

**HUBUNGAN ANTARA BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA DI SMP YP 17 BARADATU
TAHUN AJARAN 2022/2023**

(Skripsi)

Oleh

NABE LATANSA

1813052023



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

ABSTRAK

HUBUNGAN ANTARA BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMP YP 17 BARADATU TAHUN AJARAN 2022/2023

OLEH

NABE LATANSA

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar pada siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa di SMP YP 17 Baradatu. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Penelitian ini dilakukan di SMP YP 17 Baradatu dengan sampel kelas VIII yang berjumlah 99 siswa. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan angket bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa dengan model skala likert. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji korelasi *product moment*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara bermain *game online* dan motivasi belajar. Hal tersebut diperkuat oleh hasil uji korelasi *product moment* dengan nilai r hitung lebih besar dari r tabel ($0,273 > 0,1975$) dan nilai signifikansi sebesar 0,06. Dari besarnya nilai r hitung dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara bermain *game online* dengan motivasi belajar, yaitu semakin tinggi siswa bermain *game online* maka semakin tinggi juga motivasi belajarnya.

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

ABSTRACT

THE RELATIONSHIP BETWEEN PLAYING ONLINE GAMES AND STUDENT MOTIVATION AT SMP YP 17 BARADATU FOR THE 2022/2023 SCHOOL YEAR

By

NABE LATANSA

The problem in this study is the low motivation to learn in students. This study aims to determine the relationship between playing online games and student motivation at SMP YP 17 Baradatu. The research approach used is quantitative with a correlational type of research. This research was conducted at SMP YP 17 Baradatu with a sample of grade VIII totaling 99 students. Data collection was carried out using a questionnaire instrument playing online games with student learning motivation with Likert scale models. The data analysis used in this study is a product moment correlation test. The results of this study show that there is a relationship between playing online games and learning motivation. This can be strengthened by the results of the product moment correlation test with a calculated r value greater than the table r ($0.273 > 0.1975$) and a significance value of 0,06. From the magnitude of the calculated r value, it can be concluded that there is a relationship between playing online games and learning motivation, namely the higher students play online games, the higher the learning motivation.

Keywords: *play, online games, learning motivation*

**HUBUNGAN ANTARA BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA DI SMP YP 17 BARADATU
TAHUN AJARAN 2022/2023**

Oleh

NABE LATANSA

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
BANDAR LAMPUNG
2024**

Judul Skripsi : **HUBUNGAN ANTARA BERMAIN *GAME* ONLINE DENGAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMP YP 17 BARADATU TAHUN AJARAN 2022/2023**

Nama Mahasiswa : **Nabe Latansa**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1813052023

Program Studi : Bimbingan Dan Konseling

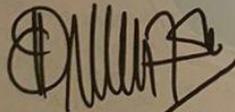
Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

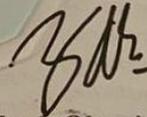
1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

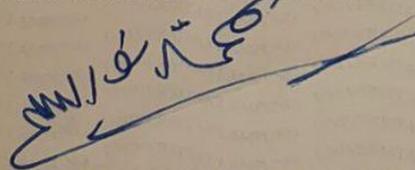


Diah Utaminingsih, S. Psi., M.A., Psi.
NIP 19790714 100311 1001



Yohana Oktariana, M. Pd.
NIK 231304871006101

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

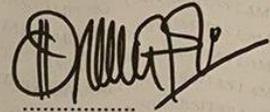


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 197411101009111001

MENGESAHKAN

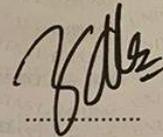
1. Tim Penguji
Ketua

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



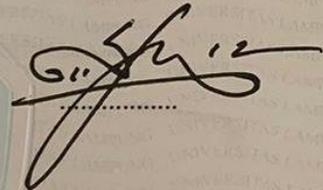
Sekretaris

: Yohana Oktariana, M. Pd.



Penguji Utama

: Drs. Yusmansyah, M. Si.



Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Sunyono, M.Si.

NIP. 19651130 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 4 Maret 2024

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“HUBUNGAN ANTARA BERMAIN GAME ONLINE DENGAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMP YP 17 BARADATU TAHUN AJARAN 2022/2023”** adalah benar hasil karya penulis saya sendiri. Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan pada bulan Mei 2023. Skripsi ini bukan hasil menjiplak atau hasil karya orang lain. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko, sanksi dari pihak lain yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan terhadap keaslian karya penulisan ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya. Atas perhatiannya, saya ucapkan terima kasih

Bandar Lampung, 4 Maret 2024



Nabe Latansa
NPM 1813052023

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Nabe Latansa, lahir di Pekalongan, pada tanggal 09 April 2000. Putra pertama dari dua bersaudara pasangan dari Bapak Johny Purwantoro dan Ibu Nurul Alaina.

Penulis menempuh jenjang pendidikan formal yang diawali dari Sekolah Dasar (SD) Negeri 01 Setia Negara diselesaikan pada tahun 2011, Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 01 Baradatu diselesaikan pada tahun 2015 dan Sekolah Menengah Atas (SMA) Global Madani diselesaikan pada tahun 2018.

Tahun 2018 penulis terdaftar sebagai mahasiswa di Universitas Lampung pada Program Studi Bimbingan Dan Konseling, Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Melalui jalur masuk Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN)

MOTTO

“Tidaklah mungkin bagi matahari mengejar bulan dan malam pun tidak dapat mendahului siang. Masing-masing beredar pada garis edarnya.”

(Q.S. Yasin : 40)

“Barang siapa yang memudahkan urusan orang lain, pasti Allah akan memudahkan urusannya di dunia dan di akhirat.”

(HR. Muslim)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Alhamdulillah segala puji dan Syukur Allah SWT yang telah meridhoi segala ikhtiar hamba-Mu, sehingga pada akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan. Shalawat serta salam, selalutercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang selalu dinantikan Syafaatnya di Yaumul Akhir kelak.

Saya persembahkan karya ilmiah sederhana ini kepada:

Ayahanda dan Ibunda tercinta,

Bapak Johny Purwantoro dan Ibu Nurul Alaina

Yang telah mendidik dan membimbingku tanpa batas ruang dan waktu.

Adikku tersayang

Nadezhda Khaira

Yang telah menjadi teman dan penghibur ketika penulis sedang merasa lelah dan sedih.

Keluarga Besar Program Studi Bimbingan dan Konseling Angkatan 2018.

Almamater tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan segala Rahmat, hidayah dan karunia-Nya sehingga penulis diberi kesempatan dan kemudahan untuk menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi dengan judul “Hubungan Antara Bermain *Game Online* dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII di SMP YP 17 baradatu Tahun Ajaran 2022/2023” adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana ilmu Pendidikan di Universitas Lampung.

Dalam kesempatan yang berbahagia ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IPM. selaku Rektor Universitas Lampung;
2. Bapak Prof. Sunyono, M.Si. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
3. Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan;
4. Ibu Diah Utaminingsih, S.Psi., M.A., P.Si., selaku Kepala Program Studi Bimbingan dan Konseling sekaligus pembimbing utama yang telah memberi bimbingan, masukan maupun kritik dan saran yang sangat bermanfaat kepada penulis selama melaksanakan penyusunan skripsi ini;
5. Ibu Yohana Oktariana, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing kedua sekaligus pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan, masukan maupun kritik dan saran yang sangat bermanfaat kepada penulis selama melaksanakan penyusunan skripsi ini;
6. Bapak Drs. Yusmansyah, M.Si., selaku penguji utama pada ujian skripsi ini. Terima kasih untuk masukan dan saran-saran yang telah diberikan;

7. Bapak dan Ibu Dosen serta staf Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan ilmu dan bantuan selama perkuliahan sehingga akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik;
8. Kedua Orang Tua tercinta, Bapak Johny Purwantoro dan Ibu Nurul Alaina yang senantiasa telah memberikan motivasi, semangat, dan kepercayaan kepada penulis dan selalu mendorong penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih sebesar-besarnya untuk cinta dan kasih sayang sepanjang masa serta segala doa selama ini yang telah mengiringi kesuksesan penulis sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini. Penulis sadar bahwa ucapan terimakasih tak mampu membalas semua tetesan keringat dan doa yang tak terhenti terpanjat untuk membesarkan penulis menjadi seseorang yang pemberani sesuai harapan Bapak dan Ibu. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan jalan untuk meraih keberhasilan dalam hidup penulis agar penulis dapat terus membuat Bapak dan Ibu bangga;
9. Adikku tersayang, Nadezhda Khaira yang selalu memberi *support* dalam mengerjakan skripsi ini sehingga dapat diselesaikan dengan baik;
10. Keluarga besar yang selalu memberikan do'a dan dukungan selama menempuh pendidikan sarjana;
11. Kepala Sekolah dan Guru di SMP YP 17 Baradatu yang telah memberikan izin dalam melaksanakan penelitian serta penyusunan skripsi ini;
12. Teman-teman seperjuangan BK 2018 yang sudah berjuang bersama sejak awal perkuliahan;
13. Untuk diri penulis sendiri, terima kasih karena telah berjuang dan bertahan sampai saat ini dan mampu berada di titik ini;
14. Almamater tercinta, Universitas Lampung.

