

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
SISWA SMA/SMK
(Studi pada Siswa SMA/SMK di Kecamatan Bukit Kemuning
Kabupaten Lampung Utara)**

(Skripsi)

Oleh :

**TARISA VALENIA
NPM 1913025001**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SMA/SMK

**(Studi pada Siswa SMA/SMK di Kecamatan Bukit Kemuning
Kabupaten Lampung Utara)**

Oleh

Tarisa Valenia

Salah satu kegunaan teknologi selain mencari ilmu juga berguna untuk mencari hiburan semata contohnya dengan bermain *game online* yang merupakan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada saat ini, yang menjadi latar belakang penelitian. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui apakah intensitas *game online* berpengaruh terhadap tingkat motivasi belajar siswa dan bagaimana perbedaan pengaruh bermain *game online* terhadap tingkat motivasi belajar siswa, ditinjau dari perbedaan gender. Analisis data dengan cara mendeskripsikan hasil penelitian dari data yang terkumpul, menggunakan jenis penelitian kuantitatif deskriptif. Penelitian dilakukan dengan menyebar angket yang melibatkan sampel responden sebesar 527 siswa dari populasi sebanyak 2107, yang diambil 25% dari populasi penelitian menggunakan teknik *Proportionate Stratified Random Sampling*. Hasil penelitian menunjukkan untuk keseluruhan sampel bahwa 84% responden memiliki tingkat motivasi yang tinggi atau sebanyak 445 responden dari 527 sampel. Selanjutnya untuk intensitas bermain *game online*, menyatakan bahwa responden penelitian paling banyak berada pada kategori pemain *game online* ringan dengan persentase 59% atau sebanyak 311 responden dari 527 sampel. Kemudian, untuk tingkat motivasi bagi responden perempuan dan laki-laki menunjukkan hasil analisis data, yaitu bahwa kedua gender memiliki tingkat motivasi yang tinggi. Namun, berdasarkan hasil uji *Independent T test* dengan nilai *sig (2-tailed)* sebesar $0,007 < 0,05$, menunjukkan adanya perbedaan pengaruh yang signifikan antara kedua gender.

Kata kunci : *Game online*, Motivasi Belajar

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
SISWA SMA/SMK
(Studi pada Siswa SMA/SMK di Kecamatan Bukit Kemuning
Kabupaten Lampung Utara)**

Oleh

Tarisa Valenia

(SKRIPSI)

**Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

pada

**Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi
Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

Judul Skripsi

: **PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA SMA/SMK
(Studi pada Siswa SMA/SMK di Kecamatan
Bukit Kemuning Kabupaten Lampung Utara)**

Nama Mahasiswa

: **Tarisa Valenia**

Nomor Pokok Mahasiswa

: **1913025001**

Program Studi

: **Pendidikan Teknologi Informasi**

Jurusan


: **Pendidikan MIPA**

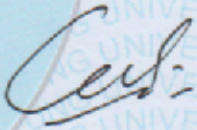
Fakultas

: **Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**




1. **Komisi Pembimbing**


Wayan Suana, S.Pd., M.Si.
NIP 19851231 2008121 001


Daniel Rinaldi, S.T., M.Eng.
NIP 19930505 202203 1 008

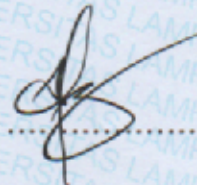
2. **Ketua Jurusan Pendidikan MIPA**


Prof. Dr. Undang Rosidin, M.Pd.
NIP 19600301 198503 1 003

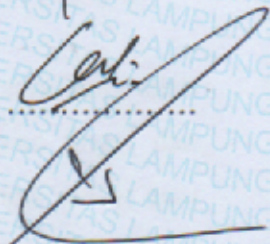
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

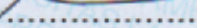
Ketua : Wayan Suana, S.Pd., M.Si.



Sekretaris : Daniel Rinaldi, S.T., M.Eng.



Penguji : Prof. Dr. Undang Rosidin, M.Pd.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



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

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 17 Juli 2023

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Tarisa Valenia
NPM : 1913025001
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Jurusan : Pendidikan MIPA

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang telah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diakui dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai aturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 17 Juli 2023

Yang menyatakan,



Tarisa Valenia

NPM 1913025001

RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Bukit Kemuning, pada tanggal 13 Februari 2001, sebagai anak kedua dari tiga bersaudara, dari Bapak Ahmad Jauhari dan Ibu Firdayanti. Penulis memiliki seorang Kakak perempuan bernama Nadya Indah Kinanti dan memiliki seorang Adik perempuan bernama Zhelsya Rianov.

Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SDN 3 Bukit Kemuning pada tahun 2013, pendidikan menengah pertama di SMPN 1 Bukit Kemuning pada tahun 2016, dan pendidikan menengah atas di SMAN 1 Bukit Kemuning pada tahun 2019. Penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung tahun 2019 melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN). Selama menjadi mahasiswa, penulis pernah aktif di Organisasi Himpunan Mahasiswa Pendidikan Eksakta (HIMASAKTA) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan serta Forum Mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi (FORMATIF).

Penulis melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sidomulyo, Kecamatan Bukit Kemuning, Kabupaten Lampung Utara dan melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD N 1 Sidomulyo, Kecamatan Bukit Kemuning, Kabupaten Lampung Utara. Pada tahun 2022, penulis melakukan Praktik Industri (PI) di LKBN Antara Biro Lampung, dan pada tahun 2023 penulis melakukan penyusunan dan penyelesaian skripsi sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

MOTTO HIDUP

*“Jangan engkau bersedih, sesungguhnya Allah bersama kita.”
– QS. At Taubah 40*

*“Jangan terlalu ambil hati dengan ucapan seseorang, kadang manusia punya mulut tapi belum tentu punya pikiran.”
-Albert Einstein*

“Orang lain ga akan paham struggle dan masa sulit kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian success storiesnya aja. Jadi berjuanglah untuk diri sendiri meskipun ga akan ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini. “

PERSEMBAHAN

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang selalu memberikan limpahan nikmat dan rahmat-Nya dan semoga shalawat selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Penulis mempersembahkan karya sederhana ini sebagai tanda bakti kasih tulus yang mendalam kepada:

1. Kedua orang tua tersayang, Bapak Ahmad Jauhari dan Ibu Firdayanti yang telah membesarkan dan mendidik dengan penuh cinta dan kasih sayang. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan keberkahan, kesehatan, dan umur yang panjang untuk Bapak dan Ibu agar penulis dapat selalu memberikan kebahagiaan.
2. Kakak perempuan tersayang, Nadya Indah Kinanti, S.Pd, Kakak Ipar, Raden, S.Pd.I, dan Adik perempuan tersayang, Zhelsya Rianov, yang sudah memberikan dukungan dan doa selama kuliah.
3. Keluarga Besar yang selalu membantu doa dan memberikan dukungan selama perkuliahan berlangsung.
4. Para pendidik yang telah membagikan ilmu dan mendidik dengan penuh kesabaran.
5. Sahabat seperjuangan skripsi penulis, Rizki Gustiani Meirlyana, Vista Hany Eka Putri, dan Adella Sari yang senantiasa membantu penulis dalam mengerjakan skripsi.
6. Seluruh teman angkatan 2019 Pendidikan Teknologi Informasi.
7. Almamater tercinta Universitas Lampung.

SANWACANA

Alhamdulillah, segala puji syukur bagi Allah SWT, karena atas berkah dan rahmat-Nya skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi dengan judul “Pengaruh *Game online* terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA/SMK (Studi pada Siswa SMA/SMK di Kecamatan Bukit Kemuning Kabupaten Lampung Utara)” adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Wayan Suana, S.Pd., M.Si., selaku Dosen Pembimbing I penulis, yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan sumbangan pemikiran, motivasi, semangat, serta kritik dan saran yang membangun kepada penulis selama penyusunan skripsi sehingga skripsi ini selesai dan menjadi lebih baik.
2. Bapak Daniel Rinaldi, S.T., M.Eng., selaku dosen pembimbing II penulis, yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan perhatian, motivasi, semangat, serta kritik dan saran yang membangun kepada penulis selama penulis menempuh pendidikan di perguruan tinggi dan dalam penyusunan skripsi sehingga skripsi ini selesai dan menjadi lebih baik.
3. Almarhum Bapak Dr. Doni Andra, M.Sc., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi sekaligus dosen pembahas penulis, yang telah memberikan fasilitas dan kemudahan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Serta memberikan kritik, dan saran yang membangun kepada penulis sehingga skripsi ini selesai dan menjadi lebih baik.
4. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku dekan FKIP Universitas Lampung beserta staf dan jajarannya yang telah memberikan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Prof. Dr. Undang Rosidin, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan MIPA Universitas Lampung dan sebagai Dosen Pembahas penulis yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini,

memberikan kritik, dan saran yang membangun kepada penulis sehingga skripsi ini selesai dan menjadi lebih baik.

6. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan bekal ilmu dan pengalaman belajar yang bermanfaat kepada penulis selama menempuh pendidikan.

Semoga Allah melimpahkan nikmat dan hidayah-Nya kepada kita semua, serta berkenan membalas kebaikan yang diberikan kepada penulis dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat di kemudian hari.

