Tindakan dan perilakunya ketika berada di sekolah. Subjek bahkan berani bermain game online secara diam-diam ketika jam pelajar berlangsung.

Berebeda dengan subjek 5, dalam hal ini subjek masih mau belajar jika berada di lingkungan sekolahnya. Berbeda dengan ketika di rumah dimana subjek lebih terlihat tidak acuh terhadap kegiatan dan nilai akademiknya. Pada saat tertentu juga subjek mampu berkomitmen dengan tindakannya selama di sekolah. Sedangkan subjek 6 kurang dapat berkomitmen atas Tindakan atau perilakunya ketika di sekolah. Ketika jam pelajaran berlangsung subjek lebih memilih untuk mengobrol dengan teman sebangkunya. Bahkan ketika subjek membawa HP subjek diam diam memainkan game online ketika jam pelajaran masih berlangsung. Dilain sisi subjek juga terkadang mampu menjaga

komitmennya dalam akademik ketika ada satu hal yang diinginkan ataupun ditaja.

c. Inisiatif

6 Dalam motivasi belajar anak diharapkan dapat memunculkan inisiatif-inisiatif atau ide-ide baru yang dapat menunjang keberhasilan serta kesuksesannya dalam menyelesaikan rangkaian pendidikannya. Dari hasil wawancara peneliti mendapatkan beberapa subjek yang mampu memunculkan inisiatif dan juga ide-ide baru, namun ada juga subjek yang idenya tidak terlalu di tonjolkan.

Subjek 1 tidak terlalu dapat memunculkan ide-ide kreatif dikarenakan kurangnya kesempatan yang diberikan oleh guru. Namun disamping itu subjek masih dapat berinisiatif untuk aktif bertanya pada saat pelajaran berlangsung.

Subjek 2 kurang dapat memunculkan inisiatif dalam memberikan ide-ide yang kreatif di lingkungan sekolahnya. Namun subjek masih memiliki rasa inisiatif untuk bertanya ketika dirasa ada yang tidak di mengerti ketika pelajaran berlangsung.

Subjek 3 sudah berusaha berinisiatif memberikan ide-ide baru kepada teman-temannya meskipun pada akhirnya ide tersebut tidak digunakan.

Subjek 4 mampu memunculkan ide-ide baru yang kreatif ketika di sekolah, subjek juga mampu berinisiatif untuk bertanya ketika ada hal yang tidak di pahami.

Subjek 5 mampu menyuarakan ide-ide baru yang kreatif ketika di sekolah. Subjek juga memiliki inisiatif yang tinggi untuk bertanya kepada guru ketika ada hal yang tidak di pahami.

Subjek 6 kurang dapat menyuarakan ide-idenya dan juga jarang memiliki inisiatif untuk bertanya ketika ada yang tidak di mengerti.

6 d. Optimis

Memiliki sikap yang gigih dan tidak mudah menyerah dalam mengejar tujuan juga selalu percaya bahwa rintangan selalu ada, tetapi setiap individu memiliki potensi tersendiri untuk berkembang dan bertumbuh dengan lebih baik lagi.

Subjek 1 kurang merasa percaya diri dengan nilai yang didapatnya saat ini. Subjek pun terlihat masih mau untuk terus memperbaiki nilai akademiknya.

Subjek 2 memiliki rasa percaya diri yang tinggi terhadap nilai yang diperolehnya saat ini. Subjek juga mengatakan bahwa tidak adanya teman se-jenis yang menempati posisi sepuluh besar dalam ranking sekolahnya membuat subjek merasa baik-baik saja meskipun berada di urutan pertengahan. Dari hasil diatas subjek juga terlihat menyadari bahwa ada pengaruh bermain game online yang akhirnya membuat nilai akademik semakin menurun.

Subjek 3 memiliki rasa percaya diri yang cukup tinggi terhadap nilainya, tetapi tetap akan merasa malu ketika nilainya berada dibawah teman dekatnya. Subjek juga masih dapat berfikir untuk terus beroptimis bahwa usaha tidak akan menghinai hasil.

Subjek 4 memiliki tingkat percaya diri yang tinggi terhadap nilainya saat ini, subjek juga terlihat masih memiliki Hasrat yang tinggi untuk berhasil mencapai nilai yang dia inginkan. Sedangkan subjek 5 menyatakan bahwa subjek memiliki tingkat percaya diri yang tinggi terhadap nilai yang didapatnya saat ini.

