

Outline Journal of Education

Journal homepage: <http://outlinepublisher.com/index.php/OJE/index>

Research Article

The Influence of Online Games on Students' Learning Motivation

(Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa)

Olivia Kristin Lumban Gaol^{1*}, Larissa Saragih², Cindy Lumban Toruan³, Vania Ailsa⁴, Lisbet Saulintia⁵

¹Universitas Negeri Medan, Indonesia

*Correspondence: oliviakristinlumbangaol@gmail.com

Keyword:

Online Games,
Learning Motivation,
University Students,
Digital Behavior,
Academic
Performance.

Abstract

This research aims to determine the effect of online games on students' learning motivation at Medan State University. The study employed a quantitative approach using survey methods with 32 respondents from the Faculty of Sports Science. Data were collected through Likert-scale questionnaires measuring online gaming intensity and learning motivation. The data were analyzed using descriptive statistics and simple linear regression. The results showed that online gaming has a significant negative effect on learning motivation. Students who spend more than three hours daily on online games tend to have lower motivation, decreased focus, and reduced academic discipline. Therefore, online gaming behavior must be controlled so that it remains recreational rather than disruptive to academic performance.

Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia, baik dari segi intelektual, sikap, maupun keterampilan. Salah satu faktor utama dalam keberhasilan pendidikan adalah motivasi belajar, karena tanpa adanya dorongan atau motivasi, mahasiswa akan sulit mencapai prestasi yang optimal. Motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak dalam diri mahasiswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar, serta memberikan arah terhadap aktivitas belajar sehingga tujuan yang diinginkan dapat tercapai. Dengan demikian, motivasi belajar tidak hanya berfungsi sebagai pendorong, tetapi juga sebagai pengendali perilaku belajar mahasiswa.

Perkembangan teknologi di era digital saat ini telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Teknologi yang awalnya diharapkan dapat menunjang proses pembelajaran, justru menghadirkan tantangan baru bagi mahasiswa. Salah satu bentuk hiburan digital yang paling diminati di kalangan mahasiswa adalah game online. Game online merupakan permainan berbasis jaringan internet yang memungkinkan pemain berinteraksi secara daring dengan pemain lain di berbagai tempat. Permainan ini berkembang pesat dengan tampilan grafis yang menarik, alur cerita yang menantang, serta variasi jenis permainan seperti strategi, petualangan, dan perang yang membuat pemain semakin tertarik untuk bermain.

Fenomena meningkatnya penggunaan game online di kalangan mahasiswa tidak hanya berdampak pada pola hiburan, tetapi juga pada perilaku dan motivasi belajar. Game online yang awalnya bersifat rekreatif kini menjadi aktivitas adiktif bagi sebagian mahasiswa. Banyak dari mereka yang menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain, bahkan hingga larut malam, sehingga berdampak pada kurangnya waktu belajar, menurunnya konsentrasi, serta rendahnya prestasi akademik. Dalam konteks sosial, mahasiswa yang terlalu sering bermain game online cenderung menjadi individualistis dan kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Kondisi ini menimbulkan kekhawatiran akan berkurangnya motivasi belajar yang seharusnya menjadi pendorong utama dalam pencapaian akademik.

Paradigma teknologi sebenarnya diharapkan mampu meningkatkan efektivitas belajar mahasiswa melalui berbagai inovasi digital. Namun, kenyataannya justru banyak mahasiswa yang mengalami penurunan motivasi belajar akibat kecanduan game online. Mereka sering kali menunda tugas kuliah, kehilangan fokus dalam perkuliahan, dan mengurangi partisipasi dalam kegiatan akademik karena terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain. Fenomena ini menjadi masalah yang perlu dikaji lebih dalam, terutama di lingkungan perguruan tinggi. Berdasarkan fenomena tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis sejauh mana pengaruh game online terhadap motivasi belajar mahasiswa Universitas Negeri Medan. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran empiris mengenai hubungan antara kebiasaan bermain game online dengan tingkat motivasi belajar mahasiswa, serta menjadi bahan pertimbangan bagi pihak kampus dalam memberikan pembinaan dan pengawasan terhadap penggunaan teknologi digital di kalangan mahasiswa.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh game online terhadap motivasi belajar mahasiswa. Penelitian dilaksanakan di Universitas Negeri Medan (UNIMED), tepatnya pada Fakultas Ilmu Keolahragaan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa program studi Ilmu Keolahragaan yang terdaftar pada tahun akademik berjalan. Dari populasi tersebut, peneliti mengambil sampel sebanyak 32 responden yang dipilih dengan teknik *purposive sampling*, yaitu dengan mempertimbangkan kriteria mahasiswa yang aktif mengikuti perkuliahan serta diketahui memiliki kebiasaan bermain game online.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket tertutup yang disusun berdasarkan indikator dari dua variabel penelitian, yaitu variabel X (intensitas bermain game online) dan variabel Y (motivasi belajar mahasiswa). Instrumen penelitian ini berbentuk skala Likert dengan lima alternatif jawaban mulai dari “sangat setuju” hingga “sangat tidak setuju”. Untuk mendukung keakuratan data, peneliti juga melakukan observasi sederhana terhadap kebiasaan mahasiswa dalam mengatur waktu belajar dan bermain game online, serta wawancara singkat dengan beberapa responden guna memperkuat hasil data kuantitatif yang diperoleh melalui angket.