Bandarlampung, 4 Maret 2024
Penulis



Nabe Latansa

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
1.7 Ruang Lingkup Penelitian.....	8
1.8 Kerangka Pikir.....	8
1.9 Hipotesis.....	9
II. TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 <i>Game Online</i> di Indonesia.....	10
2.2 Pengertian <i>Game Online</i>	12
2.3 Jenis-Jenis <i>Game Online</i>	13
2.4 Dampak Bermain <i>Game Online</i>	14
2.5 Motivasi Belajar	16
2.5.1 Pengertian Motivasi Belajar	16
2.5.2 Jenis motivasi belajar	16
2.5.3 Motif motivasi	17
2.5.4 Macam-macam motivasi	17
2.5.5 Indikator dan Bentuk-bentuk Motivasi di sekolah	19
2.6 Keterkaitan Antara <i>Game Online</i> & Motivasi.....	21
2.7 Penelitian Relevan	22
III. METODOLOGI PENELITIAN	24
3.1 Metode Penelitian	24
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	24
3.3 Variabel Penelitian.....	25
3.4 Subjek dan Objek Penelitian	25
3.5 Populasi dan Sampel.....	25

3.5.1	Populasi.....	25
3.5.2	Sampel.....	25
3.6	Definisi Operasional	26
3.7	Instrumen Penelitian	26
3.8	Teknik Pengumpulan Data	27
3.8.1	Kuisisioner (Angket).....	27
3.8.2	Dokumentasi.....	28
3.9	Validitas dan Realibilitas Penelitian	28
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN	32
4.1	Analisis Data Hasil Penelitian	32
4.1.1	<i>Game Online</i>	32
4.1.2	Motivasi Belajar	33
4.1.3	Uji Normalitas	34
4.1.4	Uji Linearitas.....	35
4.1.5	Uji Hipotesis.....	36
4.1.6	Uji Korelasi <i>Product Moment</i>	36
4.2	Pembahasan	37
V.	SIMPULAN DAN SARAN.....	41
5.1	Simpulan	41
5.2	Saran	41
	DAFTAR PUSTAKA.....	43
	LAMPIRAN	46

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	27
Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas Instrumen <i>Game Online</i>	29
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Instrumen Motivasi Belajar.....	30
Tabel 3.4 Hasil Uji Reliabilitas	31
Tabel 4.1 Kategorisasi Data Bermain <i>Game Online</i>	32
Tabel 4.2 Kategorisasi Data Motivasi Belajar	33
Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas.....	34
Tabel 4.4 Hasil Uji Linieritas	35
Tabel 4.5 Hasil Uji Hipotesis	36
Tabel 4.6 Hasil Uji Korelasi <i>Product Moment</i>	37

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. Pola Kerangka Pikir Penelitian	9
Gambar 2. Diagram Kategorisasi Data bermain <i>Game Online</i>	33
Gambar 3. Diagram Kategorisasi Data Motivasi Belajar	34

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Skala Bermain <i>Game Online</i>	48
2. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Skala Motivasi Belajar	49
3. Skala Uji Coba Bermain <i>Game Online</i>	50
4. Skala Uji Coba Motivasi Belajar	52
5. Skala Valid Bermain <i>Game Online</i>	54
6. Skala Valid Motivasi Belajar	55
7. Skala Bermain <i>Game Online</i>	57
8. Skala Motivasi Belajar	59
9. Surat Keterangan Validasi Instrumen	61
10. Hasil Uji Ahli	63
11. Hasil Uji Normalitas, Uji Linearitas, dan Uji Hipotesis	67
12. Tabulasi Data Uji Validitas Bermain <i>Game Online</i>	68
13. Tabulasi Data Uji Validitas Motivasi Belajar	69
14. Tabulasi Data Bermain <i>Game Online</i>	70
15. Tabulasi Data Motivasi Belajar	74
16. Surat Izin Penelitian	78
17. Surat Balasan Penelitian	79
18. Dokumentasi penelitian	80

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era modern ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangatlah berkembang pesat. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan inovasi pendidikan yang menyebabkan perubahan yang baru dari yang sebelumnya. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3 dijelaskan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang lebih manusiawi.

Perkembangan teknologi semakin berkembang pesat pada zaman sekarang ini. Internet menjadi salah satu dari produk teknologi yang sangat berkembang pesat. internet di era digital saat ini sangat erat kaitanya dalam kehidupan sehari-hari, mulai dari kalangan muda hingga kalangan dewasa, mayoritas menggunakan internet sebagai media bantu dalam mengerjakan dan menghubungkan berbagai aktivitas manusia secara efektif, akurat dan efisien. Kemudahan dalam mengakses internet itu pula terdapat sisi yang buruk, seperti masuknya hal-hal yang tidak bermoral seperti contoh pornografi dan lain-lain. Yang dengan mudahnya dapat diakses melalui jaringan internet. Semenjak adanya internet orang-orang sangat mudah mendapatkan informasi dari seluruh belahan dunia dengan sangat cepat, tentunya banyak sekali hiburan yang ada di internet seperti media sosial, film, berita, dan *game online*.

Dalam beberapa tahun kebelakang permainan elektronik atau biasa disebut dengan *game online* telah mengalami perkembangan yang signifikan seiring dengan kemajuan teknologi yang ada. Tidak hanya di kota besar, namun juga

telah merambah ke daerah diluar perkotaan seperti desa-desa. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya jumlah warung internet (warnet) yang ada di berbagai perkotaan maupun di pedesaan. Tidak dipungkiri juga bahwasanya jumlah pelanggan internet lebih banyak daripada jumlah warung internet itu sendiri. Saat ini bermain *game online* tidak hanya di warnet melainkan di rumah juga sudah bisa bermain terutama jika mempunyai komputer dan internet yang mendukung untuk bermain *game online*. Bahkan, kita juga bisa bermain *game online* dengan menggunakan *smartphone* yang kita miliki saat ini.

Game online merupakan permainan berbasis dalam jaringan/daring (*online*) yang telah disediakan oleh produsen permainan. *Game online* tersebut ditawarkan dalam bentuk aplikasi maupun yang melekat pada *browser* atau *server* tertentu. *Game online* dapat kita mainkan dengan menggunakan komputer, konsol ataupun ponsel milik kita yang terhubung dengan jaringan internet secara aktif. *Game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain. *Game online* bukan hanya berfungsi sebagai hiburan saja tetapi juga dapat berperan merangsang daya imajinasi sesuai dengan sifat *game online* yaitu menampilkan masalah kemudian memikirkan masalah tersebut dengan hasil menang ataupun kalah. Ditengah pesatnya ilmu pengetahuan dan teknologi kedatangan *game online* membawa pengaruh besar terhadap perkembangan pribadi seseorang, bahkan tidak sedikit yang menjadi pecandu *game online* sehingga lupa jati diri mereka yang sesungguhnya.

Di dalam sebuah *game online*, individu yang memainkan permainan semakin lama akan semakin menyenangkan. Karena, dibalik permainan itu ada cerita yang membuat individu seakan masuk kedalam dunia permainan yang menyenangkan.

