

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN  
MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA LAKI-LAKI KELAS VIII SMP  
NEGERI 1 AMBARAWA TAHUN AJARAN 2021/2022**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**ZUNY AISYAH  
NPM 1813052050**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDARLAMPUNG  
2022**

## ABSTRAK

### HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA LAKI-LAKI KELAS VIII SMP NEGERI 1 AMBARAWA TAHUN AJARAN 2021/2022

OLEH

ZUNY AISYAH

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar pada siswa laki-laki kelas VIII SMP Negeri 1 Ambarawa. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa laki-laki kelas VIII yang bermain *game online* berjumlah 131 siswa. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu siswa laki-laki yang bermain *game online*. Sampel penelitian yang akan digunakan dalam penelitian hanya 32 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah skala intensitas bermain *game online* dengan model semantik differensial dan skala motivasi belajar dengan model likert. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji korelasi *product moment*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* dan motivasi belajar, hal tersebut diperkuat oleh hasil uji korelasi *product moment* dengan nilai  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel ( $0,412 > 0,3494$ ). Dari besarnya nilai  $r$  hitung dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar, yaitu semakin tinggi intensitas siswa dalam bermain *game online* maka semakin tinggi juga motivasi belajarnya.

**Kata kunci:** intensitas, *game online*, motivasi belajar

## **ABSTRACT**

### **RELATIONSHIP BETWEEN THE INTENSITY OF PLAYING ONLINE GAMES AND LEARNING MOTIVATION IN MALE STUDENTS OF GRADE VIII OF SMP NEGERI 1 AMBARAWA ACADEMIC YEAR 2021/2022**

**By**

**ZUNY AISYAH**

*The problem in this study is the low motivation of students' learning. This study aims to determine the relationship between the intensity of playing online games and learning motivation in grade VIII male students of SMP Negeri 1 Ambarawa. The research approach used is quantitative with a correlational type of research. The population in this study was male students of class VIII who played online games totaling 131 students. The sampling technique used is purposive sampling, which is male students who play online games. The research sample to be used in the study was only 32 students. The data collection technique used is an intensity scale of playing online games with a differential semantic model and a learning motivation scale with a likert model. The data analysis used in this study is a product moment correlation test. The results showed that there was a relationship between the intensity of playing online games and learning motivation, this was strengthened by the results of the product moment correlation test with a calculated  $r$  value greater than the table  $r$  ( $0.412 > 0.3494$ ). From the magnitude of the calculated value, it can be concluded that there is a relationship between the intensity of playing online games and learning motivation, that is, the higher the intensity of students in playing online games, the higher the motivation to learn.*

**Keywords:** *intensity, online games, learning motivation*

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN  
MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA LAKI-LAKI KELAS VIII SMP  
NEGERI 1 AMBARAWA TAHUN AJARAN 2021/2022**

**Oleh**

**ZUNY AISYAH**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Program Studi Bimbingan dan Konseling  
Jurusan Ilmu Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDARLAMPUNG  
2022**

Judul Skripsi : **HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME* ONLINE DENGAN MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA LAKI-LAKI KELAS VIII SMP NEGERI 1 AMBARAWA TAHUN AJARAN 2021/2022**

Nama Mahasiswa : **Zuny Aisyah**

No. Pokok Mahasiswa : **1813052050**

Program Studi : **Bimbingan dan Konseling**

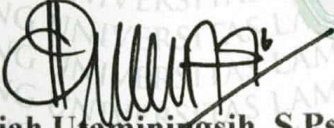
Jurusan : **Ilmu Pendidikan**


Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



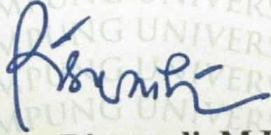
Pembimbing Utama

Pembimbing Pembantu

  
**Diah Utaminingsih, S.Psi., M.A., Psi.**  
NIP. 19790714 200312 2 001

  
**Dr. Mujiyati, M.Pd.**  
NIP. 19851112 201903 2 016

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

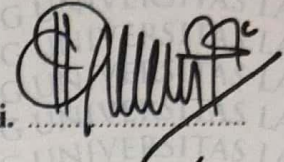
  
**Dr. Riswandi, M.Pd.**  
NIP. 19760808 200912 1 001



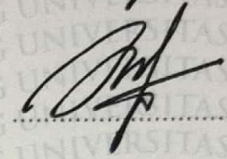
**MENGESAHKAN**

1. Tim Penguji

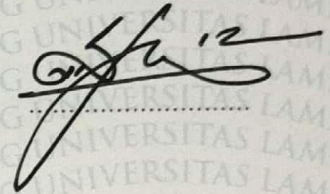
Ketua : **Diah Utaminingsih, S.Psi., M.A., Psi.**



Sekretaris : **Dr. Mujiyati, M.Pd.**



Penguji  
Bukan Pembimbing : **Drs. Yusmansyah, M.Si.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

**Prof. Dr. Sunyono, M.Si.**  
NIP. 19651230 199111 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 21 November 2022



## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zuny Aisyah  
NPM : 1813052050  
Program Studi : Bimbingan dan Konseling  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi yang berjudul “Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Laki-Laki Kelas VIII SMP Negeri 1 Ambarawa Tahun Ajaran 2021/2022” ini tidak terdapat karya yang telah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang pernah ditulis atau diterbitkan, kecuali yang secara tertulis mengacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bandarlampung, 21 November 2022

Yang Menyatakan



Zuny Aisyah  
NPM 1813052050

## RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Zuny Aisyah, penulis lahir di Desa Wargomulyo, Kecamatan Pasrdasuka, Kabupaten Pringsewu pada tanggal 16 Juli 2000 sebagai anak kedua dari empat bersaudara dari pasangan Bapak Dahlan dan Ibu Siti Fajar.

Penulis mengawali pendidikan informal di RA Al-Huda Wargomulyo, Kecamatan Pardasuka, Kabupaten Pringsewu pada tahun 2005 dan dilanjutkan dengan pendidikan formal di SDN 1 Wargomulyo, Kecamatan Pardasuka, Kabupaten Pringsewu pada tahun 2006 hingga tahun 2012. Penulis kembali melanjutkan pendidikan di SMPN 1 Ambarawa, Kecamatan Ambarawa, Kabupaten Pringsewu pada tahun 2012 hingga tahun 2015. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di SMAN 1 Ambarawa, Kecamatan Ambarawa, Kabupaten Pringsewu pada tahun 2015 hingga tahun 2018. Pada tahun 2018, penulis diterima sebagai mahasiswa program studi Bimbingan dan Konseling di Universitas Lampung.

Selama berkuliah, penulis mengikuti beberapa organisasi kemahasiswaan seperti HIMAJIP (Himpunan Mahasiswa Jurusan Ilmu Pendidikan), FPPI (Forum Pembinaan dan Pengkajian Islam), dan BEM FKIP Unila (Badan Eksekutif Mahasiswa FKIP Unila). Pada semester enam, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Mandiri di desa tetangga yaitu di Desa Ambarawa, Kecamatan Ambarawa, Kabupaten Pringsewu sekaligus melaksanakan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMAN 1 Ambarawa Kecamatan Ambarawa, Kabupaten Pringsewu.



## **MOTO**

“Maka jangan sekali-kali kamu biarkan kehidupan dunia ini  
memperdayakan kamu.”  
(Q.S. Fatir: 5)

*“The way I see, if you want the rainbow, you gotta put up with the rain.”*  
(Dolly Parton)

“Kita akan lebih bersyukur jika kita menyadari bahwa kita meminjam  
waktu dari kematian.”  
(RM - Kim Namjoon)

## PERSEMBAHAN

*Bismillahirrohmanirrohim*

*Alhamdulillahirobbil' alamin*

*Penulis mempersembahkan skripsi ini sebagai tanda cinta dan kasih yang tulus kepada:*

*Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Dahlan dan Ibu Siti Fajar yang telah merawat dan membesarkanmu dengan penuh kasih sayang, selalu memberikan semangat dan dukungan serta do'a yang tulus untuk keberhasilanku.*

*Kakakku tersayang Alifah Resiani yang selalu men-support dan juga memenuhi kebutuhan selama kuliah.*

*Adik-adikku tersayang, Novia Fitri Andriani dan Yumna Althafunnisa yang telah menjadi teman dan penghibur ketika penulis sedang merasa lelah.*

*Keluarga besar Program Studi Bimbingan dan Konseling angkatan 2018.*

*Kampus tercinta, Universitas Lampung.*

## SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Skripsi dengan judul “Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Motivasi Belajar pada Siswa Laki-Laki Kelas VIII SMPN 1 Ambarawa Tahun Pelajaran 2021/2022” adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana ilmu pendidikan di Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
2. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan;
3. Ibu Diah Utaminingsih, S.Psi., M.A., P.Si., selaku Kepala Program Studi Bimbingan dan Konseling sekaligus pembimbing utama atas kesediaannya untuk memberikan bimbingan, saran, dan kritik dalam proses penyelesaian skripsi ini;
4. Ibu Dr. Mujiyati, M.Pd., selaku pembimbing kedua atas kesediaannya untuk memberikan bimbingan, saran, dan kritik dalam proses penyelesaian skripsi ini;
5. Bapak Drs. Yusmansyah, M.Si., selaku penguji utama pada ujian skripsi. Terima kasih untuk masukan dan saran-saran yang diberikan;
6. Para Bapak dan Ibu Dosen Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan ilmu serta dukungan untuk penulis selama menjadi mahasiswa di Prodi Bimbingan dan Konseling;
7. Mba Merita selaku staf administrasi program studi Bimbingan dan Konseling yang selalu membantu mengurus administrasi;



8. Kedua orang tuaku, Bapak Dahlan dan Ibu Siti Fajar yang selalu memberikan do'a dan dukungan selama menempuh pendidikan di Universitas Lampung;
9. Kakak dan adik-adikku, Alifah Resiani, Novia Fitri Andriani, dan Yumna Althafunnisa yang selalu mendukung dan menemani selama menyelesaikan penulisan skripsi;
10. Kakek dan nenek tersayang, serta keluarga besar yang selalu memberikan do'a dan dukungan selama menempuh pendidikan sarjana;
11. Sahabat-sahabatku yang selalu menjadi tempat berkeluh-kesah dalam mengerjakan skripsi, Chyntia Edysyafira dan Sely Rizky Fitriyani;
12. Teman-teman satu bimbingan yang berjuang bersama dan selalu menjadi penghibur untuk penulis;
13. Teman-teman Kos Edelweis, Sely, Mita, Novita, Reta, Ragil, Nisa, Nabila, Kurnia, dan Samini yang selalu menjadi penghibur dan menjadi tempat cerita paling nyaman;
14. Kepala Sekolah dan Guru BK di SMPN 1 Ambarawa yang telah memberikan izin dan membimbing penulis dalam melaksanakan penelitian serta menyusun skripsi ini;
15. Teman-teman BK 2018 yang sudah berjuang bersama sejak awal masuk kuliah.
16. Almamater tercinta, Universitas Lampung

