

**HUBUNGAN BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI
BERPRESTASI PESERTA DIDIK KELAS XI DI SMA NEGERI 1
BELINYU**

(Skripsi)

**Oleh
NABILAH ANNISA
NPM 1813052042**



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

ABSTRAK

HUBUNGAN BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BERPRESTASI PESERTA DIDIK KELAS XI DI SMA NEGERI 1 BELINYU

OLEH

NABILAH ANNISA

Masalah penelitian ini adalah rendahnya motivasi berprestasi peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan bermain game online terhadap motivasi berprestasi siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Belinyu. Metode penelitian yang digunakan kuantitatif korelasional. Populasi penelitian berjumlah 219 peserta didik dengan jumlah sampel 96 peserta didik. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah random sampling. Teknik analisis data menggunakan korelasi product moment. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji R square memiliki nilai 0,431. Selain itu diketahui bahwa hasil analisis menunjukkan adanya hubungan negatif antara bermain *game online* terhadap motivasi berprestasi peserta didik kelas XI di SMA Negeri 1 Belinyu. Semakin negatif nilai game online maka akan semakin tinggi pengaruhnya terhadap motivasi berprestasi peserta didik di kelas XI SMA Negeri 1 Belinyu.

Kata Kunci : *Game online*, Motivasi berprestasi, Remaja

ABSTRACT

***THE RELATIONSHIP OF PLAYING ONLINE GAMES ON MOTIVATION
ACHIEVEMENT OF CLASS XI STUDENTS
IN BELINYU STATE 1 HIGH SCHOOL***

BY

NABILAH ANNISA

The problem of this research is the low achievement motivation of students. This research aims to determine the relationship between playing online games and the achievement motivation of class XI students at SMA Negeri 1 Belinyu. The research method used is quantitative correlational. The research population was 219 students with a sample size of 96 students. The sampling technique used was random sampling. The data analysis technique uses product moment correlation. The research results show that the R square test has a value of 0.431. Apart from that, it is known that the results of the analysis show that there is a negative relationship between playing online games and the achievement motivation of class XI students at SMA Negeri 1 Belinyu. The more negative the value of online games, the higher the influence on the achievement motivation of students in class XI SMA Negeri 1 Belinyu.

Keywords: *Online games, achievement motivation, teenagers*

**HUBUNGAN BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI
BERPRESTASI PESERTA DIDIK KELAS XI DI SMA NEGERI 1
BELINYU**

**Oleh
NABILAH ANNISA**

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

**Pada
Program Studi Pendidikan 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 BERMAIN *GAME ONLINE*
TERHADAP MOTIVASI BERPRESTASI
PESERTA DIDIK KELAS XI DI SMA NEGERI 1
BELINYU**

Nama Mahasiswa : **Nabilah Annisa**

No. Pokok Mahasiswa : **1813052042**

Program Studi : **S-1 Bimbingan dan Konseling**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI

1. Komisis Pembimbing

Dosen Pembimbing I



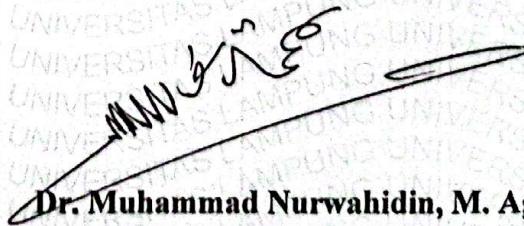
Prof. Dr. Syarifuddin Dahlan, M.Pd
NIP.19591110 198603 1 005

Dosen Pembimbing II



Dr. Mujiyati, M.Pd
NIP.19851112 201903 2 0016

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

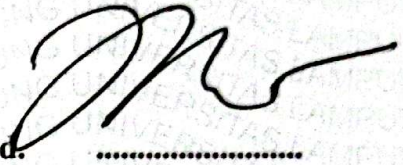


Dr. Muhammad Nurwahidin, M. Ag., M.Si
NIP. 19741220 200912 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Prof. Dr. Syarifuddin Dahlan, M.Pd.