Kemudian pada era yang sangat canggih seperti saat ini tampilan ataupun grafis permainan yang ditimbulkan dari *video game* dengan tampilan yang sangat bagus. Variasi dari permainan *game online* itu sendiri juga sangat beragam seperti permainan perang, petualangan, perkelahian dan berbagai jenis lainya yang membuat lebih menarik permainan. Peminat *game online* itu

juga sangat beragam, Namun, kelompok yang mudah terpengaruh oleh adanya *game online* adalah kelompok remaja, dimana rata-rata pada usia tersebut mereka masih duduk dibangku sekolah. Hal ini dapat terlihat dari banyaknya pengguna *game center* atau warnet pada kebanyakan daerah merupakan pelajar yang masih duduk di bangku sekolah.

Pada sekolah dasar terutama usia 10-11 tahun seperti itu 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 dan usia sekolah biasanya menyukai permainan kelompok atau tim yang mana permainan ini sangat terorganisasi dan mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan yang kuat (Hurlock, 1978).

Selain itu, tidak sedikit pula pelajar yang menggunakan *smartphone*-nya untuk memainkan *game online* karena dinilai lebih fleksibel dan dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. *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 menjadi idola di semua kalangan karena pada dasarnya *game online* dibuat untuk mengusir kepenatan, kebosanan dan dapat pula merefresh otak setelah bekerja ataupun beraktifitas seharian. Namun pada kenyataanya tidak banyak orang yang dapat mengontrol diri mereka sehingga *game online* tersebut malah menjadikan individu yang memainkannya menjadi pecandu.

Kecanduan sendiri dapat diartikan sebagai suatu tingkah laku yang tidak dapat dikontrol sehingga dapat melalaikan kegiatan lain maupun lingkungan

sekitar. Kecanduan *game online* yang dialami oleh para siswa dapat mempengaruhi diri individu dan keadaan individu itu sendiri dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online*. Anak yang mengalami kecanduan *game online* tidak terlepas dari beberapa faktor. Faktor-faktor yang dapat mengakibatkan kecanduan *game online* adalah kurangnya perhatian dari orang-orang terdekat, mengalami stress, kurangnya kontrol orangtua, kurang kegiatan, lingkungan, dan pola asuh orangtua yang salah (Yonandi, 2011).

Dampak yang ditimbulkan dari penggunaan *game online* tersebut dapat berupa positif maupun negatif. Dampak positif yang dihasilkan ialah meningkatnya kemampuan otak anak untuk menganalisis sesuatu, memecahkan suatu masalah menjadi lebih mudah, lebih imajinatif dan kreatif. Sedangkan, adapula dampak negatif yang dihasilkan dari bermain *game online* yaitu tingkah laku anak yang menjadi agresif, membuat orang tersebut menjadi malas dan rasa hormat terhadap orangtua yang menurun. Para pengguna *game online* biasanya akan mengalami kecemasan dan kegelisahan saat diminta untuk berhenti bermain.

Anak yang mengalami ketergantungan pada aktifitas *game*, akan mempengaruhi motivasi belajar sehingga mengurangi waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya, jika ini berlangsung terus menerus dalam waktu yang cukup lama, diperkirakan anak akan menarik diri pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungannya, bahkan bisa membentuk kepribadian asosial, dimana anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya (Angela, 2017).

Hal ini sejalan dengan kajian *neuroscience* terkhusus *cognitive neuroscience* dimana dalam kajian tersebut membahas bagaimana substrat biologis yang mendasari kognisi dengan lebih spesifik pada substrat saraf dari proses mental, terutama soal belajar memori, persepsi, dan berpikir.

Masalah motivasi bagi remaja maupun anak-anak adalah persoalan yang paling umum, mengembangkan motivasi belajar menjadi suatu tantangan

baru bagi remaja dan anak-anak selaku siswa-siswi sebagai peserta didik. Hal ini disebabkan karena adanya gaya baru dalam jenis permainan, *game online* mengambil perananan penting karena sudah menjadi suatu candu dikalangan remaja dan anak-anak yang masih duduk dibangku sekolah.

Seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, pastinya tidak akan melakukan aktivitas belajar. Maka, dalam proses belajar sangat diperlukan adanya motivasi. Motivasi adalah keadaan berupa dorongan yang terdapat dalam diri seseorang baik berupa dorongan dari dalam maupun dari luar untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu dalam belajarnya (Jainuddin dkk, 2020).

Dengan adanya motivasi belajar yang tinggi dari peserta didik memungkinkan seseorang akan berhasil dalam hidupnya. Sehingga, motivasi memegang peranan yang sangat penting dalam belajar, karena jika seseorang memiliki rasa motivasi belajar yang sangat tinggi maka akan giat dalam belajar dan dapat meraih hasil yang tinggi atau kesuksesan.

Banyak siswa dibawah umur yang seharusnya fokus dalam belajar atau fokus menata masa depan dengan asiknya bermain *game online*. Masalah ini dikarenakan kurangnya pengawasan dari orangtua. Sebagian besar orang tua mereka berfikir bahwasanya *game online* menjadi hiburan semata dikala penatnya anak menjadi seorang siswa dan juga menjadi alat ketika anak marah mereka akan membiarkan anak bermain *game online* yang bertujuan untuk membuat anak mereka bisa diam dan terkendalikan.

Dari latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk memilih SMP YP 17 Baradatu untuk dijadikan tempat penelitian. Karena SMP YP 17 Baradatu merupakan Sekolah Menengah Pertama yang menerapkan unsur-unsur teknologi informasi dan komunikasi dalam pelaksanaan pendidikannya, baik dalam segi pembelajaran maupun manajemen pendidikan di sekolah. Sehingga, siswa pun sudah terbiasa dalam menggunakan sistem teknologi dan informasi berbasis internet yang mencakup keberadaan *game online* itu sendiri.

Berdasarkan pemikiran tersebut, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Antara Bermain *Game Online* Dengan Motivasi Belajar Siswa di SMP YP 17 Baradatu Tahun Ajaran 2022/2023”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang dikemukakan di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, sebagai berikut :

- a. Terdapat siswa yang bermain *game online* sampai lupa waktu sehingga mengabaikan tugas-tugas.
- b. Terdapat Terdapat siswa yang enggan untuk mengikuti pembelajaran.
- c. Banyak siswa yang tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru..

1.3 Batasan Masalah

Dari beberapa permasalahan yang telah diidentifikasi, maka dapat dikemukakan batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Bermain *game online*.
- b. Motivasi belajar siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah maka peneliti menuliskan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat hubungan antara bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa di SMP YP 17 Baradatu?”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara bermain *game online* dengan motivasi belajar pada siswa SMP YP 17 Baradatu.

1.6 Manfaat Penelitian

Kegunaan penelitian berisi tentang kontribus apa yang akan diberikan setelah selesai melakukan penelitian. Kegunaan dapat berupa kegunaan yang bersifat teoritis maupun praktis, seperti kegunaan bagi penulis, instansi dan masyarakat secara keseluruhan. Kegunaan penelitian harus realistis.

Berdasarkan tujuan penelitian, maka penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai :

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan dan dapat melengkapi atau memberi dukungan terhadap hasil penelitian sejenisnya dan memperkaya hasil penelitian yang diadakan sebelumnya tentang analisis penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar siswa.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi siswa

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk menunjukkan motivasi belajar. Sehingga, siswa lebih giat dan mempunyai minat belajar yang tinggi agar siswa dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik.

2) Bagi guru dan sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan informasi kepada para guru dan sekolah agar dapat membimbing siswanya pada hal yang lebih positif, seperti menumbuhkan motivasi belajar siswa, karena motivasi belajar merupakan satu faktor yang berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

3) Bagi masyarakat, khususnya orangtua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada para orangtua tentang dampak kecanduan bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa. Sehingga para orangtua memiliki wawasan yang memadai untuk memberikan arahan kepada anak dalam mengatur waktunya dan juga agar anak tidak mengalami kecanduan bermain *game online* yang berdampak terhadap motivasi belajar.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

Agar lebih jelas dan penelitian tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditetapkan maka penulisan membatasi ruang lingkup penelitian ini sebagai berikut :

a. Ruang Lingkup Ilmu

Ruang lingkup penelitian ini adalah konsep keilmuan bimbingan dan konseling.

b. Ruang Lingkup Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah hubungan *game online* dengan motivasi belajar siswa.

c. Ruang lingkup subjek

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII di SMP YP 17 Baradatu.

d. Ruang Lingkup Wilayah

Ruang lingkup wilayah penelitian ini adalah di SMP YP 17 Baradatu.

e. Ruang Lingkup Waktu

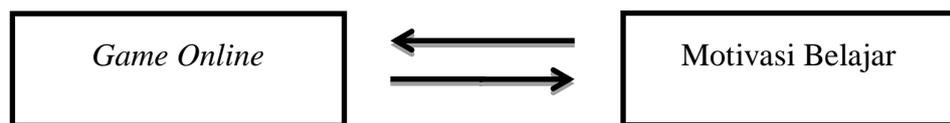
Ruang lingkup waktu dalam penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2022/2023.