Subjek 6 merasa percaya diri dengan nilainya sekarang, namun ketika nilainya berada di bawah teman dekatnya maka subjek akan merasa sedikit malu. Subjek juga terlihat masih memiliki Hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam hal akademik meskipun tidak terlah ditunjukkan.

4. Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

a. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari diri sendiri. Untuk memiliki motivasi belajar yang baik subjek harus memiliki niat dan kemauan kuat yang berasal dari diri sendiri. Salah satu faktor pendukung yang dapat memperkuat motivasi dalam belajar adalah dengan memiliki cita-cita yang ingin di capai. Seperti halnya subjek 4 yang memiliki cita-cita menjadi dokter, maka dari itu subjek 4 masih dapat menyeimbangkan prestasi akademiknya dan juga masih memiliki dorongan yang cukup kuat untuk mencapai sesuatu. Selain itu kemampuan individu juga mampu mempengaruhi motivasi belajar anak. Kemampuan yang telah dimiliki oleh individu merupakan segala potensi yang dimiliki baik itu dari segi intelektual maupun psikomotorik. Seperti subjek 2 yang memiliki

kemampuan fisik yang cukup baik dalam dunia olahraga maka subjek 2 cenderung menyukai saat pelajaran olahraga tiba.

6

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang timbul dari luar diri individu yang berperan dalam mempengaruhi motivasi belajar. Seperti lingkungan sekolah, beberapa subjek penelitian cenderung lebih mudah fokus belajar ketika berada di lingkungan sekolah, dikarenakan adanya guru dan teman-teman sekolah yang terus memberikan dukungan akan hal akademis yang pastinya meningkatkan semangat belajar individu. Lingkungan keluarga juga termasuk kedalam faktor yang mempengaruhi motivasi belajar anak. Dukungan dari kedua orang tua yang mampu memberikan aspirasi positif serta adanya umpan balik yang seimbang dari keluarga tentu akan membuat motivasi belajar anak semakin meningkat. Seperti halnya yang terjadi pada subjek 6, ketika subjek menginginkan suatu barang orang tua subjek memberikan syarat yaitu mendapatkan nilai yang baik disekolah. Dengan begitu subjek menjadi lebih semangat untuk mencapai goalsnya.

C. keterbatasan dan hambatan peneliti

1. Keterbatasan Penelitian

Pada penelitian yang dilakukan peneliti, keterbatasan dalam penelitian ini terletak pada kelemahan dari wawancara subjek yang hanya menjawab sekenanya saja. Beberapa subjek cenderung tidak bisa mengekspresikan ¹perasaan dan emosinya dengan lebih maksimal saat sesi wawancara. Sehingga mendapatkan hasil wawancara yang ²urang terarah pada indikator-indikator perilaku yang menggambarkan dampak kecandaaan bermain game online terhadap motivasi belajar anak.

1

2. Hambatan

Hambatan penelitian ini terletak pada pelaksanaan pengambilan data yang banyak mengalami hambatan dalam menetapkan kesepatan waktu dengan beberapa subjek penelitian dikarenakan terdapat aktivitas mendesak lainnya dan juga jarak tempuh yang lumayan jauh dari lingkungan peneliti sebelumnya.

1

53
BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan diatas, dapat ditarik kesimpulan hal yang mendorong siswa bermain game online seperti adanya tantangan ataupun tingkat kesulitan bermain (ranked) ini menjadikan anak tertarik untuk terus bermain, keingintahuannya sebagai bentuk upaya anak agar semakin menguasai dan beradaptasi dengan tampilan baru game online. Memiliki banyak waktu luang dan munculnya perasaan bosan terhadap diri sendiri juga membuat anak lebih memilih untuk menghabiskan waktunya dalam bermain game online sebagai hiburan.

Adapun dampak bermain game online terhadap anak merupakan kurangnya konsentrasi anak ketika belajar yang seharusnya digunakan untuk fokus belajar malah selalu berfikir tentang hal-hal didalam game, bermain game online hingga larut malam karena ajakan teman membuat anak menjadi tidak memiliki kualitas tidur yang baik sehingga dapat membuat anak menjadi ngantuk ketika disekolah. Memiliki kebutuhan yang tinggi dalam membeli item untuk game online membuat anak menjadi lebih boros dan tidak dapat mengatur keuangannya. Terlebih lagi jika terjadi kecurangan kepada orang tua seperti halnya berbohong ataupun mencuri (milik orang tua). Dilain sisi, kecanduan game online juga memiliki dampak positif terhadap anak yakni dapat mengembangkan jiwa kompetitif di dalam diri anak, menumbuhkan minat anak dalam hal-hal yang baru di pelajari. Memiliki koneksi pertemanan yang luas.