Bandarlampung, 21 November 2022

Penulis

**Zuny Aisyah**

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	viii
<b>I. PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	4
1.3. Rumusan Masalah.....	4
1.4. Ruang Lingkup Penelitian.....	4
1.5. Tujuan Penelitian .....	5
1.6. Manfaat Penelitian .....	5
1.7. Kerangka Pikir .....	6
1.8. Hipotesis .....	7
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1. Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	
2.1.1. Pengertian Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....	8
2.1.2. Faktor Penyebab Kecanduan <i>Game Online</i> .....	9
2.1.3. Dampak Ketergantungan <i>Game Online</i> .....	11
2.1.4. Peran Orang Tua dalam Meminimalisir Kecanduan <i>Game Online</i>	13
2.2. Motivasi Belajar	
2.2.1. Pengertian Motivasi Belajar .....	14
2.2.2. Macam-Macam Motivasi Belajar .....	15
2.2.3. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar.....	17
2.2.4. Upaya dalam Meningkatkan Motivasi Belajar .....	20
2.2.5. Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Motivasi Belajar .....	21
2.3. Penelitian yang Relevan.....	22
<b>III. METODE PENELITIAN</b>	
3.1. Pendekatan Penelitian .....	24
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian .....	24
3.3. Variabel Penelitian	
3.3.1. Variabel Independen.....	25

3.3.2. Variabel Dependen .....	25
3.4. Populasi dan Sampel Penelitian	
3.4.1. Populasi .....	25
3.4.2. Sampel .....	25
3.5. Definisi Operasional Variabel	
3.5.1. Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....	26
3.5.2. Motivasi Belajar Siswa.....	26
3.6. Metode Pengumpulan Data.....	26
3.7. Uji Prasyarat Instrumen	
3.7.1. Uji Validitas.....	29
3.7.2. Uji Reliabilitas.....	31
3.8. Uji Prasyarat Analisis Data	
3.8.1. Uji Normalitas .....	32
3.8.2. Uji Homogenitas.....	32
3.8.3. Uji Linearitas .....	33
3.8.4. Uji Hipotesis.....	34

#### **IV. HASIL DAN PEMBAHASAN**

4.1. Analisis Data Hasil Penelitian	
4.1.1. Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....	35
4.1.2. Motivasi Belajar .....	36
4.1.3. Uji Korelasi <i>Product Moment</i> .....	36
4.2. Pembahasan.....	37

#### **V. SIMPULAN DAN SARAN**

5.1. Simpulan .....	42
5.2. Saran .....	42

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>44</b>
-----------------------------	-----------

<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>48</b>
----------------------	-----------



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1. Kisi-Kisi Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....	27
3.2. Kisi-Kisi Skala Motivasi Belajar .....	28
3.3. Penskoran Instrumen Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....	28
3.4. Penskoran Instrumen Motivasi Belajar .....	28
3.5. Uji Validitas Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....	28
3.6. Uji Validitas Skala Motivasi Belajar .....	30
3.7. Uji Reliabilitas .....	31
3.8. Hasil Uji Normalitas .....	32
3.9. Hasil Uji Homogenitas .....	33
3.10. Hasil Uji Linearitas .....	33
4.1. Kategorisasi Data Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....	35
4.2. Kategorisasi Data Motivasi Belajar .....	36
4.3. Uji Korelasi <i>Product Moment</i> .....	37

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir .....	7

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .49	
2. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Skala Motivasi Belajar.....50	
3. Skala Uji Coba Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....51	
4. Skala Uji Coba Motivasi Belajar .....54	
5. Skala Valid Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....56	
6. Skala Valid Motivasi Belajar .....57	
7. Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....59	
8. Skala Motivasi Belajar .....61	
9. Surat Keterangan Validasi Instrumen .....63	
10. Hasil Uji Ahli .....66	
11. Hasil Uji Normalitas .....71	
12. Hasil Uji Homogenitas.....71	
13. Hasil Uji Linearitas .....71	
14. Hasil Uji Hipotesis.....71	
15. Tabulasi Data Uji Validitas Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....72	
16. Tabulasi Data Uji Validitas Motivasi Belajar .....73	
17. Tabulasi Data Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....74	
18. Tabulasi Data Motivasi Belajar .....75	
19. Surat Izin Penelitian Pendahuluan .....76	
20. Surat Izin Penelitian .....77	
21. Surat Balasan Penelitian .....78	



## I. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Penggunaan internet di Indonesia meningkat sejak pemerintah membatasi aktivitas sosial di luar rumah dan semua aktivitas dialihkan menjadi *online*. Pada masa pandemi, peningkatan pengguna internet di Indonesia terhitung dari awal tahun 2020 sampai awal tahun 2021 mencapai 15,5% atau 27 juta jiwa. Aktivitas yang paling digemari oleh pengguna internet adalah bermain media sosial, namun tidak jarang juga mereka menggunakan internet untuk bermain *game online*, membaca berita, menonton film dan mendengarkan musik di layanan *streaming* (Riyanto, 2021). Selain media sosial, *game online* juga menjadi pilihan banyak orang untuk mengisi waktu luangnya. Dalam penelitian yang dilakukan oleh University of Glasgow didapatkan hasil bahwa dari 781 responden, 71,3% responden mengatakan bahwa waktu yang mereka habiskan untuk bermain *game online* meningkat selama pandemi. Sebelum pandemi, persentase untuk mereka yang memainkan *game online* lebih dari sekali dalam sehari hanya 10,5%. Namun, setelah pandemi persentase meningkat menjadi 40%. Dari 781 responden, hampir 50% responden adalah seorang siswa (Barr & Copeland, 2021).

*Game online* memang digemari oleh semua kalangan, namun yang banyak mendominasi adalah kalangan remaja usia sekolah. Banyak remaja yang menggunakan *game online* sebagai hiburan ketika mereka jenuh belajar, dan juga tempat mereka untuk bisa bermain bersama teman-temannya. Di masa pandemi Covid-19 ini, *game online* dijadikan tempat bagi mereka untuk bermain sambil mengobrol dan juga sebagai hiburan dari jenuhnya belajar *online*. Beberapa dari mereka ada yang memainkan *game online* hanya

sebagai hiburan, tetapi ada juga yang memainkan *game online* untuk mendapatkan keuntungan dan mencapai level yang tinggi. Jika mereka bermain dengan target tertentu, maka akan sulit untuk menghentikan permainan jika target yang mereka inginkan belum tercapai. Karena itulah, semakin lama mereka akan semakin merasa candu dalam bermain *game online*.

Pada masa pandemi Covid-19 saat ini, dunia pendidikan menghadapi sebuah tantangan baru yaitu pelaksanaan pembelajaran daring. Kondisi ini, sudah pasti memberikan dampak pada kualitas pembelajaran yang diberikan oleh guru dan yang diterima oleh siswa, yang sebelumnya mereka bisa berinteraksi secara bebas di dalam kelas, kini mereka hanya bisa berinteraksi melalui aplikasi virtual yang sangat terbatas. Meskipun begitu, guru tetap dituntut untuk memberikan pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta harus tetap menjaga suasana belajar yang kondusif. Hal itu dilakukan dengan tujuan siswa tetap mampu memahami materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran bisa tercapai meskipun proses pembelajaran dilakukan secara *online* (Cahyani dkk., 2020).

Pembelajaran daring harus didukung dengan adanya perangkat digital seperti laptop, smartphone, dan juga akses internet. Tidak sedikit siswa yang mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran daring. Beberapa di antaranya ada yang tidak memiliki smartphone, tidak memiliki kuota internet, akses internet yang sulit, bahkan ada yang merasa jenuh karena harus terus-menerus belajar di depan ponsel. Dilihat dari banyaknya kesulitan yang dialami siswa selama melaksanakan pembelajaran daring, motivasi belajar sangat dibutuhkan untuk menjadi penggerak siswa supaya terus meningkatkan pengetahuannya.

Berdasarkan hasil wawancara awal dengan salah satu guru BK di sekolah SMP Negeri 1 Ambarawa, terlihat juga masalah yang hampir dirasakan oleh semua sekolah yaitu penurunan motivasi belajar siswa selama masa pembelajaran daring. Pelaksanaan pembelajaran daring dirasa kurang efektif

dan banyak kendala yang dirasakan sehingga membuat siswa akhirnya enggan untuk mengikuti pembelajaran. Di SMP Negeri 1 Ambarawa pembelajaran daring hanya dilakukan melalui grup *WhatsApp*, karena banyak siswa yang hanya memiliki kuota *chatting* atau memori ponselnya tidak cukup untuk men-*download* aplikasi pembelajaran seperti *Google Classroom* atau *Google Meet*. Oleh karena itu, guru hanya melakukan pembelajaran dan mengirimkan tugas melalui grup *WhatsApp*. Namun, tetap saja banyak siswa yang melewatkan kelas dan tidak mengumpulkan tugas meskipun sudah diberi waktu yang cukup untuk mengerjakan.

Informasi terkait menurunnya motivasi belajar dan kebiasaan bermain *game online* siswa didapatkan langsung dari orang tua murid. Setelah dilakukan pertemuan, diketahui bahwa siswa jarang mengerjakan tugas karena perhatian siswa lebih terfokus pada ponselnya untuk bermain *game online* sehingga mereka mengabaikan pesan dari grup yang berisi tugas dari guru. Selain itu, peneliti juga mendapatkan informasi bahwa semua siswa laki-laki di kelas VIII memainkan *game online*, sehingga peneliti memutuskan untuk menjadikan semua siswa laki-laki sebagai sampel dalam penelitian ini.

Perkembangan teknologi di masa sekarang ini seharusnya bisa membantu siswa untuk meningkatkan motivasi belajarnya dan siswa dapat menambah pengetahuan hanya dengan mencarinya di internet. Namun, banyak siswa yang malah menyalahgunakan ponsel yang dimilikinya. Selama pembelajaran dilakukan dari rumah, selain mengerjakan tugas aktivitas lain yang dilakukan oleh anak adalah bermain ponsel. Banyak dari mereka yang tidak bisa menahan dirinya untuk tidak bermain ponsel karena dalam belajar dan mengerjakan tugas pun mereka menggunakan ponsel. Jadi, disela mengerjakan tugas itulah mereka akan memainkan ponselnya untuk bermain *game online*. Karena kurangnya pengawasan dari orang tua, anak akan merasa bebas dalam memainkan ponselnya yang akhirnya menyebabkan mereka lalai akan tugas mereka sebagai siswa. Kerena itulah akhirnya menyebabkan motivasi belajar menurun dan nilai yang diperoleh di bawah standar.

