

## Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Teknik Komputer Jaringan SMK Negeri 1 Kendari

Sofyan Nurdin\*, Hasmira Said, Roni Amaludin  
Universitas Muhammadiyah Kendari, Kendari, Indonesia

\*Corresponding Author: [sofyan.nurdin16@umkendari.ac.id](mailto:sofyan.nurdin16@umkendari.ac.id)  
Dikirim: 02-32026; Direvisi: 05-04-2026; Diterima: 08-04-2026

**Abstrak:** Perkembangan teknologi digital telah meningkatkan penggunaan game online di kalangan pelajar, yang berpotensi memengaruhi motivasi belajar siswa. Motivasi belajar merupakan faktor penting dalam menentukan keberhasilan pendidikan sehingga perlu dikaji pengaruh game online terhadap motivasi belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa kelas X jurusan Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 1 Kendari. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif korelasional. Sampel penelitian berjumlah 71 siswa jurusan TKJ yang ditentukan menggunakan teknik sensus. Data dikumpulkan melalui kuesioner skala Likert dan dianalisis menggunakan regresi linear sederhana. Hasil analisis menunjukkan bahwa game online berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa dengan nilai signifikansi 0,000 kurang dari 0,05 dan koefisien determinasi sebesar 0,503. Hal ini berarti game online memberikan kontribusi sebesar 50,3% terhadap variasi motivasi belajar siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas bermain game online, maka motivasi belajar siswa cenderung menurun. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan serta pengelolaan waktu yang baik agar penggunaan game online tidak mengganggu aktivitas akademik. Penelitian ini menegaskan pentingnya peran sekolah dan orang tua dalam membimbing siswa memanfaatkan teknologi secara bijak. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji faktor lain yang memengaruhi motivasi belajar, seperti lingkungan keluarga, metode pembelajaran, dan kontrol diri, serta menggunakan pendekatan kualitatif atau eksperimen untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam.

**Kata Kunci:** game online; motivasi belajar; teknologi digital.

**Abstract:** The rapid development of digital technology has increased the use of online games among students, which may affect their learning motivation. Learning motivation is an essential factor in determining educational success; therefore, it is important to examine the influence of online games on students' motivation. This study aims to analyze the effect of online games on the learning motivation of tenth-grade students in the Computer and Network Engineering department at SMK Negeri 1 Kendari. This research employed a quantitative approach with a descriptive correlational method. The sample consisted of 71 students selected using a census technique. Data were collected through a Likert-scale questionnaire and analyzed using simple linear regression. The results indicate that online games have a significant effect on learning motivation, with a significance value of  $0.000 < 0.05$  and a coefficient of determination of 0.503, meaning that online games contribute 50.3% to the variance in students' learning motivation. These findings suggest that higher intensity of playing online games tends to decrease students' learning motivation. Therefore, proper supervision and time management are necessary to ensure that online gaming does not interfere with academic activities. This study also highlights the important role of schools and parents in guiding students to use technology wisely. Future research is recommended to explore other factors influencing learning motivation, such as family environment, teaching methods, and self-control, as well as to employ qualitative or experimental approaches for deeper insights.

**Keywords:** online games; learning motivation; digital technology.

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era digital saat ini berlangsung sangat pesat dan membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk di bidang pendidikan. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara individu memperoleh informasi, berinteraksi, serta memanfaatkan waktu luang (Utami, 2021). Salah satu produk teknologi yang berkembang pesat dan digemari oleh remaja adalah game online. Game online yang awalnya berfungsi sebagai sarana hiburan kini telah menjadi bagian dari gaya hidup generasi muda, khususnya pelajar, seiring dengan meningkatnya akses internet dan penggunaan perangkat *smartphone* yang semakin mudah dijangkau (Pratama et al., 2023). Di Indonesia, tingginya intensitas penggunaan internet di kalangan remaja menyebabkan aktivitas bermain game online semakin sulit dipisahkan dari kehidupan sehari-hari siswa. Remaja usia sekolah menengah merupakan kelompok yang paling rentan terhadap penggunaan game online secara berlebihan karena berada pada fase perkembangan psikologis yang ditandai dengan rasa ingin tahu yang tinggi, kebutuhan akan hiburan, serta keinginan untuk berinteraksi dan memperoleh pengakuan sosial (Pelawi, 2021). Kondisi tersebut memunculkan kekhawatiran akan dampak negatif game online terhadap aktivitas akademik siswa, terutama dalam hal motivasi belajar.

