

THE IMPACT OF ONLINE GAMES ON STUDENTS' LEARNING MOTIVATION IN THE PANCASILA EDUCATION SUBJECT AT SMKN 2 KARAWANG

Sheshe Maulidia Ryana¹, Lusiana Rahmatiani², Nadya Putri Saylendra³, Erwin Susanto⁴

¹²³⁴Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Universitas Buana Perjuangan Karawang
Jalan HS. Ronggo Waluyo, Telukjambe Timur, Puseurjaya, Telukjambe Timur, Kabupaten Karawang

¹pk21.shesheryana@mhs.ubpkarawang.ac.id

²lusiana.rahmatiani@ubpkarawang.ac.id

³nadya.saylendra@ubpkarawang.ac.id

⁴susanto@ubpkarawang.ac.id

(Received: 11 Agustus 2025 / Accepted: 8 Desember 2025 / Published Online: 18 Desember 2025)

ABSTRACT

The rapid development of information technology has given rise to the phenomenon of online games, which are very popular among teenagers. Although they offer entertainment and educational potential, excessive use risks reducing students' learning motivation and academic achievement. This situation raises the urgency to examine how online games influence learning motivation, particularly in Pancasila Education learning. This study aims to determine the impact of online game use on students' learning motivation at SMKN 2 Karawang and the role of schools and teachers in addressing the negative influence of online gaming on Pancasila subjects. The research design used a qualitative descriptive approach. Participants consisted of the deputy head of curriculum, a Pancasila Education teacher, and eight students addicted to online games. Data were obtained through observation, interviews, and documentation, then analyzed using data reduction, information presentation, and conclusion drawing techniques. The results show that online games have multiple impacts. Negative impacts include reduced study time, decreased concentration, procrastination, and low interest in Pancasila material. However, there are also positive impacts in the form of developing cognitive skills and time management in some students. Schools and teachers play an important role in mitigating these negative impacts by providing alternative activities, socialization, supervision, and innovative learning approaches that connect the material to real life. This research recommendation emphasizes the importance of synergy between schools, teachers, and parents in guiding the use of online games wisely so that students' learning motivation is maintained..

Keywords: online games, learning motivation, pancasila education, impact, role of teachers and schools

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah melahirkan fenomena game online yang sangat digemari kalangan remaja. Meskipun menawarkan hiburan dan potensi edukatif, penggunaan yang berlebihan berisiko menurunkan motivasi belajar serta capaian akademik siswa. Kondisi ini menimbulkan urgensi untuk mengkaji bagaimana pengaruh game online terhadap motivasi belajar, khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan game online terhadap tingkat motivasi belajar siswa di SMKN 2 Karawang dan peran sekolah serta guru dalam mengatasi pengaruh negatif bermain game online pada mata pelajaran pancasila. Desain penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan partisipan terdiri atas wakil kepala bidang kurikulum, guru Pendidikan Pancasila, dan delapan siswa yang mengalami kecanduan game online. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis dengan teknik reduksi data, penyajian informasi, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game online berdampak ganda. Dampak negatif mencakup berkurangnya waktu belajar, penurunan konsentrasi, penundaan tugas, serta rendahnya minat pada materi Pancasila. Namun, terdapat pula dampak positif berupa pengembangan keterampilan kognitif dan pengelolaan waktu pada

sebagian siswa. Sekolah dan guru berperan penting dalam mengurangi dampak negatif dengan menyediakan kegiatan alternatif, sosialisasi, pengawasan, serta pendekatan pembelajaran inovatif yang mengaitkan materi dengan kehidupan nyata. Rekomendasi penelitian ini menekankan pentingnya sinergi antara sekolah, guru, dan orang tua dalam mengarahkan penggunaan game online secara bijak agar motivasi belajar siswa tetap terjaga.