Berdasarkan uraian masalah di atas, karena peneliti ingin melihat berapa frekuensi atau lama waktu yang digunakan siswa untuk memainkan *game online* maka peneliti memutuskan untuk menggunakan kata intensitas. Jadi, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah penurunan motivasi belajar pada siswa laki-laki kelas VIII SMP Negeri 1 Ambarawa berhubungan dengan intensitas siswa dalam memainkan *game online*. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul “Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Motivasi Belajar pada Siswa Laki-Laki Kelas VIII SMP Negeri 1 Ambarawa tahun ajaran 2021/2022”.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Siswa enggan untuk mengikuti pembelajaran.
2. Siswa sulit berkonsentrasi saat belajar.
3. Banyak siswa yang tidak mengumpulkan tugas yang diberikan guru.

## **1.3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti menentukan bahwa rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar pada siswa laki-laki kelas VIII SMP N 1 Ambarawa?”

## **1.4. Ruang Lingkup Penelitian**

Penelitian ini hanya fokus pada ruang lingkup masalah yang ingin diteliti yaitu intensitas bermain *game online* dan motivasi belajar siswa. Subjek yang akan dijadikan responden dalam penelitian ini adalah siswa laki-laki kelas VIII SMP Negeri 1 Ambarawa yang memainkan *game online* dan penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022.

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar pada siswa laki-laki kelas VIII SMP Negeri 1 Ambarawa tahun ajaran 2021/2022.

### **1.6. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

#### **1.6.1. Secara Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi wawasan mengenai bimbingan dan konseling terutama terkait dengan motivasi belajar siswa yang bermain *game online*.

#### **1.6.2. Secara Praktis**

##### 1. Bagi Siswa

Memberikan informasi dan pemahaman kepada siswa tentang hubungan *game online* dengan motivasi belajar, sehingga siswa dapat meminimalisir dampak dari bermain game online.

##### 2. Bagi Guru

Memberikan pengetahuan mengenai dampak yang akan terjadi jika siswa sudah kecanduan bermain *game online*, sehingga guru bisa meminimalisir dampak tersebut dan juga membantu siswa untuk terus termotivasi dalam belajar.

##### 3. Bagi Orang Tua

Memberikan informasi untuk para orang tua tentang dampak siswa yang sudah kecanduan *game online*, sehingga orang tua bisa mengawasi kegiatan anak di rumah dan dapat memberikan motivasi anaknya dalam belajar.

##### 4. Bagi Peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dan bahan pembelajaran untuk peneliti selanjutnya.

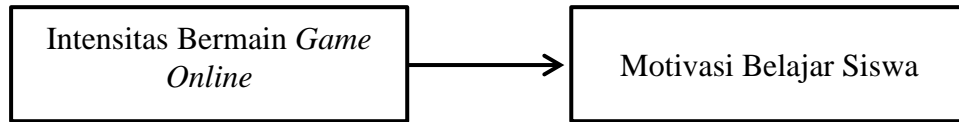
### 1.7. Kerangka Pikir

Masa pandemi memaksa anak sekolah untuk belajar dari rumah dengan menggunakan ponsel, yang pada akhirnya rasa bosan menjadi musuh utama bagi mereka. Cara mereka untuk menghilangkan rasa bosan tersebut adalah dengan bermain *game online*. Anhar (2016) mengatakan bahwa dampak seorang siswa yang bermain *game online* yaitu sulit berkonsentrasi pada pelajaran, malas mengikuti pembelajaran, menjadi acuh pada tugas-tugas sekolah, dan tidak peduli dengan hal di sekitarnya.

Penelitian tentang keterkaitan antara *game online* dengan motivasi belajar siswa sudah banyak dilakukan, dan beberapa penelitian mengatakan bahwa lamanya waktu bermain *game online* tidak memiliki hubungan dengan rendahnya motivasi belajar siswa. Salah satunya adalah penelitian oleh Razikin (2018) yang dilakukan pada 32 orang siswa kelas IX. Dari 32 siswa tersebut rata-rata memiliki kebiasaan bermain game yang tinggi dengan lama waktu bermain lebih dari 3 jam dalam sehari. Sedangkan untuk motivasi belajar dari 32 siswa menunjukkan 9 orang memiliki motivasi belajar sangat tinggi, 9 orang memiliki motivasi belajar tinggi, dan 14 orang memiliki motivasi belajar rendah. Hasil akhir dari penelitian ini mengatakan bahwa terdapat hubungan negatif antara *game online* dengan motivasi belajar siswa. Persentase sumbangan variabel intensitas bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa hanya sebesar 26,01% dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.

Pada masa pandemi Covid-19 ini, *game online* bisa sangat berdampak pada motivasi belajar siswa apabila dimainkan secara terus-menerus. Siswa yang memiliki motivasi belajar rendah akan menunjukkan keengganan untuk belajar dan perhatian mereka akan terfokus pada *game online* (Duta dkk., 2015). Sebuah survei dilakukan terhadap 10 orang siswa selama masa pandemi Covid-19, dan hasil survei mengatakan bahwa 8 orang siswa dalam kesehariannya setelah belajar online langsung bermain *game online* hingga sore hari dan hal itu mengakibatkan motivasi belajar mereka menurun. Sedangkan, 2 orang siswa lainnya mengatakan bahwa dia hanya memegang

ponsel saat belajar online atau untuk keperluan sekolah, sebaliknya tidak lagi bermain ponsel. Dari hasil survei tersebut terlihat bahwa bermain *game online* berdampak pada motivasi belajar siswa terutama di masa pandemi Covid-19 (Purwanto dkk., 2020; Putria dkk., 2020).



Gambar 1.1. Kerangka Pikir

### 1.8. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara dari masalah yang sedang diteliti oleh peneliti yang bisa menjadi jawaban benar dan bisa juga salah, sehingga perlu dilakukan uji lebih lanjut. Hipotesis dari penelitian ini adalah hubungan antara variabel X dan juga variabel Y.

- $H_0$  : Tidak terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar pada siswa laki-laki kelas VIII SMP Negeri 1 Ambarawa
- $H_a$  : Terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar pada siswa laki-laki kelas VIII SMP Negeri 1 Ambarawa



## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Intensitas Bermain *Game Online*

#### 2.1.1. Pengertian Intensitas Bermain *Game Online*

Wulandari (2000) mengatakan bahwa kata intensitas mengacu pada penggunaan waktu dalam melakukan sebuah aktivitas dengan jumlah pengulangan dalam jangka waktu tertentu. Menurut Chaplin (2006) intensitas merupakan sebuah kekuatan yang sifatnya mendukung suatu pendapat atau sikap. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, intensitas memiliki arti keadaan tingkatan atau ukuran intensnya. Dari beberapa pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa intensitas merupakan kekuatan seseorang dalam menggunakan waktunya untuk melakukan suatu aktivitas.

*Game online* adalah jenis permainan yang dimainkan dengan memanfaatkan jaringan internet. Salah satu keuntungan bermain *game online* di masa sekarang ini adalah mampu terhubung dengan beberapa pemain sehingga bisa bermain dalam permainan *multiplayer*, meskipun tidak sedikit juga mereka yang lebih suka bermain *single-player*. Dalam permainannya, *game online* menyediakan berbagai jenis permainan untuk semua jenis pemain (Surbakti, 2017).

Menurut Griffiths (2004) intensitas bermain *game online* merupakan banyaknya waktu (jam) yang digunakan seseorang dalam bermain *game online* setiap minggu. Intensitas bermain *game online* menurut Kartini (2016) adalah besarnya minat atau seberapa sering seseorang memainkan permainan melalui akses jaringan internet (*game online*). Sedangkan peneliti menyimpulkan bahwa intensitas bermain *game online* adalah kemampuan

seseorang dalam menggunakan waktunya untuk memainkan permainan secara *online* menggunakan jaringan internet.

Aspek-aspek intensitas menurut Chaplin (2006) yaitu sebagai berikut:

1. Frekuensi bermain *game online*

Frekuensi adalah seberapa sering seseorang memainkan *game online*, bisa dalam jangka waktu per hari ataupun per minggu. Frekuensi bermain dikatakan tinggi apabila bermain setiap hari, 3-5 kali tergolong sedang, dan 2 kali dalam seminggu tergolong rendah.

2. Lama Waktu bermain *game online*

Pada aspek ini merujuk pada berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain *game online*. Semakin banyak waktu yang digunakan maka semakin lama seseorang bermain *game online*. Durasi bermain lebih dari 5 jam perhari tergolong tinggi, 3-5 jam tergolong sedang, dan 1-2 jam perhari tergolong rendah.

3. Perhatian Penuh pada *game online*

Perhatian penuh merupakan konsentrasi seseorang dalam memainkan *game online*. Ketika seseorang sudah bermain dengan perhatian penuh, dia akan menghiraukan dan tidak memperdulikan hal-hal lain.

4. Emosional dalam bermain *game online*

Emosional meliputi rasa sedih, bahagia, takut, harapan, marah, dan putus asa. Ketika sedang bermain *game online* seseorang bisa memunculkan bermacam emosi, seperti rasa suka, gembira, kesal, atau bahkan marah yang bisa membuatnya semakin tenggelam dalam permainan.

### **2.1.2. Faktor Penyebab Kecanduan *Game Online***

Menurut Smart (2010) seseorang suka bermain *game online* karena terbiasa memainkannya dengan waktu cukup lama. Beberapa orang tua membiarkan anaknya bermain *game online* dengan alasan sebagai alat penenang bagi anak, tetapi jika dilakukan secara terus-menerus akan membuat anak terbiasa dan menjadi kecanduan dalam bermain *game online*.

Faktor yang bisa menyebabkan anak menjadi kecanduan *game online* adalah sebagai berikut:

1. Kurang perhatian

Biasanya orang-orang akan diperhatikan ketika orang tersebut melakukan hal yang menonjol atau berbeda dari yang lain. Begitu juga dengan seorang anak, untuk mendapatkan perhatian dari orang terdekat terutama orang tuanya dia akan melakukan suatu hal yang tidak menyenangkan untuk menarik perhatian dari orang tuanya. Karena dengan berbuat hal demikian, anak akan mendapatkan peringatan dan akan semakin diawasi oleh orang tuanya.