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran (Novitasari, 2023). Motivasi belajar berperan sebagai dorongan internal dan eksternal yang menumbuhkan semangat, ketekunan, serta keinginan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan mencapai tujuan belajar. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif, fokus, dan bertanggung jawab terhadap tugas-tugas akademik, sedangkan siswa dengan motivasi belajar rendah cenderung kurang bersemangat, mudah bosan, dan mengalami kesulitan dalam mencapai hasil belajar yang optimal (Umar et al., 2023). Seiring dengan meningkatnya intensitas bermain game online, waktu dan perhatian siswa terhadap kegiatan belajar berpotensi mengalami pengalihan. Waktu belajar yang seharusnya digunakan untuk membaca, mengerjakan tugas, atau mempersiapkan diri menghadapi pembelajaran sering kali tersita untuk bermain game online (Lestari et al., 2024). Apabila kondisi ini berlangsung secara terus-menerus tanpa adanya pengendalian diri, maka dapat menyebabkan penurunan motivasi belajar siswa serta melemahnya komitmen terhadap tanggung jawab akademik.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), khususnya jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), merupakan lingkungan pendidikan yang sangat erat kaitannya dengan pemanfaatan teknologi digital. Siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Kendari memiliki intensitas penggunaan perangkat teknologi yang tinggi, baik untuk keperluan pembelajaran maupun hiburan. Berdasarkan pengamatan awal, sebagian siswa memanfaatkan waktu luang, seperti jam istirahat, jam kosong, maupun waktu di luar jam sekolah, untuk bermain game online. Kebiasaan ini berpotensi memengaruhi konsentrasi, minat, serta motivasi belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah.



Hasil penelitian terdahulu menunjukkan adanya hubungan antara game online dan motivasi belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Sari (2025), menemukan bahwa game online berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas IV MIN 2 Kota Bengkulu, di mana semakin tinggi intensitas bermain game online maka motivasi belajar siswa cenderung menurun. Penelitian lain oleh Fariha (2022), juga menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan game online terhadap motivasi belajar siswa SMP Kristen 2 Salatiga, khususnya pada siswa yang menunjukkan kecenderungan kecanduan bermain game. Selanjutnya, (Marbun, 2022) mengungkapkan bahwa game online memiliki pengaruh negatif terhadap motivasi belajar siswa SMA Negeri 1 Sunggal, di mana peningkatan intensitas bermain game online berdampak pada penurunan motivasi belajar siswa.

Meskipun berbagai penelitian tersebut telah membuktikan adanya pengaruh game online terhadap motivasi belajar, sebagian besar penelitian masih berfokus pada jenjang SMP dan SMA serta belum secara spesifik meneliti siswa SMK, khususnya pada jurusan Teknik Komputer dan Jaringan. Selain itu, perbedaan karakteristik siswa dan lingkungan sekolah menyebabkan hasil penelitian sebelumnya belum tentu sepenuhnya mencerminkan kondisi siswa SMK Negeri 1 Kendari. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dengan memfokuskan kajian pada pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Kendari, yang memiliki karakteristik intensitas penggunaan teknologi lebih tinggi dibandingkan siswa pada jenjang pendidikan lainnya.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, penting untuk dilakukan penelitian mengenai pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa kelas X jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) di SMK Negeri 1 Kendari. Penelitian ini perlu dilakukan karena semakin meningkatnya intensitas penggunaan game online di kalangan siswa yang berpotensi mengganggu fokus, waktu belajar, serta menurunkan motivasi belajar apabila tidak dikelola dengan baik. Selain itu, masih terbatasnya data empiris yang secara khusus mengkaji kondisi siswa SMK, terutama pada jurusan berbasis teknologi, menjadikan penelitian ini penting untuk memberikan gambaran nyata di lapangan.