Sekretaris : Dr. Mujiyati, M.Pd.



Penguji Utama : Dr. Ranni Rahmayanthi Z, S.Pd., M.A.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



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



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 23 Juli 2024

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul “ Hubungan Bermain Game Online Terhadap Motivasi Berprestasi Peserta Didik Kelas XI Di SMA Negeri 1 Belinyu” adalah benar-benar karya saya sendiri. Dalam penyelesaian karya tulis ini, saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko, sanksi atau klaim dari pihak lain yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan terhadap keaslian karya saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, penuh kesadaran yang dilandasi oleh kebenaran ilmiah yang berlaku dalam dunia akademik.

Bandar Lampung, Juli 2024


METERAI
TEMPÉL
B4AMX075718833

Nabilah Annisa
NPM. 1813052042

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Nabilah Annisa lahir di Kuto Panji, Kecamatan Belinyu, Kabupaten Bangka, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung tanggal 12 Mei 2000. Peneliti merupakan anak kedua dari 2 bersaudara dari pasangan Bapak Suharto dan Ibu Asiah.

Pendidikan formal yang telah di selesaikan peneliti yaitu TK Kemala Bhayangkari Belinyu lulus tahun 2006, SD Negeri 10 Belinyu lulus tahun 2012, SMP Negeri 2 Belinyu lulus tahun 2015, dan SMA Negeri 1 Belinyu lulus tahun 2018.

Pada tahun 2018 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Bimbingan dan Konseling Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui Jalur Peserta SBMPTN. Peneliti melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Negara Tulang Bawang, Kecamatan Bunga Mayang, Kabupaten Lampung Utara. Peneliti juga melakukan Program Lapangan Persekolahan (PLP) di SMP Negeri 3 Bunga Mayang.

MOTTO

“Meraih masa depan yang cerah tidak akan didapat dengan mudah, namun dengan pengorbanan”

-(B.J. Habibie)

“Apapun yang menjadi takdirmu, pasti akan mencari jalan untuk menemukanmu”

-(Ali Bin Abi Thalib)

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan”

-(QS Al Insyirah : 5)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmannirrahiim

Dengan mengucap puji Syukur Alhamdulillah Robbil`alamin...

*Atas kehadiran Allah SWT, ku persembahkan skripsi ini sebagai awal pembuktian
ku kepada kedua orang tua*

*Mama dan Papa tercinta atas peluh keringat, cinta dan kasih sayang serta do`a
yang senantiasa dengan tulus mengiringi langkah keberhasilan*

*Terima Kasih atas dukungan serta do`a yang senantiasa tulus mengiringi
langkah, selalu memberikan semangat dan dukungan materil maupun moril
selama menempuh pendidikan agar aku dapat menyelesaikan skripsi ini.*

serta

Almamaterku Tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Bismillahirrahmannirrahiim

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Puji Syukur kehadiran Allah Subhannahu Wa Ta`ala yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Hubungan Bermain Game online Terhadap Motivasi Berprestasi Peserta Didik Kelas XI di SMA Negeri 1 Belinyu” sebagai syarat mendapatkan gelar sarjana pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Pada proses penyelesaian skripsi ini, peneliti menyadari bahwa skripsi yang ditulis ini masih jauh dari kata kesempurnaan, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat dibutuhkan untuk kedepannya. Selain itu, terselesaikannya penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan dari pihak pihak yang turut serta dalam memberikan dukungan secara moril maupun materil. Oleh karena itu, dengan segala hormat peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M. selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
4. Ibu Diah Utaminingsih, S.Psi., M.A.,Psi., selaku Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Lampung.
5. Bapak Prof. Dr. Syarifuddin Dahlan, M.Pd., selaku dosen pembimbing 1. Terimakasih atas semua bimbingan, saran dan kritik yang diberikan dalam proses penyelesaian skripsi ini.