2. Depresi

Berbeda orang, berbeda juga pelampiasan untuk menghilangkan rasa depresinya. Beberapa orang akan menggunakan media untuk menghilangkan depresi, salah satunya adalah dengan bermain *game online*. Kenikmatan yang dirasakan ketika bermain *game online* akan menjadikan seseorang kecanduan dalam memainkannya.

3. Kurang kontrol

Pada masa pandemi Covid-19 orang tua menyediakan segala fasilitas untuk pelaksanaan pembelajaran anaknya, seperti laptop, ponsel, dan yang terpenting adalah kuota internet. Namun, orang tua kurang memberikan pengawasan sehingga anak dengan bebas menikmati fasilitas yang diberikan dan semakin lama akan semakin tidak terkontrol sehingga anak akan kecanduan.

4. Kurang kegiatan

Tidak memiliki kegiatan memang sangat tidak menyenangkan, terutama pada masa pandemi Covid-19. Pelaksanaan pembelajaran daring tidak begitu banyak menyita waktu seperti pembelajaran tatap muka, sehingga siswa banyak memiliki waktu luang setelah pembelajaran selesai. Dengan waktu luang yang dirasa membosankan, bermain *game online* adalah salah satu pelarian yang menyenangkan.

## 5. Pola Asuh

Pola asuh orang tua terhadap anak sangat penting untuk pengembangan perilakunya. Maka orang tua harus benar-benar berhati-hati dalam memberikan pola asuh, karena jika sedikit saja keliru anak akan meniru perilaku yang ditunjukkan orang tuanya.

## 6. Lingkungan

Selain pola asuh orang tua, lingkungan juga berperan dalam membentuk perilaku seseorang, salah satunya yaitu lingkungan sekolah. Artinya, meskipun di rumah anak tidak dikenalkan dengan aplikasi *game online*, mereka akan tetap mengenal itu melalui teman-teman pergaulannya dan teman-temannya itulah yang akan menjadi *partner* bermainnya (Smart, 2010).

### **2.1.3. Dampak Ketergantungan *Game Online***

*Game online* dapat memberikan dampak pada berbagai aspek kehidupan remaja yang memainkannya. Menurut Novrialdy (2019) ketergantungan bermain *game online* akan berdampak pada aspek kesehatan, aspek psikologi, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan.

#### 1. Aspek Kesehatan

Remaja yang sudah ketergantungan bermain *game online*, kesehatannya akan menurun. Hal itu terjadi karena kurangnya aktivitas fisik, kurangnya istirahat, dan sering melewatkan waktu makan. Selain kesehatan fisik yang menurun, kesehatan mata juga akan menurun karena seringnya menatap layar monitor.

#### 2. Aspek Psikologi

Dalam permainannya, banyak *game* yang memperlihatkan kekerasan maupun tindakan kriminal yang secara tidak langsung akan mempengaruhi alam bawah sadar remaja yang bisa saja menirukannya di dunia nyata. Remaja yang sudah ketergantungan bermain *game online* akan mudah marah, sering emosional, dan juga mudah mengucapkan kata-kata kotor.

### 3. Aspek Akademik

Sering terjadi pada remaja yang sudah ketergantungan bermain game, dia akan kurang memperhatikan akademiknya. Waktu luang yang dia miliki akan lebih sering digunakan untuk bermain *game online* daripada mengulas pelajaran yang sudah dipelajari di sekolah. Selain itu, daya konsentrasinya juga akan menurun karena mereka tidak menyerap pelajaran yang disampaikan oleh guru dengan maksimal.

### 4. Aspek Sosial

Semakin banyaknya waktu yang digunakan untuk bermain game, maka semakin sedikit pula waktu yang akan digunakan untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Meskipun dalam bermain mereka juga melakukan interaksi secara *online*, namun interaksi di dunia nyata mengalami penurunan. Remaja akan terbiasa dengan kehidupan *online* dan akan mengalami kesulitan ketika dihadapkan dengan kehidupan nyata.

### 5. Aspek Keuangan

Banyak dari *game online* yang membutuhkan uang untuk bisa memainkannya dan biaya yang dibutuhkan tidaklah sedikit. Banyak remaja yang rela menggunakan uang sakunya untuk bisa memainkan *game online*. Bahkan tidak sedikit dari mereka yang sampai berbohong kepada orang tuanya untuk bisa diberikan uang untuk bermain game (Novrialdy, 2019).

Selain berdampak negatif pada lima aspek di atas, terdapat juga dampak positif dari bermain *game online*. Bermain *game online* tidak sepenuhnya memberikan pengaruh negatif, karena jika pemainnya dapat mengatur waktu bermain dan hanya bermain untuk sekedar melepas penat, game dapat juga memberikan pengaruh positif. Suryanto (2015) mengatakan bahwa bermain *game online* di kalangan pelajar juga memiliki dampak positif, yaitu:

1. Menghilangkan stres dan menjadi hiburan ketika merasa kelelahan dari rutinitas belajar.
2. Bermain game dapat melatih *problem solving* (penyelesaian masalah).
3. Melatih pemain untuk berpikir strategis.
4. Membantu meningkatkan koordinasi tangan dan mata.
5. Membantu meningkatkan konsentrasi.

6. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris.
7. Meningkatkan kemampuan membaca dan mengetik.
8. Menambah teman baru yang memiliki hobi yang sama, meskipun hanya sering mengobrol secara *online*.

#### **2.1.4. Peran Orang Tua dalam Meminimalisir Kecanduan *Game Online***

Kardina (2020) mengatakan bahwa orang tua berperan penting dalam mengawasi setiap kegiatan yang dilakukan anaknya, menjaga dan mengarahkan untuk melakukan sesuatu yang baik. Orang tua harus mampu bersikap tegas, rasional, mengajarkan untuk mematuhi norma yang berlaku di masyarakat, tetapi orang tua juga harus tetap menghormati kepentingan anak selama itu baik.

Setelah mengetahui dampak dari bermain *game online*, peran orang tua dalam meminimalisir kecanduan *game online* adalah sebagai berikut:

1. Mengawasi anak dengan memberikan batasan waktu bermain

Sebagai orang tua tentu ingin melihat anaknya baik dan senang, mereka tidak melarang anaknya melakukan hal yang disenanginya seperti bermain *game online*, akan tetapi berusaha untuk tetap membatasi waktu bermain dan selalu mengawasinya. Selain itu, orang tua bisa membuat perjanjian dengan anak, misalnya anak boleh memainkan *game online* dengan syarat harus ingat waktu dan jika anak mengingkari orang tua akan melarangnya untuk memainkan *game online* lagi.

2. Menghindari *game* dengan tingkat adiksi yang tinggi

*Game online* yang memiliki adiksi tinggi memang dapat membuat perilaku anak ingin terus memainkannya dan memungkinkan anak untuk kecanduan bermain dan tidak dapat mengontrol dirinya. Karena itu, orang tua harus menghindarkan anak dari *game online* yang memiliki adiksi tinggi dan memilih *game* yang dapat dimainkan bersama keluarga.

Ketika orang tua memberikan fasilitas dan kebebasan untuk anak dalam bermain *game*, maka mereka juga harus mengawasi anaknya dalam bermain. Namun, ketika anak sudah keluar dari koridor aturan yang sudah ditetapkan,

orang tua dapat memberikan nasehat atau peringatan. Bermain *game online* memang sesuatu yang menyenangkan, tetapi jika terlalu berlebihan akan menimbulkan kecanduan. Karena itu, orang tua dan anak harus bekerja sama dalam menciptakan sesuatu yang bermanfaat, agar tidak terjerumus pada hal-hal yang diinginkan (Kardina, 2020).

## **2.2. Motivasi Belajar**

### **2.2.1. Pengertian Motivasi Belajar**

Menurut Suryabrata (2000) motivasi adalah keadaan dalam diri individu yang akan mendorong individu tersebut melakukan kegiatan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Sedangkan, menurut Winkel (1997) motivasi adalah penggerak dalam diri individu yang terus menggerakkan individu tersebut untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri individu untuk melakukan kegiatan guna mencapai tujuan yang diinginkan.

Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang sebagai proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi dengan lingkungan. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar bersifat berkelanjutan, fungsional, dan terarah (Pane dan Dasopang, 2017). Menurut Mustaqim, belajar adalah perubahan perilaku yang kemungkinan tetap, yang terjadi karena adanya aktivitas atau pengalaman yang menghasilkan perubahan (Santoso dan Subagyo, 2017). Dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan perilaku yang terjadi karena adanya suatu aktivitas yang disengaja yang menghasilkan perubahan pada diri individu.

Motivasi belajar menurut Uno (2016) adalah dorongan internal dan juga eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk melakukan perubahan pada tingkah lakunya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Sedangkan motivasi belajar menurut Sardiman (2018) keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar, dan memberikan arahan pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai.



Pada masa *new normal* ini, motivasi sangat diperlukan oleh siswa karena banyaknya kendala yang muncul pada akhirnya menyebabkan siswa enggan mengikuti pembelajaran daring. Motivasi dapat diberikan oleh guru dengan memberikan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Selain itu, dapat juga diberikan oleh orang tua dengan cara memberikan dukungan, memberikan suasana belajar yang kondusif, atau dapat juga dengan memberikan pujian pada setiap hasil belajar yang diperoleh oleh siswa.

### **2.2.2. Macam-Macam Motivasi Belajar**

Terdapat dua macam motivasi, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

#### **1. Motivasi Intrinsik**

Menurut Djamarah (2015) motivasi intrinsik adalah motivasi yang tidak perlu adanya dorongan dari luar, karena dalam diri individu sudah memiliki dorongan sendiri untuk melakukan sesuatu. Menurut Sardiman (2018), “Siswa yang memiliki motivasi intrinsik dengan sendirinya akan memiliki tujuan untuk menjadi orang yang berpendidikan, berpengatahuan luas, dan juga menjadi seorang ahli dalam bidang tertentu”. Motivasi intrinsik sangat penting untuk bisa meningkatkan motivasi belajar siswa, namun tidak banyak siswa yang memilikinya. Karena tidak adanya keinginan dari dalam diri untuk belajar dan belum terbayang cita-cita di masa depan, sehingga siswa menunjukkan keengganan untuk mengikuti pembelajaran daring dan motivasi belajarnya akan semakin menurun.