Bandarlampung, 17 Juli 2023

Penulis,

Tarisa Valenia

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.4.1 Manfaat Teoritis	8
1.4.2 Manfaat Praktis.....	8
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	8
II. TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Kajian tentang <i>Game online</i>	10
2.1.1 Pengertian <i>Game online</i>	10
2.1.2 Jenis-Jenis <i>Game online</i>	11
2.1.3 Kelebihan dan Kekurangan <i>Game online</i>	13
2.2 Kajian tentang Motivasi Belajar	15
2.2.1 Motivasi Belajar	15
2.2.2 Fungsi Motivasi dalam Belajar.....	16
2.3 Keterkaitan Antara <i>Game online</i> dengan Motivasi Belajar	17
2.4 Intensitas Bermain <i>Game online</i>	19
2.5 Perbedaan Pengaruh pada Gender Pemain <i>Game online</i>	21
III. METODE PENELITIAN	23

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian	23
3.2 Jenis Penelitian.....	23
3.3 Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling	24
3.4 Variabel Penelitian.....	26
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	27
3.6 Instrumen Penelitian	27
3.7 Teknik Pengujian Instrumen	29
3.7.1 Uji Validitas.....	29
3.7.2 Uji Reliabilitas.....	30
3.8 Teknik Analisis Data.....	32
3.8.1 Analisis Statistik Deskriptif.....	32
3.8.2 Analisis Statistik Inferensial (Uji <i>One Way Anova</i>).....	32
3.8.3 Uji <i>Independent Sample T-Test</i>	33
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Deskripsi Data Penelitian.....	35
4.2 Identitas Responden Penelitian	35
4.3 Kategori Intensitas <i>Game online</i> Responden.....	36
4.4 Analisis Deskriptif Kategori Intensitas <i>Game online</i>	37
4.4.1 Tingkat Motivasi Belajar Siswa secara Keseluruhan	38
4.4.2 Analisis Statistik Deskriptif Intensitas <i>Game online</i>	39
4.4.3 Analisis Statistik Inferensial (Uji <i>One Way Anova</i>).....	40
4.5 Tingkat Motivasi Responden pada Pernyataan Angket <i>Game online</i>	42
4.6 Analisis Perbedaan Pengaruh <i>Game online</i> Ditinjau dari Gender	47
4.7 Jenis <i>Game online</i> dan Perangkat yang digunakan Responden.....	51
4.8 Pembahasan Hasil Penelitian	53
V. KESIMPULAN DAN SARAN	59
5.1 Kesimpulan	59
5.2 Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN.....	65

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kategori pemain <i>game online</i>	20
2. Jumlah siswa sebagai sampel penelitian.....	26
3. Skala penilaian likert	28
4. Hasil uji validitas instrumen angket	30
5. Kriteria reliabilitas	31
6. Statistik deskriptif nilai rata-rata jawaban variabel Y	38
7. Penggolongan tingkat motivasi belajar.....	38
8. Uji one way anova kategori intensitas pemain <i>game online</i>	41
9. Hasil uji post hoc <i>games-howell</i>	41
10. Statistik deskriptif data laki-laki dan perempuan	47
11. Uji independent sample t-test perbedaan pengaruh gender	49
12. Nilai uji t perbedaan pengaruh kategori intensitas pemain laki-laki dan perempuan.....	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Data pengguna internet di Indonesia	1
2. 10 Negara pemain video <i>game</i> terbanyak.....	3
3. <i>Game</i> mobile peringkat atas di Indonesia 2021.....	4
4. Jumlah populasi penelitian	24
5. Hasil uji reliabilitas <i>game online</i> (variabel X).....	31
6. Hasil uji reliabilitas motivasi belajar (variabel Y).....	32
7. Jumlah sampel laki-laki dan perempuan di setiap sekolah.....	36
8. Kategori intensitas bermain <i>game online</i> responden	37
9. Tingkat motivasi belajar keseluruhan sampel penelitian.....	39
10. Tingkat motivasi pada 3 kategori responden	40
11. Tingkat motivasi responden pada pernyataan angket X1	43
12. Tingkat motivasi responden pada pernyataan angket X2.....	43
13. Tingkat motivasi responden pada pernyataan angket X3	44
14. Tingkat motivasi responden pada pernyataan angket X4.....	45
15. Tingkat motivasi responden pada pernyataan angket X5	45
16. Tingkat motivasi responden pada pernyataan angket X6.....	46
17. Tingkat motivasi responden perempuan dan laki-laki.....	48
18. Kategori pemain <i>game online</i> laki-laki dan perempuan.....	50
19. Jenis <i>game online</i> yang dimainkan responden.....	52
20. Perangkat yang digunakan responden	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi Kisi Angket	66
2. Lembar Angket	67
3. Hasil Jawaban Responden pada Pernyataan Angket	69
4. Surat Izin Penelitian.....	71
5. Dokumentasi Penelitian	74

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi dan komunikasi saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat, membawa sejumlah perubahan yang berdampak signifikan terhadap pengguna teknologi. Kehadiran teknologi tersebut disatu sisi memberikan manfaat bagi laju pembangunan fisik maupun non-fisik sedangkan, pada sisi lain justru disalahgunakan terhadap hal-hal yang tidak bermanfaat yang dapat merugikan kehidupan bagi pengguna teknologi. Salah satu diantaranya adalah komputerisasi yang melahirkan internet. Menggunakan internet tentunya segala sesuatu hal informasi dari seluruh belahan dunia dapat diakses dengan mudah. Menurut Laporan *We Are Social* mencatat, jumlah pengguna internet di Indonesia telah mencapai 212,9 juta pada Januari 2023, yang artinya sekitar 77% dari populasi masyarakat Indonesia telah menggunakan internet. Terlihat pada **Gambar 1** peningkatan pengguna internet di Indonesia setiap tahunnya.



Gambar 1 Data pengguna internet di Indonesia

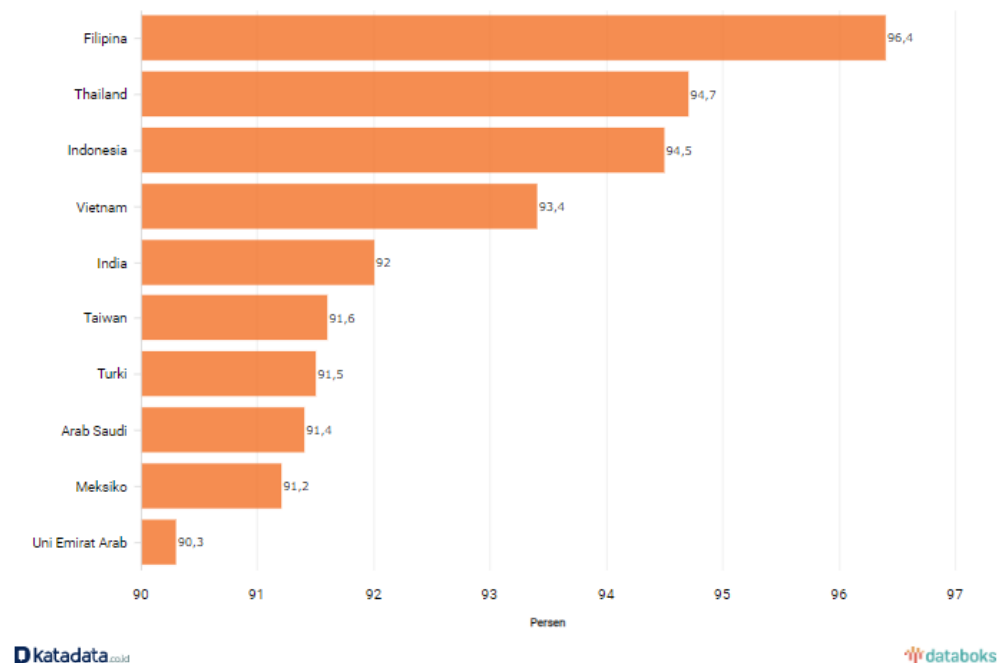
Jumlah pengguna internet pada Januari 2023 lebih tinggi 3,85% dibanding tahun 2022 lalu. Pada Januari 2022, jumlah pengguna internet di Indonesia tercatat sebanyak 205 juta jiwa. *We Are Social* menyebutkan juga, rata-rata orang Indonesia menggunakan internet selama 7 jam 42 menit setiap harinya dengan 98,3% pengguna internet di Indonesia menggunakan telepon genggam. Meski demikian, Indonesia menjadi salah satu negara yang banyak penduduknya belum terkoneksi internet. *We Are Social* mencatat, ada 63,5 juta penduduk di tanah air yang belum terkoneksi internet pada awal 2023. Jumlah itu menjadi yang terbesar kedelapan di dunia (Rizaty dan Bayu, 2023)

Pesatnya pengguna internet di Indonesia mengakibatkan keterbukaan informasi dan penerimaan masyarakat khususnya siswa sekolah, yang harus mengikuti perkembangan dan perubahan teknologi untuk menuju masyarakat yang melek teknologi informasi. Besarnya kenaikan jumlah pengguna internet di Indonesia setiap tahunnya berkaitan dengan perkembangan telepon seluler juga. Penelitian yang mencatat bahwa siswa menggunakan internet untuk tujuan akademik sebanyak (90,3%) dan aktivitas media sosial (89,5%) diikuti oleh hiburan (68,4%), mendapatkan informasi umum (66,6%) (Suana dkk., 2019). Dari hasil penelitian tersebut mencapai hampir 70 persen siswa memanfaatkan jaringan internet untuk mengakses hiburan seperti *Game online*. Hal ini mengakibatkan bahwa maraknya penggunaan internet bukan hanya sebagai sarana mencari ilmu, komunikasi dan mencari informasi saja, tetapi sebagai sarana hiburan yaitu dengan adanya *Game online*.