Kata Kunci: game online, motivasi belajar, pendidikan pancasila, dampak, peran guru dan sekolah

I. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi dan informasi, khususnya internet serta perangkat seluler, menyebabkan transformasi besar pada berbagai sektor kehidupan, termasuk bidang Pendidikan. Salah satu fenomena yang cukup mencolok di kalangan pelajar dan remaja adalah maraknya penggunaan *game online*. Secara bahasa, '*game*' berasal dari *English vocabulary* yang berarti permainan. Dalam konteks ini, permainan merujuk pada video game yang dapat diakses dan dimainkan oleh pengguna, atau *player*, melalui berbagai perangkat seperti laptop, komputer, smartphone/gadget, maupun konsol game. Istilah *game online* berasal dari dua kata, yakni '*game*' yang mengandung arti permainan, dan '*online*' yang berarti ada kaitannya dengan *Game online* tidak hanya menyuguhkan hiburan, tantangan, dan interaksi sosial yang menarik, namun jika penggunaan yang terlalu intens dapat menimbulkan pengaruh negatif terhadap dorongan belajar serta capaian akademik siswa. Menurut Kartika Dewi Sisbintari dan Farida Agus Setiawati menyatakan bahwa jenis permainan ini dimainkan secara daring melalui perangkat komputer dan memungkinkan sejumlah pemain ikut serta secara serempak melalui jaringan internet [1].

Saat ini, *game online* hadir dalam beragam bentuk, dari permainan teks yang simpel hingga game dengan visualisasi tinggi yang mampu menciptakan pengalaman dunia virtual. tempat banyak pemain berinteraksi secara bersamaan. Dalam permainan daring, dua elemen penting yang membentuk sistem adalah '*server*' dan '*client*'. *Server* berperan dalam mengelola sistem permainan serta menghubungkan para pemain, sementara *client* merupakan pihak pengguna yang mengakses dan memanfaatkan layanan dari *server*. Permainan online juga bisa diklasifikasikan sebagai kegiatan yang bersifat sosial, karena memungkinkan para pemain untuk berkomunikasi secara virtual dan sering kali membentuk komunitas dalam ruang digital.

Motivasi belajar memainkan peran penting dalam memengaruhi tingkat pemahaman siswa serta keberhasilan mereka dalam mencapai target yang ingin dicapai dalam proses belajar. Ketika motivasi belajar siswa tinggi, mereka cenderung memiliki keterlibatan aktif disertai semangat belajar yang tinggi. Sebaliknya, siswa dengan tingkat motivasi yang rendah biasanya juga menunjukkan semangat belajar yang rendah. Menurut Yogi Fernando dkk bahwa pembelajaran cenderung berlangsung lebih efektif jika peserta didik termotivasi untuk belajar, karena hal tersebut sangat memengaruhi hasil belajar yang dicapai. Siswa yang termotivasi cenderung menunjukkan performa akademik yang lebih unggul [2]. Motivasi ini seharusnya juga berpengaruh terhadap semua mata pelajaran, termasuk pada setiap tingkat pendidikan, Pendidikan Pancasila menjadi bagian dari mata pelajaran yang harus diikuti siswa. Secara prinsip, Pendidikan Pancasila bertujuan untuk menanamkan ideologi Pancasila sebagai dasar negara serta nilai-nilai utama dalam tatanan kehidupan sebagai warga negara. Meski demikian, kekhawatiran mulai muncul akan kurangnya penghayatan dan pelaksanaan nilai-nilai itu dalam rutinitas harian [3].

Akan tetapi sekarang motivasi belajar siswa mulai berkurang. Kondisi ini dipengaruhi oleh adanya kecanduan *game online* di kalangan siswa. Data menunjukkan bahwa 54,1% remaja Indonesia usia 15–18 tahun mengalami kecanduan game online, yang didominasi oleh remaja laki-laki sebesar 77,5% dan sisanya, 22,5%, adalah perempuan. Dalam seminggu, mereka tercatat mengakses *game online* selama 2 sampai 10 jam [4]. *Game online* sendiri telah mempengaruhi tingkat motivasi belajar peserta didik, Menurut pendapat Mohammad Fachdan

Darise dkk mengatakan penggunaan permainan daring telah menunjukkan adanya pengaruh terhadap motivasi siswa dalam belajar [5]. Penelitian lain yang dikemukakan oleh Reza Indra Wiguna dkk juga memperlihatkan adanya relasi yang jelas antara level kecanduan game online dan motivasi belajar siswa. Kondisi kecanduan ini turut memengaruhi motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila [6]. Temuan dari penelitian Kartika Kristiani Lature membuktikan bahwa perilaku adiktif terhadap *game online* memengaruhi secara negatif aktivitas pembelajaran siswa pada mata pelajaran terkait [7].