Keunikan penelitian ini terletak pada fokus kajian yang secara spesifik meneliti siswa SMK jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), yang memiliki karakteristik intensitas penggunaan teknologi digital lebih tinggi dibandingkan jenjang pendidikan lainnya, serta dilakukan pada konteks sekolah tertentu sehingga menghasilkan temuan yang lebih kontekstual dan relevan.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan, khususnya sebagai bahan pertimbangan bagi sekolah, guru, dan orang tua dalam mengarahkan penggunaan game online agar tetap seimbang sehingga tidak mengganggu motivasi belajar siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif korelasional. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian bertujuan untuk mengukur serta menganalisis pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa berdasarkan data numerik yang diperoleh dari responden (Fariha, 2022). Metode deskriptif korelasional digunakan untuk menggambarkan tingkat penggunaan game



online dan motivasi belajar siswa sekaligus mengetahui hubungan serta pengaruh antara kedua variabel tersebut. Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Kendari pada siswa kelas X jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X TKJ yang berjumlah 71 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sensus, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel, sehingga jumlah sampel sama dengan jumlah populasi penelitian.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu game online sebagai variabel independen (X) dan motivasi belajar sebagai variabel dependen (Y). Variabel game online diukur melalui beberapa indikator, yaitu frekuensi dan durasi bermain, pengalihan waktu belajar ke aktivitas game, kecenderungan kecanduan, serta dampaknya terhadap kesehatan, waktu, dan aktivitas sekolah. Sementara itu, motivasi belajar diukur melalui indikator dorongan dan kebutuhan belajar, ketekunan dalam belajar, minat dan perhatian terhadap pelajaran, keuletan dalam menghadapi kesulitan, serta keinginan untuk mencapai keberhasilan.

Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner yang disusun berdasarkan indikator masing-masing variabel. Indikator variabel game online meliputi frekuensi dan durasi bermain, pengalihan waktu belajar ke aktivitas game, kecenderungan kecanduan, serta dampak terhadap kesehatan, waktu, dan aktivitas sekolah. Sementara itu, indikator motivasi belajar meliputi dorongan dan kebutuhan belajar, ketekunan dalam belajar, minat dan perhatian terhadap pelajaran, keuletan dalam menghadapi kesulitan, serta keinginan untuk mencapai keberhasilan. Instrumen penelitian berbentuk pernyataan tertutup yang diukur menggunakan skala Likert lima tingkat, yaitu sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Penggunaan kuesioner bertujuan untuk memperoleh data secara objektif mengenai intensitas bermain game online dan tingkat motivasi belajar siswa. Sebelum digunakan, instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan kelayakan dalam mengukur variabel penelitian. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui kemampuan setiap item pernyataan dalam merepresentasikan variabel yang diteliti, sedangkan uji reliabilitas bertujuan untuk mengukur konsistensi instrumen apabila digunakan berulang kali pada kondisi yang sama (Zayrin et al., 2025).

Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik responden serta tingkat penggunaan game online dan motivasi belajar siswa melalui nilai rata-rata dan persentase. Sementara itu, analisis inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan regresi linear sederhana. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu diuji melalui uji asumsi klasik yang meliputi uji normalitas dan uji linearitas untuk memastikan bahwa data memenuhi persyaratan analisis regresi. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t pada tingkat signifikansi 0,05 untuk mengetahui apakah game online berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Seluruh proses analisis data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak statistik guna memperoleh hasil yang akurat dan objektif. Hasil analisis kemudian diinterpretasikan untuk menjawab tujuan penelitian serta menarik kesimpulan mengenai pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Kendari.



## HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengetahui pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa di SMK Negeri 1 Kendari, peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa kuesioner serta didukung oleh dokumentasi sebagai data pelengkap. Penelitian ini melibatkan sebanyak 71 siswa sebagai sampel yang dipilih menggunakan teknik sensus, sehingga seluruh populasi dijadikan sebagai responden penelitian. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan bantuan program Statistical Package for Social Sciences (SPSS). Analisis data dilakukan secara bertahap, diawali dengan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas, kemudian dilanjutkan dengan analisis regresi linear sederhana untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel game online terhadap motivasi belajar siswa. Hasil pengolahan data selanjutnya disajikan dalam bentuk tabel dan diinterpretasikan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai hubungan antar variabel dalam penelitian ini. Sebelum data dianalisis lebih lanjut, perlu dilakukan uji prasyarat analisis untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi dasar dalam penelitian kuantitatif. Pemenuhan asumsi ini sangat penting agar hasil pengujian hipotesis memiliki tingkat keakuratan yang tinggi.

Salah satu uji prasyarat yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas. Uji ini bertujuan untuk mengidentifikasi apakah data variabel game online dan motivasi belajar berdistribusi normal. Hasil uji normalitas data pada variabel game online dan motivasi belajar dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

**Tabel 1.** Uji Normalitas Data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
Test Statistic	0.073	0.093
Asymp. Sig. (2-tailed)	0.200c,d	0.200c,d

Berdasarkan Tabel 1, diperoleh nilai signifikansi (Asymp. Sig.) sebesar 0,200 pada variabel game online dan motivasi belajar. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Dengan demikian, data telah memenuhi asumsi normalitas sehingga analisis dapat dilanjutkan ke tahap pengujian hipotesis menggunakan regresi linear sederhana.