6. Ibu Dr. Mujiyati, M.Pd, selaku dosen pembimbing 2, Terimakasih atas semua bimbingan, nasehat, saran, dan kritik yang bersifat membangun penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini.
7. Ibu Dr. Ranni Rahmayanthi Z, S.Pd. M.A, selaku dosen pembahas. Terimakasih atas bimbingan, saran, dan masukan berharga yang telah ibu berikan kepada penulis.
8. Bapak/Ibu dosen dan staf karyawan Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Lampung. Terimakasih untuk semua bimbingan dan pelajaran yang begitu berharga yang telah bapak/ibu berikan kepada penulis.
9. Terima kasih kepada diri sendiri karena sudah bertahan sampai titik ini. Sudah bisa menurunkan ego dan tak pernah menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini.
10. Penyemangat dan motivasi terbesarku kedua orang tua Bapak Suharto dan Ibu Asiah. Terimakasih telah memberikan banyak dukungan, kasih sayang, dan semangat serta selalu mendoakan tiada henti untuk penulis.
11. Teman teman seperjuangan Bimbingan dan Konseling 2018, kakak tingkat dan adek tingkat. Terimakasih atas segala saran, masukan, motivasi dan dukungan baik berupa moril maupun meteril.
12. Serta semua pihak yang terlibat dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, namun tidak mengurangi rasa terima kasih yang sebesar besarnya.
13. Almamaterku tercinta Universitas Lampung.

Terima kasih atas bantuan, motivasi, Kerjasama, kebersamaan, dan doa kepada pihak pihak yang telah membantu. Menyadari skripsi ini jauh dari kata kesempurnaan, dan penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat untuk kita semua. Aamiin.

Bandar Lampung Maret 2024

Penulis
Nabilah Annisa

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
1.7 Kerangka Pikir.....	6
1.8 Hipotesis Penelitian.....	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 <i>Game online</i>	9
2.1.1 Pengertian <i>Game online</i>	9
2.1.2 Ciri Ciri <i>Game online</i>	12
2.1.3 Tipe Tipe <i>Game online</i>	13
2.1.4 Motivasi Penggunaan <i>Game online</i>	13
2.1.5 Jenis Jenis <i>Game online</i>	14
2.1.6 Indikator <i>Game online</i>	16
2.1.7 Faktor Faktor yang Mempengaruhi <i>Game online</i>	16
2.1.8 Dampak <i>Game online</i>	17
2.2 Motivasi Berprestasi.....	18
2.2.1 Pengertian Motivasi Berprestasi.....	18
2.2.2 Faktor - Faktor Motivasi Berprestasi.....	19
2.2.3 <i>Game Online</i> Berpengaruh Terhadap Motivasi Berprestasi.....	19
2.2.4 Upaya Peningkatan Motivasi Berprestasi.....	20
2.2.5 Motivasi Berprestasi dalam Bimbingan Konseling.....	21
2.3 Penelitian Relevan.....	22
III. METODE PENELITIAN	24
3.1 Metode Penelitian.....	24
3.2 Populasi dan Sampel.....	24
3.3 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional.....	25
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	27

3.5 Skala <i>Game Online</i>	27
3.6 Skala Motivasi Berprestasi	27
3.7 Uji Persyaratan Instrumen	29
3.8 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas	30
3.9 Teknik Analisis Data	33
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	36
4.1 Hasil Penelitian.....	36
4.1.1 Deskripsi Subjek Penelitian	36
4.1.2 Gambaran Umum Subjek Penelitian.....	37
4.1.3 Uji Asumsi	38
4.1.3.1 Uji Normalitas	38
4.1.3.2 Uji Linieritas.....	39
4.1.4 Uji Hipotesis.....	40
4.2 Pembahasan.....	41
V. KESIMPULAN.....	46
5.1 Kesimpulan.....	46
5.2 Saran.....	42
DAFTAR PUSTAKA	48
LAMPIRAN	53