Di SMKN 2 Karawang sendiri hampir semua siswa bermain *game online*, hal tersebut terjadi karena siswa diperbolehkan untuk membawa hp. Siswa sendiri biasanya memainkan *game online* pada saat jam kosong dan waktu istirahat.

Motivasi belajar siswa tentunya harus menjadi perhatian bagi semua pihak terutama di zaman *game online* sekarang, karena motivasi pada siswa merupakan sesuatu yang penting dan harus dijaga. Keberadaan guru dan orang tua turut andil secara signifikan dalam mendukung motivasi belajar siswa. Menurut Yulce Delfin Urbasa dkk mengatakan peran aktif dari keduanya sangat diperlukan untuk mendorong penguatan motivasi belajar. Siswa yang menunjukkan dorongan belajar kuat dalam mempelajari berbagai mata pelajaran di sekolah, termasuk Pendidikan Pancasila, cenderung menunjukkan antusiasme serta fokus yang lebih positif dalam kegiatan belajar. Hal ini tentunya berdampak positif terhadap capaian akademik mereka [8]. Sesuai dengan pendapat Ayudia Nur Annisa motivasi yang kuat mampu membangkitkan motivasi siswa untuk lebih giat dalam meraih prestasi dan lebih serius dalam memperhatikan materi yang disampaikan selama kegiatan pembelajaran oleh guru. Untuk alasan tersebut, motivasi peserta didik dalam belajar harus tetap ada, walaupun ada kemajuan teknologi [9].

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berfokus pada pengembangan sikap kewarganegaraan yang mampu menghargai perbedaan dan mempraktikkan hak dan kewajiban secara bijak serta bertanggung jawab sebagai individu yang cerdas, terampil, dan berkarakter dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Susanto dan Komalasari (2015) menyatakan bahwa “Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dengan memperhatikan sejumlah komponen belajar mengajar secara tepat, meliputi tujuan, bahan Pelajaran, kegiatan belajar mengajar, metode, alat dan sumber serta evaluasi akan menunjang suasana pembelajaran yang senantiasa membelajarkan tiga kompetensi dasar yang harus dimiliki oleh siswa, yaitu: *pertama*, pengetahuan kewarganegaraan. *Kedua*, kecakapan kewarganegaraan. *Ketiga*, watak kewarganegaraan” [10].

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti memutuskan untuk mengangkat penelitian dengan judul Dampak *Game Online* Terhadap Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMKN 2 Karawang.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif untuk menggambarkan fenomena yang dikaji, sebagaimana dikemukakan oleh Arikunto Suharsimi penelitian deskriptif bertujuan untuk mempelajari dan menggambarkan kondisi, situasi, atau aspek tertentu yang telah ditentukan, lalu disajikan dalam bentuk laporan terstruktur [11]. Lokasi penelitian berada di SMKN 2 Karawang, tepatnya di Jalan Banten Nomor 5, Karangpawitan, Kecamatan Karawang Barat, Kabupaten Karawang, Provinsi Jawa Barat. Dalam penelitian, subjek adalah pihak yang menjadi pusat pengamatan dan digunakan sebagai sumber data yang relevan bagi peneliti dalam menjawab fokus permasalahan penelitian. Oleh karena itu, individu atau kelompok yang

dijadikan objek penelitian ini meliputi waka kurikulum, guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan 8 orang siswa SMKN 2 Karawang yang ketergantungan permainan online. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan narasumber yang memiliki pengetahuan langsung dan jelas mengenai data yang diperlukan, dengan cara peneliti mendatangi langsung lokasi penelitian di SMKN 2 Karawang. Informan yang dipilih meliputi Wakil Kepala Sekolah urusan Kurikulum, guru mata pelajaran PPKn, serta delapan siswa terpilih SMKN 2 Karawang yang mengalami kecanduan game online. Mereka dipilih sebagai individu atau kelompok yang dijadikan referensi utama dalam pengumpulan data penelitian, serta kondisi, situasi, dan keadaan yang ada di lingkungan penelitian.

Dalam tahap perolehan data, penelitian ini menerapkan tiga pendekatan, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Metode observasi, sebagaimana diungkapkan oleh merupakan metode pokok yang lazim diterapkan dalam penelitian kualitatif guna mengumpulkan data secara langsung dari lapangan [12]. Sementara itu, menurut Esterberg, wawancara dipahami sebagai bentuk komunikasi antara dua orang yang melibatkan pertukaran ide dan informasi melalui dialog, sehingga menghasilkan pemahaman bersama mengenai suatu topik [13]. Dokumentasi, sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono, merupakan arsip atau rekaman peristiwa yang telah terjadi sebelumnya. Dalam konteks penelitian kualitatif, teknik ini digunakan digunakan sebagai metode tambahan untuk mendukung hasil observasi dan wawancara, sehingga meningkatkan keabsahan data yang dikumpulkan [14].