Game online adalah permainan yang akhir-akhir ini mulai marak disenangi oleh kalangan masyarakat, terutama kalangan remaja. Masa remaja meliputi masa remaja awal yaitu usia 12-15 tahun, remaja tengah 15-18 tahun dan remaja akhir 19-22 tahun. *Game online* memiliki daya tarik yang membuat para siswa lebih senang memainkannya, baik dari segi tampilan dan kualitas permainannya. Selain permainan yang menarik, *game online* juga dapat

menyebabkan kecanduan, karena ketika sedang bermain kemudian kalah akan mencoba kembali sampai menang (Yusup dkk., 2021). Ambisi seorang yang bermain *game* untuk memenangkan permainan ini dapat menjadi kecanduan pada permainan yang terus menerus dimainkan oleh siswa tersebut hingga memenangkan permainan tersebut. Tidak jarang anak-anak dan orang dewasa berkumpul dan bermain *game online* di warnet dan *game center*.

Menurut Hurlock (1978) anak-anak lebih memahami dan masih suka bermain, bergerak dan menyukai permainan yang mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan sehingga membuat pemainnya akan bermain terus-menerus tanpa memperdulikan berapa lama waktu yang dipergunakan. Usia sekolah biasanya menyukai permainan kelompok atau tim, permainan yang digemari anak usia sekolah sangat terorganisasi dan mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan yang kuat (Rahyuni dkk., 2021).



Gambar 2 10 Negara pemain video *game* terbanyak

Sumber : (Databoks, 2022)

Berdasarkan data laporan pada **Gambar 1** yang diambil dari komunitas *We Are Social*, tercatat indonesia menjadi negara urutan ketiga dengan jumlah pemain video *game* mencapai 94,5 persen setelah negara Filipina dan Thailand. Laporan tersebut mencatat pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan video *game* per Januari 2022. Terutama *game mobile* yang dimainkan melalui telepon seluler, komputer tablet, ataupun konsol.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh (Effendi dkk, 2017) Hasil analisis data menunjukkan bahwa penggunaan media internet pada siswa meliputi frekuensi penggunaan (setiap hari), lama penggunaan (2-16 jam perhari). Beberapa *game online* terpopuler di Indonesia dalam laporan Digital 2021 pada **Gambar 2**.



Gambar 3 *Game mobile* peringkat atas di Indonesia 2021

Sumber : (TeknoKompas, 2021)

Dari **Gambar 2**, 10 peringkat *game* terpopuler yang paling sering dimainkan oleh masyarakat di Indonesia terutama kalangan remaja. Namun, jika terlalu sering anak untuk bermain *game online* menyebabkan kecanduan yang berdampak pada aktivitas belajar siswa baik di sekolah maupun di

rumah. Untuk melakukan kegiatan belajar siswa harus memiliki kemauan dan keinginan untuk belajar, atau disebut juga motivasi belajar. Siswa yang bermain *game online* secara terus-menerus dapat mengakibatkan merosotnya motivasi belajar di kelas, sehingga dapat menghambat kegiatan belajarnya dan memengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar.

Salah satu faktor yang memengaruhi proses keberhasilan belajar siswa adalah motivasi (Saptono, 2016). Motivasi belajar merupakan suatu keadaan yang terdapat pada diri seorang individu dengan adanya dorongan untuk melakukan sesuatu, guna mencapai tujuan. Menurut Mc Donald motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan (Kompri, 2016). Munculnya motivasi ditandai dengan adanya perubahan energi dalam diri seseorang yang dapat disadari atau tidak. Menurut Sardiman proses pembelajaran akan mencapai keberhasilan apabila siswa memiliki motivasi belajar yang baik. Adanya motivasi yang baik akan memberikan semangat terhadap siswa sehingga siswa akan mengetahui arah belajarnya (Emda, 2017).

Perkembangan teknologi yang mampu menarik perhatian siswa mengubah cara pandang dan gaya hidup siswa dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Terutama dengan ditemukannya internet yang populer di kalangan masyarakat umum, yang memberi akses kemudahan dalam melakukan kegiatan berselancar di dunia maya. Menurut Brand kecanduan bermain *game online* lebih sering terjadi pada siswa, karena siswa banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* dalam kesehariannya dibandingkan belajar (Irawan dkk., 2021). Dengan berkurangnya kesadaran siswa untuk mengontrol diri dalam bermain *game* membuat prioritas yang diberikan pada *game* lebih tinggi daripada kegiatan lain termasuk belajar. Seharusnya perkembangan teknologi dimanfaatkan sebagai fungsi untuk menstimulus motivasi belajar siswa agar hasil yang diperoleh nantinya dapat berguna dengan baik. Oleh karena itu motivasi belajar menjadi salah satu kunci keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan Eliyani dan Sari menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara aktivitas bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas X (Eliyani dkk, 2021). Selain itu, menurut penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Denis Wengku Tri Atmojo menyatakan bahwa pengaruh negatif yang timbul dari perilaku bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa, sehingga lebih banyak siswa yang menghabiskan waktu bermain *game online* hal tersebut mengakibatkan motivasi belajar siswa semakin rendah (Triatmojo, 2019). Sedangkan menurut penelitian Liti Remildo Henukh dan kawan-kawan menyatakan bahwa *game online* memberikan kontribusi kurang dari 40 persen terhadap motivasi belajar, dimana hasil analisis data yang dilakukan peneliti, bahwa pengaruh *game online* positif terhadap motivasi belajar. Hal ini dikarenakan siswa yang menjadi sampel dalam penelitian, mampu membagi waktu dengan baik untuk belajar dan bermain *game online*, siswa yang bermain *game online* memiliki konsentrasi, memiliki kemampuan analisis, kemampuan strategi dan kemampuan pemecahan masalah (Henukh dkk., 2022). Namun dari hasil penelitian belum dianalisis mengenai perbedaan pengaruh gender pemain *game online* terhadap motivasi belajar. Belum adanya adanya analisis yang dilakukan peneliti terdahulu, membuat penulis ingin mengembangkan penelitian terdahulu dengan menganalisis juga perbedaan pengaruh pemain *game online* ditinjau dari perbedaan gender.

Peneliti tertarik untuk mengetahui lebih jelas dalam bagaimana dampak dari seorang siswa yang bermain *game online* terhadap motivasi belajar selama di sekolah. Pentingnya penelitian ini karena motivasi belajar siswa sangat memengaruhi keberhasilan siswa di kelas. Pembelajaran akan berlangsung efektif jika siswa memiliki motivasi dalam belajar. Selain itu, dari penelitian terdahulu, menyatakan bahwa *game online* menjadi salah satu hal yang dapat memengaruhi motivasi belajar siswa, belum diketahui secara pasti apakah pengaruh yang timbul berupa pengaruh yang mengarah ke negatif

atau positif, hal ini menjadi alasan peneliti untuk melakukan penelitian ditempat penelitian yang ditetapkan oleh penulis. Memperluas responden menjadi pembeda antara penelitian yang dilakukan penulis dengan penelitian terdahulu. Tujuan dari memperluas responden agar mendapatkan hasil penelitian yang lebih akurat. Selain meneliti tentang pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa, penulis juga melakukan untuk melihat pengaruh bermain *game online* berdasarkan tingkatan dan gender pemain *game*. Apakah setiap kategori dan gender pada setiap pemain *game online* memiliki pengaruh yang berbeda terhadap motivasi belajar siswa di sekolah SMA/SMK yang ada di Kecamatan Bukit Kemuning Kabupaten Lampung Utara. Dengan judul “Pengaruh *Game online* terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA/SMK”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dituliskan, penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Apakah intensitas bermain *game online* berpengaruh terhadap tingkat motivasi belajar siswa SMA/SMK Kecamatan Bukit Kemuning Kabupaten Lampung Utara?
- 2) Bagaimana perbedaan pengaruh bermain *game online* terhadap tingkat motivasi belajar siswa SMA/SMK Kecamatan Bukit Kemuning Kabupaten Lampung Utara, ditinjau dari perbedaan gender?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan oleh penulis, maka penelitian ini memiliki tujuan yaitu:

- 1) Untuk mengetahui apakah intensitas bermain *game online* dapat memengaruhi motivasi belajar siswa SMA/SMK yang ada di Kecamatan Bukit Kemuning, Kabupaten Lampung Utara.

- 2) Untuk mengetahui bagaimana perbedaan pengaruh bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa SMA/SMK Kecamatan Bukit Kemuning Kabupaten Lampung Utara, ditinjau dari perbedaan gender.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Teoritis

- a) Secara teoritis, penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk menambah referensi terhadap kajian pendidikan terkait kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar siswa.
- b) Sebagai bahan rujukan pada sebuah penelitian yang suatu saat nanti dapat di kembangkan oleh peneliti lain.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a) Secara praktis, penelitian ini bermanfaat untuk menambah pemahaman siswa dan sekolah agar meningkatkan mutu pendidikan dengan perkembangan teknologi yang ada.
- b) Memberikan masukan bagi lembaga pendidikan untuk mengawasi penggunaan *game online* bagi peserta didik.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Agar lebih terarah dan terencana dalam penelitian ini, maka ruang lingkup penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Penelitian ini dilakukan untuk menjelaskan bagaimana pengaruh yang diteliti pada siswa yang bermain *game online* ditinjau dari intensitas bermain *game online*. Selanjutnya analisis yang dilakukan terkait perbedaan pengaruh pelaku *game online* terhadap tingkat motivasi belajar siswa ditinjau dari perbedaan gender yaitu siswa laki-laki dan siswa perempuan.
- 2) Objek pada penelitian ini, siswa dan siswi sekolah SMA/SMK yang ada di Kecamatan Bukit Kemuning, Kabupaten Lampung Utara.