1.8 Kerangka Pikir

Permainan *game online* sangat memberikan pengaruh besar bagi siapapun yang memainkannya karena menimbulkan pengaruh dalam proses akademik atau pembelajaran terhadap motivasi belajar dan pastinya akan ada nilai negatif dan positifnya. Apabila motivasi belajar rendah dikarenakan siswa lebih sering bermain *game online* maka nantinya dapat menimbulkan rasa malas belajar dalam diri siswa. Motivasi belajar yang tinggi pun bisa dikarenakan siswa bermain *game online*, maka tidak menutup kemungkinan *game online* merupakan salah satu faktor keberhasilan dalam belajar.

Dalam menjawab permasalahan penelitian yang telah dibangun diawal, terkait kecenderungan perilaku siswa yang terlalu sering bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa menjadi suatu hal yang nampak abstrak untuk diungkap, namun melalui distribusi angket/kuesioner, maka akan dapat mengungkap korelasi diantara keduanya yang ternyata saling berhubungan.

Bagaimana perilaku kecanduan bermain *game online* dapat memengaruhi performa peserta didik dalam belajar, begitu pula belajar yang perlahan namun pasti mampu mengurangi minat serta motivasi siswa dalam belajar. Kecanduan bermain *game online* membuat anak menjadi lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*, tidak ada semangat untuk belajar dan mereka sering lupa waktu. Ditambah nuansa belajar daring selama masih adanya pembatasan membuat siswa berfikir bahwa mereka dalam masa libur sekolah. Peneliti dapat membangun kerangka pemikiran sehingga dapat digunakan untuk menjawab permasalahan yang diajukan. Jawaban terhadap permasalahan yang baru menggunakan teori disebut hipotesis. Jadi hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.



Gambar 1. Pola Kerangka Pikir Penelitian

1.9 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 bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa di SMP YP 17 Baradatu

H_a : Terdapat hubungan antara bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa di SMP YP 17 Baradatu

II. TINJAUAN PUSTAKA

1.1 *Game online* di Indonesia

Semakin berkembangnya teknologi membuat permainan *game online* semakin digandrungi, dan hal ini menjadi kebahagiaan atau kesenangan tersendiri bagi para pemain atau biasa disebut *gamers*. Masa kejayaan *game online* pertama, ketika melejitnya penjualan game *Ultima Online*, *EverQuest*, dan *Asheron's Call*. Ketiga *game online* tersebut memberikan inspirasi bagi para perusahaan-perusahaan atau developer lain untuk membuat *game online* mereka sendiri. Dengan semakin berkembangnya teknologi pada zaman sekarang ini para perusahaan ataupun *developer game online* lebih tertarik membuat *game online* untuk *smartphone*. Karena, *smartphone* dianggap lebih fleksibel dan hampir pada saat ini semua orang telah memiliki *smartphone* yang berbasis Android maupun ios. Jenis jenis *game online* yang sering dimainkan saat ini yaitu *mobile legend*, *PUBG Mobile*, *Free Fire* dan *AOV*. Semua *game* tersebut dapat dimainkan menggunakan *smartphone* yang pastinya saat ini hampir semua orang memilikinya.

Menurut Ligagame Indonesia (ligagames.com), “*game online* muncul di Indonesia pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya *Nexia Online*. *Game online* yang beredar di Indonesia sendiri cukup beragam, mulai dari yang bergenre *action*, *sport*, *RPG (role playing game)*, maupun *FPS (First Person Shooter)*. Tercatat lebih dari 20 judul *game online* pada saat itu yang beredar di Indonesia. Ini menandakan betapa besarnya antusiasme para *gamer* di Indonesia dan juga besarnya pangsa pasar *games* di Indonesia.”

Perkembangan dunia *game online* yang semakin maju melahirkan tim *esport* dengan pemain yang profesional. Di Indonesia kini banyak tim *esport* yang membanggakan. Buktinya, banyak tim *esport* asal Indonesia yang sudah

mencetak prestasi dari turnamen lokal maupun turnamen internasional. Berikut adalah tim yang pernah membawa nama Indonesia di turnamen internasional :

a. Tim *Mobile legends* Indonesia pada *Sea Games* 2019

Tim Indonesia cabang olahraga elektronik *Mobile Legends* meraih medali perak pada pagelaran *Sea game* di Vietnam pada tahun 2019. Indonesia kalah dari tuan rumah Filipina setelah meraih kekalahan dengan point 3-1. Hasil ini membuat Indonesia gagal meraih medali emas pada *Sea game* dari cabang olahraga elektronik *Mobile Legends*.

b. *EVOS Esport*

Pada divisi *Mobile Legends*, *Evos Esport* berhasil menjadi tim terkuat di dunia dengan menjuarai ajang *MLBB World Championship* 2019 (M1) yang berlangsung di Malaysia. Pada partai final *EVOS Esport* bertanding melawan *RRQ Hoshi* yang merupakan salah satu perwakilan dari Indonesia juga. *EVOS Esport* mampu membalikkan keadaan dari poin 1-3 menjadi 4-3.

c. *BOOM Esport*

Kemampuan yang mumpuni dari para pemain dan solidaritas mereka berhasil membuat *Boom Esport* menjadi tim terkuat se-Asia Tenggara. Mereka berhasil menjuarai turnamen *Dota 2* pada tahun 2020.

d. *ONIC Esport*

Onic Esport adalah salah satu wakil Indonesia pada turnamen *Mobile Legends Bang Bang South East Asia* (MSC) 2019 di Filipina. Mereka berhasil mengalahkan tim tuan rumah dan juga membungkam tim lain dari Malaysia, Singapura, Kamboja, Laos, Thailand, Myanmar dan Vietnam.

e. *Bigetron RA*

Bigetron RA sudah mencatat sejarah kemenangan di ranah lokal maupun internasional. Tim ini berhasil mengharumkan nama Indonesia dengan menjuarai turnamen *PUBG Mobile Club Open* (PMCO) pada tahun 2019.

f. Team RRQ

Team RRQ berhasil menyabet gelar juara dunia pada 2 divisi, yakni divisi *Point Blank* dan divisi *PUBG Mobile*. RRQ Eneavour mencatat gelar juara dunia dengan memenangkan turnamen PBIC 201 setelah mengalahkan wakil dari Rusia dengan skor telak 2-0. Sementara itu, RRQ Athena mencatat sudah 2 kali menyabet gelar juara dunia pada turnamen *PMCO Sea Championship*.

1.2 Pengertian *Game Online*

Game online adalah permainan digital yang hanya bisa dimainkan ketika perangkat terhubung dengan jaringan internet dan memungkinkan penggunaanya dapat berhubungan dengan pemain-pemain lain yang mengakses *game* tersebut di waktu yang sama. Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams (2006), *Game Online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau Internet) sebagai medianya, *game online* lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.

Menurut Revandhika (2012), sejarah dan perkembangan *game online* adalah sebuah game atau permainan yang dimainkan oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan secara *online* via internet, biasanya menggunakan PC (*Personal Computer*), atau game biasa (*Play Station*, X-Box, dan sejenisnya).

Game online merupakan permainan yang dimainkan beberapa orang dengan menggunakan jaringan internet, biasanya alat untuk memainkan *game online* tersebut menggunakan komputer, *smartphone* atau konsol *video game*. Tetapi rata-rata saat ini orang memainkan *game online* menggunakan *smartphone* mereka dengan jaringan internet yang memadai. Di dalam *smartphone* mereka biasanya *game online* dapat diunduh menggunakan *Google Play*

Store atau *App Store*. Disana seseorang dapat mengunduh secara gratis maupun membayar dari berbagai macam *game online*.

