

BAB IV PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

1. Orientasi Kancuh

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* seharian 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 <i>Game Online</i>
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 orang *significant others* yang merupakan orang tua dari masing masing subjek. Terdapat 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, kemudian 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 toko kelontong tempat bermain subjek dan rumah peneliti. Kondisi dan situasi pada saat pengambilan data cukup kondusif di area rumah subjek dikarenakan kondisi rumah yang saat itu sedang sepi. Sedangkan di area toko kelontong tidak cukup kondusif dikarenakan banyak anak yang sedang bermain, orang dan motor yang berlalulalang.

Berikut adalah jadwal dan prosedur pengambilan data dalam penelitian ini:

Tabel 4. 2 Jadwal dan Prosedur Pengambilan Data Penelitian

No	Subjek	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 dimiliki anak
3	Subjek 3 (Anak laki-laki usia 9 tahun)	Minggu, 20 Juni 2024	Toko Kelontong	Wawancara dan Observasi	Mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi motivasi belajar anak dalam sehari-hari
4	Subjek 4 (Anak Perempuan usia 10 tahun)	Minggu, 20 Juni 2024	Toko Kelontong	Wawancara dan Observasi	
5	Subjek 5 (Anak Perempuan usia 12 tahun)	Sabtu, 19 Juni 2024	Rumah Peneliti	Wawancara dan Observasi	
6	Subjek 6 (Anak laki-laki usia 13 tahun)	Minggu, 20 Juni 2024	Toko Kelontong	Wawancara dan Observasi	
7	Subjek 7 (Orang tua subjek 1 dan 5)	Sabtu, 19 Juni 2024	Rumah Subjek	Wawancara	
8	Subjek 8 (Orang tua subjek 2)	Minggu, 20 Juni 2024	Rumah Subjek	Wawancara	
9	Subjek 9 (Orang tua subjek 3 dan 6)	Minggu, 20 Juni 2024	Rumah Subjek	Wawancara	

10	Subjek 10 (Orang tua subjek 4)	Minggu, 20 Juni 2024	Rumah 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 direkan menjadi table penilaian dengan kategori sesuai atau tidak sesuai.

5. Temuan Hasil Penelitian

a. Subjek 1

Hasil wawancara pada subjek 1 pada aspek psikologis 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 (Novrialdy, 2019).

“Kesel” (WS1, A1, I1, B13)

“Ya ngga” (WS1, A1, I1, B20)

“Ya beban sih, agak kesel gitu aja” (WS1, A1, I1, B22)

“Ya kesel lah” (WS1, A1, I1, B26)

“Bisa, ya paling main tiktok jadinya” (WS1, A1, I1, B28)

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

“Emm, biasa jam setengah sebelsa, eh kalau lagi libur itu tidurnya sampe jam 12” (WS1, A2, I1, B32-33)

“Ee jam sepuluh lebih” (WS1, A2, I1, B35)

“Kadang Cuma beberapa puluh menit, kadang bisa sampe 3 jam” (WS1, A2, I1, B37)

“Pernah tapi Cuma pas libur madrasah aja.” (WS1, A2, I1, 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, I1, B43)

“heem, lupa soalnya pernah disuruh 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 *Significant Others* (SO) yang menyatakan bahwa subjek memang lebih banyak menghabiskan waktunya hanya untuk bermain *game online*.

“Duh iya neng apalagi kalo mainnya udah sama F pasti lama tuh mainnya udah gitu suaranya 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 di atas semakin menunjukkan bahwa dalam aspek kesehatan 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 (Novrialdy, 2019)

Hasil wawancara di bawah ini dalam aspek akademis 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 hehe” (WS1, A2, I1, B50)

“eh tapi kadang ngerjain kalo tugasnya matematika” (WS1, A2, I1, B52)

“ngga, hehe” (WS1, A3, I1, B55)

“Em.. kalo pelajarannya suka ya fokus biasanya” (WS1, A3, I1, B57)

“ee turun nilainya hehe, tapi ya ngga tau kalo semester sekarang siapa tau masih masuk sepuluh besar.” (WS1, A2, I1, B60-61).

“hmm, kalo udah ada janji sama temen buat main game sih iya” (WS1, A2, I1, B64)

“ya tetep pengen cepet pulang buat main hp juga sama tiduran soalnya kan cape.” (WS1, A2, I1, 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 (Novrialdy, 2019)

“Ya abis pulang sekolah itu biasanya ke kamar, kalo F nya udah pulang ya langsung main.” (SO1, A4, I1, B14-15)

“Susah banget neng, disuruh aja susah apalagi buat berangkat madrasah. Kadang kalo temennya nyamper ya suka pura-pura tidur, atau pura-pura sakit perut ke kamar mandi gitu.” (SO1, A3, I1, B21-23)

Hasil wawancara di bawah ini menunjukkan bahwa dalam aspek sosial 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, I1, B70-71)

“Iya, tapi kadang ya main petak umpet, atau main uno di rumah depan.” (WS1, A3, I1, B73)

“Ya sama NAF, TMA, P, MYA, ya banyak lah” (WS1, A3, I1, 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 (Novrialdy, 2019)

“Kalo siang sih di dalem mba, tapi kalo abis magrib ya didepan rumah sampe jam Sembilan biasanya.” (SO1, A4, I1, B42-43)

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 entah untuk membeli suatu barang ataupun memenuhi kebutuhan dalam *game onlinenya* tersebut (Novrialdy, 2019), 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.