Data yang telah dikumpulkan selanjutnya dianalisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan kecenderungan umum responden berdasarkan rata-rata, persentase, serta distribusi jawaban terkait intensitas bermain game online dan tingkat motivasi belajar. Sementara itu, analisis inferensial dilakukan dengan menggunakan uji regresi linier sederhana melalui bantuan perangkat lunak SPSS versi terbaru. Uji ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana variabel game online (X) berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa (Y). Hasil dari uji hipotesis kemudian diinterpretasikan untuk menjawab rumusan masalah serta mencapai tujuan penelitian yang telah ditetapkan.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh game online terhadap motivasi belajar mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Medan. Data diperoleh melalui penyebaran angket kepada 32 mahasiswa yang berisi 20 pernyataan mengenai intensitas bermain game online dan dampaknya

terhadap motivasi belajar. Hasil pengolahan data menunjukkan nilai rata-rata jawaban responden berada pada kisaran 2,3 hingga 3,4 dalam skala Likert 1–5, yang menunjukkan bahwa pengaruh game online terhadap motivasi belajar berada pada kategori sedang–cenderung negatif.

Berikut uraian hasil dan pembahasan berdasarkan setiap item pernyataan:

1. “Saya bermain game online dalam seminggu lebih dari 3 kali” (rata-rata 2,3)
Hasil menunjukkan sebagian responden bermain game online dengan frekuensi cukup tinggi. Nilai 2,3 mengindikasikan bahwa kebiasaan bermain sudah menjadi rutinitas, meskipun tidak setiap hari. Frekuensi ini menandakan tingkat keterlibatan mahasiswa yang cukup tinggi terhadap game online.
2. “Main game online pernah membuat waktu belajar saya terganggu” (rata-rata 3,0)
Sebagian besar responden menyatakan bahwa aktivitas bermain game mengganggu waktu belajar. Nilai ini menggambarkan bahwa game online memiliki potensi besar menurunkan manajemen waktu belajar mahasiswa.
3. “Setelah bermain game online, saya merasa lebih semangat belajar” (rata-rata 2,4)
Rata-rata skor yang rendah menunjukkan bahwa hanya sedikit mahasiswa yang merasa semangat belajarnya meningkat setelah bermain game. Artinya, efek positif dari game online terhadap motivasi belajar relatif kecil.
4. “Pengaruh main game online terhadap konsentrasi saat belajar cukup besar” (rata-rata 3,4)
Skor ini merupakan salah satu yang tertinggi dalam kuisioner. Artinya, sebagian besar mahasiswa mengakui bahwa konsentrasi belajar mereka sering terganggu akibat bermain game online, terutama ketika bermain dilakukan dalam waktu lama atau menjelang waktu belajar.
5. “Main game online sering membuat saya lupa waktu dan lalai dari kegiatan belajar” (rata-rata 3,0)
Nilai ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa intensitas bermain game online menyebabkan mahasiswa kehilangan kendali terhadap waktu belajar. Hal ini menunjukkan adanya gejala perilaku adiktif.
6. “Main game online pernah membuat saya merasa lebih santai dan tidak stres sebelum belajar” (rata-rata 3,0)
Beberapa mahasiswa merasakan manfaat relaksasi setelah bermain game online. Meskipun demikian, efek positif ini bersifat sementara dan tidak berkontribusi signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar.
7. “Saat belajar, saya sering tergoda buat main game online” (rata-rata 3,0)
Skor ini menunjukkan bahwa dorongan untuk bermain game online cukup kuat bahkan di tengah aktivitas akademik. Hal ini menggambarkan lemahnya kontrol diri mahasiswa dalam memisahkan waktu belajar dan waktu bermain.
8. “Main game online membuat saya merasa lebih kompetitif dan itu memotivasi saya belajar” (rata-rata 2,4)
Responden menunjukkan bahwa sifat kompetitif dalam game tidak selalu berimplikasi pada motivasi belajar yang positif. Artinya, kompetisi dalam konteks game belum tentu diterjemahkan menjadi semangat akademik.
9. “Saya pernah merasa harus menyelesaikan tugas terlebih dulu agar bisa main game lagi” (rata-rata 4,0)
Pernyataan ini memiliki skor tertinggi, menunjukkan adanya sebagian mahasiswa yang memiliki kontrol diri cukup baik. Mereka menjadikan bermain game sebagai bentuk penghargaan setelah menyelesaikan tugas, bukan sebagai pengganti aktivitas belajar.
10. “Saya pernah mengorbankan waktu belajar demi main game online” (rata-rata 2,3)
Nilai ini mengindikasikan bahwa sebagian mahasiswa pernah mengorbankan waktu belajar untuk bermain game, meskipun tidak dilakukan secara terus-menerus. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh negatif terhadap disiplin belajar.
11. “Pengaruh main game online terhadap nilai dan prestasi saya di kuliah cukup signifikan” (rata-rata 3,0)
Respon ini menegaskan bahwa sebagian mahasiswa merasa nilai akademiknya menurun akibat intensitas bermain game. Dampak ini memperlihatkan hubungan negatif antara kebiasaan bermain dan hasil belajar.
12. “Main game online membantu saya belajar keterampilan tertentu yang berguna buat studi saya” (rata-rata 3,0)
Nilai ini menunjukkan adanya dampak positif yang terbatas. Sebagian kecil mahasiswa menganggap game online dapat melatih keterampilan seperti strategi, konsentrasi, atau kemampuan berpikir cepat, meskipun tidak secara langsung meningkatkan prestasi akademik.
13. “Main game online pernah bikin saya nggak malas belajar” (rata-rata 3,0)
Beberapa mahasiswa merasa bahwa bermain game dapat menambah energi atau suasana hati yang positif. Namun, efek ini tidak bersifat jangka panjang dan tidak berpengaruh signifikan terhadap kebiasaan belajar secara keseluruhan.
14. “Pengaruh main game online terhadap semangat belajar dari dalam diri cukup besar” (rata-rata 3,0)
Rata-rata skor menunjukkan bahwa game online memiliki pengaruh sedang terhadap motivasi intrinsik