1.3 Jenis-Jenis *Game Online*

Game online terbagi menjadi dua jenis yaitu berdasarkan permainan dan berdasarkan teknologi grafis. Ada beberapa jenis *game online* berdasarkan permainan seperti para pemain dapat bermain dengan pandangan orang pertama sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada dalam *game* tersebut kemudian ada juga permainan dimana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar, setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. Sedangkan, jenis *game online* berdasarkan teknologi grafis para pemain dapat memainkan *game* dengan kualitas dua dimensi maupun tiga dimensi.

a. Berdasarkan Permainan

1) *First Person Shooter* (FPS)

Game ini mengambil pandangan orang pertama pada permainan sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada dalam *game* tersebut, kebanyakan *game* ini mengambil *setting* peperangan dengan senjata-militer.

2) *Cross-Platform Online*

Jenis ini merupakan *game* yang dapat dimainkan secara online dengan *hardware* yang berbeda misalnya dimainkan dari PC.

3) *Browser Games*

Browser game merupakan game yang dimainkan pada *browser* seperti Chrome, Firefox dan Opera. Syaratnya dimana sebuah *browser* dapat memainkan *game* ini adalah *browser* yang sudah mendukung *javascript*.

4) *Massive Multiplayer Online Games*

Massive Multiplayer Online Games adalah game dimana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata.

b. Berdasarkan Teknologi Grapis

1) Permainan 2 dimensi

Permainan ini rata-rata termasuk dalam *game* ringan, tidak membebani sistem. Tetapi *game* dengan kualitas 2D kurang memanjakan mata dibandingkan dengan *game* 3D sehingga rata-rata *game online* sekarang mengadopsi teknologi 2.5D yaitu dimana karakter yang dimainkan masih 2D namun lingkungannya sudah menggunakan 3D.

2) Permainan 3 Dimensi

Permainan tipe ini merupakan *game* dengan grapis yang baik dalam penggambaran secara realita, kebanyakan *game* ini memiliki perpindahan kamera hingga 360 derajat sehingga kita bisa melihat secara keseluruhan dunia *game* tersebut dan dapat memanjakan mata. Akan tetapi *game* 3D meminta spesifikasi komputer maupun *smartphone* yang lumayan tinggi agar tampilan 3D *game* tersebut ditampilkan secara sempurna.

2.4 Dampak Bermain *Game Online*

Game online dapat memberikan dampak yang ditimbulkan oleh penggunaannya. Dampak tersebut dapat berupa positif maupun negatif. Dampak positif dalam *game online* mampu memberi manfaat bagi para penggunaannya sedangkan dampak negatif pastinya akan memberi pengaruh buruk bagi para penggunaannya.

a. Dampak Positif

Dampak positif dalam bermain *game online* ini dapat dikatakan memberi manfaat atau pengaruh baik bagi penggunaannya. Dapat dilihat bahwa *game online* memiliki dampak positif bagi para pemainnya seperti sebagai media hiburan dalam mengisi waktu luang atau mengobati kejenuhan karena banyak tugas-tugas, dan juga dapat melatih otak karena dalam setiap permainan dibutuhkan strategi dan konsentrasi untuk dapat mengalahkan musuh, dan dapat mengikuti turnamen *esports* yang berkesempatan meraih hadiah jutaan rupiah.

Menurut Musikah (2009) dampak positif *game online* antara lain adalah:

- 1) Ketajaman mata yang lebih cepat
- 2) Meningkatkan kinerja otak dalam menerima cerita
- 3) Meningkatkan kemampuan membaca
- 4) Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris
- 5) Mengusir *stress*
- 6) Memulihkan kondisi tubuh
- 7) Meningkatkan kecepatan dalam mengetik

b. Dampak Negatif

Perkembangan dunia internet membawa pengaruh bagi siswa. Salah satunya dengan kehadiran *game online* tersebut. Adapun dampak negatif *game online* bagi pelajar antara lain adalah sebagai berikut :

- 1) Menimbulkan kecanduan
- 2) Menurunnya kesehatan jasmani
- 3) Kelainan psikologis
- 4) Pemborosan waktu dan uang
- 5) Sulit bersosialisasi
- 6) Pola makan dan istirahat tidak teratur
- 7) Sering merasa kelelahan
- 8) Hilangnya konsentrasi
- 9) Merasa sakit pada pergelangan tangan
- 10) Menurunnya Kesehatan mata
- 11) Berperilaku implusif
- 12) Menurunnya fungsi otak eksekutif

Menurut Nisrinafatin (2020) ada juga dampak negatif dar bermain *game online* diantaranya :

- a. Membuat kecanduan berlebihan dan lupa dalam segala hal
- b. Menurunkan kebugaran tubuh
- c. Sulit berkonsentrasi saat proses belajar dan mengajar
- d. Merusak mata dan juga saraf
- e. Berkurangnya sosialisasi

2.5 Motivasi Belajar

2.5.1 Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan yang menimbulkan serangkaian kegiatan, yang merujuk kearah perubahan tingkah laku. Dengan adanya motivasi belajar memungkinkan seseorang akan berhasil dalam hidupnya. Sehingga, motivasi memegang peranan penting dalam belajar. Menurut Winkel (2004) motivasi adalah dorongan yang sudah menjadi aktif pada saat-saat tertentu dan belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan pemahaman, keterampilan dan nilai sikap, ditambahkannya motivasi belajar adalah motor penggerak yang mengaktifkan siswa untuk melibatkan diri.

Tumbuhnya motivasi belajar dalam diri siswa karena adanya keinginan siswa untuk mengetahui sesuatu dan akan mengarahkan minat belajar siswa sehingga akan sungguh-sungguh dalam belajar. Motivasi belajar yang tinggi akan memperoleh hasil belajar yang tinggi, artinya semakin tinggi motivasi belajar akan semakin tinggi pula prestasi belajar yang akan diperolehnya. Dengan adanya motivasi akan meningkatkan proses belajar, sehingga akan menjadi efektif dalam proses pembelajaran.

2.5.2 Jenis Motivasi Belajar

Motivasi belajar sangat diperlukan oleh siswa karena jika seseorang memiliki rasa motivasi yang tinggi maka akan giat dalam belajar dan dapat meraih hasil terbaik. Para ahli sependapat bahwasanya motivasi tersebut dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu motivasi primer dan sekunder. Dimiyati dan Mudjiono (2013) memaparkan dua jenis motivasi tersebut, yaitu :

a) Motivasi primer

Motivasi primer adalah motivasi yang didasarkan pada motif-motif dasar, motif dasar tersebut berasal dari segi biologis atau jasmani manusia. Tingkah laku terdiri dari pemikiran tentang tujuan dan perasaan subjektif dan dorongan mencapai kepuasan. Contohnya mencari makan, rasa ingin tahu dan sebagainya.

b) Motivasi sekunder

Motivasi sekunder adalah motivasi yang dipelajari, motif ini dikaitkan dengan motif sosial, sikap dan emosi. Dalam belajar terkait komponen penting seperti afektif, kognitif dan kuratif sehingga motivasi sekunder dan primer sangat penting dikaitkan oleh siswa dalam usaha pencapaian prestasi belajar.

2.5.3 Motif Motivasi

Dalam menumbuhkan motivasi belajar tidak hanya timbul dari dalam diri siswa (intrinsik) tetapi juga berasal dari luar siswa (ekstrinsik).

a) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motivasi yang timbul dari dalam diri pribadi individu itu sendiri tanpa adanya pengaruh dari luar individu.

b) Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah dorongan terhadap perilaku seseorang yang ada diluar perbuatan yang dilakukanya. Ia mendapat pengaruh atau rangsangan dari luar.

2.5.4 Macam-Macam Motivasi

Motivasi merupakan kemampuan untuk mendorong diri sendiri melakukan sesuatu dalam rangka mencapai tujuan dan menyelesaikan tugas. Motivasi dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Macam-macam motivasi menurut Sifa (2011) adalah sebagai berikut:

a. Motivasi dilihat dari dasar pembentukanya

1) Motif bawaan

Motivasi bawaan adalah motivasi yang dibawa sejak lahir, jadi motivasi itu ada tanpa di pelajari. Sebagai contoh misalnya: dorongan untuk makan, dorongan untuk minum, dorongan untuk bekerja, untuk beristirahat, dorongan seksual. Motif-motif ini seringkali disebut motifmotif yang di syaratkan secara biologis.