- 3) Motivasi yang diteliti pada penelitian ini, adalah motivasi yang berasal dari luar diri peserta didik atau disebut motivasi ekstrinsik, yaitu perlakuan oleh *game online*.
- 4) Waktu dalam melakukan penelitian diperkirakan dilaksanakan pada bulan April 2023. Dan tempat penelitian di SMA/SMK di Kecamatan Bukit Kemuning, Kabupaten Lampung Utara.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian tentang *Game online*

2.1.1 Pengertian *Game online*

Game online adalah permainan digital yang hanya dapat dimainkan ketika perangkat terhubung ke Internet, memungkinkan pengguna untuk terhubung dengan pemain lain yang sedang mengakses *game* secara bersamaan. Suasana *game online* didesain menyerupai situasi nyata di dunia nyata. *game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin para pemain terhubung oleh internet (Ernest dkk, 2006). Sedangkan pengertian menurut para ahli lainnya yaitu :

- 1) Menurut Januar dan Turmudzi (2006:52) *game online* ialah sebagai *game* komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet.
- 2) Menurut pendapat Samuel (2010:7) *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia *virtual*
(Rahyuni dkk., 2021)

Berdasarkan pengertian *game online* di atas dapat disimpulkan bahwa permainan *game online* segala jenis permainan *online* yang melibatkan individu atau kelompok dengan aturan tertentu. *Game online* adalah permainan media layanan internet dan dimaksudkan untuk hiburan, jadi *game* memiliki pemenang dan pecundang. *Game online*, kata yang sering digunakan untuk merepresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman yang modern ini.

Selain itu *game online* merupakan video *game* yang dimainkan melalui beberapa bentuk jaringan komputer menggunakan komputer pribadi atau konsol video *game*. Jaringan ini biasanya internet atau teknologi yang setara. Perkembangan *game online* mencerminkan perluasan umum jaringan komputer dari jaringan area lokal kecil ke Internet dan pertumbuhan akses internet itu sendiri.

2.1.2 Jenis-Jenis *Game online*

Game online mempunyai jenis yang banyak, dari permainan yang sederhana hingga menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang dimainkan oleh banyak pemain sekaligus. Berikut merupakan jenis-jenis *game online* yang populer digemari oleh masyarakat khususnya remaja sebagai berikut :

1) *Game Battle Royale*

Konsep dari *Battle Royale* adalah permainan yang mengajak penggunanya untuk bersaing dengan ratusan pemain lain dengan tujuan bertahan hidup dan berperang. JPNN News (2019) mempublikasikan bahwa pemain *battle royale game* saat ini terbilang sangat populer di seluruh negara termasuk di Indonesia dan salah satunya yaitu PUBG saat ini telah mencapai 200 juta pengguna aktif (Mursyad dkk., 2019). *Game Battle Royale* biasanya bisa dimainkan di *Android* dan *console*. Beberapa *game Battle Royale* yang populer di Indonesia menurut seperti misalnya *PUBG Mobile*, *Knives Out*, *Fortnite*, *Garena Free Fire* dan *Rules of Survival*.

2) *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*

Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) adalah salah satu genre yang paling populer pada video *game mobile*. Genre ini memiliki karakteristik dimana kita mengendalikan 1 karakter yang dapat dikustomisasi oleh pemain, dan bekerja sama dengan sejumlah

pemain lainnya untuk mengalahkan tim lawan dalam sebuah arena yang luas namun tertutup. Setiap pemain mendapat akses terhadap sumber daya yang sama pada awalnya, namun perbedaan pada gaya bermain, kemampuan kerja sama dan penggunaan mekanik dari video *game* membuat setiap pertandingan adalah pengalaman bermain yang unik. *Game* MOBA biasanya hadir untuk perangkat *smartphone Android, iOS, PC* atau laptop. Contoh beberapa *game* MOBA adalah *Mobile Legends: Bang Bang, Arena of Valor, Dota 2, League of Legends* dan masih banyak lagi. (Wibowo, 2021)

3) **First Person Shooter (FPS)**

First person shooter atau biasa sering disebut *game* FPS adalah jenis *Game online* yang sangat populer saat ini. Jenis *game* ini memiliki konsep permainan tembak-menembak dengan sudut pandang orang pertama. Dalam *game* jenis ini kamu bisa memilih sendiri karakter yang ingin dimainkan, karena setiap karakter memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam menembak. Memainkan *game* FPS tentunya kalian tidak bermain sendiri, meskipun kamu tidak bisa bertatap muka secara langsung dengan lawan main. Biasanya, jenis *game* ini mewajibkan kamu untuk secepat mungkin melumpuhkan tim lawan. Beberapa contoh *game* FPS yang populer antara lain, *Call of Duty, Point Blank, Duke Nuke 3D, Quake Blood, dan Perfect Dark*. (Mamduh, 2021)

4) **Real-Time Strategy (RTS)**

Real-Time Strategy (RTS) adalah jenis permainan yang membutuhkan konsentrasi tinggi karena kalian dituntut untuk menyusun strategi dengan cepat. Kamu harus menyusun strategi untuk perang sekaligus membangun pertahanan. Jenis *game* ini cocok bagi kalian yang ingin melatih kemampuan menyusun strategi sekaligus melepas penat dengan bermain *game*. Beberapa *game* jenis RTS adalah *Warcraft III: Reforged, Crusader Kings III, Clash of Clans* dan masih banyak lagi. (Mamduh, 2021)

5) *Sandbox*

Sandbox adalah tipe *game* yang umumnya ditujukan untuk menjelajahi suatu kota atau tempat dimana karakter yang kita pakai bebas berinteraksi dengan objek disekitarnya. Mungkin *game* ini bisa di bilang mirip RPG tapi *Sandbox* sangat berbeda dengan RPG *game*, perbedaannya adalah tidak adanya peningkatan level karakternya. Contoh nya, *Minecraft*, *LittleBigPlanet*, *Dream*, *Second Life*, dan *Super Mario Maker* (Octaviandy dan Pribadi, 2020).

6) *Game Casual*

game yang casual itu tidak kompleks, mainnya rileks dan sangat mudah untuk dipelajari (bahkan cenderung langsung bisa dimainkan). Jenis ini biasanya memerlukan spesifikasi komputer yang standar pada jamannya dan ukurannya tidak lebih dari 100 MB karena biasanya dapat di download versi demo-nya di website resminya. Genre permainannya biasanya *Puzzle* atau *Action* sederhana dan umumnya dapat dimainkan hanya menggunakan mouse (biasanya *game* lain menggunakan banyak tombol tergantung *game*-nya) Beberapa diantaranya yang populer misalnya *Candy Crush Saga*, *Warmzone.io*, *Zuma*, *Angry Birds* dan lain sebagainya (Octaviandy dan Pribadi, 2020).

2.1.3 Kelebihan dan Kekurangan *Game online*

Game online memiliki dampak bagi setiap penggunanya terutama siswa remaja. Menurut (Nisrinafatn, 2020) kelebihan dan kekurangan dari *game online* adalah sebagai berikut:

A. Kelebihan

- a) Meningkatkan konsentrasi, seorang *gamer* dalam bermain *game online* membutuhkan konsentrasi yang tinggi. Jika semakin sulit *game* yang dimainkan akan semakin tinggi pula

konsentrasi yang dibutuhkan. Dengan meningkatnya suatu konsentrasi dalam bermain *game* maka akan meningkat pula konsentrasi dalam hal yang lain.

- b) Mengembangkan daya berpikir atau penalaran, dengan bermain *game online* seorang *gamer* akan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, analisis situasi, dan persoalan pada mata pelajaran matematika. Dan juga dilatih untuk membuat keputusan secara cepat.
- c) Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, dalam *game online* mayoritas berbahasa inggris. Dengan terbiasanya berbahasa inggris ketika bermain *game online* maka secara tidak langsung akan melatih *gamer* dalam berbahasa inggris.
- d) Menghibur, mengalihkan perhatian, dan mengurangi stress, Pada dasarnya, *game online* seperti semua jenis permainan lainnya dibuat untuk menghibur dan sebagai media *refreshing*.
- e) Mendapat teman baru, dalam bermain *game online* banyak sekali *gamer* dari berbagai daerah ataupun negara. Kadang terdapat *gamer* yang saling berkenalan dan melakukan kesepakatan untuk bermain kembali di lain waktu.

B. Kekurangan

- a) Membuat kecanduan berlebihan dan lupa dalam segala hal, dalam bermain *game online* seorang *gamer* dapat menjadi kecanduan karena dituntut untuk bermain secara terus menerus agar tidak tertinggal. Ketika *gamer* sudah kecanduan *game online* maka akan menyita waktu para *gamer*.
- b) Menurunkan kebugaran tubuh, saat bermain *game online* otomatis seorang *gamer* tidak menggerakkan tubuhnya sehingga akan kekurangan aktivitas.
- c) Sulit berkonsentrasi saat proses belajar mengajar, saat proses pembelajaran seorang *gamer* yang sudah kecanduan akan

lebih memikirkan tentang *game* maka konsentrasi dalam pembelajaran pun akan terganggu.

- d) Menurunnya motivasi belajar, seorang *gamer* akan menjadi malas belajar atau mengerjakan tugas sekolah.
- e) Merusak mata dan juga saraf, bermain *game* secara berlebihan akan menyebabkan melemahnya lensa mata,
- f) Kurangnya sosialisasi, seorang *gamer* yang terlalu asik pada *game* nya akan menjadi lupa dengan lingkungan sekitarnya, maka akan kurangnya sosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.

2.2 Kajian tentang Motivasi Belajar

2.2.1 Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah suatu dorongan baik dari dalam diri peserta didik maupun dari luar yang akan menimbulkan suatu perubahan pada diri individu tersebut sebagai pengalaman dari individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Motivasi berasal dari bahasa Latin, *Movere* yang berarti dorongan atau daya penggerak. Adapun pengertian motivasi belajar menurut Sardiman adalah keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah terhadap kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar tersebut dapat tercapai (Sardiman A.M, 2018). Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan suatu pendorong yang timbul baik dari dalam diri maupun luar diri peserta didik, yang mampu memberikan semangat dan gairah belajar siswa sehingga tujuan yang diinginkan tercapai.

