

## Pendampingan Mahasiswa Dalam Mengidentifikasi Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 5 Panji

Yesi Puspitasari<sup>1\*</sup>, Rahmat Shofan Razaki<sup>2</sup>, Ulfatul Hasanah<sup>3</sup>, Ayu Faizatul Mabrurah<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup> STKIP PGRI Situbondo/STKIP PGRI Situbondo, Situbondo  
Email: [yesipuspita31@gmail.com](mailto:yesipuspita31@gmail.com)<sup>1\*</sup>

### Abstrak

*Pengabdian ini bertujuan mengetahui dampak bermain game online terhadap motivasi belajar siswa SMP Negeri 5 Panji melalui pengamatan langsung ke lokasi sekolah dan pengisian angket oleh siswa. Subjek pengabdian berjumlah 17 siswa diberikan angket berisi 10 item pernyataan dengan skor maksimum 40. Hasil observasi awal menunjukkan adanya perilaku kurang disiplin ada dua siswa yang datang terlambat serta beberapa siswa di dalam kelas berbicara dengan temannya saat pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Hasil angket menunjukkan bahwa 52,94% siswa berada pada kategori Tidak Setuju, berarti siswa SMP Negeri 5 Panji tidak merasakan dampak signifikan dari game online terhadap motivasi belajar. Namun, 47,06% siswa berada pada kategori Cukup, Setuju, dan Sangat Setuju, yang mengindikasikan adanya kecenderungan kendala dalam motivasi belajar pada sejumlah siswa. Temuan oleh tim pengabdian yang berkolaborasi dengan mahasiswa program studi pendidikan matematika menunjukkan bahwa meskipun mayoritas siswa tidak terdampak, terdapat kelompok tertentu yang berisiko mengalami penurunan motivasi dan fokus akibat intensitas bermain game online. Oleh sebab itu, pengawasan penggunaan game online dan penguatan motivasi belajar oleh pendidikan perlu dilakukan untuk menjaga kualitas pembelajaran yang berlangsung di kelas.*

**Keywords:** *Bermain game online, Motivasi belajar siswa, SMP Negeri 5 Panji*

### PENDAHULUAN

Pendidikan sangatlah penting bagi anak-anak bangsa. Melalui pendidikan, generasi muda dapat mengembangkan potensi pada dirinya dan siap menghadapi tantangan global. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer ilmu pengetahuan, tetapi sebagai proses pembentukan karakter (Gustiara et al., 2024). Pendidikan merupakan usaha pendidik untuk mengubah tingkah laku seseorang atau kelompok melalui pengajaran dan pelatihan (Hidayat & Abdillah, 201). Melalui proses pendidikan, mereka akan mencapai setiap tangga keberhasilan, karena dibekali ilmu pengetahuan yang mengembangkan dan menemukan potensi diri dengan menyesuaikan perkembangan zaman.

Dalam proses belajar-mengajar, peran guru sangat penting untuk mengantarkan siswa menuju keberhasilan. Guru berperan membimbing siswa menemukan gaya belajar yang efektif dengan menyesuaikan kemampuan masing-masing di proses pembelajaran yang bermakna (Oktifa, 2021). Melalui interaksi belajar bermakna, siswa tidak hanya memperoleh ilmu pengetahuan saja, tetapi juga mengalami perubahan pola berpikir, bersikap, dan bertindak. Pembelajaran bermakna memungkinkan siswa menghubungkan pengetahuan lama dengan pengetahuan baru serta mampu mengimplementasikan pada kehidupan nyata. Hal ini sangat penting, karena keberhasilan seseorang tidak hanya fokus pada pengetahuan yang

diperoleh disekolah, tetapi bagaimana seorang siswa mampu menerapkan pada kehidupan sehari-hari.