Dampak kecanduan bermain game online terhadap motivasi belajar anak didominasi dengan banyaknya waktu istirahat dan belajar yang terbuang hanya untuk bermain game online. Kurangnya motivasi belajar yang ada pada diri anak juga menjadi salah satu pemicu turunya prestasi akademik anak tersebut. Adanya dampak kecanduan bermain game online terhadap motivasi belajar anak tidak membuat orang tua serta merta membatasi waktu bermain anak. Kurangnya pengawasan orang tua dalam bermain gadget juga menjadi salah satu pemicu anak menjadi kecanduan dalam bermain game online sehingga menurunkan tingkat motivasi belajarnya.

B. Saran

1. Bagi Orang Tua

Peneliti memberikan saran kepada orang tua agar memberikan pengawasan terhadap anak karena Pendidikan itu sangat penting bagi anak-anaknya dan menjalin komunikasi yang baik antara orang tua dan anak sehingga anak menjadi lebih terbuka terhadap orang tua. Memberikan waktu kepada anak untuk

bermain, dan tegaskan kepada anak untuk tidak bermain di luar waktu yang telah di sepakati. Ini menunjukkan bahwa orang tua tidak melarang melainkan memberikan waktu sehingga mengajarkan anak untuk bertanggung jawab pada waktu yang dimilikinya.

2. Program Studi dan Instansi

Universitas diharapkan dapat memperhatikan masalah-masalah yang dialami mahasiswanya pada saat proses penyusunan tugas akhir skripsi, sehingga dapat memberikan sosialisasi edukatif serempak dalam menyelesaikannya baik sebelum pelaksanaan program hingga akhir.

3. Bagi Penelitian Selanjutnya

Peneliti mengharapkan adanya penelitian yang lebih baik pada penelitian selanjutnya dan dapat melengkapi kekurangan serta keterbatasan dari penelitian ini, khususnya pada penggunaan metode wawancara dan observasi yang dapat dilakukan secara terstruktur agar memperoleh hasil yang sesuai dengan indikator-indikator variabel yang diteliti.

PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA

192303040_Dampak Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Anak Di Desa Jatibarang Bar.pdf

ORIGINALITY REPORT

17%	16%	6%	5%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.unjaya.ac.id Internet Source	4%
2	repository.umsu.ac.id Internet Source	1%
3	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	1%
4	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
5	pdfs.semanticscholar.org Internet Source	1%
6	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	1%
7	jurnal.ulb.ac.id Internet Source	<1%
8	digilib.ikipgriptk.ac.id Internet Source	<1%
9	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	<1%
10	wayanfishery.blogspot.com Internet Source	<1%
11	Submitted to Ajou University Graduate School Student Paper	<1%

12	repository.uksw.edu Internet Source	<1 %
13	repository.uhn.ac.id Internet Source	<1 %
14	proceeding.unpkediri.ac.id Internet Source	<1 %
15	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
16	www.coursehero.com Internet Source	<1 %
17	ejournal.unsrat.ac.id Internet Source	<1 %
18	jurnalfkip.unram.ac.id Internet Source	<1 %
19	repository.metrouniv.ac.id Internet Source	<1 %
20	123dok.com Internet Source	<1 %
21	digilib.unkhair.ac.id Internet Source	<1 %
22	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	<1 %
23	digilib.unila.ac.id Internet Source	<1 %
24	Submitted to Universitas Terbuka Student Paper	<1 %
25	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	<1 %

Submitted to Universitas Bengkulu

26	Student Paper	<1 %
27	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %
28	garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	<1 %
29	www.online-journal.unja.ac.id Internet Source	<1 %
30	Submitted to Konsorsium Perguruan Tinggi Swasta Indonesia II Student Paper	<1 %
31	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	<1 %
32	blogs.uajy.ac.id Internet Source	<1 %
33	journal.ubpkarawang.ac.id Internet Source	<1 %
34	www.bershalawat.com Internet Source	<1 %
35	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	<1 %
36	journal.uml.ac.id Internet Source	<1 %
37	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	<1 %
38	es.scribd.com Internet Source	<1 %
39	jurnal.peneliti.net Internet Source	<1 %