Adapun menurut (Sardiman A.M, 2018) ciri-ciri motivasi yang ada pada siswa di antaranya adalah:

- 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
- 2) Ulet dalam menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa) tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya).
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.
- 4) Lebih senang bekerja mandiri.
- 5) Cepat bosan pada tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja sehingga kurang efektif).
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

2.2.2 Fungsi Motivasi dalam Belajar

Keberhasilan proses belajar mengajar dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa. Guru selaku pendidik perlu mendorong siswa untuk belajar dalam mencapai tujuan. Dua fungsi motivasi dalam proses pembelajaran menurut (Sanjaya, 2010) yaitu:

- 1) Mendorong siswa untuk beraktivitas, perilaku setiap orang disebabkan karena dorongan yang muncul dari dalam yang disebut dengan motivasi. Besar kecilnya semangat seseorang untuk bekerja sangat ditentukan oleh besar kecilnya motivasi orang tersebut. Semangat siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru tepat waktu dan ingin mendapatkan nilai yang baik karena siswa memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar.
- 2) Sebagai pengarah tingkah laku yang ditunjukkan setiap individu, pada dasarnya diarahkan untuk memenuhi kebutuhannya atau untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Dengan demikian

motivasi berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik.

Selanjutnya menurut Winarsih ada tiga fungsi motivasi yaitu:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang dilakukan.
- 2) Menentukan arah perbuatan kearah yang ingin dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan guna mencapai tujuan.

(Emda, 2017)

Oleh karena itu, motivasi memberikan dorongan, arahan, dan tindakan yang diperlukan untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya. Fungsi motivasi sebagai penggerak di balik pencapaian kesuksesan. Seseorang yang melakukan upaya untuk mendorong keinginan mereka dan mengarahkan tindakan mereka dalam kaitannya dengan tujuan yang ingin dicapai. Hal ini memungkinkan siswa untuk memilih tindakan untuk menentukan apa yang perlu mereka lakukan untuk mencapai tujuan mereka.

2.3 Keterkaitan Antara *Game online* dengan Motivasi Belajar

Kecanggihan teknologi berdampak buruk bagi siswa yang kurang mampu mengontrol diri dalam penggunaan teknologi seperti *handphone*, mengakibatkan kurangnya keinginan siswa untuk belajar dan mendapatkan prestasi akademik yang baik di sekolah. Berkembangnya zaman yang membuat dunia teralihkan dengan teknologi dan kesenangannya, seperti siswa-siswa yang kecanduan bermain *game online*. Jika waktu yang

digunakan untuk bermain *game* lebih banyak maka sisa waktu yang digunakan untuk belajar terlalu sedikit. Hal ini membuat siswa menjadi malas belajar dan menunda tugas sekolah. Motivasi sangat diperlukan dalam proses belajar, karena siswa yang belajar tanpa motivasi tidak dapat melakukan kegiatan belajar dengan baik. Motivasi menimbulkan perasaan semangat dan gairah dalam belajar. Semakin termotivasi seseorang, semakin banyak energi yang dia miliki untuk belajar.

Permasalahan motivasi belajar saat ini sangat memprihatinkan, terutama dengan adanya kecanggihan teknologi. Ada yang memanfaatkannya dengan baik dan ada yang tidak memanfaatkannya dengan baik, termasuk kecanduan bermain *game online*, fenomena ini berkembang sangat pesat di masyarakat khususnya di Indonesia. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rifqi menyatakan bahwa sebesar 65% *game online* berdampak positif, hal ini karena *game online* dapat menghilangkan rasa stress yang ada, selain itu mereka menjadikan *game online* sebagai pengasah otak mereka. Selain itu, adanya *game online* membuat 37% siswa mampu menyeimbangkan waktu antara belajar dengan waktu untuk bermain *game online* (Rifqi, 2020). Sedangkan penelitian lain yang menyatakan bahwa hubungan perilaku *game online* terhadap motivasi belajar siswa memiliki hubungan bersifat negatif yang artinya semakin banyak siswa menghabiskan waktu bermain *game online* maka motivasi belajar akan rendah dan sebaliknya. Hal ini disebabkan banyak faktor yang dapat membuat motivasi belajar menjadi turun karena *game online*, baik itu secara internal maupun eksternal (Triatmojo, 2019).

Dari beberapa hasil penelitian tersebut, erat kaitannya antara kecanduan *game online* dan motivasi belajar siswa di sekolah. Siswa yang bersenang-senang dengan bermain *game online*, akan lupa dengan prioritas utamanya yaitu belajar. Dengan pengalihan perhatian tersebut yang membuat motivasi belajar siswa menurun. Menyalah gunakan waktu untuk bermain *game online*. *Game online* akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya

dijalani oleh remaja pada usia per-kembangannya. Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas *game*, akan memengaruhi motivasi belajar sehingga mengurangi waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya.

2.4 Intensitas Bermain *Game online*

Menurut Cowie Intensitas adalah suatu sifat kuantitatif dari suatu penginderaan, yang berhubungan dengan intensitas perangsangnya. Menurut pendapat lain dari Gulo bahwa intensitas diartikan besar atau kekuatan sesuatu tingkah laku. Sedangkan Poerwadarminta menyebutkan bahwa intensitas kedalaman atau kekuatan yang diukur dari waktu yang dipergunakan pada suatu aktivitas yang telah dipilih. Intensitas adalah situasi atau kondisi saat individu melakukan suatu aktivitas secara berulang-ulang (Hambali dkk., 2019). Dari beberapa pengertian yang disebutkan dapat disimpulkan bahwa intensitas merupakan perilaku manusia, jika dikaitkan dengan *game online*, maka intensitas *game online* berdampak besar pada penurunan kesehatan, gangguan jiwa, menghambat pematangan diri, memengaruhi motivasi belajar anak dan kesulitan berkomunikasi dengan orang lain untuk dihubungi. Kecanduan bermain *game online* merupakan akibat dari tingginya intensitas anak dalam bermain *game*.

Intensitas bermain *game online* adalah tingkatan ukuran frekuensi atau jumlah satuan waktu (durasi) yang digunakan pada aktivitas bermain *game online* dengan dorongan emosi (semangat dan giat). Semakin tinggi tingkatan ukuran frekuensi yang dihabiskan siswa dalam bermain *game online*, berarti semakin tinggi juga intensitas bermain *game onlinenya*. Dan semakin rendah tingkatan ukuran frekuensi yang dihabiskan siswa dalam bermain *game online*, berarti semakin rendah juga intensitas bermain *game onlinenya* (Febrina, 2014).

Terdapat penelitian Griffiths yang mengelompokkan *gamer* menjadi lebih spesifik yaitu *low frequency gamers*, *high frequency gamers* dan *heavy frequency gamers*. *Low frequency gamer* adalah *gamer* yang bermain kurang dari satu jam perhari. *High frequency gamers* adalah *gamers* yang bermain lebih dari 7 jam perminggu dan *heavy frequency gamers* adalah *gamers* yang bermain lebih dari 2 jam sehari atau lebih dari 14 jam seminggu (Anjayani dkk., 2020). Namun dari penelitian yang dilakukan (Asri dkk., 2022) menyatakan bahwa kecanduan *game online* merupakan bermain *game online* secara terus-menerus dengan durasi waktu yang cukup lama seperti 5-9 jam sehari dengan menggunakan jaringan internet. Dengan merujuk dari hasil penelitian terdahulu peneliti mengategorikan tingkat pemain *game online* menjadi 3 kategori untuk intensitas bermain *game* dalam sehari, sebagai berikut:

Tabel 1 Kategori pemain *game online*

Kategori Bermain <i>Game online</i>	Intensitas (/hari)
Berat	Lebih dari 7 jam
Sedang	2 sampai 7 jam
Ringan	Kurang dari 2 jam

Ditinjau dari penelitian terdahulu peneliti menggunakan kategori ini dikarenakan pada saat ini, siswa yang bermain *game online* 2 jam dalam sehari masih berada dikategori rendah sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Erik dan Syenshie, 2020). Hal ini selaras dengan hasil survei ESA (2013) yang menemukan kejadian yang sering terjadi pada kalangan remaja yaitu menghabiskan waktu rata-rata 7 jam per hari untuk mengakses media internet seperti *game online*. Peneliti beranggapan bahwa seseorang yang bermain *game online* lebih dari 7 jam dalam sehari termasuk kedalam kategori *heavy frequency gamers* atau pemain *game online* kelas berat. Dari kategori pada **Tabel 1**, digunakan peneliti nantinya untuk menjawab rumusan masalah yang ada pada penelitian, seberapa berpengaruh antara intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa di sekolah.

2.5 Perbedaan Pengaruh pada Gender Pemain *Game online*

Kecanggihan teknologi yang banyak digunakan remaja pada zaman sekarang memiliki dampak yang besar terutama pada kegiatan berselancar di dunia maya. Salah satu produk dari kecanggihan teknologi yang ada ialah *game online*, yang menjadi ciri khas yang populer dikalangan remaja baik laki-laki maupun perempuan. Banyak remaja laki-laki dan perempuan yang memiliki waktu luang dan hobi dalam bermain *game* membuat mereka lebih banyak menghabiskan waktunya bermain *game online* baik di rumah maupun di sekolah hingga mereka kecanduan bermain dan berdampak pada kesulitan berinteraksi sosial di lingkungan yang nyata. Sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh (Vollmer et al., 2014) alasan lebih memilih bermain *game online* yaitu mencari kesenangan, rekreasi, mengatasi stress, mendapatkan status atau pengakuan, dan melarikan diri dari kehidupan nyata.