mahasiswa. Dalam beberapa kasus, mahasiswa merasa lebih bersemangat setelah bermain, tetapi hanya sementara.

15. “Main game online bikin keinginan saya untuk belajar secara mandiri berkurang” (rata-rata 3,2) Skor ini menandakan bahwa game online cenderung mengurangi dorongan belajar mandiri mahasiswa. Ketergantungan terhadap hiburan digital menyebabkan penurunan inisiatif dalam kegiatan akademik.
16. “Main game online bikin saya merasa lebih percaya diri dalam bidang akademik” (rata-rata 2,3) Nilai yang rendah menunjukkan bahwa bermain game tidak secara signifikan meningkatkan kepercayaan diri dalam bidang akademik. Kepercayaan diri yang timbul lebih bersifat sosial daripada akademik.
1. “Main game online membuat saya makin semangat untuk mencapai target akademik” (rata-rata 3,0) Sebagian mahasiswa merasa motivasinya meningkat setelah bermain game, namun hasil ini masih tergolong moderat dan tidak menunjukkan pengaruh positif yang kuat terhadap pencapaian akademik.
2. “Pengaruh main game online terhadap disiplin waktu belajar saya cukup besar” (rata-rata 3,2) Skor ini mengindikasikan bahwa kedisiplinan belajar mahasiswa sering terganggu akibat durasi bermain game yang berlebihan. Mahasiswa kerap menunda waktu belajar karena lebih fokus pada permainan.
3. “Main game online memengaruhi semangat belajar saya secara keseluruhan” (rata-rata 3,0) Sebagian besar responden menyatakan bahwa game online memiliki dampak nyata terhadap motivasi belajar, baik dalam bentuk peningkatan sementara maupun penurunan semangat jangka panjang.
4. “Secara keseluruhan, pengaruh main game online terhadap motivasi belajar saya positif” (rata-rata 3,0) Nilai rata-rata yang berada di titik tengah menunjukkan persepsi yang beragam. Sebagian mahasiswa menilai game online dapat memberikan hiburan dan motivasi, tetapi sebagian besar menganggap dampaknya negatif terhadap konsentrasi dan produktivitas belajar.