Analisis data merupakan tahapan untuk mengolah data mentah dan tidak terstruktur menjadi informasi yang terorganisir dan dapat dipahami. Menurut Lexy J. Moleong, dalam penelitian, analisis data dilakukan dengan cara mengukur dan menyusun informasi yang diperoleh, kemudian mengaturnya ke dalam pola, kategori, atau penjabaran tertentu agar dapat ditafsirkan secara sistematis. Dalam penelitian ini, menerapkan tiga langkah dalam analisis data, yaitu proses penyaringan data (reduksi), pengorganisasian data dalam bentuk yang mudah dipahami (penyajian), serta perumusan kesimpulan berdasarkan temuan tersebut [15]. Berdasarkan pendapat Ulber Silalahi, Analisis data melibatkan tiga elemen utama yang dilakukan secara simultan, yaitu proses penyederhanaan data, pengorganisasian informasi, dan perumusan kesimpulan. Reduksi data merupakan tahap awal berupa pemilahan dan penyederhanaan data yang telah dikumpulkan, dengan tujuan memfokuskan perhatian pada hal-hal yang relevan dengan topik penelitian. Setelah itu, data yang telah disaring disajikan dalam bentuk yang mudah dibaca dan dipahami. Penyajian informasi bisa dilakukan dalam bentuk teks ringkas, visualisasi seperti bagan dan diagram, atau hubungan antar elemen data. Tahapan akhir yaitu menyimpulkan hasil analisis untuk menjawab masalah penelitian dan mencapai sasaran yang telah ditetapkan [16]

Untuk menjamin kelayakan dan keabsahan data, penelitian ini menerapkan uji kredibilitas melalui teknik triangulasi sumber dan metode. Data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi dibandingkan serta dikonfirmasi antar-informan (wakil kepala sekolah, guru, dan siswa). Selain itu, dilakukan *member check* dengan mengonfirmasi hasil wawancara kepada informan untuk memastikan kesesuaian interpretasi. Dengan langkah ini, data penelitian menjadi lebih dapat dipercaya, konsisten, dan kredibel.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Berdasarkan hasil pengolahan data, ditemukan bahwa keterlibatan siswa dalam game online memiliki dampak terhadap tingkat motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pancasila di SMKN 2 Karawang. Berikut tabel dampak-dampak tersebut.

Tabel 1. Hasil Pengolahan Data

Aspek	Hasil
Dampak Negatif	Menyita waktu belajar, termasuk untuk mata pelajaran Pancasila.
	Menurunkan konsentrasi saat pembelajaran di kelas.
	Mendorong kebiasaan menunda tugas.
	Mengurangi minat mendalami materi Pancasila karena dianggap kurang menarik dibanding bermain game.
Dampak Positif	Game strategi/edukatif melatih analisis situasi, pengambilan keputusan, dan kerja sama tim
	Sebagian siswa mampu mengatur waktu bermain dan belajar dengan baik.

Berdasarkan hasil analisis, dapat dijelaskan bahwa aktivitas bermain game online cenderung menyita waktu yang seharusnya dialokasikan siswa untuk belajar, termasuk untuk mata Pelajaran Pancasila. Hal ini berdampak pada penurunan konsentrasi saat pembelajaran di kelas, kecenderungan menunda tugas, dan kurangnya minat untuk mendalami materi Pancasila yang dianggap kurang menarik dibandingkan keseruan bermain *game*. Hal tersebut sesuai dengan penelitian sebelumnya, menurut Ni'am Syafi dkk mengatakan dampak negatif game online, seperti membuat seseorang malas bekerja, kurang peduli dengan lingkungan sekitar, bahkan bisa melupakan waktu shalat dan kehilangan konsentrasi dalam belajar [17].