Menurut (Kusumadewi, 2009), di Indonesia terdapat sebanyak 54,1% remaja berusia 15-18 tahun yang mengalami kecanduan *game online*. Dijelaskan bahwa remaja yang mengalami kecanduan *game online* yaitu sebanyak 77,5% remaja laki-laki dan 22,5% remaja perempuan yang menggunakan waktu untuk bermain *game online* selama 2-10 jam perminggu. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa perbedaan pengaruh gender pemain *game online* terhadap motivasi belajar siswa , dimana remaja laki-laki cenderung lebih sering bermain *game* dibandingkan remaja perempuan. (Hoeft et al., 2008) menyebutkan bahwa memang laki-laki mudah mengalami kecanduan bermain *game*.

Perbedaan gender untuk pengaruh bermain *game online* terhadap motivasi belajar pada penelitian juga memiliki hasil analisis bahwa laki-laki lebih sering bermain *game* dibandingkan perempuan persentasenya mencapai 60%. Perempuan lebih memanfaatkan internet untuk melakukan hal lain seperti *chatting* dan media sosial dibandingkan untuk bermain *online game*.

Perbedaan pengaruh dari gander pemain *game online* terhadap motivasi belajar siswa, menjadi rumusan masalah yang diteliti oleh penulis untuk mencari data yang lebih jelas mengenai perbedaan pengaruh bagi gender pemain *game online*.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian ini dilakukan pada bulan April 2023. Sedangkan tempat penelitian ini telah dilaksanakan di SMA/SMK yang ada di Kecamatan Bukit Kemuning, Kabupaten Lampung Utara. Terdapat 3 sekolah yang akan diteliti yaitu SMA N 1 Bukit Kemuning, SMK N 1 Bukit Kemuning, dan SMKS YP 96 Bukit Kemuning. Alasan peneliti mengambil tempat tersebut karena peneliti berasal dari wilayah tersebut dan mengetahui kondisi perkembangan pendidikan di wilayah yang menjadi tempat penelitian ini.

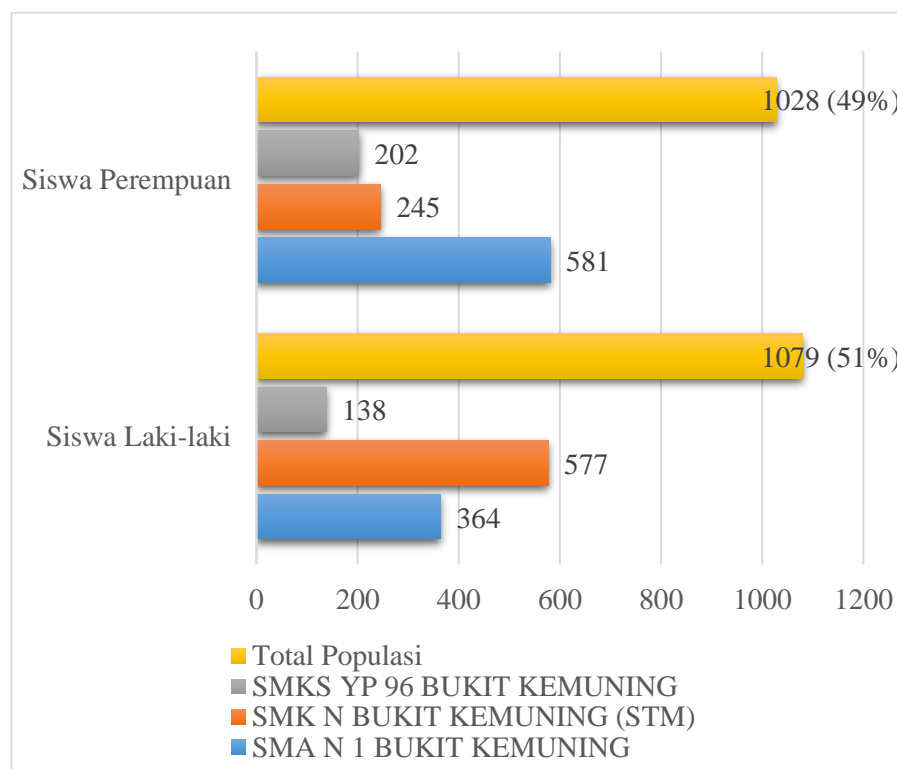
3.2 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kuantitatif deskriptif. Kuantitatif deskriptif adalah jenis penelitian yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul. Penelitian kuantitatif digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif /statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan dan bersifat mengamati pengaruh antara variabel-variabel penelitian. Penelitian kuantitatif ini didukung dengan melakukan pengisian angket dari beberapa responden, tujuannya untuk menggali gagasan lebih dalam sehingga mempertajam informasi yang diterima. Pemilihan kuantitatif deskriptif dalam penelitian ini didasarkan untuk mengetahui bagaimana pengaruh bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa di SMA/SMK.

3.3 Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling

3.3.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan yang dijadikan objek penelitian atau sebagai tempat memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian. Populasi merupakan sumber informasi utama yang berarti sekumpulan unsur, unit atau elemen yang menjadi objek penelitian. Pupolasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa SMA/SMK yang ada di Kecamatan Bukit Kemuning, Kabupaten Lampung Utara. Terdapat tiga SMA/SMK, yaitu :



Gambar 4 Jumlah populasi penelitian

Sumber : (Kemendikbud, 2022)

Dari **Gambar 4**, menyatakan bahwa jumlah siswa dari masing-masing masing sekolah yang dijadikan populasi oleh peneliti. Namun dalam penelitian ini akan membahas terkait gender

responden, sehingga harus diketahui jumlah siswa perempuan dan laki-laki pada setiap sekolah. Siswa perempuan dan laki-laki pada setiap sekolah dengan persentase 51% untuk siswa laki-laki dengan jumlah 1079 siswa dan 49% siswa perempuan dengan jumlah 1028 siswa, yang artinya untuk populasi lebih banyak siswa laki-laki dibandingkan siswa perempuan

3.3.2 Sampel dan Teknik Sampling

Sampel penelitian digunakan untuk mendapatkan gambaran dari populasi. (Arikunto, 2019) menyatakan, “Sampel adalah bagian dari populasi yang akan diteliti. Jika populasi lebih dari 100 siswa, sampel akan diambil 10%, 25%, 50%, tetapi jika populasinya kurang dari 100 siswa sampel harus diambil semua”. Dalam penelitian ini populasi lebih dari 100 siswa, jumlah populasi keseluruhan dari 3 SMA/SMK yang ada di Kecamatan Bukit Kemuning, Kabupaten Lampung Utara berjumlah 2107 siswa. Untuk mengukur besarnya sampel pada penelitian ini, peneliti mengambil sampel sebanyak 25% dari populasi yang ada, dengan perhitungan sebagai berikut :

$$S = \frac{25}{100} \times 2107$$

$$S = 526,75$$

Jumlah sampel berdasarkan perhitungan di atas adalah 526,75 yang dibulatkan menjadi 527. Jadi, besarnya sampel yang diperlukan sebagai sumber data dalam penelitian ini sebesar 527 siswa. Sedangkan teknik sampling yang dikhususkan dalam penelitian ini, yaitu teknik *Proportionate Stratified Random Sampling*. *Proportionate Stratified Random Sampling* merupakan teknik yang digunakan bila populasi mempunyai anggota/unsur yang tidak homogen dan berstrata secara proporsional. Adapun rumus

Proportionate Stratified Random Sampling menurut (Sugiyono, 2019), yaitu :

$$n_i = \frac{N_i}{N} \cdot n$$

Keterangan :

n_i : Jumlah sampel setiap sekolah.

n : Jumlah sampel seluruhnya.

N_i : Jumlah populasi setiap sekolah.

N : Jumlah populasi seluruhnya.

Berdasarkan rumus, maka dari jumlah siswa yang ada bisa diambil sampel yang digunakan sampel penelitian pada **Tabel 2** sebagai berikut :

Tabel 2 Jumlah siswa sebagai sampel penelitian

Sekolah	Populasi	Sampel
SMA N 1 Bukit Kemuning	945	236
SMK N Bukit Kemuning	822	206
SMKS YP 96 Bukit Kemuning	340	85
Total =	2.107	527

Jumlah sampel ditetapkan berdasarkan rumus *Proportionate Stratified Random Sampling*. Pengambilan sampel secara acak dengan semua anggota populasi memiliki kesempatan yang sama serta menggunakan rumus *Proporsional Stratified Random Sampling*.

3.4 Variabel Penelitian

(Sugiyono, 2019) variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu

variabel bebas (X) adalah *game online* dan variabel terikat (Y) adalah motivasi belajar.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data, berupa kuesioner/angket dan dokumentasi. Angket berguna sebagai sumber data primer, yang penyebarannya berguna sebagai pengungkap adanya pengaruh dari variabel X terhadap variabel Y. Responden yang mengisi angket merupakan sumber data penelitian, diberikan kepada siswa yang ditetapkan sebagai sampel penelitian.