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Skor Skala Guttman.....	28
2. Kisi- kisi Skala <i>Game Online</i>	29
3. Kisi – Kisi Skala Motivasi Berprestasi.....	30
4. Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel <i>Game Online</i>	32
5. Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel Motivasi Berprestasi	33
6. Hasil Uji Reliabilitas Variabel <i>Game Online</i> dan Motivasi Berprestasi .	34
7. Deskriptif Data Variabel.....	39
8. Hasil Uji Normalitas	41
9. Hasil Uji Linearitas.....	42
10. Hasil Uji Korelasi Regresi / Hipotesis.....	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Penelitian	7
2. Jumlah Sampel Berdasarkan Jenis Kelamin	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Angket Penelitian Sebelum Uji Validitas dan Reliabilitas	55
2. Angket Penelitian Setelah Uji Validitas dan Reliabilitas	58
3. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas	61
4. Tabulasi Data Penelitian.....	70
5. Dokumentasi Penelitian.....	72

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Remaja merupakan periode yang terjadi antara pubertas dan kedewasaan. Usia yang diperkirakan pada remaja adalah 12-21 tahun untuk anak perempuan. Sedangkan untuk laki-laki terjadi pada usia 13-22 tahun. Perempuan biasanya lebih cepat mengalami kematangan oleh karena itu anak perempuan lebih cepat berada di fase remaja. Menurut WHO usia remaja dibagi menjadi 2 bagian yaitu remaja awal dan remaja akhir. Usia remaja awal berkisar di usia 10 - 14 tahun dan remaja akhir berkisar di usia 15 - 20 tahun. Sedangkan menurut pandangan dari masyarakat Indonesia mereka menentukan definisi remaja secara umum agak sulit karena di Indonesia terdapat suku, adat, dan tingkatan sosial-ekonomi ataupun pendidikan.

Remaja dalam masa transisinya mengalami permasalahan yang sangat kompleks. Remaja juga biasanya mengalami pemberontakan. Pada masa ini, remaja yang baru mengalami fase pubertas seringkali menampilkan gejala emosi, menarik diri dari keluarga, serta mengalami banyak masalah, baik di rumah, sekolah, ataupun dilingkungan pertemanannya. Perkembangan masa remaja saat ini juga memerlukan perhatian khusus. Hal ini dikarenakan pada masa sekarang pergaulan remaja bisa dikatakan sangat mengkhawatirkan apalagi di arus modernisasi yang mendunia. Apalagi dimasa sekarang ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak ada habisnya menghasilkan sebuah produk-produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya.

Salah satu produk teknologi yang sangat digemari remaja saat ini adalah *game online*. *Game online* juga sudah sangat populer sehingga jumlah penggunaannya meningkat. *Game online* sudah tidak asing lagi keberadaan sebagai manfaat hiburan. Selain sebagai sarana hiburan *game online* bisa menjadi sarana sosialisasi. *Game online* mengajarkan sesuatu hal yang baru karena adanya frekuensi bermain yang sering. Dengan sering melihat dan bermain *game online*, maka seseorang akan meniru adegan di dalam *game online* tersebut. Permasalahan yang terkait dengan penggunaan *game online* telah mendapat banyak perhatian dari masyarakat luas. *Game online* adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang pada waktu bersamaan melalui jaringan internet.

Di Indonesia, fenomena bermain *game online* banyak melibatkan remaja. *Game online* mendapatkan sambutan yang luar biasa, terutama dikalangan remaja. Remaja dianggap lebih sering dan lebih rentan terhadap kecanduan *game online* daripada orang dewasa. Masa remaja yang berada pada periode ketidakstabilan menyebabkan mereka cenderung lebih mudah terjerumus terhadap percobaan hal-hal baru. Beberapa peneliti menyebutkan adanya masalah-masalah yang mungkin bisa saja muncul saat bermain *game online* yang berlebihan, masalah tersebut adalah isolasi sosial, kehilangan kontrol atas waktu dan mengalami kesulitan dalam hal akademis, pendidikan sekolah, relasi sosial, pernikahan, finansial, tampilan kerja, kesehatan, dan fungsi-fungsi kehidupan sehari-hari yang vital.