“iya pernah top up di warung bude” (WS1, A4, I1, B80)

“dari THR lebaran atauga ya ngumpulin sisa jajan sekolah” (WS1, A4, I1, B82)

“Ngga, kan aku juga jualan PC di sekolah, jadi ya punya uang sendiri” (WS1, A4, I1, B85)

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

“Pernah neng, tapi sekali aja, abis itu ngga ibu bolehin lagi buat top up gitu.” (SO1, A5, I1, B36)

“Iya, dia juga jualan foto artis itu neng, hasilnya dikumpulin terus nanti dia pake buat beli apa yang mau.” (SO1, A5, I1, B38-39)

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 (Sardiman, 2018)

“pas ulangan aja” (WS1, A6, I1, B87)

“ngga bisa, eh tapi ngga tau sih soalnya kan kadang belajar kadang ngga” (WS1, A6, I1, B90-91)

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 (Sardiman, 2018).

“kalo main hp sih ngga, tapi kalo ngbrol iya, tapi kadang juga dengerin gurunya” (WS1, A6, I1 B94- 95)

“iya ngbrol terus dengerin guru jelasin, biar ga ketauan kalo ngobrol” (WS1, A6, I1 B97)

“pernah lah kalau ulangan ya semangat belajarnya biar nilainya bagus” (WS1, A6, I1, B99)

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 (Syah, Bantam, dan Jayanti, 2022)

“ngga pernah, soalnya kalau tugas udah langsung dapet tema dari gurunya” (WS1, A8, I1, B103-104)

“Sering lah. Soalnya gurunya kalau ngejelasin ngga terlalu jelas mba, jadi ya sering nanya gitu.” (WS1, A8, I1, B108-109)

Hasil wawancara di bawah ini menunjukkan bahwa subjek kurang merasa percaya diri dengan nilai yang didapatnya saat ini. Subjek pun terlihat masih mau untuk terus memperbaiki nilai akademiknya (Rachmatia dan Khasanah, 2019)

“ngga hehe, soalnya ya banyak lebih bagus dari aku nilainya.”
(WS1, A9, I1, B112)

“ya belajar lah. Biar nilai aku lebih tinggi dari mereka.” (WS1, A9, I1, B115)

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 merelakan waktu belajarnya untuk diisi dengan bermain *game online*.

“Emm, biasa jam setengah sebelsa, eh kalau lagi libur itu tidurnya sampe jam 12” (WS1, A2, I1, B32-33)

“Kadang Cuma beberapa puluh menit, kadang bisa sampe 3 jam” (WS1, A2, I1, B37)

“Pernah tapi Cuma pas libur madrasah aja.” (WS1, A2, I1, B40)

b. Subjek 2

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, I1, B9)

“ya kesel sih dikit tapi abis itu ya yaudah aja lanjut main lagi” (WS2, A1, I1, B11)

“jarang sih, kalo emang orangnya susah dibilangin atau emang gabisa main banget tu ya pasti ada marah-marahnya” (WS2, A1, I1, B14-15)

“ya kesel sih, paling ngeliatin TMA atau NAA main aja, kalo ngga ya keluar kedepan rumah.” (WS2, A1, I1, B18-19)

“ngga bisa, selagi gamenya bisa di buka ya sehari minimal main satu aplikasi game.” (WS2, A1, I1, B21- 22)

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

“jam sepuluh, biasanya jam segitu udah ngantuk” (WS2, A2, I1, B25)

“setengah enam, kadang subuh juga bangun anter omah ke mushola” (WS2, A2, I1, B27)

“ya sengantuknya aja, bisa sampe jam satu juga kalo libur sih”
(WS2, A2, I1, B29)

“ya pernah, kalo tidurnya di rumah sering kesiangan, kalo dirumah omah ngga.” (WS2, A2, I1, B31-32)

“dua jam” (WS2, A2, I1, B34)

“beneran mba” (WS2, A2, I1, B36)

“dari pulang sekolah jam dua belas sampe jam dua atau tiga.”
(WS2, A2, I1, B38)

“ya nanti pas jam setengah lima ya dilanjut lagi sampe mau maghrib. Terus abis maghrib kadang main lagi sampe jam Sembilan.” (WS2, A2, I1, B40-41)

“ya iyasih hehe, sampe tengah malem kalo libur sekolah sih mba.”
(WS2, A2, I1, 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 banget diamah, jam sepuluh sebelas juga udah tidur biasanya. Tapi kalo lagi asik main game sama libur sekolahnya ya bisa sampe jam duabelas.” (SO2, A2, I1, B15-16)

“Kalo tidurnya disini ya bangunnya agak kesiangan soalnya tante juga kadang kesiangan, tapi kalo dirumah omahnya subuh juga udah bangun, nuntun omah ke masjid kan sekalian dia pulang.”
(SO2, A2, I1, B18-19)

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, I1, B60)

“ya ngerjainnya di sekolah kalo pagi.” (WS2, A3, I1, B62)

“sempet kan cuma nyalin punya temen jadi ya cepet selesai.” (WS2, A3, I1, B64)

“ngga ngerti kadang tuh, jadi yaudah jalan pintas aja.” (WS2, A3, I1, 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, I1, B69)

“ngga” (WS2, A3, I1, B71)

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 sekitarnya.