2) Motif yang dipelajari

Maksud motif-motif yang timbul karena dipelajari. Sebagai contoh: dorongan untuk belajar sesuatu cabang ilmu pengetahuan, dorongan untuk mengajar sesuatu di dalam masyarakat. Motif-motif ini seringkali disebut dengan motif-motif yang di isyaratkan secara sosial. Sebab manusia hidup dalam lingkungan sosial dengan sesama manusia yang lain, sehingga motivasi itu terbentuk.

3) Motivasi Jasmaniah dan Rohaniah

Ada beberapa ahli yang menggolongkan jenis motivasi itu menjadi dua jenis yakni motivasi jasmaniah dan motivasi rohaniah. Yang termasuk motivasi jasmani misalnya: *reflex*, insting otomatis, nafsu. Sedangkan yang termasuk motivasi rohani adalah kemauan.

4) Menyeleksi perbuatan

Menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Seseorang siswa yang akan menghadapi ujian dengan harapan lulus., tentu akan melakukan kegiatan belajar dan tidak akan menghabiskan waktunya untuk bermain *Game* atau membaca komik, sebab tidak serasi dengan tujuan.

Disamping itu, ada juga fungsi-fungsi lain. Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Seorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain, dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik. Intensitas motivasi seorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya.

2.5.5 Indikator dan Bentuk-bentuk Motivasi disekolah

Motivasi belajar dapat terjadi apabila seseorang mempunyai keinginan dan kemauan untuk melakukan sesuatu kegiatan atau tindakan dalam rangka mencapai tujuan tertentu. Indikator motivasi belajar tentunya dapat memberikan alat ukur dalam sebuah proses mencapai tujuan.

1. Indikator Motivasi

Menurut Uno (2006) mengklasifikasikan indikator motivasi belajar sebagai berikut:

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil. Hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar dan dalam kehidupan sehari-hari pada umumnya disebut motif berprestasi yang bertujuan untuk berhasil dalam melakukan tugas dan pekerjaan untuk memperoleh kesempurnaan.
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar Seorang anak didik mungkin tampak bekerja dengan tekun karena tidak dapat menyelesaikan tugas dengan baik maka ia malu karena di olokolok oleh temanya.
- c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan Harapan didasari pada keyakinan bahwa orang dipengaruhi oleh perasaan mereka tentang gambaran hasil tindakan mereka.
- d. Adanya penghargaan dalam belajar Pernyataan verbal atau penghargaan dalam bentuk lain terhadap perilaku yang baik atau hasil belajar anak didik yang baik merupakan cara paling mudah dan efektif untuk meningkatkan motif belajar anak didik kepada hasil belajar yang lebih baik.
- e. Adanya lingkungan belajar yang kondusif Pada umumnya motif dasar yang bersifat pribadi muncul dalam tindakan individu setelah dibentuk oleh lingkungan. Oleh karena itu, motif individu untuk melakukan sesuatu misalny belajar dengan baik, diubah melalui dengan belajar dan latihan serta dengan perkataan melalui pengaruh lingkungan yang kondusif merupakan salah satu faktor pendorong belajar anak didik,

dengan demikian anak didik mampu memperoleh bantuan yang tepat dalam mengatasi kesulitan atau masalah dalam belajar.

- f. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar Baik simulasi maupun permainan merupakan salah satu proses yang sangat menarik bagi siswa. Suasana yang menarik menyebabkan proses belajar menjadi bermakna.

2. Bentuk-bentuk Motivasi di Sekolah

Menurut Sardiman (2011) ada beberapa bentuk motivasi yang dapat dimanfaatkan dalam rangka mengarahkan belajar anak didik di kelas. Sebagai berikut:

- a. Memberi angka

Angka yang dimaksud adalah sebagai simbol atau nilai dari hasil aktivitas belajar anak didik. Angka yang diberikan kepada setiap anak didik biasanya bervariasi, sesuai hasil ulangan yang telah mereka peroleh dari hasil penilaian guru, bukan karena belas kasihan guru. Angka merupakan alat motivasi yang cukup memberikan rangsangan kepada anak didik untuk mempertahankan atau bahkan lebih meningkatkan prestasi belajar mereka di masa mendatang.

- b. Hadiah

Hadiah adalah memberikan sesuatu kepada orang lain sebagai penghargaan atau kenang-kenangan/cendramata. Hadiah yang diberikan kepada orang lain bisa berupa apa saja, tergantung dari keinginan pemberi. Atau bisa juga disesuaikan dengan prestasi yang dicapai oleh seseorang. Dalam dunia pendidikan, hadiah bisa dijadikan sebagai alat motivasi. Hadiah dapat diberikan kepada anak didik yang berprestasi tinggi.

- c. Kompetisi

Kompetisi adalah persaingan, dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong anak didik agar mereka bergairah belajar. Karena persaingan baik dalam bentuk individu maupun kelompok diperlukan dalam pendidikan. Kondisi ini bisa dimanfaatkan untuk dijadikan

proses interaksi belajar mengajar yang kondusif. Untuk menciptakan kondisi yang sedemikian, metode memegang peranan.

d. *Ego-Involvement*

Menumbuhkan kesadaran pada anak didik agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai suatu tantangan sehingga kerja keras dengan mempertaruhkan harga diri sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting. Seseorang akan berusaha dengan segenap tenaga untuk mencapai prestasi yang baik dengan menjaga harga dirinya.

e. Memberi Ulangan

Ulangan bisa dijadikan sebagai alat motivasi. Anak didik biasanya mempersiapkan dengan belajar jauh-jauh hari untuk menghadapi ulangan. Oleh karena itu ulangan merupakan strategi yang cukup baik untuk memotivasi anak didik agar lebih giat belajar.

2.6 Keterkaitan Antara *Game Online* & Motivasi

Game online sangat digemari pada kalangan remaja. Saat pemain memainkan permainan tersebut ada rasa senang serta kepuasan secara psikologis. Menurut Dewandari (2013) Kepuasan pemain saat memainkan *game online* akan membuat pemain semakin tertarik untuk memainkannya. Kecanduan bermain *game online* dapat berdampak buruk pada sosial, psikis, ataupun fisik. Secara sosial, hubungan dengan teman bahkan menjadi lebih renggang, pergaulan hanya sebatas di dunia *game online* sehingga terisolir dari lingkungan sekitar, sulit berkomunikasi dengan orang lain, serta perilaku menjadi kasar.

Secara psikis, pikiran akan terus menerus memikirkan *game online* sehingga menjadi sulit untuk berkonsentrasi terhadap studi bahkan bolos dari pelajaran demi bermain *game online* tersebut. Masalah tersebut juga berpengaruh terhadap motivasi belajar anak tersebut disekolahnya. Hal ini sejalan dengan kajian neurosains yang menjelaskan bahwa tujuan utama dari ilmu ini adalah mempelajari dasar-dasar biologis dari setiap perilaku. inti dari neurosains adalah menjelaskan perilaku manusia dari sudut pandang aktivitas yang terjadi di dalam otaknya.

Penelitian di bidang *neurosains* menemukan sejumlah bukti hubungan tidak terpisahkan antara otak dan perilaku (karakter) manusia. *Neurosains* perilaku mengkaji bagaimana berbagai sistem syaraf bekerja untuk menghasilkan perilaku tertentu. Misalnya, bagaimana saraf visual, saraf auditori, saraf motorik memproses informasi secara simultan.

Dalam kasus ini, salah satu usaha yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar yang terpengaruh oleh penggunaan *game online* adalah dengan model konseling *behavioral* dengan Teknik *modeling* yang bertujuan untuk mempelajari tingkah laku baru dengan mengamati model dan mempelajari keterampilan yang dimiliki oleh sang model yang berperan sebagai rangsangan bagi pikiran, sikap dan perubahan tingkah laku. Melalui penerapan konseling *behavioral* akan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, karena konselor akan memperhatikan model-model yang dapat mendorong siswa untuk meningkatkan motivasi belajar siswa baik dengan model yang nyata (*live model*) ataupun model simbol (*symbolic model*).