Setelah dilakukan analisis regresi, langkah berikutnya adalah menilai kekuatan hubungan dan besarnya kontribusi variabel game online terhadap motivasi belajar siswa. Untuk itu digunakan analisis koefisien determinasi (R Square). Hasil analisis koefisien determinasi dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

**Table 2.** Koefisien Determinasi (R)

Model Summary <sup>b</sup>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0.709a	0.503	0.495	2.893

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh nilai R Square sebesar 0,503. Hal ini menunjukkan bahwa sebesar 50,3% variasi motivasi belajar dapat dijelaskan oleh variabel game online, sedangkan sisanya 49,7% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini, seperti lingkungan keluarga, metode pembelajaran, maupun faktor internal siswa. Nilai tersebut menunjukkan bahwa pengaruh game online terhadap motivasi belajar berada dalam kategori cukup kuat.

Secara teoritis, koefisien determinasi (R Square) menunjukkan besarnya kontribusi variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen. Menurut



Hasibuan et al. (2023), semakin besar nilai R Square maka semakin kuat kemampuan model regresi dalam menjelaskan variasi variabel terikat. Oleh karena itu, hasil ini menunjukkan bahwa game online memiliki kontribusi yang cukup berarti terhadap motivasi belajar siswa

Selanjutnya, untuk mengetahui signifikansi pengaruh variabel game online terhadap motivasi belajar siswa secara parsial, dilakukan uji t. Hasil uji t disajikan pada tabel 3 berikut.

**Tabel 3. Uji T**

Coefficientsa						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	86.616	3.188		27.171	0.000
	Game Online	-0.411	0.049	-0.709	-8.349	0.000

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh nilai t hitung sebesar -8,349 dengan tingkat signifikansi 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa variabel game online berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Nilai koefisien regresi yang bernilai negatif menunjukkan bahwa hubungan antara game online dan motivasi belajar bersifat berlawanan arah. Artinya, semakin tinggi intensitas bermain game online, maka motivasi belajar siswa cenderung menurun. Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa dapat diterima.

Setelah diketahui bahwa variabel game online berpengaruh secara parsial terhadap motivasi belajar siswa, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji F. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah model regresi yang digunakan dalam penelitian ini layak serta mampu menjelaskan pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa secara keseluruhan. Hasil uji F dapat dilihat pada Tabel 4 berikut.

**Tabel 4. Uji F**

ANOVAa						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	583.631	1	583.631	69.713	0.000b
	Residual	577.665	69	8.372		
	Total	1161.296	70			

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh nilai F hitung sebesar 69,713 dengan signifikansi 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka model regresi dalam penelitian ini dinyatakan layak digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa variabel game online secara statistik memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa dan dapat digunakan sebagai prediktor dalam model penelitian.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa kelas X jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) di SMK Negeri 1 Kendari. Hasil analisis menunjukkan bahwa game online berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa dengan arah hubungan negatif. Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi intensitas siswa dalam bermain game online,



maka kecenderungan motivasi belajar siswa akan semakin menurun. Hal ini sejalan dengan teori motivasi yang menyatakan bahwa perilaku belajar dipengaruhi oleh dorongan internal dan eksternal yang mengarahkan aktivitas setiap individu (Cahyono et al., 2022).

Secara teoritis, motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak dalam diri individu yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin keberlangsungan aktivitas belajar, serta memberikan arah pada kegiatan tersebut sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Menurut Suharni (2021), motivasi berperan penting dalam menentukan keberhasilan belajar karena siswa yang termotivasi akan lebih tekun, ulet dalam menghadapi kesulitan, serta memiliki keinginan kuat untuk berprestasi. Hal ini diperkuat oleh Umar et al. (2023), yang menyatakan bahwa motivasi belajar memiliki hubungan positif dengan prestasi akademik siswa. Sebaliknya, rendahnya motivasi dapat menyebabkan siswa kurang fokus, mudah terdistraksi, serta tidak optimal dalam mengikuti proses pembelajaran.