Teknik pengumpulan data lainnya yang digunakan adalah dokumentasi. Pemilihan metode dokumentasi pada penelitian ini yaitu untuk mendapatkan data tentang nama-nama siswa, dan profil dari sekolah SMA/SMK yang ada di Kecamatan Bukit Kemuning, Kabupaten Lampung Utara. Pengumpulan data menggunakan dokumentasi ini digunakan peneliti untuk mendapatkan data sekunder yang mendukung data primer yaitu penyebaran angket.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket atau Kuesioner. Instrumen adalah alat yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian untuk mencari informasi yang lengkap mengenai masalah yang ada. Penyebaran angket yang digunakan dalam penelitian ini berguna untuk mendapatkan data dari pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yang indikator dari masing-masing variabel akan dijabarkan untuk menyusun pertanyaan dan pernyataan terkait masalah yang diteliti. Instrumen penelitian ini dimaksudkan untuk menghasilkan data yang akurat menggunakan alat ukur dengan modifikasi dari skala *likert*. Pengukuran dengan lima skala, yaitu :

Tabel 3 Skala penilaian likert

Pernyataan	(Skor)
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Kurang Setuju (KS)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber : (Sugiyono, 2019)

Ciri yang menonjol dari skala *likert* adalah semakin tinggi skor responden, semakin positif sikap responden terhadap objek yang ingin diteliti oleh peneliti, begitu pula sebaliknya. Dari skala penilaian tersebut dibutuhkan juga kisi-kisi instrumen penelitian, untuk mendapatkan sebuah hasil penelitian yang memuaskan. Setiap variabel diberikan kisi-kisi untuk penyebaran angket dari peneliti terdahulu sebagai rujukan pada instrumen penelitian yang dilakukan peneliti. Peneliti memodifikasi dari pernyataan pada penelitian yang dilakukan (Nur Fariha, 2022) sesuai dengan masalah yang ada pada penelitian ini.

Kisi-kisi yang terdapat pada penelitian terdahulu dijadikan penulis sebagai bahan rujukan untuk mendapatkan data penelitian. Untuk pertanyaan pada nomor 1, ditujukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap motivasi belajar pada siswa, yang pilihan jawaban disesuaikan dengan penelitian terdahulu oleh (Asri dkk., 2022). Sedangkan untuk pertanyaan dan pernyataan lainnya digunakan untuk menjawab permasalahan pengaruh perbedaan bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa ditinjau dalam perbedaan gender. Jumlah pernyataan dan pertanyaan dalam penyebaran angket ini berjumlah 20 item.

3.7 Teknik Pengujian Instrumen

Instrumen yang valid dan reliabel merupakan syarat untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan reliabel. Agar instrumen penelitian dikatakan valid dan reliabel maka dilakukan pengujian dengan cara:

3.7.1 Uji Validitas

Hasil penelitian dikatakan valid bila terdapat kesamaan data yang terkumpul dengan data sesungguhnya terjadi. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data valid. Kuesioner dikatakan valid ketika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Untuk mengetahui validitas kuesioner, peneliti menggunakan rumus *Product moment*, yaitu:

$$r = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n(\sum x^2) - (\sum x)^2\} \{n(\sum y^2) - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

r = koefisiensi validitas (koefisiensi kolerasi antara variabel X dan Y)

n = Banyaknya subjek (sampel)

$\sum x$ = Jumlah skor variabel x

$\sum y$ = Jumlah skor total dari variabel y

$\sum x^2$ = Jumlah kuadrat skor variabel x

$\sum y^2$ = Jumlah kuadrat skor variabel y

x = Nilai Pembandingan (variabel bebas)

y = Nilai dari yang akan dicari validitasnya (variabel terikat)

Sebelum angket yang akan disebarakan ke responden , peneliti melakukan uji coba terlebih dahulu terhadap 45 responden yang ada di SMA Abung Barat, Kabupaten Lampung Utara, untuk menguji

kevalidan angket pada penelitian ini. Butir soal pada angket dinyatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Dan soal dinyatakan tidak valid jika $r_{hitung} < r_{tabel}$. Setelah melakukan uji validitas menggunakan bantuan aplikasi *IBM SPSS*, hasil validitas instrumen angket pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4 Hasil uji validitas instrumen angket

No Item	<i>Pearson Correlation</i> (r_{hitung})	Keterangan
X1	0,739	Valid
X2	0,663	Valid
X3	0,635	Valid
X4	0,704	Valid
X5	0,740	Valid
X6	0,729	Valid
Y1	0,644	Valid
Y2	0,540	Valid
Y3	0,787	Valid
Y4	0,521	Valid
Y5	0,660	Valid
Y6	0,728	Valid
Y7	0,490	Valid
Y8	0,635	Valid
Y9	0,697	Valid
Y10	0,735	Valid
Y11	0,754	Valid

Kriteria pengujian dapat dilihat berdasarkan *Pearson Correlation* yang dibandingkan dengan nilai r_{tabel} yaitu sebesar 0,389. Berdasarkan hasil uji validitas pada setiap butir angket yang diuji cobakan pada 45 siswa, menunjukkan nilai r_{hitung} lebih besar dibandingkan r_{tabel} , sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat 17 butir pernyataan yang valid untuk digunakan peneliti sebagai instrumen penelitian ini. Pengujian dan perhitungan dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS.

3.7.2 Uji Reliabilitas

Sebuah hasil penelitian dapat dikatakan reliabel, apabila terdapat kesamaan data dalam waktu yang berbeda. Suatu kuesioner dikatakan

reliabel atau memiliki nilai yang handal apabila jawaban seseorang responden terhadap pertanyaan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Rumus *Alpha Cronbach* dalam (Arikunto, 2018) sebagai berikut :

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = Koefisien reliabilitas tes

n = Banyaknya butir item yang dikeluarkan dalam tes

1 = Bilangan konstan

$\sum \sigma_t^2$ = Jumlah varians skor tiap soal

σ_t^2 = Varians total skor

Tabel 5 Kriteria reliabilitas

Interval Koefisien Reliabilitas	Tingkat Hubungan
0,8-1,0	Sangat Reliabel
0,6-0,8	Reliabel
0,4-0,6	Cukup Reliabel
0,2-0,4	Kurang Reliabel
0,0-0,2	Tidak Reliabel

Berikut hasil perhitungan uji reliabilitas menggunakan Alpha Cronbach dengan bantuan aplikasi SPSS :

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,794	6

Gambar 5 Hasil uji reliabilitas *game online* (variabel X)

Berdasarkan **Gambar 5**, hasil uji reliabilitas nilai Alpha Cronbach maka r_{tabel} senilai 0,794 dan tergolong nilai 0,600-0,800, maka hasil tersebut menyatakan bahwa instrumen angket sebanyak 6 butir pernyataan untuk variabel *game online* dinyatakan reliabel.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,868	11

Gambar 6 Hasil uji reliabilitas motivasi belajar (variabel Y)

Merujuk hasil pada **Gambar 6**, hasil uji reliabilitas nilai Alpha Cronbach maka r_{tabel} senilai 0,868 dan tergolong nilai 0,8-1,0, maka hasil tersebut menyatakan bahwa instrumen angket sebanyak 11 butir pernyataan untuk variabel motivasi belajar dinyatakan reliabel.

3.8 Teknik Analisis Data

3.8.1 Analisis Statistik Deskriptif

Pada penelitian ini teknik analisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran atau deskripsi suatu data yang dilihat dari rata-rata (mean), standar deviasi, varian, maksimum dan minimum. Statistik deskriptif juga merupakan proses transformasi data penelitian dalam bentuk tabulasi sehingga mudah dipahami dan diinterpretasikan.

3.8.2 Analisis Statistik Inferensial (Uji *One Way Anova*)

Pada penelitian ini, dilakukan analisis data untuk 3 kategori intensitas pemain *game online*. Untuk melihat perbedaan pengaruh pada setiap

kategori intensitas pemain *game online*. Peneliti menggunakan uji varian yaitu uji *One Way Anova*. Uji *One Way Anova* adalah jenis Uji Statistika Parametrik yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata antara lebih dari dua group sampel. Adapun dasar pengambilan keputusan, sebagai berikut :

1. Jika nilai signifikan $< 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antar varian kategori
2. Sedangkan jika nilai signifikan $> 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antar varian kategori.

Setelah melakukan uji *One Way Anova*, dan hasil uji menunjukkan adanya perbedaan maka, selanjutnya dilakukan uji Post Hoc, dengan tujuan untuk mengetahui pasangan kelompok atau kategori mana yang memiliki perbedaan yang signifikan.

3.8.3 Uji *Independent Sample T-Test*

Independent sampel t-test adalah uji komparatif atau uji beda untuk mengetahui adakah perbedaan mean atau rerata yang bermakna antara dua kelompok bebas yang berskala interval atau rasio. Dua kelompok bebas yang dimaksud disini adalah dua kelompok yang tidak berpasangan, artinya sumber data berasal dari dua subjek yang berbeda. Pada prinsipnya uji *independent sample t-test* berfungsi untuk mengetahui apakah ada perbedaan mean antara 2 populasi dengan membandingkan dua mean sampelnya. Adapun dasar pengambilan keputusan pada penelitian ini, dilihat dari taraf signifikan sebagai berikut :

1. Jika nilai Signifikansi atau Sig.(2-tailed) $> 0,05$, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor Motivasi Belajar siswa.