40	lordcaffecialde.com Internet Source	<1 %
41	pdfcoffee.com Internet Source	<1 %
42	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
43	zombiedoc.com Internet Source	<1 %
44	repository.untag-sby.ac.id Internet Source	<1 %
45	M Makbul. "Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian", Open Science Framework, 2021 Publication	<1 %
46	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1 %
47	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1 %
48	www.prosehat.com Internet Source	<1 %
49	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	<1 %
50	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	<1 %
51	repository.unair.ac.id Internet Source	<1 %
52	Fadhil Arta Julywan, Wiryo Setiana. "Peran Bimbingan Orang Tua Dalam Upaya Mengurangi Kebiasaan Anak Bermain Game	<1 %

Online", Irsyad: Jurnal Bimbingan,
Penyuluhan, Konseling, dan Psikoterapi Islam,
2023

Publication

53	eprints.umm.ac.id Internet Source	<1 %
54	Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha Student Paper	<1 %
55	Nada Kurnada, Rossi Iskandar. "Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap Siswa Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021 Publication	<1 %
56	digilib.unimed.ac.id Internet Source	<1 %
57	etheses.uinmataram.ac.id Internet Source	<1 %
58	goldfriedrobbytruely.blogspot.com Internet Source	<1 %
59	repo.uinsatu.ac.id Internet Source	<1 %
60	repository.uinsu.ac.id Internet Source	<1 %
61	e-journal.stkipsiliwangi.ac.id Internet Source	<1 %
62	id.123dok.com Internet Source	<1 %
63	idseducation.com Internet Source	<1 %
64	jdih.dprd.batam.go.id Internet Source	<1 %

<1 %

65 repo.uinbukittinggi.ac.id
Internet Source

<1 %

66 staff.unila.ac.id
Internet Source

<1 %

67 www.scribd.com
Internet Source

<1 %

68 Dihya Faaizu al dien Al mubarak, Oedojo Soedirham. "Gambaran Faktor Perilaku Bermain Game Online Pada Remaja", Preventif : Jurnal Kesehatan Masyarakat, 2021
Publication

<1 %

69 Ilhamsyah. "Efek Kecanduan Game Online bagi Komunikasi Interpersonal Anak di Desa Pebenaan Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir Riau", MAUIZOH: Jurnal Ilmu Dakwah dan Komunikasi, 2022
Publication

<1 %

70 Ulfa Mulyani, Wahidah Fitriani. "Emosi Remaja Kecanduan Game Online Mobile Legends", JCOSE Jurnal Bimbingan dan Konseling, 2022
Publication

<1 %

71 arnesherlia14.blogspot.com
Internet Source

<1 %

72 core.ac.uk
Internet Source

<1 %

73 ejurnal.budiutomomalang.ac.id
Internet Source

<1 %

74 eprints.bbg.ac.id
Internet Source

<1 %

75	eprints.unm.ac.id Internet Source	<1 %
76	jogja.tribunnews.com Internet Source	<1 %
77	journal.ptiq.ac.id Internet Source	<1 %
78	konsultasiskripsi.com Internet Source	<1 %
79	repository.itekes-bali.ac.id Internet Source	<1 %
80	repository.upi.edu Internet Source	<1 %
81	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
82	An Nisa Puthree, Dewi Widiana Rahayu, Muslimin Ibrahim, M Syukron Djazilan. "Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar selama Pembelajaran Daring", Jurnal Basicedu, 2021 Publication	<1 %
83	Sondang Silvianta, Rd. Halim, M. Ridwan. "Evaluasi Capaian Pelaksanaan Program Asi Eksklusif Di Puskesmas Olak Kemang Kecamatan Danau Teluk Kota Jambi Tahun 2017", Jurnal Kesmas Jambi, 2018 Publication	<1 %
84	ojs.stikespanritahusada.ac.id Internet Source	<1 %
85	Melinda Rismawati, Eta Khairiati. "ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI RENDAHNYA MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA	<1 %

PELAJARAN MATEMATIKA", J-PiMat : Jurnal Pendidikan Matematika, 2020

Publication

86	digilib.iain-palangkaraya.ac.id Internet Source	<1 %
87	journal.unpas.ac.id Internet Source	<1 %
88	jurnal.umk.ac.id Internet Source	<1 %
89	nurulwardah18.blogspot.com Internet Source	<1 %
90	ojs.jurnalrekaman.com Internet Source	<1 %
91	Mufadhal Barseli, Vera Sriwahyuningsih. "Peran game online mobile legends sebagai pemicu turunnya motivasi belajar siswa", Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia, 2023 Publication	<1 %

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 1 words