“lebih suka main game di dalem, cape di luar tuh apalagi kalo siang panas.” (WS2, A4, I1, B80)

“ya kadang main game online kadang main kejar- kejaran, kadang juga Cuma ngobrol aja” (WS2, A4, I1, B84-85)

“iya, tergantung lagi maunya main apa, tapi ya paling sering tetep main mobile legend” (WS2, A4, I1, 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 baru dan cukup merasa segan untuk berinteraksi dengan orang di sekitar.

“Lebih seneng dirumah dia mah. Kadang kalo temennya nyamper pun gamau keluar dia. Padahal temen-temennya kalo main ya didepan rumah omahnya aja.” (SO2, A4, I1, B28-29)

“Iya, soalnya anaknya tuh pemalu mba.” (SO2, A4, I1, B31)

Hasil wawancara dibawah ini menunjukkan 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.

“pernah” (WS2, A5, I1, B91)

“Sering hehe” (WS2, A5, I1, B93)

“Yaa, ngumpulin, terus dari THR kan ada tapi kadang juga minta mamah” (WS2, A5, I1, B95)

“iya dikasih, eh aku juga kan jualan akun ML temen- temenku mba. Jadi dapet tambahan dari situ kalo mau top up.” (WS2, A5, I1, B97-98)

“ngga, soalnya kalo minta top up pasti dikasih sama mamah.”

(WS2, A5, I1, 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, I1, B33-34)

“Ya tetep, dia bilang top up nya di alfamart, jadi yaudah malem-malem ke alfa sama papahnya.” (SO2. A5, I1, B36)

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

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

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)

“yaa, 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)

Hasil wawancara di bawah ini cukup menunjukkan bahwa subjek 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.

“Fokus soalnya ga berani main hp kalo lagi jam belajar.” (WS2, A7, I1, B117)

“ya takut disita hpnya 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, I1, B124-126)

“iya, ya itu kecuali olahraga, kan cowo mba hehe” (WS2, A7, I1, B128)

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, I1, B130)

“ngga pernah sih, paling ya temen temen cewe yang biasanya suka nentuin mau bikin apa.” (WS2, A8, I1, B134-135)

“pernahnya paling kalo pas ada tulisan yang ngga jelas, eh tapi pernah deh” (WS2, A8, I1, B138)

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 se- jenis 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 hanyalah angka mba hehe.” (WS2, A9, I1, B141)

“Ya iya. Di kelas aku yang cowo ngga ada yang masuk sepuluh besar mba, jadi aman hehe” (WS2, A9, I1, B144-145)

“ya paling belajar lagi. Terus dikurangn main gamenya kali ya mba” (WS2, A9, I1, B147)

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

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 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.

“jam sepuluh, biasanya jam segitu udah ngantuk” (WS1, A2, I1, B25)

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 dalem, cape di luar tuh apalagi kalo siang panas” (WS2, A4, I1, 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, I1, 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.

“Duh semenjak main game waktu kelas lima susah banget disuruh berangkat sekolah, sampe nilainya juga turun banget. Tapi untungnya pas kelas enam tuh ya mulai rajin lagi, mulai naik lagi nilainya” (SO2, A3, I1, B21-22)

c. Subjek 3

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 keisbukan lain yang lebih penting subjek masih bisa untuk terlepas dari *game online* pada saat itu.

“Ya kesel lah, naikinnya susah malah di kalahin” (WS3, A1, I1, B10)

“tergantung, kalo mainnya lancar ya ngga emosi, tapi kalo sinyalnya 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 kesibukan lain sih bisa-bisa aja.” (WS3, A1, I1, B19)

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 sebelas biasanya. Kurang lebih ya, kalo lebih ya yaudah hehe” (WS3, A2, I1, B21)

“ya jam enam lah” (WS3, A2, I1, B23)

“sering, kadang kamarnya aku kunci kan, jadi ngga ada yang masuk buat bangunin” (WS3, A2, I1, B25 26)

“Ya masih, masih bisa baca itu tuh” (WS3, A2, I1, B33)

“Ya lupa, kalo ngga makannya sambil main” (WS3, A2, I1, B35)

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

“empat sampe lima jam” (WS3, A2, I1, B28)

“ya dari abis maghrib sampe jam sebelasan. Kalo udah ngantuk ya baru berhenti” (WS3, A2, I1, 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 dikarekan intensitas bermain *game* yang terlalu sering dan lama.

“Sering itu mbak, kemarin HP nya malah sampe rusak itu.” (SO3, A2, I1, B7)

“Iya mbak. Kadang ya sampe capek saya kalo manggil IG suka ga denger karna di sumpel telinganya itu.” (SO3, A2, I1, B15)

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

“tetep main game” (WS3, A3, I1, B36)

LKKKKKKKKKKKKKKKKKK

“ya dikerjain, tapi ngerjainnya di sekolah.” (WS3, A3, I1, B38)

“Nyalin punya temen” (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 hehe. Kadang ngantuk soalnya mba, 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 dirumah. Subjek hanya akan belajar ketika pekan 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 Namanya juga anak cowo mbak, disuruh belajar ya agak susah jadi nilainya ya begitu aja.” (SO3, A3, I1, B21-22)

“Ngga ada perubahan sih mbak tetap gitu aja.” (SO3, A3, I1, B24)

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 teamnya asik ya mending dirumah main game.” (WS3, A4, I1, B60-61)

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

“tergantung temen yang lain lagi pinginnya main apa.” (WS3, A4, I1, B57).