2.7 Penelitian Relevan

1. Hasil Penelitian yang dilakukan oleh Aisyah (2022) dengan judul “Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Laki-Laki Kelas VIII SMP Negeri 1 Ambarawa” terdapat hubungan positif namun tidak signifikan antara variabel intensitas bermain *game online* dengan variabel motivasi belajar pada siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Sampel yang digunakan adalah siswa laki-laki kelas VIII yang bermain *game online* dengan Teknik pengambilan sampel adalah *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah skala semantic dan skala diferensial
2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rayuni, Muhammad Yunus dan Sundari Hamid (2021) dengan judul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo” menunjukkan hasil bahwa *game online* mempengaruhi

motivasi belajar siswa. Jika bermain secara berlebihan maka berdampak buruk yaitu akan mengurangi rasa sosialisasi terhadap sesama dan juga *game online* mempengaruhi prestasi belajar siswa.

3. 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. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah yang digunakan untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2017). Dalam metodologi penelitian memuat Langkah-langkah yang ditempuh untuk menemukan dan menguji kebenaran suatu penelitian.

Metode penelitian merupakan suatu hal yang sangat penting bagi sebuah penelitian, karena salah satu ciri dari penelitian yaitu terdapat suatu metode yang tepat dan sistematis sebagai penentu arah yang tepat dalam pemecahan masalah. Ketepatan pemilihan metode merupakan syarat yang penting agar mendapatkan hasil yang optimal.

Selanjutnya, penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Menurut Arikunto (2010) menyatakan bahwa penelitian deskriptif adalah suatu penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan atau memaparkan suatu hal, seperti keadaan, kondisi, situasi, peristiwa, kegiatan, dan lain-lain. Pada penelitian peneliti tidak mencari perbandingan variabel melainkan peneliti hanya akan mendeskripsikan hasil penelitian yang disertai dengan data berupa angka-angka yang dianalisis.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Pertama YP 17 Baradatu. Jalan Gajah Mada Nomor 212, Setia Negara, Kecamatan Baradatu, Kabupaten Way Kanan, Lampung. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei, pada tahun ajaran 2022/2023.

3.3 Variabel Penelitian

Menurut (Sugiyono, 2017) variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi variabel penelitian merupakan konsep jenis yang menjadi perhatian dalam penelitian.

- a. Variabel Bebas (X) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab berubahnya variabel terikat. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas (X) adalah Bermain *Game Online*.
- b. Variabel Terikat (Y) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat (Y) adalah Motivasi Belajar.

3.4 Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa dan siswi di SMP YP 17 Baradatu dan objek dalam penelitian ini adalah siswa dan siswi yang bermain *game online*.

3.5 Populasi dan Sampel

3.5.1 Populasi

Menurut (Sugiyono, 2017) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi kelas VIII di SMP YP 17 Baradatu yang berjumlah 99 siswa dan terbagi menjadi 3 kelas.

3.5.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Menurut Arikunto (2011) jika jumlah populasinya kurang dari 100 orang, maka jumlah sampelnya diambil secara keseluruhan, tetapi jika populasinya lebih besar dari 100 orang, maka bisa diambil 10-15% atau 20-25% dari jumlah populasinya.

Dalam penelitian kali ini peneliti menentukan sampel yang akan ditentukan yaitu seluruh siswa dari siswa kelas VIII yang berjumlah 99 siswa di SMP YP 17 Baradatu Tahun Akademik 2022/2023.

3.6 Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan pembatasan dari variabel yang digunakan dengan cara tertentu untuk mengukurnya. Definisi operasional dibuat untuk menghindari kesalahpahaman mengenai data yang akan dikumpulkan, definisi operasional berfungsi untuk mengetahui bagaimana variabel akan diukur. Dalam penelitian ini peneliti menentukan definisi operasional variabel, yaitu :

a) Bermain *Game Online*

Game online merupakan permainan video yang dimainkan oleh beberapa orang dengan jaringan internet dan menggunakan media *computer* maupun *smartphone*. Terdapat beberapa indikator *game online*, yaitu : frekuensi bermain *game online*, waktu bermain *game online*, permainan yang digemari (Angela 2013).

b) Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan dari dalam diri siswa untuk melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan yang dikehendaki. Terdapat beberapa indikator motivasi belajar, yaitu : adanya Hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya lingkungan belajar yang kondusif (Uno 2008).

3.7 Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2011) instrument penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik. Instrumen adalah alat yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian. Adapun instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuisisioner (angket) dan dokumentasi.

Menurut Arikunto (2011) angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui. Angket yang diuji coba berjumlah 20 butir pertanyaan.

Tabel. 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Variabel (x&y)	Indikator	No. <i>Item</i>	Jumlah
<i>Game Online</i>	Frekuensi bermain <i>game online</i>	1,2,3,4,5,6,7	20
	Waktu bermain <i>game online</i>	8,9,10,11,12,13,14	
	Permainan yang digemari	15,16,17,18,19,20	
Motivasi belajar	Adanya Hasrat dan keinginan berhasil	1,2,3,4	22
	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	5,6,7,8	
	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	9,10,11,12	
	Adanya penghargaan dalam belajar	13,14,15	
	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	16,17,18	
	Adanya keinginan yang menarik dalam belajar	19,20,21,22	

3.8 Teknik Pengumpulan Data

3.8.1 Kuisiner (Angket)

Kuisiner atau angket yang juga biasa disebut dengan angket penelitian pada dasarnya merupakan kumpulan daftar pertanyaan yang wajib diisi oleh yang akan diukur atau diteliti (responden). Penelitian ini akan menggunakan angket penelitian dan disebarkan kepada siswa guna mendapatkan data. Arikunto (2010) menyatakan bahwa angket adalah sekumpulan pertanyaan tertulis yang digunakan untuk mendapatkan informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang diketahui.

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah kuisiner dengan menggunakan skala likert. Skala model likert ini digunakan untuk

mengambil data motivasi belajar dan menggunakan 4 pilihan jawaban. Jenis data yang dihasilkan dari skala likert adalah data ordinal. Peneliti menggunakan skala yang sudah di uji dengan dosen ahli dari Universitas Lampung yaitu Bapak Redi Eka Andriyanto, S.Pd., M.Pd., Kons. dan Ibu Dr. Mujiyati, M.Pd. pada penelitian ini data yang dibutuhkan adalah data tentang bermain bermain *game online* dan motivasi belajar siswa.

Berikut adalah kisi-kisi skala bermain *game online* dan motivasi belajar siswa yang digunakan untuk mengambil data penelitian. Butir pertanyaan yang berkaitan dengan penggunaan *game online* memiliki indikator meliputi : (1) frekuensi bermain *game online*, (2) waktu bermain *game online* dan (3) permainan yang digemari. Dan butir pertanyaan yang berkaitan dengan motivasi belajar memiliki indikator meliputi : (1) adanya Hasrat dan keinginan berhasil, (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan, (4) adanya penghargaan dalam belajar, (5) adanya lingkungan belajar yang kondusif dan (6) adanya keinginan yang menarik dalam belajar.

3.8.2 Dokumentasi

Arikunto (2010) menyatakan bahwa dokumentasi digunakan untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa, catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda, dan sebagainya. Dalam penelitian dokumentasi ini akan berfungsi untuk mengumpulkan data dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Adapun dalam penelitian ini peneliti menggunakan dokumentasi sebagai bukti kegiatan penelitian di SMP YP 17 Baradatu.

3.9 Validitas dan Realibilitas Penelitian

3.9.1 Uji Validitas

Uji valid di lakukan untuk memastikan sejauh mana alat pengukur dapat mengukur data penelitian yang ingin di ukur . Maka dari itu insturmen harus dapat mengukur apa yang akan di ukur. Dalam menilai tingkat kevalidan dilakukan dengan menggunakan validitas isi (*Content Validity*). Untuk

mengukur uji validitas dengan menggunakan rumus korelasi *product moment*, sebagai berikut:

Pengujian validitas instrumen dilakukan dengan menggunakan korelasi *product moment* yang dibantu dengan aplikasi SPSS versi 18. Kriteria pengukuran dalam uji validitas yaitu dengan nilai r hitung dan r tabel. Untuk nilai r tabel, bisa dilihat dari distribusi nilai r tabel *product moment*. Untuk $n = \text{jumlah responden} - 2$, jadi untuk jumlah responden 35 orang, nilai r tabel dapat dilihat pada lampiran.