Meskipun demikian, terdapat beberapa siswa yang menyatakan bahwa *game online*, terutama *game-game* edukatif atau strategi yang memerlukan pemikiran kritis dan kerja sama tim, secara tidak langsung dapat mengembangkan aspek kognitif seperti analisis situasi dan penentuan pilihan yang mungkin dapat dialihkan ke dalam konteks belajar. Ada pula Sebagian kecil siswa yang mampu mengatur waktu bermain dan belajar dengan baik. Hal tersebut sesuai dengan penelitian sebelumnya, menurut Rizka Lailatul Qodaria dkk mengatakan di sisi lain, tidak dapat dipungkiri bahwa game online juga memiliki dampak positif. Game yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan keterampilan teknologi siswa. Dalam permainan yang mengharuskan pemainnya berkolaborasi, siswa belajar pentingnya kerja sama dan komunikasi. Game edukatif dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik, membantu siswa memahami konsep yang sulit melalui metode interaktif [18]

Penelitian ini juga mengidentifikasi peran sekolah dan guru dalam Upaya mengatasi dampak hubungan antara keterlibatan siswa dalam game online dan motivasi mereka dalam mempelajari Pendidikan Pancasila di SMKN 2 Karawang. Berikut tabel peran sekolah dan guru.

Tabel 2. Hasil Pengolahan Data

Pihak	Peran/Upaya	Keterangan / Hasil Penelitian
Sekolah	Penyediaan fasilitas dan kegiatan alternatif	Menyediakan kegiatan ekstrakurikuler (organisasi siswa, olahraga, seni) sebagai alternatif positif agar siswa tidak terpaku pada game online.
	Sosialisasi dan edukasi	Mengadakan sosialisasi rutin tentang bahaya kecanduan game online melalui BK, seminar, dan poster di sekolah.

	Pengawasan dan aturan	Menerapkan peraturan terkait penggunaan gawai dan game online saat jam pelajaran, meskipun penerapannya masih perlu pengawasan ketat.
Guru (Pendidikan Pancasila)	Pendekatan pembelajaran inovatif	Menghadirkan pembelajaran partisipatif dengan media teknologi (video, aplikasi interaktif, simulasi) agar lebih menarik.
	Pengaitan materi dengan kehidupan nyata	Mengaitkan nilai Pancasila dengan isu sehari-hari, termasuk etika dalam game online, kerja sama tim, dan penyelesaian konflik.
	Pembinaan karakter dan disiplin	Tidak hanya fokus pada materi, tetapi juga membina karakter: disiplin, manajemen waktu, dan tanggung jawab.
	Komunikasi dengan orang tua	Menjalin komunikasi dengan orang tua terkait perkembangan siswa dan penggunaan game online di rumah.
	Menjadi contoh positif	Guru menunjukkan antusiasme dan komitmen dalam mengajar Pendidikan Pancasila, menjadi teladan bagi siswa.

Berdasarkan tabel 2, sekolah telah berupaya menyediakan berbagai kegiatan ekstrakurikuler (ekskul) yang menarik dan positif seperti organisasi siswa, klub olahraga, atau seni, sebagai alternatif pengisi waktu luang siswa agar tidak sepenuhnya terpaku pada *game online*. Hasil sesuai dengan penelitian sebelumnya, mengarah pada pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk memecahkan masalah, sementara guru berperan sebagai fasilitator [19]. Sekolah secara berkala mengadakan sosialisasi tentang bahaya dan dampak negatif kecanduan *game online*, baik melalui bimbingan konseling (BK), seminar, maupun poster di lingkungan sekolah. Penerapan peraturan sekolah terkait penggunaan gawai dan *game online* selama jam Pelajaran menjadi penting, meskipun penerapannya masih memerlukan pengawasan ketat.