Hal ini juga di dukung oleh pernyataan SO yang menyatakan bahwa subjek masih bisa melihat situasi sekitar ketika bermain *game online*, seperti halnya dimintai 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, I1, B11)

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

“Lebih sering keluar dia mbak, nyamper ke rumah omahnya MYA toh tiap sore itu” (SO3, A4, I1, B17)

“Iya mbak. Masih mau keluar kalo IG” (SO3, A4, I1, B19)

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 membohongi orang tuanya untuk memenuhi fasilitas di dalam *game online* tersebut.

“Pernah dong” (WS3, A5, I1, B62)

“Lumayan lah, tapi ya ngga sebanyak MYA sama AAP” (WS3, A5, I1, B64)

“Ya pake uang THR, kalo ngga ngumpulin sisaan sangu sekolah” (WS3, A5, I1, B66)

“Akusih ngga pernah.” (WS3, A5, I1, 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, I1, B33)

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, I1, B73)

“Ngga hehe. Belajarnya kalo UTS atau UAS aja” (WS3, A6, I1, B75)

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 laci meja, kadang ngobrol sama temen, ya kadang ngedengrin guru juga. Tergantung gurunya sih mba.”

(WS3, A7, I1, B80-81)

“ya kalo pelajarannya gampang sama gurunya yang asik mah didengerin.” (WS3, A7, I1, B83)

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 mba, tapi kadang ya ngga dipake idenya, keseringan yang dipake idenya anak cewe.” (WS3, A8, I1, B90-91)

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 menghianati hasil bahwa usaha tidak akan

“Percaya diri lah. Nilai kan Cuma angka aja” (WS3, A9, I1, B95)

“Ngga, malu kalo kaya gitu” (WS3, A9, I1, B98)

“Ya paling belajar lagi. Usaha pasti tidak menghianati hasil kan mba hehe” (WS3, A9, I1, B101)

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 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)

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 sampe lima jam” (WS3, A2, I1, B28)

“ya dari abis maghrib sampe jam sebelasan. Kalo udah ngantuk ya baru berhenti” (WS3, A2, I1, B30-31)

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

“tetep main game” (WS3, A3, I1, B36)

“ya dikerjain, tapi ngerjainnya di sekolah.” (WS3, A3, I1, B38)

“Nyalin punya temen” (WS3, A3, I1, 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

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 kesal kalo matian aja mah” (WS4, A1, I1, B16)

“Iya pernah” (WS4, A1, I1, 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, I1, B22-24)

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

“Ya gimana ya, sebenarnya sih nggapapa, kan masih bisa nonton TV atau main keluar.” (WS4, A1, I1, B27-28)

“Bisa bisa aja mba” (WS4, A1, I1, B30)

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

“Alhamdulillah ngga sih mba, jarang marah-marah kalo dirumah, paling ya kesel-kesel kecil aja gitu” (SO4, A1, I1, B7)

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

“Jam sepuluh jam sebelas” (WS4, A2, I1, B33)

“Kalo libur jam sebelas kalo sekolah jam enam soalnya kan dibangunin.” (WS4, A2, I1, 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 kayanya” (WS4, A2, I1, B38)

“pernah tapi Cuma pas libur madrasah aja dari pulang sekolah sampe jam setengah enam lah kayanya.” (WS4, A2, I1, B41-43)

Ketika sedang asik bermain *game* subjek akan melupakan jam makannya.

“Sering” (WS4, A2, I1, B49)

“soalnya kalo lagi asik main ya jadi males buat makan.” (WS4, A2, I1, 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 dingatkan

untuk tidur. Sehingga ketika di pagi hari subjek harus dibangunkan orang tuanya agar tidak terlambat untuk sekolah.

“Kadang-kadang iya nok.” (SO4, A2, I1, B13)

“Ya sampe mau tidur tuh.” (SO4, A2, I1, B15)

“Ya sedikit susah lah.” (SO4, A2, I1, B17)

“Sepuluhannya kayaknya nok.” (SO4, A2, I1, B19)

“Ya kalo pagi harus dibangunin nok, kalo ngga di bangunin ya siang bangunnya.” (SO4, A2, I1, B21)

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, I1, B53)

“Fokus kalo ngga ngantuk” (WS4, A3, I1, B58)

“Lebih turun” (WS4, A3, I1, B61)

“emm kayaknya iya karna main game.” (WS4, A3, I1, 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, I1, B33-34)

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 berada dari berbagai daerah yang ada di Indonesia.