2. Jika nilai Signifikansi atau Sig.(2-tailed) $< 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor Motivasi Belajar siswa.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data dan pembahasan yang telah dipaparkan penulis pada siswa SMA/SMK Kecamatan Bukit Kemuning, Kabupaten Lampung Utara mengenai “Pengaruh *Game online* terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA/SMK” maka dapat diambil kesimpulan, yaitu :

- 1) Secara keseluruhan bahwa responden penelitian memiliki tingkat motivasi yang tinggi sebesar 84% dan sebanyak 445 responden dari 527 sampel. Selanjutnya untuk 3 kategori intensitas siswa yang bermain *game online*, ketiganya memiliki tingkat motivasi belajar yang tinggi dengan persentase 47% siswa pada kategori berat memiliki motivasi yang tinggi, kemudian 84% untuk kategori sedang dan 90% untuk kategori ringan. Sehingga walaupun siswa bermain *game online* namun tetap memiliki tingkat motivasi belajar yang tinggi. Selanjutnya, dengan persamaan tingkat motivasi belajar pada setiap kategori, pada uji *One Way Anova* menunjukkan nilai signifikan motivasi belajar siswa adalah 0,000 yang artinya lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Artinya, dari nilai yang dihasilkan menyatakan bahwa antara ketiga kategori memiliki perbedaan pengaruh motivasi belajar yang signifikan.
- 2) Analisis perbedaan gender yang dilakukan penulis, menyatakan bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan bagi pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar bagi siswa yang bergender laki-laki maupun perempuan. Sesuai dengan uji *independent sampel t-test* menyatakan bahwa nilai sig (2-tailed) sebesar 0,007 yang artinya, nilai sig (2-tailed) $< 0,05$. Secara keseluruhan sekitar 91% responden perempuan memiliki tingkat motivasi belajar yang tinggi, dan 80% responden laki-laki memiliki tingkat motivasi yang tinggi. Sehingga, antara pemain *game online* gender laki-laki dan perempuan, memiliki perbedaan pengaruh

motivasi belajar yang signifikan akibat bermain *game online* baik pada kategori pemain *game* berat, sedang, dan ringan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti mengajukan saran kepada beberapa pihak diantaranya sebagai berikut:

1) Bagi Orang Tua

Penelitian ini dapat dijadikan bahan informasi dan pengetahuan dalam pengawasan orang tua, walaupun siswa yang bermain *game online* tetap memiliki tingkat motivasi yang tinggi, tetapi tetap menjadi pengawasan orang tua terutama untuk waktu bermain *game* dalam sehari, dengan kata lain tetap ada kontrol dan manajemen waktu yang baik antara bermain *game online* dan belajar. Sehingga motivasi belajar siswa tetap tinggi, walaupun siswa bermain *game online*.

2) Bagi Siswa

Penelitian ini dapat dijadikan gambaran akan dampak positif dan negatif *game online*. Manajemen waktu dan kebijakan dalam memainkan *game online* perlu dilakukan agar meminimalisir dampak negatif dari *game* itu sendiri.

3) Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti menyarankan agar pada penelitian selanjutnya terlebih dahulu melakukan komunikasi yang intens dengan para siswa yang bermain *game online*, agar terdapat kerjasama yang baik pula. Selanjutnya, dapat mengembangkan penelitian sejenis dengan menggunakan faktor-faktor lain yang dapat memicu tingkat agresivitas *gamers*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjayani, S., Susilowati, T., Dwi Prajayanti, E., & Mursudarinah. (2020). Hubungan Durasi Waktu Bermain Game Online Dengan Praktik Personal Hygiene Pada Siswa SMK Negeri 2 Surakarta. *Jurnal Ilmu Dan Teknologi Kesehatan*, 11(2), 46–93.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta.
- Asri, A. R., Saman, A., & Umar, N. F. (2022). Kecanduan Game Online Siswa dan Penanganannya Pada Era Pandemi : Studi Kasus Siswa Sekolah. *PINISI JOURNAL OF ART, HUMANITY & SOCIAL STUDIES*, 2(6), 190–200.
- Databoks. (2022). *Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia#>
- Effendi, R., Nurhasanah, & Bahrin. (2017). Analisis Penggunaan Media Internet Di Kalangan Siswa SMA Negeri 6 Banda Aceh dalam Kaitannya dengan Perilaku Belajar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 2(3), 56–64.
- Eliyani, & Sari, N. F. (2021). The Effect of Online Game Activities on Student Learning Motivation. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 9(2), 65–70. <https://doi.org/10.24114/jpp.v9i2.23843>
- Emda, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2).
- Erik, S., & Syenshie, W. V. (2020). Hubungan Durasi Bermain Game Online Dengan Kesehatan Mental Pada Remaja Pria. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Jiwa*, 2(2), 69–75.
- Ernest, A., & Rollings, A. (2006). *Fundamentals Of Game Design*. Prentice Hall. Graha Ilmu.
- Febrina, C. La. (2014). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Siswa Effect Of the Intensity Of Playing Online Game to the students Aggression. *Jurnal Ilmiah Visi P2TK PAUD NI*, 09(1), 28–35.

- Hamranani, S. S. T., Kusumaningrum, P. R., Permatasari, D., & Setyawan, E. A. (2021). Hubungan Lama Penggunaan Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Remaja. *Prosiding Seminar Nasional UNIMUS*, 4, 1570–1579.
- Henukh, L. R., Abolladaka, J., & Simanungkalit, E. F. B. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Lobalain. *Journal Economic Education, Business and Accounting (JEEBA)*, 1(1), 1–6.
- Hoefl, F., Watson, C. L., Kesler, S. R., Bettinger, K. E., & Reiss, A. L. (2008). Gender differences in the mesocorticolimbic system during computer game-play. *J Psychiatr.*
- Irawan, S., & Siska W., Di. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1), 9–19.
- Kemendikbud. (2022). *Data Pokok Sekolah di Kecamatan Bukit Kemuning*. <https://dapo.kemdikbud.go.id/sp/3/120301>
- Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. PT Rosda Karya.
- Kusumadewi, T. N. (2009). Hubungan Antara Kecanduan Internet Game Online dengan Keterampilan Sosial pada Remaja. *Jurnal Psikologi*, 8–22.
- Mamduh, N. (2021). *Jenis-jenis Game Populer, Kelebihan dan Kekurangannya*. Telset.Id. <https://telset.id/games/jenis-jenis-game-kelebihan-kekurangannya/>
- Maulidar, Hambali, & Aklima, F. N. (2019). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Di Sd Negeri 2 Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(2), 302–310.
- Miswanto, Armitasari, & Muhazir. (2020). Kecanduan Game Online Ditinjau Dari Jenis Kelamin Laki-Laki dan Perempuan. *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling, 2009*, 43–51.
- Mursyad, A. G., Karmiyati, D., & Hidayati, D. S. (2019). Pengaruh kesepian terhadap kecenderungan internet gaming disorder pada pemain battle royale game. *Cognicia*, 7(2), 228–240. <https://doi.org/10.22219/cognicia.v7i2.9203>
- Nisrinafatini. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal EDUKASI NONFORMAL*, 1(2), 71–82. <https://doi.org/10.21070/jees.v1i2.442>
- Nur Fariha, A. (2022). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Mi Ta'allamul Huda*.

- Octavia, G. J., Surilena, S., & Gustiawan, E. (2020). Hubungan Adiksi Online Game Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Di Jakarta Utara. *Damianus: Journal of Medicine*, 19(2), 113–117.
<https://doi.org/10.25170/djm.v19i2.1243>
- Octaviandy, P., & Pribadi, O. (2020). Perancangan aplikasi kids memory game berbasis android. *Jurnal TIMES*, IX(1), 40–47.
- Rahyuni, Yunus, M., & Hamid, S. (2021). The Effect of Online Games on Learning Motivation and Learning Achievement of Students in SD Pammana District Wajo Regency. *Bosowa Journal of Education*, 1(2), 65–70.
- Rifqi, H. (2020). *Penggunaan Game Online di Kalangan Siswa (Studi Kasus SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat)*.
[http://repository.umj.ac.id/4408/%0Ahttp://repository.umj.ac.id/4408/1/SKRI PSI.pdf](http://repository.umj.ac.id/4408/%0Ahttp://repository.umj.ac.id/4408/1/SKRI%20PSI.pdf)
- Rizaty, M. A., & Bayu, D. (2023). *Pengguna Internet di Indonesia Sentuh 212 Juta pada 2023*. DataIndonesia.Id.
<https://dataindonesia.id/Digital/detail/pengguna-internet-di-indonesia-sentuh-212-juta-pada-2023>
- Sanjaya, W. (2010). *Kurikulum dan pembelajaran, Teori dan praktek Pengembangan Kurikulum KTSP*. Kencana.
- Saptono, Y. J. (2016). Motivasi dan Keberhasilan Belajar Siswa. *REGULA FIDEI: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 1(1), 189–212.
- Sardiman A.M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers.
- Soukotta, T. A. (2016). *Pengaruh Bermain Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X dan XI SMK T & I Kristen Salatiga*.
- Suana, W., Riyanda, A. R., & Putri, N. M. A. A. (2019). Internet Access and Internet Self-efficacy of High School Students. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 5(2), 110–117.
<https://doi.org/10.26858/est.v5i2.8397>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta Press.
- TeknoKompas. (2021). *Ini dia 10 game mobile terbaik di Indonesia*.
<https://tekno.kompas.com/read/2021/02/24/10100027/ini-dia-10-game-mobile-terpopuler-di-indonesia?page=all#page2>
- Triatmojo, D. W. (2019). Kontribusi perilaku game online terhadap motivasi belajar siswa SMA. *Cognicia*, 7(4), 527–538.
<https://doi.org/10.22219/cognicia.v7i4.9263>

Vollmer, C., Randler, C., Horzum, M. B., & Ayas, T. (2014). Computer Game Addiction in Adolescents and Its Relationship to Chronotype and Personality. *SAGEPub*, 4(1).

Wibowo, T. (2021). Studi Faktor Pendukung Popularitas Multiplayer Online Battle Arena dengan Pendekatan Kuantitatif. *Ultima InfoSys : Jurnal Ilmu Sistem Informasi*, 12(1).

Yusup, I. R., Kurniati, T., Airin, A. L. P., Rahayu, D., & Fuziawati, L. (2021). Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 36–39.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.763>