Di sisi lain, penggunaan game online yang berlebihan dapat menyebabkan siswa mengalami pengalihan perhatian dari aktivitas akademik ke aktivitas hiburan. Hal ini dapat dijelaskan melalui teori behavioral menyatakan bahwa individu cenderung mengulang aktivitas yang memberikan kesenangan atau reward (Wahjono, 2022). Game online dirancang dengan sistem penghargaan, tantangan, serta interaksi sosial yang mampu menimbulkan rasa senang sehingga mendorong pemain untuk terus bermain. Akibatnya, siswa lebih tertarik untuk menghabiskan waktu bermain dibandingkan belajar, terutama ketika kemampuan kontrol diri masih rendah (Izzah et al., 2024). Temuan ini didukung oleh penelitian Bani et al. (2025), yang menyatakan bahwa peningkatan intensitas bermain game online dapat mengalihkan waktu belajar siswa dan menurunkan keterlibatan dalam aktivitas akademik.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya. Larasati et al. (2023), yang menyatakan bahwa intensitas bermain game online memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa, dimana semakin tinggi durasi bermain maka motivasi belajar cenderung menurun. Penelitian Irma (2024), juga menunjukkan bahwa kecanduan game online berkontribusi terhadap rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, Meldawati (2022), menyimpulkan bahwa frekuensi bermain game yang tinggi dapat mengurangi waktu belajar dan menurunkan konsentrasi siswa. Konsistensi temuan ini menunjukkan bahwa game online merupakan salah satu faktor eksternal yang berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Namun demikian, game online tidak selalu memberikan dampak negatif. Dalam perspektif tertentu, game dapat berfungsi sebagai sarana hiburan yang membantu mengurangi kejenuhan belajar (Hamzah et al., 2021). Bahkan, beberapa penelitian menunjukkan bahwa game edukatif dapat melatih kemampuan berpikir strategis dan pemecahan masalah. Dampak negatif umumnya muncul ketika siswa tidak mampu mengatur waktu bermain secara proporsional sehingga mengganggu kewajiban akademiknya.

Pada konteks siswa SMK, khususnya jurusan Teknik Komputer dan Jaringan, kedekatan dengan teknologi menjadi faktor yang turut memperbesar peluang siswa untuk mengakses game online. Hakim et al. (2024), menyatakan bahwa kemudahan akses teknologi digital meningkatkan intensitas penggunaan perangkat, baik untuk tujuan akademik maupun hiburan. Kondisi ini menuntut siswa memiliki kemampuan



manajemen waktu dan kontrol diri yang baik. Sarah (2024), juga menegaskan bahwa motivasi belajar tidak hanya di pengaruhi oleh faktor internal, tetapi juga oleh faktor external seperti lingkungan digital dan penggunaan teknologi.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan perlunya peran aktif berbagai pihak dalam mengarahkan penggunaan game online secara bijak. Sekolah dapat memberikan edukasi mengenai manajemen waktu dan literasi digital yang menurut Dewi, (2025), merupakan keterampilan penting di era digital. Guru diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Andini et al., 2024). Selain itu, peran orang tua juga perlu melakukan pengawasan terhadap aktivitas bermain anak agar tidak berlebihan dan tetap memprioritaskan pendidikan. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa game online merupakan salah satu faktor eksternal yang berpengaruh terhadap motivasi belajar, sebagaimana didukung oleh berbagai teori dan hasil penelitian terdahulu. Oleh karena itu, diperlukan keseimbangan antara aktivitas hiburan dan tanggung jawab akademik agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa game online berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas X jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) di SMK Negeri 1 Kendari. Hubungan yang bersifat negatif mengindikasikan bahwa peningkatan intensitas bermain game online cenderung diikuti oleh penurunan motivasi belajar siswa. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan teknologi digital, khususnya game online, dapat menjadi faktor eksternal yang memengaruhi kualitas keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya pengawasan serta pengelolaan waktu yang baik dalam penggunaan game online agar tidak mengganggu aktivitas akademik. Oleh karena itu, diperlukan peran aktif dari sekolah, guru, dan orang tua dalam membimbing siswa untuk memanfaatkan teknologi secara bijak sehingga motivasi belajar tetap terjaga.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada SMK Negeri 1 Kendari yang telah memberikan izin serta kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian, serta kepada siswa kelas X jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) yang telah bersedia menjadi responden. Terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Kendari yang telah mendukung pelaksanaan penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andini, M., Ramdhani, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Peran Guru dalam Menciptakan Proses Belajar yang Menyenangkan. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2298–2305.
- Bani, B., Maulida, R., & Puspitasari, T. (2025). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Akademik Anak Dengan Metode Kualitatif. *Jurnal Teknik Informatika STMIK Antar Bangsa*, 11(2), 1–6.