“lebih suka main keluar sama temen-temen” (WS4, A4, I1, B68)

“emm, ada yang sama ada yang beda.” (WS4, A4, I1, B71)

“iya, soalnya kan jauh-jauh mba” (WS4, A4, I1, 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, I1, B76 77)

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

“Kalo malem biasanya main dirumah depan tuh nok terus ya pulangny langsung masuk kamar ngga tau ngapain.” (SO4, A4, I1, B36-37)

Hasil wawancara di bawah ini 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, I1, B82)

“*pake uang THR kalo ngga ya ngumpulin sisaan sanga sekolah*”
(WS4, A5, I1, B84)

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

“*ngga pernah, ngga berani takut dimarahin*” (WS4, A5, I1, 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 itu, tapi ngga ibu kasih. Soalnya ga penting-penting juga kan nok, Cuma buang-buang uang aja.*” (SO4, A5, I1, B49)

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 pas lagi ujian aja, kalo hari biasa paling Cuma ngerjain PR doang” (WS4, A6, I1, B91)

“Bisa sih kayanya” (WS4, A6, I1, 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 ujian sih belajar pasti, soalnya dipantau sama bapaknya. Tapi kalo hari biasa ya ngga tau beneran belajar atau ngga, ngga terlalu dipantau soalnya nok.” (SO4, A6, I1, B51-52)

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 mba taukan?” (WS4, A7, I1, B98)

“yang balok-balok tuh” (WS4, A7, I1, B100)

“iya yang kaya gitu” (WS4, A7, I1, B102)

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

“ya fokus aja.” (WS4, A7, I1, B105)

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.

“Em.. pernah waktu itu disuruh bikin kerajinan anyaman gitu.”

(WS4, A8, I1, B112)

“emm pernah, tapi jarang” (WS4, A8, I1, B115)

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, I1, B118)

“Ya malu sih kayanya, ya paling belajar.” (WS4, A9, I1, B122)

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, I1, B61)

“Emm kayanya iya karna main game.” (WS4, A3, I1, B65)

“Emm, pernah mainnya di laci meja tuh mba taukan?” (WS4, A7, I1, B98)

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 tujuh puluh tuh eh sekarang malah di raportnya ada yang tujuh puluh.” (SO4, A3, I1, B30 34)

e. Subjek 5

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, I1, B15-16)

“pernah, yaitu kalo dapet team yang gabisa main ya males buat lanjutin mainnya, tapi nanti kalo udah bosan liat tiktok ya paling lanjut main lagi” (WS5, A1, I1, 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.

“yaudah ngga main, paling nonton TV aja” (WS5, A1, I1, B23)

“Ngga bisa” (WS5, A1, I1, B25)

“ya ngga tau, ngga bisa aja” (WS5, A1, I1, 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 bener-bener. Kena marah sedikit langsung balik ngebentak.” (SO5, A1, I1, B6-7)

“Jarang neng, tapi ya ngga tau juga 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 iya sering marah-marah juga kalo kesel.” (SO5, A1, I1, B9 11)

“oh iya pernah juga neng, gatau kenapa awalnya tapi TMA nih maksa banget buat ganti HP sape marah-marah, sedangkan HP dia aja terhitungnya ya masih baru juga, tapi dia bilang HP nya udah ga kuat buat main game, suka ngelag-ngelag gitu. Nah tahun kemarin kan adiknya sih NAA nih baru ganti HP mungkin ya iri kali ya tapi baru berani bilangnya akhir-akhir ini gitu.” (SO5, A1, I1, B13 16)

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

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 tau, ga 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 temen yang nyamper buat main ya bisa sampe sore*” (WS5, A2, I1, B46)

“*yaa 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 mencuri kesempatan untuk bermain *game online*.

“Wah kalo TMA mah tiap hari dia neng, lebih sering juga daripada NAA” (SO5, A2, I1, B4)

“Bukan hampir lagi tapi emang setiap hari ya main game, ngga siang ngga malem. Main game terus. Lagi sakit pun tetep aja main game.” (SO5, A2, I1, B27-28)

“TMA kan anaknya emang gampang sakit ya neng, kepanasan dikit mimisan, kecapean juga mimisan. Nah biasanya kalo mimisan tuh ngga lama ya demam. Duh kalo demam rewelnya minta ampun neng, disuruh makan ngga mau, disuruh istirahat jangan main keluar eh didalem malah ngegame. Nanti giliran pas pusingnya kerasa lagi nangis ngeluh pusing. Tapi buat lepas dari hp atau disuruh makan susah gamau gitu.” (SO5, A2, I1, B30-33)

“Ya bisa dari sore sampe malem. Apalagi sekarang kan udah mau lulus itu, jadi ngga wajib kesekolah setiap hari kan, ya yaudah pagi bangun sarapan terus langsung main game. Sorenya kalo ngga main game di kamar ya keluar didepan rumah main game juga sama temen-temennya sama adiknya juga” (SO5, A2, I1, B35-37)

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.”

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, I1, B60-61)

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

“kadang main game, kadang main sepeda kadang juga kejar-kejaran atau petak umpet” (WS5, A4, I1, 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 mushola nah nanti pulang dari mushola main di depan rumah, masuk rumah kalo udah di panggil kakanya atau ayahnya. Nanti langsung masuk kamar.”

(SO5, A4, I1, B39-40)

“Ya kalo ada yang nyamper ya keluar. Tapi kadang juga udah disamper temennya tapi tetep ngga keluar” (SO5, A4, I1, B60)

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 suka di kasi uang jajan sepuluh ribu, nah biasanya dikumpulin 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*.