Seiring berkembangnya kemajuan IPTEK pola berfikir dan belajar siswa mengalami perubahan signifikan. Jika dahulu proses belajar lebih bersifat konvensional, seperti mendengarkan penjelasan guru secara langsung, mencatat materi di papan tulis, dan mengerjakan tugas secara manual, kini siswa memasuki model pembelajaran modern memanfaatkan perangkat digital seperti smartphone, laptop, dan internet. Perubahan ini tidak hanya mempermudah akses informasi, tetapi juga membentuk kebiasaan baru dalam cara siswa memahami, mencari, dan mengolah ilmu. Dampaknya, siswa menjadi lebih cepat memperoleh informasi, lebih mandiri dalam mencari sumber belajar, dan lebih terbiasa dengan pembelajaran berbasis teknologi. Saat ini, permainan elektronik atau game online berkembang sangat cepat karena semakin banyak orang yang mengakses dan memainkannya. Penggunaannya pun beragam, mulai dari orang dewasa, remaja, hingga anak-anak. Perkembangan ini terlihat dari tingginya penggunaan ponsel Android yang di dalamnya tersedia berbagai jenis game online (Tarbiyah et al., 2022). Game online seperti Mobile Legends kini menjadi salah satu bentuk hiburan yang digemari, khususnya oleh siswa SMP. Kebiasaan bermain yang dapat berlangsung selama berjam-jam ini berpotensi menurunkan motivasi mereka dalam menjalani kegiatan belajar (Bustamam et al., 2025).

Teknologi menghadirkan berbagai fitur hiburan, salah satunya game online. Game online merupakan permainan digital berbasis internet yang memungkinkan pemain berinteraksi secara langsung dengan pemain lain, sehingga memberikan pengalaman bermain menarik dan membuat siswa sering kali menghabiskan banyak waktu untuk memainkannya (Larasati et al., 2023). Namun, di sisi lain, ketergantungan terhadap perangkat digital juga dapat mengurangi fokus siswa, apabila tidak digunakan secara bijak (Sukmaningsih & Berto, 2025). Kebiasaan bermain game online berlebihan dapat memengaruhi motivasi belajar siswa. Motivasi merupakan dorongan internal dan eksternal yang membuat siswa mau dan mampu terlibat dalam proses belajar, yang cenderung menurun ketika waktu bermain lebih dominan dibanding aktivitas akademik (Jurdil et al., 2022.).

Pengabdian ini menunjukkan bahwa intensitas bermain game online yang tinggi berdampak pada melemahnya motivasi belajar serta terganggunya perilaku sosial anak (Larasati et al., 2023). Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian lain yang menyatakan bahwa game online dapat membuat siswa kurang memperhatikan pelajaran, menunda tugas, dan lebih fokus pada permainan.

## **METODE KEGIATAN**

Pengabdian dilaksanakan di SMP Negeri 5 Panji, Situbondo, pada 19 November 2025. populasi dalam kegiatan adalah siswa aktif di sekolah tersebut. Pengambilan data dilakukan menggunakan instrumen angket sejumlah 17 siswa.

Untuk memperoleh data yang efektif di sekolah tim pengabdian yang berkolaborasi dengan dosen pengampu matakuliah Psikologi Pendidikan di Program Studi Pendidikan Matematika menggunakan beberapa tahapan sebagai berikut:

### 1. Tahapan Observasi

Tahapan ini dilakukan secara langsung maupun tidak langsung untuk mencatat sebab-akibat yang terjadi dalam objek yang diamati di sekolah SMP Negeri 5 Panji (Taluke et al., 2019). Observasi dilakukan secara langsung untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi dan perilaku objek yang diamati;

### 2. Tahapan Pengisian Angket

Tahapan pengisian angket (kuesioner), terhadap sejumlah pertanyaan dalam mengumpulkan data (Jailani, 2023). Kuesioner terdiri atas dua bagian : 1) skala kecanduan game online (*online game addiction scale*), dan 2) skala motivasi belajar siswa. Kedua instrumen menggunakan skala Likert dengan empat alternatif jawaban, yaitu Sangat Setuju (Skor 4), Setuju (Skor 3), Cukup (Skor 2), dan Tidak Setuju (Skor 1) sebagaimana tercantum pada Tabel 1. Kuesioner disebarkan secara langsung kepada responden untuk memperoleh data penelitian (Simanjuntak et al., 2025). Angket disebarkan kepada 17 siswa untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh observer. Tipe angket ini adalah skala likert.