Terdapat 3 komponen motivasi intrinsik menurut Uno (2016), yaitu sebagai berikut:

##### **a. Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil**

Berkeinginan untuk mencapai hasil yang baik dalam belajar disebut motivasi berprestasi, dimana siswa akan melakukan tugas dalam belajarnya dengan maksimal untuk mencapai keberhasilan yang diinginkan.

b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Dorongan dan kebutuhan dalam belajar bisa berupa keinginan untuk memiliki kehidupan yang lebih baik di masa mendatang. Siswa akan menanamkan pada dirinya bahwa dengan belajar seseorang akan mencapai kesuksesan dan memiliki kehidupan yang lebih baik.

c. Adanya harapan untuk meraih cita-cita di masa depan

Ketika seorang siswa sudah memiliki keinginan atau cita-cita untuk dicapai, maka itu akan menjadi pendorong baginya untuk terus belajar dan mengerjakan tugas-tugas dengan baik.

Dapat disimpulkan bahwa seorang siswa yang memiliki motivasi belajar intrinsik akan menjadi siswa yang rajin belajar tanpa adanya tekanan atau paksaan dari siapapun, karena dia sudah memiliki dorongan dari dalam dirinya untuk terus belajar. Jika siswa sudah memiliki motivasi intrinsik, kendala apapun dalam pembelajaran daring tidak menjadi masalah dan siswa akan berusaha untuk mencari solusi agar dapat mengikuti pembelajaran daring.

## 2. Motivasi Ekstrinsik

Djamarah (2015) mengatakan bahwa motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang aktif atau muncul karena adanya dorongan dari luar diri individu. Siswa yang memiliki motivasi ekstrinsik akan menempatkan tujuan belajarnya di luar faktor situasi belajar, dan tujuan yang ingin dicapai berada di luar dari hal yang dipelajari. Menurut Sardiman (2018), motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang muncul karena adanya rangsangan dari luar diri individu.

Motivasi ekstrinsik menjadi faktor penting terutama untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun, selama pelaksanaan pembelajaran daring dukungan dari luar kurang diberikan sehingga motivasi belajar siswa menurun. Dukungan dari orang tua, guru, dan orang di sekitar selama masa pembelajaran daring sangat penting untuk menjaga suasana belajar sehingga siswa tetap memiliki motivasi untuk belajar (Kompasiana.com).

Menurut Uno (2016) motivasi ekstrinsik memiliki 3 komponen, yaitu sebagai berikut:

a. Adanya penghargaan dalam belajar

Memberikan reward untuk siswa bisa menjadi cara efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Reward bisa diberikan sebagai penghargaan atas kemampuan siswa, dan bisa diberikan oleh guru maupun orang tua di rumah. Ketika siswa mendapatkan reward berupa hadiah atau pujian, maka itu akan membangun motivasi belajarnya.

b. Adanya kegiatan belajar yang menarik

Kegiatan belajar mengajar yang monoton akan membuat siswa bosan dan motivasi belajarnya menjadi menurun. Lain halnya dengan kegiatan belajar yang aktif dan kreatif dengan metode pembelajaran yang bervariasi, sehingga kegiatan belajar akan menjadi lebih menarik. Dengan begitu, siswa akan mudah mengingat materi pembelajaran dan memiliki keinginan untuk terus belajar.

c. Lingkungan belajar yang kondusif

Lingkungan belajar juga memiliki peran penting dalam kegiatan belajar siswa, seperti lingkungan yang bersih dan tenang akan membuat siswa nyaman dalam belajar.

Dapat disimpulkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang muncul karena adanya dorongan dari luar dirinya. Di masa pandemi Covid-19 selain kemauan dari dalam dirinya, siswa juga memerlukan kontribusi dan dorongan dari orang di sekitar untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman, sehingga siswa bisa tetap termotivasi untuk belajar meskipun secara daring.

### **2.2.3. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar**

#### **1. Faktor Internal**

a. Cita-cita dan Aspirasi

Memiliki cita-cita menjadi salah satu faktor pendukung untuk meningkatkan semangat belajar siswa, karena ketika siswa memiliki impian maka dia akan semakin semangat untuk berusaha mencapai

impian tersebut. Sedangkan aspirasi merupakan sebuah harapan dalam diri yang selalu menjadi tujuan dari perjuangan yang sudah dilewati.

b. Kemampuan Siswa

Kemampuan yang dimiliki siswa juga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. Ketika siswa merasa bahwa dirinya memiliki potensi baik intelektual maupun psikomotorik maka dia akan meningkatkan semangatnya untuk terus mengasah potensinya.

c. Kondisi Siswa

Kondisi fisik juga berpengaruh pada motivasi belajar, seperti kesehatan tubuh, kesehatan panca indera dan lainnya. Jika kondisi fisik baik, maka siswa akan memiliki semangat belajar dan juga berpeluang untuk mencapai keberhasilan dalam pendidikannya.

d. Keadaan Psikologis Siswa

1) Bakat

Bakat merupakan kemampuan yang ada dalam diri individu yang apabila terus dikembangkan dengan belajar akan menjadi sebuah keahlian yang bisa membantu dalam meraih kesuksesan.

2) Intelegensi

Intelegensi adalah kemampuan psikofisik dalam memberikan reaksi dari rangsangan melalui cara yang tepat. Intelegensi tidak selalu berhubungan dengan otak, tetapi ada juga interaksi antar organ di dalam tubuh manusia.

3) Sikap

Sikap juga merupakan salah satu faktor yang bisa mempengaruhi motivasi belajar, misalnya ketika guru memberikan contoh sikap yang baik dalam mengajar maka siswa juga akan merasa senang dan merespon pembelajaran dengan baik. Dengan begitu semangat belajar siswa akan meningkat dan akan memperoleh hasil yang maksimal dalam belajar.

4) Persepsi

Persepsi siswa tentang belajar juga menjadi pengaruh motivasi belajarnya. Karena ketika siswa mengetahui manfaat yang

didapatkan dari belajar, maka dia akan terus meningkatkan belajarnya.

#### 5) Minat

Salah satu yang berpengaruh besar pada motivasi belajar siswa adalah minat. Ketika siswa sudah memiliki minat dengan mata pelajaran tertentu, maka dia akan bersungguh-sungguh dalam mempelajari dan memahami mata pelajaran tersebut.

#### 6) Unsur-Unsur Dinamis dalam Pembelajaran

Unsur dinamis seperti perasaan, ingatan, keinginan, dan perasaan juga secara langsung maupun tidak langsung mempengaruhi motivasi belajar siswa.

## 2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal ini merupakan faktor dari luar diri individu yang mempengaruhi motivasi belajar siswa, diantaranya adalah sebagai berikut:

### a. Kondisi lingkungan belajar

Lingkungan belajar yang salah akan mengganggu proses belajar siswa. Siswa membutuhkan lingkungan belajar yang kondusif terutama ketika pelaksanaan pembelajaran daring. Lingkungan yang kondusif bisa membantu siswa untuk fokus dalam belajar dan juga bisa mendukung semangat belajar siswa.

### b. Lingkungan sosial keluarga

Keharmonisan dalam keluarga juga akan memberikan pengaruh pada motivasi belajar, karena hubungan baik antara anak dan orang tua serta dukungan yang mereka berikan akan membuat anak bersemangat dalam mencapai target belajarnya. Karena pembelajaran daring dilakukan di rumah, maka keluarga juga harus kontributif dalam membantu anak dalam mengikuti pembelajaran.

### c. Lingkungan non-sosial

Terdapat dua jenis lingkungan dalam lingkungan non-sosial, yaitu lingkungan alamiah dan faktor instrumental. Lingkungan alamiah yang akan turut mempengaruhi motivasi belajar siswa adalah dukungan, kasih sayang, dan kebiasaan yang baik dari keluarga. Sedangkan faktor

instrumental yang berpengaruh pada motivasi belajar siswa adalah fasilitas atau sarana prasarana yang disediakan oleh sekolah (Cahyani dkk., 2020).

#### **2.2.4. Upaya dalam Meningkatkan Motivasi Belajar**

Dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh, banyak siswa yang mengalami masalah dalam belajar, seperti tidak memiliki ponsel untuk belajar *online*, koneksi internet yang buruk, tidak memahami pelajaran, terlalu banyak tugas yang diberikan oleh guru, dan lain sebagainya. Masalah-masalah tersebut yang akhirnya menyebabkan siswa mengalami kejenuhan belajar dan motivasi belajarnya menurun, sehingga berdampak juga pada prestasi belajarnya.

Menurut Sardiman (2018) terdapat beberapa cara yang bisa dilakukan guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah, yaitu sebagai berikut:

1. Memberikan nilai dengan angka dari hasil kemampuan siswa, tetapi guru harus bisa mengaitkan angka tersebut dengan nilai yang terkandung dalam setiap pengetahuan yang diajarkan. Dengan begitu siswa tidak hanya mendapatkan nilai berupa angka namun juga mendapatkan pengetahuan kognitif, keterampilan dan afeksi.
2. Memberikan reward bagi siswa yang berhasil melakukan pencapaian tertentu sesuai dengan kesepakatan. Hal itu bisa memicu semangat siswa untuk belajar dan mencapai tujuannya. Namun penawaran reward ini bisa saja tidak menarik bagi sebagian siswa yang tidak senang dan tidak tertarik dengan belajar.
3. Persaingan di dalam kelas juga bisa menjadi upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal itu bisa mendorong siswa untuk lebih bersemangat belajar dan memenangkan persaingan di kelas.
4. *Ego-Involvement* bisa dijadikan salah satu upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru harus mampu menumbuhkan kesadaran tentang betapa pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan dalam belajar, sehingga siswa akan bekerja keras untuk bisa menyelesaikan tugas tersebut. Ketika tugas telah diselesaikan dengan baik

dan hasil yang diperoleh memuaskan, maka siswa akan termotivasi untuk lebih baik lagi dalam mengerjakan tugas selanjutnya.

5. Memberikan ujian untuk mengulas mata pelajaran yang sudah dipelajari juga bisa menjadi motivasi siswa untuk belajar. Karena jika guru memberitahukan bahwa akan diadakan ujian, maka siswa akan belajar supaya mendapatkan hasil yang bagus. Namun, memberikan ujian terlalu sering juga tidak baik karena siswa akan merasa jenuh jika harus terlalu sering belajar untuk ujian.
6. Hasil belajar yang mengalami kemajuan bisa menjadi pendorong motivasi belajar siswa. Karena semakin siswa mengetahui grafik hasil belajar yang meningkat, siswa akan terdorong untuk terus meningkatkan hasilnya dengan terus belajar.
7. Pemberian pujian atas hasil pekerjaan siswa bisa juga memotivasi siswa untuk meningkatkan belajarnya. Karena pujian merupakan bentuk *reinforcement positive* yang merupakan motivasi yang baik untuk diberikan pada siswa.
8. Selain memberikan *reinforcement positive*, guru juga bisa memberikan hukuman sebagai *reinforcement negative* untuk dijadikan alat untuk memotivasi siswa, namun dengan syarat hukuman yang diberikan harus tepat dan bijak. Oleh karena itu, guru harus benar-benar memahami prinsip dalam pemberian hukuman untuk siswa.