“emm, pernah. Tapi waktu itu diem diem ngambil di dompet ibu terus top up di bude.” (WS5, A5, I1, B83-84)

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 di dalam *game online*.

“Ngga pernah bilang langsung neng, tapi pernah kapan itu ya dia minta uang bilanginya buat jajan eh Taunya buat yaitu 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 jujur ngga mungkin tak kasih mangkannya 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, I1, B67-69)

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

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

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

“ngga tau” (WS5, A6, I1, B94)

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

“Iya neng cuek aja anaknya. Yang penting masih bisa lulus atau naik kelas katanya” (SO5, A6, I1, B75)

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

“dengerin lah, tapi kadang juga ngobrol sama temen sebelah.”
(WS5, A7, I1, B96)

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

“ngga lah, bawa hp kan Cuma buat pas tryout. Paling baru berani main game pas jam istirahat.” (WS5, A7, I1, B99-102)

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

“pernah ngasih ide buat bikin miniature kura kura” (WS5, A8, I1, B108)

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

“pernah, sering malah, soalnya gurunya asik jadi udah kaya temen sendiri” (WS5, A8, I1, B111)

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

“ngga sih. Kalo kata ibu nilai aku jelek mba hehe” (WS5, A9, I1, B121)

“percaya diri aja tuh” (WS5, A9, I1, B114)

Hasil wawancara dibawah 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 dapet team yang gabisa main ya males buat 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 ngobrol sama temen sebelah.”

(WS5, A7, I1, B96)

f. Subjek 6

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

“Kesel lah mba, apalagi Mobile legend kan itu naikannya susah, kalo lose streak ya emosi juga” (WS6, A1, I1, B16-17)

“Ya tergantung teamnya mba, 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 mba. Cuman ya kalo ada yang dia mau tapi ngga di turutin 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 kadang abis maghrib ke warnet lagi sampe jam sepuluh gitu baru dia pulang kerumah.” (SO6, A1, I1, B18-19)

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, I1, B26)

“Jam Sembilan” (WS6, A2, I1, B28)

“Ya kalo sekolah sih ada yang bangunin jam enam” (WS6, A2, I1, 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, I1, 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, I1, B35-36)

“Iya kalo libur sekolah ya sampe jam segitu, kalo sekolah ya paling sampe jam duabelas jam satuan lah.” (WS6, A2, I1, B38-41)

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

“Em... kalo ngga laper banget ya ngga makan, kalo udah laper paling makannya sambil main game,” (WS6, A2, I1, B43-44)

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

“Ya dikamar aja main game, nanti keluar giliran 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)

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 dikerjain, tapi nanti pas 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 meperdulikan 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 pagi, nanti giliran dibanunin buat sekolah susahnya minta ampun.” (SO6, A3, I1, B48-49)

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 didalem cuman kalo ada yang ngajak main keluar ya keluar.” (WS6, A4, I1, B61)

“Pernah, sering malah mba.” (WS6, A4, I1, B67)

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

“Kalo sore main bola, tapi kalo abis maghrib ya main game HP biasanya.” (WS6, A4, I1, 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 disamper MYA sama IG aja tetep ngga mau keluar.”

“Kalo missal ada temen tante atau bapaknya lagi main ya iya, tapi kalo sama yang seumurannya sih ngga kayanya mba.” (SO6, A4, I1, B63-64)

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 hehe” (WS6, A5, I1, B71)

“Dari THR, sama ngumpulin sisa sanga sekolah” (WS6, A5, I1, B73)

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

“Pernah” (WS6, A5, I1, B77) *“Pernah juga hehe.”* (WS6, A5, I1, 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 ee... buku kalo ngga salah mba, eh pas ditanya bukunya mana katanya ada di sekolah, terus berapa minggu kemudian minta lagi bilangnya iuran kelompok di sekolah.”

(SO6, A5, I1, B31-33)

“Nah itu ada temen sekelasnya main ke rumah bilangnya kerja kelompok, tante kan dirumah terus keinget sama buku yang dia minta buat beli, tanya lah tante ke temennya ini. Eh temennya malah bingung buku apa yang dimaksud. Terus malem nya tante tanya lagi ke dia uangnya dipake buat apa, tadinya ngga mau jujur mba, tapi abis tante ngomong kalo ngga bakal tante marahin baru dia mau jujur kalo uangnya dipake buat ngegame.” (SO6, A5, I1, B36-39)

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

“Ya kalo lagi ujian aja hehe..” (WS6, A6, I1, B83)

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

“Bisa..” (WS6, A6, I1, 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 mba kena marah bapaknya mulu itu. Tapi ya gitu masuk kuping kanan keluar kuping kiri.” (SO6, A6, I1, 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, I1, B55-56)

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 temen sebelah” (WS6, A7, I1, B89)

“Pernah, waktu pelajaran Bahasa indramayu” (WS6, A7, I1, B92)

“Ngantuk soalnya mba, gurunya kalo masuk Cuma cerita tentang sejarah daerah indramayu aja.” (WS6, A7, I1, B94-95)

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

“Pernah waktu mau masuk SMP” (WS6, A7, I1, B97)

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, I1, B100)