Kemudian berdasarkan tabel 2 juga terlihat peran guru khususnya guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila *yriu* berupaya untuk menghadirkan pengalaman belajar yang bersifat partisipatif dan memikat perhatian siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan dunia siswa (misalnya, video, aplikasi interaktif, atau simulasi) dapat membantu menjembatani minat siswa terhadap teknologi dengan materi Pendidikan Pancasila. Hasil sesuai dengan penelitian sebelumnya, menurut Guru sangat berperan dalam membangun dan mengembangkan minat belajar siswa. Guru berusaha agar siswa memiliki minat yang tinggi dalam pembelajaran. Terutama metode pembelajaran atau cara guru mengajar, pendekatan, sikap guru, tahu karakter siswa hingga memberi pelayanan sesuai karakter siswa masing-masing. Dalam proses pembelajaran guru harus menggunakan metode dan pendekatan yang tepat [20]. Guru berusaha mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan isu-isu kontemporer dan pengalaman sehari-hari siswa, termasuk fenomena *game online* itu sendiri. Misalnya, membahas etika bermain *game*, kerja sama tim, atau penyelesaian konflik dalam *game* dikaitkan dengan nilai-nilai pancasila Guru mata Pelajaran Pendidikan Pancasila tidak semata-mata berorientasi pada penyampaian materi pelajaran, melainkan juga mengedepankan pengembangan karakter peserta didik, termasuk mengajarkan pentingnya disiplin diri, manajemen waktu, dan tanggung jawab. Beberapa guru telah menjalin komunikasi dengan orang tua untuk menginformasikan perkembangan siswa dan berkolaborasi dalam mengawasi

penggunaan *game online* pada saat di rumah Guru yang menunjukkan antusiasme dan komitmen terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat menjadi teladan bagi siswa.

PEMBAHASAN

Permainan daring, atau *game online*, termasuk ke dalam sarana hiburan berbasis teknologi digital yang beroperasi melalui koneksi jaringan, baik lokal (LAN) maupun internet. Jenis permainan ini biasanya melibatkan sejumlah besar pemain yang dapat berinteraksi secara bersamaan, baik secara individu maupun dalam kelompok, tanpa adanya batasan jumlah partisipan. Selain itu menurut Kartika Dewi Sisbintari dan Farida Agus Setiawati Permainan online merupakan bentuk hiburan digital yang membutuhkan koneksi jaringan, seperti internet atau LAN, guna memfasilitasi keterlibatan banyak pemain secara simultan [1]. Dengan kata lain, *game online* adalah permainan berbasis jaringan yang memungkinkan pengguna berinteraksi dan bermain bersama dalam waktu yang sama. [21]

Permainan online atau yang dikenal juga dengan istilah internet game dapat diklasifikasikan ke dalam berbagai jenis, seperti *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG), *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy* (MMORTS), *Massively Multiplayer Online First Person Shooter* (MMOFPS), dan kategori lainnya [22]

Tanda-tanda kecanduan *game online* menunjukkan kesamaan dengan bentuk kecanduan lainnya. Meskipun demikian termasuk dalam klasifikasi kecanduan fisik. Le mengidentifikasi empat tipe utama dari kecanduan *game online* [23]

Menurut Azam Syukur Rahmatullah dan Willis Diana, Berikut ini adalah beberapa contoh efek positif dan negatif yang mungkin muncul akibat penggunaan *game online* antara lain [24] meliputi:

- a. Dampak positif
 - 1) Menambah teman atau relasi.
 - 2) Mempercepat pola pikir
 - 3) Meningkatkan keterampilan dalam bahasa asing
 - 4) Membantu meredakan tekanan mental
 - 5) Mengembangkan sikap sabar dan ketekunan
 - 6) Melatih ketangkasan
- b. Dampak negatif
 - 1) Ketergantungan
 - 2) Tidak Rajin
 - 3) Gangguan Pola tidur
 - 4) Boros atau rugi dalam hal finansial
 - 5) Mata menjadi kurang sehat

Motivasi dalam belajar berperan sebagai pendorong utama yang membantu individu untuk tumbuh dan mencapai kemajuan. Motivasi tersebut mencakup kekuatan internal dalam diri peserta didik yang muncul selama kegiatan belajar berlangsung, serta berfungsi untuk memastikan proses belajar tetap berjalan secara berkelanjutan. Menurut Elisa Maharani dkk mengatakan Faktor utama yang menentukan keberhasilan pembelajaran adalah adanya motivasi belajar dari siswa untuk mencapai prestasi akademik yang optimal [25]. Sedangkan menurut Monika dan Adman, Dorongan untuk belajar, yang dikenal sebagai motivasi belajar, berasal dari dalam diri maupun lingkungan sekitar, dan berperan dalam membangkitkan semangat serta partisipasi aktif individu dalam proses pembelajaran [26].