#### **2.2.5. Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Motivasi Belajar**

Orang tua merupakan orang pertama yang memiliki peran penting dalam pendidikan anak, karena pembelajaran pertama yang akan didapatkan oleh anak berasal dari keluarga terutama orang tuanya. Menurut Jamaludin (2013) orang tua berperan sebagai panutan, motivator anak, cermin utama anak, dan sebagai fasilitator bagi anak. Wardhani dan Krisnani (2020) mengatakan bahwa dorongan dan dukungan dari orang tua selama belajar di rumah yang dikombinasikan dengan keterlibatan guru pada pemberian materi belajar sangat penting untuk keberlangsungan pembelajaran.



Tumbuhnya motivasi belajar anak didasari oleh ketertarikan terhadap materi pembelajaran dan cara guru dalam menyampaikan pembelajaran, lama waktu belajar, suasana lingkungan belajar, adanya keinginan untuk menjadi yang terbaik dengan atau tanpa penghargaan, serta adanya dukungan dari orang tua. Oleh karena itu, peran orang tua dan guru harus diselaraskan supaya anak dapat mengerti pentingnya belajar untuk membentuk masa depannya.

Berikut beberapa cara yang dapat dilakukan oleh orang tua untuk meningkatkan motivasi belajar siswa:

1. Menciptakan suasana rumah yang mendukung anak untuk belajar. Orang tua dapat menyediakan fasilitas yang dapat mendukung anak untuk belajar.
2. Menyediakan waktu untuk terlibat dalam kegiatan belajar anak. Selain menciptakan suasana yang mendukung belajar anak, interaksi antara orang tua dan anak juga dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Hal itu dapat dilakukan dengan menemani anak belajar, menunjukkan perhatian, memberikan bantuan ketika anak mengalami kesulitan, dan sebagainya.
3. Memberikan penghargaan atau respon positif terhadap setiap prestasi yang diperoleh anak. Dengan demikian, anak akan merasa dihargai dan akan lebih termotivasi lagi untuk meningkatkan belajarnya (Rumbewas, dkk., 2018).

### **2.3. Penelitian yang Relevan**

1. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sifa (2021) dengan judul “Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Motivasi Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid-19 di MI Nurul Huda Nahdlatul Ulama Pesanggrahan Kretek” menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan positif yang signifikan antara variabel intensitas bermain *game online* dengan variabel motivasi belajar siswa pada masa pandemi Covid-19. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif deskriptif. Sampel yang diambil adalah siswa sekolah dasar dengan teknik pengambilan sampel adalah teknik *random sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, kuesioner (angket), dan dokumentasi.

2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Razikin (2018) dengan judul “Hubungan Kebiasaan Bermain *Game Online* dengan Motivasi Belajar Peserta Didik di SMP IT Ar-Raihan Bandarlampung” menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif antara kebiasaan bermain *game online* dengan motivasi belajar peserta didik. Jenis penelitiannya adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan analisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Sampel yang diambil adalah siswa kelas IX dengan teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan kuesioner (angket).
3. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Husna, Normelani, dan Adyatama dengan judul “Hubungan Bermain *Game Online* dengan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kecamatan Banjarmasin Barat” menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif deskriptif dengan teknik analisis data menggunakan teknik distribusi frekuensi dan korelasi *product moment*. Sampel diambil dengan teknik *proporsional random sampling* dengan jumlah sampel 313 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, kuesioner (angket), studi pustaka, dan dokumen.
4. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Padli (2017) dengan judul “Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa SMK Negeri 1 Simpang Kanan Kab. Aceh Singkil Tahun Pembelajaran 2017/2018” menunjukkan bahwa *game online* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa SMK Negeri 1 Simpang Kanan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Sampel diambil dari jumlah keseluruhan populasi yaitu 40 siswa dengan teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan angket. Analisis data menggunakan rumus korelasi *product moment*.

### **III. METODE PENELITIAN**

#### **3.1. Pendekatan Penelitian**

Pendekatan penelitian merupakan cara untuk memperoleh data dengan tujuan tertentu (Sugiyono, 2017). Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, yaitu untuk menjawab suatu masalah dengan data berupa angka dan program statistik (Wahidmurni, 2017). Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang menghasilkan temuan-temuan baru yang didapatkan dengan prosedur statistik atau cara lain dari suatu pengukuran (Jaya, 2020).

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian korelasional, yaitu penelitian yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antar variabel penelitian (Abdullah, 2015). Menurut Faenkel dan Wallen, penelitian korelasional adalah penelitian yang digunakan untuk mengungkap hubungan dan tingkat hubungan antara dua atau lebih variabel tanpa adanya upaya untuk memanipulasi variabel sehingga data yang diperoleh benar-benar data yang valid (Yogiswara, dkk., 2014). Jadi, alasan peneliti menggunakan jenis penelitian korelasional adalah karena peneliti ingin mengetahui hubungan antara dua variabel penelitian yaitu intensitas bermain *game online* dan motivasi belajar siswa pada masa pandemi.

#### **3.2. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Ambarawa yang beralamat di desa Sumberagung, Kecamatan Ambarawa, Kabupaten Pringsewu. Pemilihan tempat penelitian berdasarkan pertimbangan karena adanya masalah yang menarik untuk diteliti yang berhubungan dengan tujuan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022.

### **3.3. Variabel Penelitian**

#### **3.3.1. Variabel Independen**

Variabel independen atau variabel bebas adalah variabel aktif yang harus di ubah dan merupakan variabel yang berpengaruh pada variabel terikat. Variabel bebas (X) pada penelitian ini adalah intensitas bermain *game online*.

#### **3.3.2. Variabel Dependen**

Variabel dependen atau variabel terikat adalah variabel yang nilainya dipengaruhi oleh variabel bebas. Jadi, variabel bebas tergantung pada variabel terikat. Variabel terikat (Y) pada penelitian ini adalah motivasi belajar siswa.

### **3.4. Populasi dan Sampel Penelitian**

#### **3.4.1. Populasi**

Populasi adalah sekumpulan subjek yang akan diteliti karakteristiknya, atau keseluruhan subjek yang akan menjadi sasaran penelitian, dan nantinya hasil penelitian akan diberlakukan dalam populasi tersebut. Dalam perspektif lain, populasi adalah keseluruhan elemen yang menunjukkan karakteristik tertentu yang dapat digunakan untuk menarik kesimpulan penelitian (Abdullah, 2015). Dari beberapa pengertian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa populasi adalah sekumpulan subjek dengan karakteristik tertentu yang akan dijadikan sebagai objek penelitian. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa laki-laki kelas VIII SMP Negeri 1 Ambarawa yang berjumlah 131 siswa.

#### **3.4.2. Sampel**

Sampel adalah bagian dari populasi yang diambil sebagai subjek penelitian dengan harapan hasil penelitian pada subjek-subjek tersebut bisa mewakili karakteristik dari keseluruhan populasi. Sampel yang baik adalah sampel yang bisa mewakili atau menggambarkan keseluruhan dari karakteristik populasi (Abdullah, 2015). Teknik sampling yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah sampel yang diambil berdasarkan kriteria tertentu, yaitu siswa laki-laki yang bermain *game online*. Menurut Arikunto (2012) jika jumlah populasi lebih dari 100 orang, maka bisa diambil 10-15% atau 20-25% dari jumlah populasi.

Karena jumlah populasi lebih dari 100 maka sampel penelitian yang akan digunakan adalah 25% dari jumlah populasi yaitu sebanyak 32 siswa.

### **3.5. Definisi Operasional Variabel**

#### **3.5.1. Intensitas Bermain *Game Online***

Intensitas bermain *game online* adalah kemampuan seseorang dalam menggunakan waktunya untuk memainkan permainan secara online menggunakan jaringan internet. Adapun aspek-aspek intensitas yang akan menjadi indikator dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Frekuensi bermain *game online*
2. Lama Waktu bermain *game online*
3. Perhatian Penuh pada *game online*
4. Emosional dalam bermain *game online* (Chaplin, 2006).

#### **3.5.2. Motivasi Belajar Siswa**

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan juga eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk melakukan perubahan pada tingkah lakunya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Adapun aspek-aspek motivasi belajar yang akan menjadi indikator dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Motivasi Intrinsik
  - a. Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil
  - b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
  - c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
2. Motivasi Ekstrinsik
  - a. Adanya penghargaan dalam belajar
  - b. Adanya kegiatan belajar yang menarik
  - c. Adanya lingkungan belajar yang kondusif (Uno, 2016).

### **3.6. Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian. Metode pengumpulan data yang digunakan

oleh peneliti adalah skala. Skala yang digunakan yaitu skala model semantik diferensial dan skala model likert. Skala semantik diferensial digunakan untuk mengambil data variabel intensitas bermain *game online*. Skala semantik diferensial adalah suatu instrumen yang digunakan dalam menilai suatu konsep perangsang pada seperangkat skala bipolar tujuh langkah dari satu ujung sampai dengan ujung yang lain dalam rangkaian kesatuan. Jenis data yang dihasilkan dari skala semantik diferensial adalah data jenis interval (Sevilla *et al.*, 1993).

Skala model likert digunakan untuk mengambil data motivasi belajar dengan menggunakan 4 pilihan jawaban. Jenis data yang dihasilkan dari skala model likert adalah data ordinal. Pada penelitian ini data yang dibutuhkan adalah data tentang intensitas bermain *game online* dan motivasi belajar siswa. Berikut adalah kisi-kisi skala intensitas bermain *game online* yang akan digunakan untuk mengambil data penelitian:

Tabel 3.1. Kisi-Kisi Skala Intensitas Bermain *Game Online*

No	Aspek	Indikator	No Item
1	Frekuensi bermain <i>game online</i>	Tingkat kesenangan dan seberapa sering bermain. Dalam satu minggu bisa 2 kali, 3-5 kali, atau setiap hari bermain <i>game online</i> .	1,2,3,4,5
2	Lama waktu bermain <i>game online</i>	Waktu yang digunakan untuk bermain <i>game online</i> (2 jam, 3-5 jam, atau lebih dari 5 jam dalam satu hari).	6,7,8,9,10,11,12, 13,14
3	Perhatian penuh pada <i>game online</i>	Konsentrasi dalam memainkan <i>game online</i>	15,16,17,18,19, 20
4	Emosional dalam bermain <i>game online</i>	Rasa sedih, bahagia, takut, harapan, marah, dan putus asa saat bermain <i>game online</i>	21,22,23,24,25, 26

Berikut adalah kisi-kisi kuesioner intensitas bermain *game online* yang akan digunakan untuk mengambil data penelitian:

Tabel 3.2. Kisi-Kisi Skala Motivasi Belajar

No	Aspek	Indikator	No Item	
			Positif	Negatif
1	Motivasi Intrinsik	Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil	1,3,5,7,8	2,4,6
		Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	9,12	10,11,13,14
		Adanya harapan dan cita-cita masa depan	15,16,17	18
2	Motivasi Ekstrinsik	Adanya penghargaan dalam belajar	19,23,24	20,21,22
		Adanya kegiatan belajar yang menarik	27,28,29	25,26,30
		Adanya lingkungan belajar yang kondusif	31,33,35	32,34

Skala semantik diferensial berisikan serangkaian karakteristik bipolar (dua kutub) seperti senang-bosan, gelisah-tenang, dan sebagainya. Semakin ke kanan siswa menjawab berarti semakin positif (skor 7) dan semakin ke kiri jawaban siswa maka semakin negatif (skor 1).