- Cahyono, D. D., Hamda, M. K., & Prahastiwi, E. D. (2022). Pimikiran abraham maslow tentang motivasi dalam belajar. *TAJDID: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 6(1), 37–48.
- Dewi, A. C. (2025). Pendekatan pembelajaran mendalam untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan menulis di era digital. *Journal of Humanities, Social Sciences, and Education*, 1(8), 1–12.
- Fariha, A. N. (2022). *Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik MI Ta'allamul Huda*. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Hakim, A. N., & Yulia, L. (2024). Dampak teknologi digital terhadap pendidikan saat ini. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(1), 145–163.
- Hamzah, A. N., & Widodo, D. W. (2021). Game Edukasi Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung dengan Metode Naïve Bayes. *Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi)*, 5(3), 7–14.
- Hasibuan, N., & Washliyah, U. Al. (2023). *Expensive | Jurnal Akuntansi Online ISSN : 2829 - 4907 Print ISSN : 2829 - 5609 Pengaruh Perubahan Lingkungan Terhadap Kinerja Karyawan Pada Bank Syariah Indonesia*. 2(1), 136–148.
- Irma, I. (2024). *Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penurunan Motivasi Belajar Dan Kualitas Tidur Pada Siswa Sma Negeri 9 Palu*. Universitas Widya Nusantara.
- Izzah, F. U., Sari, T. M., Saputra, I. W., & Afandi, M. (2024). Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Research And Development Student*, 2(2), 171–179.
- Larasati, E. D., Kanzunudin, M., & Pratiwi, I. A. (2023). Dampak Intensitas Bermain Online Game Terhadap Motivasi Belajar dan Perilaku Sosial Anak. *Indonesian Journal of Education and Social Sciences*, 2(2), 112–123.
- Lestari, S. S., Setiawan, D., & Sidoretno, W. M. (2024). Peningkatan Kapasitas Berkomunikasi untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Anak Akibat Kecanduan Game Online. *Massa APJIKI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 33–40.
- Marbun, L. H. E. (2022). *Pengaruh Intensi Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Sunggal*.
- Meldawati, M. S. (2022). *Pengaruh Frekuensi Bermain Game Online Terhadap Motivasi Dan Kebiasaan Belajar Biologi Pada Siswa Sma*. UIN RADEN INTAN LAMPUNG.
- Novitasari, A. T. (2023). Motivasi Belajar sebagai Faktor Intrinsik Peserta Didik dalam Pencapaian Hasil Belajar. *Journal on Education*, 5(2), 5110–5118.
- Pelawi, S. (2021). Pengaruh game online terhadap psikologi remaja. *SESAWI: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 3(1), 87–101.



- Pratama, T. A., & Nugroho, H. (2023). Games, Speed Effect dan Dampaknya terhadap Manusia: Dromologi dalam Perkembangan Game Online Mobile MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). *Jurnal Kawistara*, 13(3), 402–419.
- Sarah, S. (2024). Analisis metode pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa menengah pertama kelas IX SMP Muhammadiyah 22 Pamulang. *SEMNASFIP*.
- Sari, T. (2025). *Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MIN 2 Kota Bengkulu*. UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
- Suharni, S. (2021). Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 172–184.
- Umar, A. F. F., Yusuf, A., Amini, A. R., & Alhadi, A. (2023). Pengaruh motivasi belajar terhadap peningkatan prestasi akademik siswa: The Influence of Learning Motivation on Increasing Student Academic Achievement. *Wacana: Jurnal Bahasa, Seni, Dan Pengajaran*, 7(2), 121–133.
- Utami, A. H. (2021). Media baru dan anak muda: perubahan bentuk media dalam interaksi keluarga. *Jurnal Perpustakaan Universitas Airlangga*, 11(1), 8–18.
- Wahjono, S. I. (2022). *Perilaku Individual*. Bahan Ajar Perilaku Organisasi.
- Zayrin, A. A., Nopus, H., Maizia, K. K., Marsela, S., Hidayatullah, R., & Harmonedi, H. (2025). Analisis Instrumen Penelitian Pendidikan (Uji Validitas Dan Relibilitas Instrumen Penelitian). *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(2), 780–789.