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, I1, B104) *“Malu dikit paling tapi ya yaudah.”* (WS6, A9, I1, B106)

“Ya belajar lebih sering lagi.” (WS6, A9, I1, B108)

Pada hasil wawancara dibawah ini ini menunjukkan bahwa adanya faktor yang mempengaruhi motifasi belajar subjek salah satunya merupakan banyaknya waktu belajar dan istirahat yang terbuang hanya untuk bermain *game online*. Kurangnya umpan balik yang diberikan orang tua kepada subjek sehingga subjek tidak merasa tertantang untuk melampaui zona nyamannya. 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 syarat kalo nilai dia pas bagi raport ngga ada yang tujuh nanti tante beliin” (SO6, A6, I1, B55-56)

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 *International 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 tingkatan 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 *mood* nya 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 kesal 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, Mudjiran, dan 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. (Novrialdy, 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 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*. Hasil wawancara ini juga didukung oleh pernyataan SO (Significant 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 merelakan waktunya untuk terus bermain *game* sehingga subjek memiliki kesehatan fisik yang sangat baik. 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 yang 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 merelakan waktu tidurnya. Hal ini tidak hanya dilakukan ketika hari libur saja tetapi hampir setiap hari.

Subjek 3 subjek masih terhitung 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.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap beberapa subjek diatas dapat disimpulkan bahwa kecanduan bermain *game online* dapat menyebabkan kurangnya kualitas tidur yang baik bagi beberapa anak sehingga membuat anak lebih mudah mengantuk ketika berada di sekolah, beberapa anak juga terlihat mengabaikan waktu makannya sehingga membuat anak lebih gampang jatuh sakit karena kurangnya nutrisi yang masuk dalam tubuh. Hal ini sejalan dengan aspek kesehatan yang dikemukakan oleh Carey, Delfabbro, dan King (2022) yang menyatakan bahwa anak yang kecanduan bermain *game online* cenderung menghabiskan waktunya untuk fokus terhadap misi yang sedang di jalankan di dalam *game* yang membuatnya melupakan waktu makan, kurangnya jam tidur, dan kurangnya aktivitas fisik sehingga cenderung memiliki daya tahan tubuh yang lemah.

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 seringkali 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 dikesokan 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 di sekolah 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 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. 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 yakni sama-sama memiliki daya konsentrasi yang mudah terganggu sehingga kemampuan untuk menyerap pelajaran yang disampaikan guru menjadi tidaklah maksimal.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap beberapa subjek diatas dapat disimpulkan bahwa kecanduan bermain *game online* dapat menyebabkan menurunnya performa akademik terhadap beberapa subjek. Hal ini sejalan dengan aspek akademis yang dikemukakan oleh Carey, Delfabbro, dan King (2022) yang menyatakan bahwa kecanduan dalam bermain *game online* dapat menurunkan daya konsentrasi anak ketika di sekolah sehingga kemampuan dalam menyerap ilmu ataupun materi yang diajarkan guru 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, umumnya kesulitan ketika harus bersosialisasi di dunia nyata. Sikap anti sosial, tidak memiliki keinginan untuk berbaur 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 lingkungan 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 teman bermain game onlinenya ternyata berada dari 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 jaran 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 bersosialisai 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 berdiam diri dirumah dan bermain *game online* ketika di siang hari.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap beberapa subjek diatas dapat disimpulkan bahwa kecanduan bermain *game online* dapat menyebabkan beberapa subjek yang memiliki interaksi sosial yang kurang. Hal ini sejalan dengan aspek akademis yang dikemukakan oleh Carey, Delfabbro, dan King (2022) yang menyatakan bermain *game online* dalam rentang waktu yang cukup lama dapat membuat anak kehilangan kontak dengan dunia nyata sehingga menyebabkan berkurangnya interaksi kepada lingkungan sekitar. Meskipun terdapat peningkatan sosialisasi secara *online* namun disaat yang bersamaan juga terjadi penurunan sosial di kehidupan nyata. Sikap anti sosial, tidak memiliki keinginan untuk berbaur dengan teman sebaya, keluarga ataupun masyarakat merupakan ciri-ciri yang ditunjukkan anak yang sudah kecanduan terhadap *game online*.

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* (Novrialdy, 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 dimainkan. 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 atau 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 membohongi 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 berjualan tersebut akan dikumpulkan entah 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.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap beberapa subjek diatas dapat disimpulkan bahwa kecanduan bermain *game online* dapat menyebabkan beberapa subjek memiliki keinginan yang tinggi untuk membeli item yang bagus dalam *game online* sehingga membuat beberapa subjek melakukan beberapa kebohongan terhadap orang tuanya. Hal ini sejalan dengan aspek akademis yang dikemukakan oleh Carey, Delfabbro, dan King (2022) yang menyatakan bahwa bermain *game online* terkadang membutuhkan biaya yang tidak sedikit. Adanya event-event kolaborasi yang menyajikan beberapa model ataupun efek khusus membuat pemainnya tergiur untuk melakukan pembelian dalam jumlah yang besar sekalipun. Anak-anak yang belum memiliki penghasilan sendiri dapat melakukan kebohongan terhadap orang tuanya bahkan pencurian terhadap orang tuanya sendiri pun kerap terjadi.