Tabel 3.3. Penskoran Instrumen Intensitas Bermain *Game Online*

Senang	1	2	3	4	5	6	7	Bosan
--------	---	---	---	---	---	---	---	-------

Skala likert yang digunakan untuk mengambil data motivasi belajar siswa memiliki 4 pilihan jawaban yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Berikut adalah penskoran untuk setiap jawaban *favorable* (positif) dan *unfavorable* (negatif):

Tabel 3.4. Penskoran Instrumen Motivasi Belajar

Pilihan Jawaban	Skor Item Positif	Skor Item Negatif
Sangat setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak setuju	2	3
Sangat tidak setuju	1	4

### 3.7. Uji Prasyarat Instrumen

#### 3.7.1. Uji Validitas

Kata validitas memiliki arti keabsahan, yang dalam penelitian sering dikaitkan dengan instrumen atau alat ukur dalam pengumpulan data. Uji validitas dilakukan untuk membuktikan sejauh mana pengukuran tepat dalam mengukur data yang hendak diukur. Instrumen akan dikatakan valid ketika dapat mengungkap data dari variabel secara tepat dan tidak menyimpang dari keadaan yang sebenarnya (Yusup, 2018).

Untuk sebuah kuesioner yang berisi beberapa pertanyaan untuk mengukur suatu hal dikatakan valid jika setiap pertanyaannya memiliki keterkaitan yang tinggi. Pertanyaan yang memiliki keterkaitan yang rendah dikatakan pertanyaan yang tidak valid (Ovan & Saputra, 2020). Dalam mengukur validitas, rumus yang digunakan peneliti adalah rumus *korelasi product moment* dari Pearson yang dalam perhitungannya akan dibantu dengan aplikasi SPSS.

Tabel 3.5. Uji Validitas Skala Intensitas Bermain *Game Online*

Indikator	Item	Rhitung	Rtabel	Kondisi	Keterangan
Tingkat kesenangan dan seberapa sering bermain dalam jangka waktu per-hari atau per-minggu	1	0.651	0.3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	2	0.607	0.3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	3	0.586	0.3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	4	0.493	0.3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	5	0.562	0.3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Waktu yang digunakan untuk bermain <i>game online</i>	6	0.557	0.3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	7	0.178	0.3494	$r_{hitung} < r_{tabel}$	Tidak valid
	8	0.391	0.3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	9	0.466	0.3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	10	0.191	0.3494	$r_{hitung} < r_{tabel}$	Tidak valid
	11	0.410	0.3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	12	0.586	0.3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	13	0.391	0.3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Konsentrasi dalam memainkan <i>game online</i>	14	0.383	0.3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	15	0.376	0.3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	16	0.645	0.3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	17	0.505	0.3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	18	0.144	0.3494	$r_{hitung} < r_{tabel}$	Tidak valid
Rasa sedih, bahagia,	19	0.509	0.3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	20	0.635	0.3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	21	0.497	0.3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid



takut, harapan, marah, dan putus asa saat bermain <i>game online</i>	22	0.653	0.3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	23	0.474	0.3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	24	0.396	0.3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	25	0.568	0.3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	26	0.582	0.3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid

Setelah melakukan uji validitas dengan melihat  $r$  tabel sebagai batasan jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka data dikatakan valid dan jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka data tersebut tidak valid. Rumus  $df = (N-2)$ . Karena pada penelitian ini jumlah sampel untuk uji validitas adalah 32 siswa maka  $N-2 = 32-2 = 30$ , dengan demikian  $r$  tabel dengan signifikansi 0,05 untuk baris ke 30 adalah 0.3494. Pada tabel validitas di atas menunjukkan bahwa pada 26 butir pernyataan terdapat 3 butir pernyataan yang tidak valid karena  $r_{hitung} < r_{tabel}$ .

Tabel 3.6. Uji Validitas Skala Motivasi Belajar

Indikator	Item	Rhitung	Rtabel	Kondisi	Keterangan
Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil	1	0.569	0.3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	2	-0.470	0.3494	$r_{hitung} < r_{tabel}$	Tidak valid
	3	0.361	0.3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	4	0.408	0.3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	5	0.521	0.3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	6	0.446	0.3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	7	0.597	0.3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	8	0.651	0.3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	9	0.407	0.3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	10	0.616	0.3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	11	0.421	0.3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	12	0.508	0.3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	13	0.443	0.3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	14	0.354	0.3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Adanya harapan dan cita-cita masa depan	15	0.510	0.3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	16	0.676	0.3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	17	0.387	0.3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	18	0.364	0.3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Adanya penghargaan dalam belajar	19	0.473	0.3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	20	-0.019	0.3494	$r_{hitung} < r_{tabel}$	Tidak valid
	21	0.396	0.3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	22	0.612	0.3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	23	-0.074	0.3494	$r_{hitung} < r_{tabel}$	Tidak valid
	24	0.356	0.3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Adanya kegiatan belajar yang menarik	25	0.577	0.3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	26	0.476	0.3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	27	-0.072	0.3494	$r_{hitung} < r_{tabel}$	Tidak valid
	28	0.657	0.3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	29	0.383	0.3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	30	0.516	0.3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Adanya lingkungan	31	0.463	0.3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	32	0.375	0.3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid

belajar yang kondusif	33	0.352	0.3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	34	0.486	0.3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	35	0.540	0.3494	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid

Setelah melakukan uji validitas dengan melihat  $r$  tabel sebagai batasan jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka data dikatakan valid dan jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka data tersebut tidak valid. Pada tabel validitas di atas menunjukkan bahwa pada 35 butir pernyataan terdapat 4 butir pernyataan yang tidak valid karena  $r_{hitung} < r_{tabel}$ . Jadi, 31 pernyataan yang valid bisa digunakan untuk mengambil data penelitian.

### 3.7.2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas digunakan untuk menunjukkan sejauh mana suatu hasil pengukuran relatif konsisten apabila dilakukan pengukuran ulang. Instrumen akan dikatakan reliabel apabila instrumen tersebut jika digunakan secara berulang akan tetap menunjukkan hasil yang sama. Menurut Wahyudin, reliabilitas akan menunjukkan konsistensi kuesioner terhadap jawaban yang diberikan responden dalam beberapa kali pengujian dalam kondisi yang berbeda dengan menggunakan kuesioner yang sama (Ovan & Saputra, 2020).

Dalam penelitian ini, uji reliabilitas instrumen akan menggunakan rumus *Alpha cronbach* dengan bantuan SPSS 20.

Tabel 3.7. Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	N of Items
Intensitas bermain <i>game online</i>	.878	23
Motivasi Belajar	.886	31

Kuesioner akan dikatakan reliabel jika nilai Cronbach's Alpha  $> 0,60$ . Pada tabel reliabilitas di atas nilai Cronbach's Alpha variabel intensitas sebesar 0,878 dan nilai Cronbach's Alpha variabel motivasi sebesar 0,886. Artinya kedua instrumen dinyatakan reliabel atau dapat dipercaya untuk mengumpulkan data penelitian.

### 3.8. Uji Prasyarat Analisis

Analisis data adalah proses pengolahan data secara sistematis dengan tujuan menemukan informasi yang berguna dan menjadikan fenomena memiliki nilai sosial, akademis, dan ilmiah (Kautsar, 2019).

#### 3.8.1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diambil berdistribusi normal atau tidak (Qomusuddin, 2019). Uji statistik normalitas yang digunakan adalah *Shapiro-Wilk* dengan bantuan SPSS 20. Karena jumlah sampel data kurang dari 50 sampel, maka disarankan untuk menggunakan uji *Shapiro-Wilk*. Jika nilai *asym sig.* menunjukkan angka  $> 0,05$  maka sebaran data berdistribusi normal dan jika nilai nilai *asym sig.*  $< 0,05$  maka data tersebut tidak berdistribusi normal (Duli, 2019).

Tabel 3.8. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Intensitas	.102	32	.200 <sup>*</sup>	.973	32	.598
Motivasi	.121	32	.200 <sup>*</sup>	.962	32	.319

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas, diperoleh nilai signifikansi data intensitas bermain *game online* sebesar 0,598 maka data dinyatakan normal dan pada data motivasi belajar diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,319 maka data dinyatakan normal karena nilai signifikansi lebih dari 0,05.

#### 3.8.2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi data atau lebih. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data variabel X dan Y bersifat homogen atau tidak. Pengujian homogenitas menggunakan teknik *One-way Anova* dengan bantuan SPSS 20.

Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah:

1. Jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa “varian dari dua kelompok data tidak homogen (tidak sama)”.
2. Jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa “varian dari dua kelompok data homogen (sama) (Setyawan, 2021).

Tabel 3.9. Hasil Uji Homogenitas

ANOVA					
Intensitas					
	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	11823.000	22	537.409	2.132	.120
Within Groups	2268.500	9	252.056		
Total	14091.500	31			

Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas di atas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,120 yang berarti lebih besar dari 0,05 ( $0,120 > 0,05$ ). Hal tersebut menunjukkan bahwa variansi data homogen (sama).

### 3.8.3. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan antara dua variabel linier atau tidak. Korelasi yang baik seharusnya memiliki hubungan yang linier antara variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). Perhitungan uji linieritas menggunakan aplikasi SPSS 20. Pada aplikasi SPSS pengujian ini dinamakan *test for linearity* dengan taraf signifikansi 0,05.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji linearitas berupa:

1. Apabila nilai signifikansi  $> 0,05$  maka hubungan antara variabel (X) dan variabel (Y) adalah linear.
2. Apabila nilai signifikansi  $< 0,05$  maka hubungan antara variabel (X) dan variabel (Y) tidak linear.