Berdasarkan berbagai definisi mengenai motivasi belajar yang telah dijelaskan sebelumnya, kesimpulannya, motivasi belajar adalah energi internal yang menggerakkan siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran, dengan tujuan meningkatkan wawasan, keterampilan, dan pengalaman. Motivasi ini timbul dari rasa ingin tahu dan keinginan untuk memahami sesuatu, serta berfungsi untuk menumbuhkan dan mengarahkan minat belajar siswa agar lebih fokus dan bersemangat dalam mencapai prestasi akademik.

Menurut Sunarti Rahman terdapat berbagai bentuk serta metode yang dapat diterapkan untuk membangkitkan motivasi dalam proses pembelajaran, di antaranya [27] adalah:

- a. Memberi angka
- b. Hadiah
- c. Saingan/kompetisi
- d. Ego-involvement
- e. Memberi ulangan
- f. Mengetahui hasil
- g. Ujian
- h. Hukuman
- i. Hasrat untuk belajar
- j. Minat

Menurut Uno, Hamzah B indikator dari motivasi dalam kegiatan belajar dapat dikelompokkan ke dalam beberapa kategori [28] berikut:

- a. Adanya Hasrat dan keinginan berhasil
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- d. Adanya penghargaan dalam belajar
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Aris Doyan dkk mengatakan untuk menilai motivasi belajar, dapat diperhatikan indikator-indikator [29] berikut ini:

- a. Antusiasme dalam mengikuti Pelajaran
- b. Konsisten dalam menyelesaikan tugas
- c. Gigih menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran
- d. Menikmati proses analisis dan penyelesaian masalah
- e. Memiliki keyakinan dalam potensi pribadi

IV. KESIMPULAN

Game online, yang didefinisikan sebagai permainan yang terhubung dengan internet dan dapat dimainkan secara bersamaan oleh banyak orang, telah menjadi fenomena dominan di kalangan remaja dan siswa. Meskipun menawarkan hiburan dan interaksi sosial, penggunaan berlebihan dapat berdampak negatif pada minat dan prestasi belajar. Penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar remaja di Indonesia menghabiskan waktu signifikan untuk bermain *game online*, yang berhubungan dengan penurunan motivasi belajar, termasuk untuk mata Pelajaran wajib seperti Pendidikan Pancasila. Namun, dampak positif juga ada. Seperti pengembangan keterampilan kognitif (pemecahan masalah, pengambilan Keputusan) melalui *game* edukasi atau strategi, serta kemampuan beberapa siswa untuk mengelola waktu bermain dan belajar secara efektif.

Peran sekolah dan guru dalam menghadapi pengaruh *game online* terhadap semangat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMKN 2 Karawang.

- a. Sekolah berupaya menyediakan fasilitas dan kegiatan alternatif serta melakukan sosialisasi dan edukasi mengenai dampak negatif kecanduan *game online*. Selain itu, pengawasan dan aturan terkait penggunaan gawai di sekolah juga diterapkan
- b. Guru, khususnya guru mata Pelajaran Pendidikan Pancasila, menerapkan pendekatan pembelajaran inovatif dengan memanfaatkan teknologi, mengaitkan materi dengan kehidupan nyata (termasuk fenomena *game online*), melakukan pembinaan karakter dan disiplin, menjalin komunikasi dengan orang tua, dan menjadi contoh positif

Secara keseluruhan, meskipun *game online* berpotensi mengikis motivasi belajar siswa, Upaya kolaboratif antara sekolah, guru dan orang tua dapat membantu siswa menjaga semangat belajar dan fokus pada pencapaian akademik, terutama dalam mata Pelajaran penting seperti Pendidikan Pancasila yang bertujuan menanamkan nilai-nilai dasar berbangsa dan bernegara.

V. DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. D. Sisbintari and F. A. Setiawati, "Digital Parenting sebagai Upaya Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini saat Pandemi Covid-19," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 3, pp. 1562-1575, 2022.
- [2] Y. Fernando, P. Andriani and H. Syam, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)*, vol. 2, no. 3, pp. 61-68, 2021.
- [3] S. M. Akhyar and D. A. Dewi, "PENGAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SEKOLAH DASAR GUNA MEMPERTAHANKAN IDEOLOGI PANCASILA DI ERA GLOBALISASI," *Jurnal Kewarganegaraan*, vol. 6, no. 1, 2022.
- [4] M. F. Gurusinga, "HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PC TIDUR PADA REMAJA USIA 16 - 18 TAHUN DI SMA NEGERI 1 DELI TUA KECAMATAN DELI TUA KABUPATEN DELI SERDANG TAHUN 2019," *Jurnal Penelitian Keperawatan Medik*, vol. 2, no. 2, pp. 1-8, 2020.
- [5] M. F. Darise, R. Madina and M. R. Djibrin, "Deskripsi Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Student Journal of Guidance and Counseling*, vol. 3, no. 2, pp. 148-153, 2024.
- [6] R. I. Wiguna, M. H. D. A. Alandari and L. H. Asmawariza, "Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Usia 10-12 Tahun," *Jurnal Surya Mahadewa*, vol. 2, no. 1, pp. 18-26, 2020.
- [7] K. K. Lature, "DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKn KELAS VIII SMP NEGERI 1 TOMA," *IVIC SOCIETY RESEARCH and EDUCATION: Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, vol. 5, no. 1, pp. 81-94, 2024.
- [8] Y. D. Urbasa, S. R. Watak and K. V. Ohoiwutun, "PERANAN ORANG TUA DAN GURU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA," *Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, vol. 2, no. 1, pp. 168-190, 2024.
- [9] A. N. Annisa, "PENGARUH MOTIVASI BELAJAR TERHADAP PRESTASI SISWA SEKOLAH," *Al-Ittizaan: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, vol. 2, no. 2, pp. 1-6, 2019.

- [10] E. Novianti, Y. Firmansyah and E. Susanto, "Peran guru PPKn sebagai evaluator dalam meningkatkan disiplin belajar siswa," *CIVICS: Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, pp. 127-131, 2020.
- [11] S. Arikunto, "Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek," 2010.
- [12] A. F. K. S. Nugroho and K. Sapto, "Panduan praktis penelitian kualitatif.," *Yogyakarta: Graha Ilmu.*, 2014.
- [13] Sugiyono, *Metode penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Alfabeta., 2019.
- [14] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.*, 2017.
- [15] L. J. Moleong, *Metode penelitian kualitatif*, 2002.
- [16] U. Silalahi, "Metode Penelitian Sosial, PT Refika Aditama, Bandung," *TEKNIK PERMAINAN PIANO KARYA MUSIK 'THIS IS IT*, 2009.
- [17] N. Syafi, F. and P. Mulyah, "PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR SISWA," *Jurnal Asy-Syukriyyah*, vol. 24, 2023.
- [18] R. L. Qodaria, A. Setyawan and S. Widayati, "Analisis Dampak Game Online Terhadap Moral Siswa Kelas VI SDN Tanjung Jati 2," *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, vol. 3, 2024.
- [19] HASNIMAR, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN PANCASILA KELAS IV DI SD INPRES 5/81 WATU KABUPATEN BONE," 2024.
- [20] D. A. Kurniawati, 2015.
- [21] I. Tampubolon, "Metodologi studi keislaman: ragam perspektif ilmu dan desain penelitian," 2018.
- [22] A. Ramadhani, "HUBUNGAN MOTIF BERMAIN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU AGRESIVITAS REMAJA AWAL (STUDI KASUS DI WARNET ZEROWINGS, KANDELADAN MUTANT DI SAMARINDA)," *eJournal Ilmu Komunikasi*, vol. 1, no. 1, pp. 136-158, 2013.
- [23] H. Masya and D. A. Candra, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016," *Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal)*, vol. 03, no. 2, pp. 103-118, 2016.
- [24] A. S. Rahmatullah and W. Diana, "Positif Negatif Game Online pada Anak-anak dan Tindakan Pencegahannya," *TRIDARMA: Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM)*, vol. 5, no. 1, pp. 164-179, 2022.
- [25] E. Maharani, S. and H. Fitrah, "Motivasi Belajar Dalam Pendidikan Konsep, Teori, dan Faktor Yang Memengaruhi.," pp. 1-29, 2024.
- [26] M. Monika and A. Adman, "Peran efikasi diri dan motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah menengah kejuruan," *Jurnal pendidikan manajemen perkantoran*, vol. 2, no. 2, p. 109, 2017.
- [27] S. Rahman, "Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar.," *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2022.
- [28] H. B. Uno, *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan.*, Bumi Aksara, 2023.

- [29] A. Doyan, M. Taufik and R. Anjani, "Pengaruh pendekatan multi representasi terhadap hasil belajar fisika ditinjau dari motivasi belajar peserta didik.," *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, vol. 4, no. 1, 2018.