Jika $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$ = item valid

Jika $r \text{ hitung} < r \text{ tabel}$ = item tidak valid

Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas Instrumen *Game Online*.

	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1	-0.525**	0.3338	Tidak valid
2	0.617**	0.3338	Valid
3	0.720**	0.3338	Valid
4	0.797**	0.3338	Valid
5	0.367*	0.3338	Valid
6	0.682**	0.3338	Valid
7	0.671**	0.3338	Valid
8	0.634**	0.3338	Valid
9	0.621**	0.3338	Valid
10	0.419*	0.3338	Valid
11	-0.501**	0.3338	Tidak valid
12	0.630**	0.3338	Valid
13	0.649**	0.3338	Valid
14	0.363*	0.3338	Valid
15	0.435**	0.3338	Valid
16	0.586**	0.3338	Valid
17	0.656**	0.3338	Valid
18	-0.494**	0.3338	Tidak valid
19	0.677**	0.3338	Valid
20	0.799**	0.3338	Valid

Dari hasil uji validitas tersebut, pada item pernyataan variabel *Game Online* yang berjumlah 20 item terdapat 3 item dinyatakan tidak valid/gugur yaitu pada item nomor 1, 11 dan 19.

Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Instrumen Motivasi Belajar

	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1	0.754**	0.3338	Valid
2	0.688**	0.3338	Valid
3	0.412*	0.3338	Valid
4	0.745**	0.3338	Valid
5	0.403*	0.3338	Valid
6	0.647**	0.3338	Valid
7	0.399*	0.3338	Valid
8	-0.414*	0.3338	Tidak valid
9	0.701**	0.3338	Valid
10	0.649**	0.3338	Valid
11	0.375*	0.3338	Valid
12	0.354*	0.3338	Valid
13	0.365*	0.3338	Valid
14	0.361*	0.3338	Valid
15	0.567**	0.3338	Valid
16	-0.537**	0.3338	Tidak valid
17	0.605**	0.3338	Valid
18	0.371*	0.3338	Valid
19	-0.506**	0.3338	Tidak valid
20	0.733**	0.3338	Valid
21	0.540**	0.3338	Valid
22	0.370*	0.3338	Valid

Pada item pernyataan variabel motivasi belajar yang berjumlah 22 item, terdapat 3 item yang dinyatakan tidak valid/gugur yaitu pada item nomor 8, 16 dan 19. Item-item pernyataan tersebut gugur karena memiliki nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ yang telah ditetapkan yaitu 0,3338.

3.9.2 Uji Realibilitas

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. 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 3.4 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics		
Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Items
<i>Game online</i>	895	17
Motivasi Belajar	872	19

Kuesioner akan dikatakan reliabel jika nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,60$. Pada table reliabilitas di atas nilai *Cronbach's Alpha* variabel *game online* sebesar 0,895 dan nilai *Cronbach's Alpha* variabel motivasi belajar sebesar 0,872. Artinya kedua instrument dinyatakan reliabel atau dapat dipercaya untuk mengumpulkan data penelitian.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian tentang hubungan antara bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP YP 17 Baradatu, diperoleh hasil bahwa terdapat hubungan antara variabel bermain *game online* dengan motivasi belajar dan diperkuat dengan hasil uji korelasi product moment dengan nilai r hitung lebih besar dari r tabel ($0,273 > 0,1975$) dan nilai signifikansi sebesar $0,06$. Dari besarnya nilai r hitung dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara bermain *game online* dengan motivasi belajar, yaitu semakin tinggi intensitas siswa dalam bermain *game online* maka semakin tinggi pula motivasi belajar pada siswa.

5.2 Saran

Saran merupakan pendapat atau anjuran mengenai sesuatu yang dikemukakan untuk dipertimbangkan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberi beberapa saran sebagai berikut.

a. Siswa

Diharapkan siswa dapat meningkatkan motivasi belajar dengan cara banyak melakukan hal-hal positif seperti membaca buku dan lain sebagainya. Para siswa juga diharapkan untuk selalu memperhatikan apa yang dijelaskan oleh guru.

b. Guru

Hasil penelitian ini bisa digunakan untuk menjadi dasar guru BK dalam membuat program BK terkait penggunaan *game online* dan motivasi belajar. Misalnya, memberikan kegiatan yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah seperti memberikan penghargaan kepada siswa yang mendapatkan nilai bagus sehingga siswa selalu semangat ketika proses belajar mengajar.

c. Guru Mata Pelajaran

Pada saat proses belajar mengajar di kelas, diharapkan guru mata pelajaran dapat memberikan pelajaran yang menyenangkan, agar siswa tidak bosan dan terus aktif dalam mengikuti pembelajaran.

d. Pihak Sekolah

Pihak sekolah seperti kepala sekolah, guru BK dan juga guru mata pelajaran hendaknya membuat program yang bisa mengurangi penggunaan ponsel saat di sekolah dan juga bisa membantu meningkatkan motivasi belajar siswa di SMP YP 17 Baradatu.

e. Peneliti Selanjutnya

Kepada peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian serupa diharapkan dapat mengembangkan dengan menghubungkan variabel lain seperti contohnya prestasi belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Zuny. 2022. *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Laki-Laki Kelas VIII SMP Negeri 1 Ambarawa Tahun Ajaran 2021/2022*. (Skripsi). Universitas Lampung.
- Angela. 2017. *Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Ssiwa SDN 1 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda, Ilir*. *Jurnal Ilmu Pendidikan* , 24-31.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rhineka Cipta. Jakarta.
- Arikunto, S. 2011. *Manajemen Penelitian*. Rhineka Cipta. Jakarta.
- Barr, Matthew. & Copeland-Stewart, A. 2021. *Playing video games during the covid-19 pandemic and effects on players' well-being*. Article University of Glasgow, 17-18.
- Dewandari, Saptarini. 2013. *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Sapuran Kabupaten Wonosobo*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Satya Wacana.
- Dimiyati & Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta. jakarta
- Uno Hamzah B. 2014. *Model Pembelajaran*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Hurlock, E. 2013. Psikologi Pendidikan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 23-24.
- Jainuddin, S. S. 2020. Pengaruh Minat dan Kedisiplinan siswa dengan Gaya Kognitif Field Indefendent terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMK Farmasi Yamasi Makassar. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 12-15.
- Lina. 2019. *Kecanduan Game Online Bisa Mempengaruhi Psikis Anak*. Editor: Suryatmojo, H.D. www.m.antaranews.com diakses pada 28 Juli 2022.

- Musikah. 2009. *Cerdas dengan Game Online*. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Nisrinafatin. 2020. Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*.
- Ovan dan Saputra, A. 2020. *Aplikasi Uji Validitas dan realibilitas 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.
- Qomusuddin, IF. 2019. *Statistika Pendidikan*. Deepublish Publisher Yogyakarta.
- Revandhika. 2012. *Sejarah Game Online*. www.revendhika95.wordpress.com diakses pada tanggal 28 Juli 2022
- Rollings, E. A. 2007. Fundamentals Of Game Design Prentice Hall . *Journal Communication Learning* , 67-68.
- 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. 2011. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers. Jakarta.
- 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.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistik Edisi 6*. Tarsito. Bandung.
- Sugiyono. 2019. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabet. Bandung.
- 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)*, 1-15.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. www.sindiker.dikti.go.id di akses pada tanggal 15 januari 2022
- Winkel. 1997. *Psikologi pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Gramedia. Jakarta.

Yonanda, R. 2015. Kecanduan Game Online (Profil Pencandu, Faktor Penyebab, dan Penanganannya). *Jurnal Bimbingan dan Konseling Vol 11. No. 5.*

Yonandi, R., & Nursalim, M. 2011. *Kecanduan Game Online (Profil Pecandu , Faktor Penyebab , Dan Penanganannya)* Rizki Yonandi.