Tabel 3.10. Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table						
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Motivasi * Intensitas	(Combined)	2927.533	24	121.981	.895	.615
	Between Groups	659.933	1	659.933	4.842	.064
	Linearity					
	Deviation from Linearity	2267.600	23	98.591	.723	.740
	Within Groups	953.967	7	136.281		
	Total	3881.500	31			

Pada tabel hasil uji linearitas di atas, menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada baris *Deviation from Linearity* sebesar 0,740. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel intensitas bermain *game online* (X) dan variabel motivasi belajar (Y) terdapat hubungan yang linear.

#### **3.8.4. Uji Hipotesis**

Uji hipotesis digunakan untuk menguji antara variabel X dan variabel Y. Pada uji normalitas data menunjukkan bahwa sebaran data dari kedua variabel berdistribusi normal, pada hasil uji homogenitas juga menyatakan bahwa kedua data memiliki variasi yang sama, dan pada hasil uji linearitas juga menunjukkan kedua data memiliki hubungan yang linear. Karena uji prasyarat analisis terpenuhi semua, maka untuk pengujian hipotesis bisa menggunakan rumus Korelasi *Pearson Product Moment*, yaitu rumus uji statistika yang digunakan untuk menguji hipotesis asosiatif (uji hubungan) dua variabel jika datanya berskala interval atau rasio dan kedua data berdistribusi normal.

## V. SIMPULAN DAN SARAN

### 5.1.Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian tentang hubungan intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar pada siswa laki-laki kelas VIII SMP Negeri 1 Ambarawa, diperoleh hasil bahwa terdapat hubungan antara kedua variabel dan diperkuat dengan hasil uji korelasi *product moment* dengan nilai  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel ( $0,412 > 0,3494$ ). Dari besarnya nilai  $r$  hitung dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar, yaitu semakin tinggi intensitas siswa dalam bermain *game online* maka semakin tinggi juga motivasi belajarnya.

### 5.2. Saran

#### a. Pihak Sekolah

Pihak sekolah seperti kepala sekolah, guru BK, dan guru mata pelajaran hendaknya membuat program yang bisa mengurangi penggunaan ponsel saat di sekolah dan juga bisa membantu meningkatkan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Ambarawa.

#### b. Guru Bimbingan dan Konseling

Hasil penelitian ini bisa digunakan untuk menjadi dasar guru BK dalam membuat program BK terkait penggunaan *game online* dan motivasi belajar.

#### c. Guru Mata Pelajaran

Saat pembelajaran di kelas, diharapkan guru mata pelajaran dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan supaya siswa tidak bosan dan terus aktif dalam mengikuti pembelajaran.

d. Siswa

Saat pembelajaran sudah dimulai, diharapkan untuk siswa memperhatikan pelajaran dan mengurangi penggunaan ponsel jika tidak diperlukan untuk pembelajaran.

e. Peneliti Selanjutnya

Kepada peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian serupa tentang intensitas bermain *game online* diharapkan bisa mengembangkan lagi dengan menghubungkan dengan variabel lain seperti misalnya kesehatan fisik pemainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ma'ruf. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta, Aswaja Pressindo.
- Anhar. 2016. *Panduan Bijak Belajar Internet untuk Anak*. Sukabumi Selatan, Adamssein Media.
- Barr, Matthew. & Copeland-Stewart, A. 2021. Playing video games during the covid-19 pandemic and effects on players' well-being. *Article University of Glasgow*, 17(1), 1-18.
- Blais. 2007. *Adolescents Online: The Importance of Internet Activity Choice to Salient Relationships*. *Journal Youth Adolescence*, 37(5), 522-536.
- Cahyani, A., Listiana, I.D. dan Larasati, S.P.D. 2020. Motivasi belajar siswa sma pada pembelajaran daring di masa pandemi covid-19. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 123-140.
- Chaplin. J.P. 2006. *Kamus Psikologi Lengkap*. Jawa Barat, PT Radja Grafindo Persada.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2015. *Psikologi Belajar*. Jakarta, Rineka Cipta.
- Duli, Nikolaus. 2019. *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data dengan SPSS*. Yogyakarta, Deepublish Publisher.
- Duta, N., Panisoara, G., & Panisoara, IO. 2015. Komunikasi yang efektif dalam mengajar. studi diagnostic tentang motivasi belajar akademik pada siswa. *Procedia-Ilmu Sosial dan Perilaku*, 186, 1007-1012.
- Griffiths, M., Davies, M., & Chappell, D. 2004. *Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamer*. *Journal of Adolescence*, 27(1), 87-96.
- Husna, N., Nomelani, E., dan Adytama, S. 2017. Hubungan bermain game dengan motivasi belajar siswa sekolah menengah pertama (SMP) di Kecamatan Banjarmasin Barat. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 4(3), 1-14.
- Jamaludin, D. 2013. *Paradigma Pendidikan dalam Islam*. Bandung, CV. Pustaka Setia.



- Jaya, I.M.L.T. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta, Anak Hebat Indonesia.
- Kardina. 2020. *Peran Orang Tua dalam Meminimalisir Kecanduan Game Online pada Anak Usia Sekolah di Kota Palopo*. (Skripsi). IAIN Palopo. 112 p.
- Kartini, Herlen. 2016. Hubungan antara konformitas teman sebaya dan intensitas bermain *game online* dengan intensi berperilaku agresif pada siswa. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(4), 482-489.
- Kautsar. 2019. *Pengaruh Game Online terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik di MAN 3 Aceh Besar*. (Skripsi). UIN Ar-Raniry Banda Aceh. 95 p.
- Lina. 2019. Kecanduan *Game Online* Bisa Mempengaruhi Psikis Anak. Antara. Editor: Suryatmojo, H.D. <https://m.antaranews.com/berita/988050/kecanduan-game-online-bisa-mempengaruhi-psikis-anak>. Diakses pada 28 Juli 2022.
- Novrialdy, Eryzal. 2019. Kecanduan *game online* pada remaja: dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148-158.
- Ovan dan Saputra, A. 2020. *Aplikasi Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Berbasis WEB*. Yayasan Ahmad Cendekia Indonesia.
- Padli, Z. 2017. *Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa SMK Negeri 1 Simpang Kanan Kabupaten Aceh Singkil TP 2017/2018*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. 66 p.
- Pane, A. dan Dasopang, M.D. 2017. Belajar dan pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Purwanto, A., dkk. 2020. Studi eksploratif dampak pandemi Covid-19 terhadap pembelajaran online di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan, Psikologi dan Konseling*, 2(1), 1-12.
- Putria, H., Maula, LH., dan Uswatun, DA. 2020. Analisis proses pembelajaran dalam jaringan (daring) masa pandemi Covid-19 pada guru sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 861-870.
- Qomusuddin, IF. 2019. *Statistika Pendidikan*. Yogyakarta, Deepublish Publisher.
- Razikin. 2018. *Hubungan Kebiasaan Bermain Game dengan Motivasi Belajar Peserta Didik di SMP IT Ar-Raihan Bandarlampung*. (Skripsi). UIN Raden Intan Lampung. 225 p.
- Riyanto, G.P. 2021. Jumlah Pengguna Internet Indonesia 2021 tembus 202 Juta. Kompas.com. Editor: Nistanto, R.K. <https://amp.kompas.com/tekno/read/2021/02/23/16100057/jumlah-pengguna-internet-indonesia-2021-tembus-202-juta>. Diakses pada 16 September 2021.

- Rumbewas, S.S., Laka B.M., dan Meokbun, N. 2018. Peran orang tua dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SD Negeri Saribi. *Jurnal EduMatSains*, 2(2), 201-212.
- Santoso, H.B. dan Subagyo. 2017. Peningkatan efektivitas dan hasil belajar dengan metode *problem basic learning (PBL)* pada mata pelajaran *tune up* motor bensin siswa kelas XI di SMK Insan Cendekia Turi Sleman TA 2015/2016. *Jurnal Taman Vokasi*, 5(1), 40-45.
- Saputra, Rahmadi. 2016. Hubungan kecanduan *game online clash of clans* terhadap prestasi akademik mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Riau. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(2), 1-14.
- Sardiman, A.M. 2018. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, PT. Raja Grafindo Persada.
- Setyawan, D.A. 2021. *Petunjuk Praktikum Uji Normalitas & Homogenitas Data dengan SPSS*. Klaten, Tahta Media.
- Sevilla, C.G., et al., 1993 *Pengantar Metode Penelitian*. Jakarta, Penerbit Universitas Indonesia.
- Sifa, Khuzema. 2021. *Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Motivasi Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid-19 di MI Nurul Huda NU Pesanggrahan Kretek Kec.Paguyangan Kab.Brebes*. (Skripsi). IAIN Purwokerto. 105 p.
- Smart, Aqila. 2010. *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*. Yogyakarta, A Plus Books.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung, Alfabeta, CV.
- Surbakti, Krista. 2017. Pengaruh *game online* terhadap remaja. *Jurnal Curere*, 1(1), 28-38.
- Suryabrata, Sumadi. 2007. *Psikologi Pendidikan (Suatu Penyajian secara Operasional)*. Yogyakarta, Rake Press.
- Suryanto, NR. Dan Kadarisman, Y. 2015. Dampak positif dan negatif permainan *game online* di kalangan pelajar. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (Jom Fisip)*, 2(2), 1-15.
- Uno, Hamzah. B. 2016. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta, PT Bumi Aksara.
- Wahidmurni. 2017. Pemaparan metode penelitian kuantitatif. *Jurnal Uin Maulana Malik Ibrahim Malang*.
- Wardhani, T.Z.Y., dan Krisnani, H. 2020. Optimalisasi peran pengawasan orang tua dalam pelaksanaan sekolah *online* di masa pandemi Covid-19. *Prosiding Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 48-59.

- Wikipedia.com. 2021. [https://en.m.wikipedia.org/wiki/Massively\\_multiplayer\\_online\\_real-time\\_strategy\\_game](https://en.m.wikipedia.org/wiki/Massively_multiplayer_online_real-time_strategy_game). Diakses pada 28 September 2021.
- Winkel. 1997. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta, Gramedia.
- Wulandari, R. 2000. *Hubungan Citra Raga dengan Intensitas Melakukan Body Language pada wanita*. (Skripsi). Universitas Gadjah Mada.
- Yogiswara, M.K., Gitakarma, I.M.S., dan Ariawan, K.U. 2014. Kontribusi penggunaan media flash untuk meningkatkan pemahaman siswa pada jaringan internet kelas XI TKJ2 SMKN Seririt. *E-Journal S1 PTE Universitas Pendidikan Ganesha*, 3, 1-10.
- Yusup, Febrianawati. 2018. Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 17-23.