**Tabel 1.** Skala likert kecanduan game online

Skala	Skor
Sangat setuju (S)	4
Setuju (S)	3
Cukup (C)	2
Tidak setuju (TS)	1

Sumber: (Febriyanti, 2024)

### 3. Tahapan Dokumentasi

Tahapan dokumentasi, yaitu kegiatan pengumpulan data berupa gambar, kutipan, atau referensi lainnya untuk mendapatkan suatu keterangan dan bukti akurat (Pahlephi, 2022).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

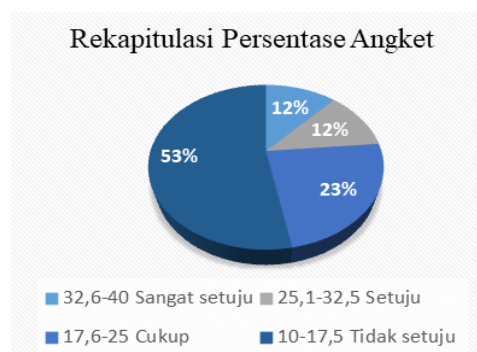
Kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk Pengamatan Mahasiswa Untuk Mengetahui Dampak Bermain Game Oline Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 5 Panji yang merupakan tugas *Project Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Proyek) dari matakuliah Psikologi Pendidikan pada mahasiswa Program studi pendidikan matematika dilakukan pada bulan Oktober s.d Desember 2025 yang bertempat di SMP Negeri 5 Panji dengan jumlah siswa 17 siswa dalam satu kelas.

Berdasarkan hasil pengolahan angket yang diberikan kepada 17 siswa, diperoleh skor total dari setiap responden kemudian dikelompokkan ke dalam empat kategori, yaitu Sangat Setuju, Setuju, Cukup, dan Tidak Setuju. Penentuan kategori didasarkan pada interval skor 10–40, sesuai jumlah butir pernyataan dalam kuesioner.

**Tabel 1.** Data mahasiswa yang mengisi kuesioner

No	Nama	Skor Total	Kategori
1	Kamsilah Qomarul Hayah	10	Tidak Setuju
2	Monica aisyah ramadhani	10	Tidak Setuju
3	Arifandi	10	Tidak Setuju
4	Anang ma'roef nur hidayat	19	Cukup
5	Deni syafi`i	10	Tidak Setuju
6	Muhammad wafa	14	Tidak Setuju
7	Ahmad farhan zabroni	29	Setuju
8	Aji Alamsyah	16	Tidak Setuju
9	Muhammad Dihan Faris	35	Sangat Setuju
10	Decak holila nurasma'	10	Tidak Setuju
11	Defa satrio	26	Setuju
12	Fiki Candra	18	Cukup
13	Muhammad Farhan Wahyudi	38	Sangat Setuju
14	Yudi firmansyah	21	Cukup
15	Tajul arifin	19	Cukup
16	Windi Ani	10	Tidak Setuju
17	Aura faizatuljannah	10	Tidak Setuju

Hasil pengisian angket dari 17 siswa di SMP Negeri 5 Panji menunjukkan skor total berada di rentang sebanyak 10 hingga 38 dari skor maksimum sebanyak 40. Berdasarkan kategori, mayoritas siswa berada pada kategori Tidak Setuju sebanyak 9 siswa (53%), berarti sebagian besar siswa tidak merasakan dampak signifikan dari bermain game online terhadap motivasi belajar mereka. Sebanyak 4 siswa (23%) berada pada kategori Cukup, menunjukkan adanya kecenderungan awal pengaruh game online namun belum pada tingkat mengganggu motivasi secara serius. Sementara itu, 2 siswa (12%) berada pada kategori Setuju, dan 2 siswa (12%) lainnya masuk kategori Sangat Setuju, yang mengindikasikan bahwa kelompok kecil siswa di SMP Negeri 5 Panji telah menunjukkan dampak lebih jelas berupa penurunan motivasi belajar akibat intensitas bermain game online. Kelompok siswa berpotensi mengalami penurunan motivasi belajar, seperti berkurangnya minat belajar, kurang fokus, serta keterlambatan hadir di kelas, sebagaimana terlihat dari satu siswa datang terlambat sebelum pembelajaran di mulai. Selain itu, juga terdapat siswa yang sibuk mengobrol dengan temannya selama proses pembelajaran di mulai dikelas. Berikut diagram rekapitulasi presentase angket pada gambar 1 di bawah ini:



**Gambar 1** Rekapitulasi persentase angket

Perilaku tersebut menjadi salah satu indikator menurunnya perhatian dan konsentrasi siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Aktivitas berbicara dengan teman saat pelajaran berlangsung sering kali menunjukkan adanya gangguan fokus, dan salah satu faktor pemicunya dapat berasal dari kebiasaan bermain game online yang berlebihan. (Kristi, 2025) menjelaskan bahwa game online memiliki elemen kompetitif dan sosial yang kuat, sehingga pemain terbiasa mencari interaksi yang intens dan cepat, dan hal ini dapat terbawa ke dalam situasi belajar sehingga mengurangi kemampuan siswa untuk mempertahankan fokus.



**Gambar 2.** Siswa SMP Negeri 5 Panji saat mengikuti pembelajaran

Fenomena tersebut diperkuat oleh data Databoks Katada (Muhamad, 2025), yang mengindikasikan tingginya prevalensi penggunaan *Mobile Legends* di kalangan remaja Indonesia. Keterlibatan intens dalam game dapat menggeser minat dan prioritas siswa, sehingga mereka lebih tertarik pada percakapan non-pembelajaran atau interaksi sosial yang tidak relevan selama kelas berlangsung. Hal ini berpotensi menurunkan kualitas konsentrasi dan motivasi belajar mereka.

Dengan demikian, meskipun sebagian besar siswa belum menunjukkan dampak besar dari game online, perilaku seperti datang terlambat dan berbicara dengan teman saat pembelajaran berlangsung menunjukkan adanya tanda-tanda gangguan motivasi dan fokus pada sebagian siswa. Hal ini selaras dengan hasil angket yang menunjukkan bahwa 47% siswa berada pada kategori Cukup, Setuju, dan Sangat Setuju, yang mengindikasikan bahwa mereka memiliki kecenderungan bermain game online pada intensitas yang dapat mengganggu motivasi serta konsentrasi belajar.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil observasi dan angket mengenai dampak bermain game online terhadap motivasi belajar siswa SMP Negeri 5 Panji, dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa tidak menunjukkan pengaruh negatif yang signifikan dari permainan game online terhadap motivasi belajar mereka. Namun demikian, data menunjukkan bahwa 47,06% siswa berada pada kategori Cukup, Setuju, dan Sangat Setuju, yang mengindikasikan adanya kecenderungan gangguan motivasi belajar pada kelompok tertentu. Perilaku yang muncul di kelas, seperti keterlambatan hadir dan berbicara dengan teman saat pembelajaran berlangsung, menguatkan temuan bahwa sebagian siswa mengalami penurunan fokus dan disiplin yang kemungkinan terkait dengan intensitas bermain game online. Oleh karena itu,

diperlukan peran aktif guru dan sekolah dalam memberikan pendampingan, serta kesadaran diri siswa untuk mengontrol waktu bermain game online agar tidak mengganggu proses pembelajaran.

### UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih kepada Kepala SMP Negeri 5 Panji yang telah memfasilitasi tim pengabdian dari STKIP PGRI Situbondo, sehingga terlaksananya kegiatan pengabdian ini, dan kepada Ketua STKIP PGRI Situbondo yang telah memberi izin dan memfasilitasi mahasiswa pada program studi pendidikan matematika untuk menyelesaikan tugasnya dimatakuliah Psikologi Pendidikan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Bustamam, N., Shafera, E., & Rosita, D. (2025). *The Influence of Mobile Legends Online Gaming Intensity on Learning Motivation among Junior High School Students*. 9(2), 118–124.
- Febriyanti, E. (2024). *Skala Likert: Definisi, Fungsi, dan Panduan Lengkap*. <https://bif.telkomuniversity.ac.id/skala-likert-definisi-fungsi-dan-panduan-lengkap>
- Gustiara, D., Azzahra, R., Sari, H. P., Islam, A., Islam, U., Sultan, N., & Kasim, S. (2024). *Pendidikan sebagai Sarana Penyalur Pengetahuan dalam Filsafat Islam*. 4;
- Hidayat, R. (2019). *Ilmu Pendidikan: Konsep, Teori dan Aplikasinya*. Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia.
- Jailani, A. R. M. S. (2023). *Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. 1, 1–9.
- Jurdil, R. R., Usman, H., & Tambunan, Y. A. S. (2022). Analisis Dampak Games Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 291-303.
- Kristi, A. K. (2025). *13 Game yang Bisa Mabar, Hadirkan Beragam Genre dan Pengalaman Berbeda*. LIPUTAN 6. <https://www.liputan6.com/hot/read/6213902/game-yang-bisa-mabar?page=3>;
- Larasati, E. D., Kanzunudin, M., & Pratiwi, I. A. (2023). *Dampak Intensitas Bermain Online Game Terhadap Motivasi Belajar dan Perilaku Sosial Anak*. 2(2), 112–123. <https://doi.org/10.56916/ijess.v2i2.495>;
- Muhamad, N. (2025). *Game Online yang Paling Banyak Dimainkan Anak Muda RI September 2025*. Databoks Katada. <https://databoks.katadata.co.id/media/statistik/68fed2c727682/game-online-yang-paling-banyak-dimainkan-anak-muda-ri-september-2025>.
- Oktifa, N. (2021). *Peran Guru Dalam Mengatasi Siswa yang Kesulitan Dalam Belajar Kesulitan belajar tidak selalu terjadi karena faktor intelegensi*. Akupintar. <https://share.google/DaSJCrh2cB84N4XSx>
- Pahlephi, R. D. (2022). *Dokumentasi Adalah: Mengenal Fungsi, Kegiatan, dan Jenisnya*. Detik.Com. <https://www.detik.com/bali/berita/d-6409573/dokumentasi-adalah-mengenal-fungsi-kegiatan-dan-jenisnya>.
- Prasetyo, A., Rondli, W. S., & Ermawati, D. (2023). *Dampak Permainan Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 9(1), 333–340. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4733>
- Rahyuni, Yunus, M., & Hamid, S. (2021). *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo The*

*Effect of Online Games on Learning Motivation and Learning Achievement of Students in SD Pammana District Wajo Regency Pendahuluan Metode Pen. 1(20), 65–70.*

Simanjuntak, L. S., Siregar, Z. A., & Machrizal, R. (2025). Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMP PKMI Methodist Aek Batu. *Bioscientist : Jurnal Ilmiah Biologi*, 13(3 SE-Articles), 1860–1866.

Sukmaningsih, R. D. W., & Berto, A. (2025). *Pengaruh Teknologi Terhadap Pendidikan*. Binus University. <https://sis.binus.ac.id/2025/03/11/pengaruh-teknologi-terhadap-pendidikan/>.

Taluke, D., Lakat, R. S. M., Sembel, A., Mangrove, E., & Bahwa, M. (2019). *ISSN 2442-3262 Analisis Preferensi Masyarakat Dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove Di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat Jurnal Perencanaan Wilayah dan Kota Jurnal Perencanaan Wilayah dan Kota*. 6(2), 531–540.

Tarbiyah, F. I., Persyaratan, M., Program, A., Gelar, M., & Pendidikan, S. (2022). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik MI TA ' Allamul Huda. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta 1443 H / 2022 M.*