Secara umum, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh game online terhadap motivasi belajar mahasiswa bersifat negatif dengan intensitas sedang. Game online memberikan hiburan dan rasa kompetitif, tetapi juga menyebabkan penurunan fokus, disiplin, dan waktu belajar yang produktif. Hasil ini konsisten dengan penelitian terdahulu oleh Wijaya (2020) serta Sari dan Putra (2021) yang menemukan bahwa mahasiswa yang bermain game online lebih dari tiga jam per hari mengalami penurunan motivasi intrinsik dan prestasi akademik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa game online memberikan dampak ambivalen, yaitu positif bila dimainkan secara terkontrol, tetapi berpotensi menurunkan motivasi belajar bila dilakukan secara berlebihan

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh game online terhadap motivasi belajar mahasiswa Universitas Negeri Medan, dapat disimpulkan bahwa game online memiliki pengaruh negatif terhadap motivasi belajar mahasiswa. Semakin tinggi intensitas bermain game online, semakin rendah tingkat motivasi belajar yang dimiliki oleh mahasiswa. Hasil ini diperkuat oleh data yang menunjukkan bahwa sebagian besar responden menghabiskan lebih dari dua jam per hari untuk bermain game online, dan kelompok tersebut memiliki rata-rata skor motivasi belajar yang lebih rendah dibandingkan dengan mahasiswa yang bermain kurang dari satu jam setiap harinya. Fenomena ini mengindikasikan bahwa kebiasaan bermain game online secara berlebihan dapat mengalihkan fokus dan mengurangi dorongan mahasiswa untuk belajar. Mahasiswa yang mengalami kecanduan game online cenderung kehilangan semangat belajar, menunda tugas, kurang disiplin dalam mengikuti perkuliahan, serta mengalami penurunan prestasi akademik. Hal ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa dorongan internal dan eksternal sangat memengaruhi perilaku belajar individu. Ketika dorongan tersebut melemah akibat adanya gangguan eksternal seperti kecanduan game, maka semangat dan fokus belajar mahasiswa juga akan menurun. Selain berdampak pada aspek kognitif, kebiasaan bermain game online yang berlebihan juga berimplikasi pada aspek sosial dan psikologis mahasiswa. Individu yang terlalu sering bermain game online cenderung bersifat individualistis, mengurangi interaksi sosial, dan lebih banyak menghabiskan waktu di dunia maya. Kondisi ini dapat memperburuk kualitas hubungan sosial dan keseimbangan hidup mahasiswa. Oleh karena itu, penting bagi mahasiswa untuk mampu mengendalikan waktu bermain game agar tidak mengganggu kegiatan akademik dan interaksi sosial di dunia nyata. Dari hasil penelitian ini dapat pula dipahami bahwa teknologi digital, termasuk game online, sebenarnya dapat memberikan manfaat positif jika digunakan dengan bijak. Game online dapat menjadi sarana hiburan dan relaksasi yang efektif setelah menjalani aktivitas akademik yang padat. Namun, ketika intensitas penggunaannya tidak terkontrol, game online justru menjadi faktor penghambat motivasi belajar dan perkembangan akademik mahasiswa. Dengan demikian, keseimbangan antara penggunaan teknologi untuk hiburan dan tanggung jawab akademik perlu dijaga dengan baik. Sebagai tindak lanjut dari

hasil penelitian ini, disarankan kepada mahasiswa agar mampu mengatur waktu belajar dan waktu bermain dengan disiplin. Pihak kampus juga diharapkan dapat memberikan pembinaan serta edukasi mengenai manajemen waktu dan penggunaan teknologi yang sehat di lingkungan akademik. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat memperluas variabel dengan menambahkan faktor lain seperti lingkungan belajar, dukungan keluarga, atau tekanan akademik untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar mahasiswa di era digital saat ini.

Daftar Pustaka

- APJII. (2022). Laporan Survei Internet APJII 2022. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. <https://apjii.or.id>
- Handayani, S. (2021). Peran lingkungan belajar kampus dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Tinggi Indonesia*, 6(1), 55–64.
- Putra, A., & Rachmawati, N. (2021). Hubungan intensitas bermain game online dengan motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 9(1), 12–21.
- Rahmawati, L. (2021). Game online sebagai media edukatif: Studi pengaruh pada motivasi dan kreativitas mahasiswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(3), 101–110.
- Sari, N., & Putra, A. (2021). Intensitas bermain game online dan dampaknya terhadap motivasi intrinsik mahasiswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 9(1), 45–56.