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 online*. Seperti halnya ke 6 subjek penelitian ini yang merupakan 3 anak Perempuan dan 3 anak laki-laki yang masing-masing memiliki tingkatam 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*.

Nyatanya faktor gender dalam kecanduan bermain *game online* tidaklah benar, seperti yang terlihat pada hasil penelitian

tersebut tidak hanya anak laki-laki saja yang dapat kecanduan bermain game online anak Perempuan pun dapat terjebak dalam asyiknya dunia game online yang kini semakin berkembang dengan pesat. Lumban dalam jurnal milik Irawan dan Siska (2021) menyatakan dimana gender dapat mempengaruhi seseorang menjadi kecanduan terhadap *game online* Beberapa penelitian terdahulu menyatakan bahwa anak laki-laki lebih mudah kecanduan terhadap *game online* dan menghabiskan banyak waktunya untuk berada di tempat-tempat yang menyediakan akses *game online* yang lebih banyak.

b. Kondisi Psikologis

Kondisi psikologis sendiri biasanya menimbulkan para pemain *game online* kerap membayangkan bahkan sampe memimpikan 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 bahwa 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 aitem gratis sebanyak banyaknya.

Hasil diatas sesuai dengan faktor yang dikemukakan Lumban dalam jurnal milik Irawan dan Siska (2021) yang menyatakan bahwa kondisi psikologis sendiri biasanya menimbulkan para pemain *game online* kerap membayangkan bahkan sampai memimpikan apa yang ada di *game* tersebut. Berbagai situasi dan karakter yang disajikan juga fantasi kejadian-kejadian yang ada pada *game* membuat pemainnya merasa tertarik untuk memainkannya kembali, terlebih lagi dengan adanya tantangan untuk bereksperimen yang sangat menyenangkan dalam *game* tersebut.

c. Jenis *Game Online*

Jenis *game online* juga menjadi salah satu penyebab terjadinya kecanduan bermain *game online*. Banyaknya jenis permainan dalam *game* akan membuat seseorang penarasan 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.

Sedangkan 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 Belajar

Motivasi belajar merupakan daya penggerak psikis dalam diri anak yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar, demi mencapai suatu tujuan dengan menciptakan kondisi sedemikian rupa (Syah, Wahyuningsih, dan Rachmahana, 2016) Untuk membentuk sebuah motivasi belajar akan dipengaruhi dari faktor keinginan untuk berhasil juga faktor dari luar dirinya sendiri seperti lingkungan dan suasana belajar (Sardiman, 2018)

a. Dorongan untuk mencapai sesuatu

Seseorang akan merasa terdorong untuk terus berjuang demi mewujudkan impian dan juga harapan-harapannya. Seperti penjelasan diatas subjek dalam penelitian ini juga memiliki berbagai perbedaan 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 antusias untuk belajar agar bisa memperbaiki nilainya.

Subjek 6 pun sama halnya dengan subjek lainnya, dimana subjek hanya akan belajar ketika pekan 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.

Rachmatia dan Khasanah (2019) menyatakan bahwa bahwa untuk membentuk sebuah motivasi belajar akan dipengaruhi dari faktor keinginan yang tumbuh dari dalam dirinya sendiri seperti keinginan untuk berhasil. Sedangkan hasil dari penelitian di atas menunjukkan bahwa hampir semua subjek kurang memiliki dorongan untuk mencapai sesuatu.

b. 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

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 untuk 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 dirumah 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 dituju.

Goleman, Hartel, Boyatzis, dan Mckee (2002) menyatakan bahwa deengan memiliki komitmen yang tinggi anak dapat memiliki kesadaran untuk terus belajar, mampu mengerjakan tugasnya, dan

mampu menyeimbangkan dirinya. Sedangkan pada hasil penelitian diatas menunjukkan beberapa subjek hanya mampu berkomitmen ketika sedang dalam masa pekan ujian saja, hal ini dikarenakan adanya pengawasan dari orang tua yang biasanya akan lebih ketat dari hari-hari biasa.

c. Inisiatif

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 indanya 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.

Goleman, Hartel, Boyatzis, dan Mckee (2002) menyatakan bahwa memunculkan inisiatif atau ide baru dapat menunjang keberhasilan serta kesuksesan anak dalam menyelesaikan rangkaian pendidikannya, sedangkan pada hasil penelitian terdapat beberapa subjek yang masih kurang mampu untuk memunculkan ide-ide kreatif atau inisiatif-insiatif untuk bertanya ketika ada sesuatu hal yang tidak dimengertinya pada beberapa pembeajaran.

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 mengkhianati 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 terlalu ditonjolkan.

Hasil penelitian diatas pada aspek optimis rata-rata subjek memiliki tingkat kepercayaan diri dan rasa optimis yang tinggi dalam kenaikan nilai akademiknya. Hal ini sejalan dengan aspek yang dikemukakan oleh Goleman, Hartel, Boyatzis, dan Mckee (2002) dimana 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.

4. Faktor-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.

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 perasaan dan emosinya dengan lebih maksimal saat sesi wawancara. Sehingga mendapatkan hasil wawancara yang kurang terarah pada indikator-indikator perilaku yang menggambarkan dampak kecanduan bermain *game online* terhadap motivasi belajar anak.

2. Hambatan

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