Game online merupakan sebuah permainan berbasis visual yang dimainkan dengan menggunakan komputer ataupun *gadget* yang terhubung dengan jaringan baik itu LAN maupun Internet. *Game online* ini merupakan sebuah permainan yang saat dimainkan terdapat tantangan-tantangan yang tentu saja tantangan dalam permainan tersebut dapat membuat pemainnya menjadi kecanduan untuk terus memainkannya. Hal tersebut bisa menjadi sebuah kebiasaan yang nantinya ketika sudah kecanduan dan menjadi kebiasaan akan sulit untuk berhenti dan membuat pemain lupa akan waktu dan keadaan

sekitarnya. Seperti yang dikemukakan oleh Burhan (Affandi., 2013) yang mendefinisikan bahwa *game online* sebagai permainan komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan *game*. Dalam memainkan *game online* terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat komputer dengan spesifikasi yang menandai adanya koneksi dengan internet.

Game online dapat memberikan dampak buruk terhadap remaja. Penggunaan waktu yang berlebihan untuk bermain *game online* membuat terganggunya kehidupan sehari-hari. Gangguan ini secara nyata mengubah prioritas remaja. Salah satunya menyebabkan minat sangat rendah terhadap sesuatu yang tidak terkait *game online*. Remaja yang kecanduan *game online* semakin tidak mampu untuk mengatur waktu bermain. Akibatnya, remaja mengabaikan dunia nyata dan peran di dalamnya. Bermain *game online* dengan frekuensi waktu yang lama dan bermain dengan berlebihan dapat memberikan dampak yang negatif. Dampak negatif dari *game online* diantaranya adalah berperilaku agresif, disiplin belajar rendah (Novita, 2021). Tingkat belajar yang rendah juga dapat dikarenakan dampak *game online* dapat menurunkan motivasi belajar (Ismi, 2020). Kajian lain terkait dengan perilaku peserta didik akibat *game online* yaitu *game online* yang membuat peserta didik menjadi ketagihan, motivasi belajar peserta didik menjadi turun yang merupakan dampak candu. Lemurian peserta didik menjadi kurang disiplin terhadap waktu, serta peserta didik tidak mempedulikan lingkungan disekitar mereka hanya mempedulikan teman yang ada didunia maya *game online* (Ismi, 2020). Hal ini tentunya berdampak pada disiplin belajar peserta didik. Rendahnya disiplin belajar dan motivasi belajar mengindikasikan pada rendahnya motivasi berprestasi.

Motivasi berprestasi yaitu sebuah aspek penting pada pendidikan. Motivasi berprestasi dapat sebagai daya penggerak dalam mencapai tingkatan prestasi belajar seorang peserta didik (Damanik, 2020). Selain itu, motivasi berprestasi

memiliki peran terhadap hasil dan pencapaian dari peserta didik. Bahkan motivasi belajar dapat digunakan sebagai acuan peserta didik dalam mencapai suatu standar kesuksesan (Hakim, 2021). Motivasi berprestasi merupakan sebuah keinginan untuk mencapai keberhasilan dan selalu aktif dalam kegiatan (Akmalia, 2022). Hal ini mengindikasikan bahwa motivasi berprestasi berasal dari dalam diri peserta didik untuk mencapai kesuksesan dengan selalu aktif berkegiatan.

Hasil wawancara wali kelas XI 1 SMA Negeri 1 Belinyu berpendapat bahwa anak-anak di era digitalisasi sangat candu dengan *game online*. Pendapat tersebut berdasarkan pengamatan peserta didik sangat aktif menggunakan ponselnya untuk *game online*. Candu pada *game online* juga memiliki hubungan dengan cara memotivasi diri sendiri mengenai belajar. Misalkan rasa malas belajar, tidak memperhatikan orang-orang disekitarnya dan kurang aktif dalam kegiatan non akademik sekolah. Bahkan, misalkan ada kegiatan non akademik maka peserta didik juga akan menyempatkan diri untuk *game online*. Beberapa peserta didik tidak menghargai guru saat pembelajaran berlangsung seperti asik sembunyi-sembunyi bermain ponsel dan *game online*. Para peserta didik yang bermalas-malasan di kelas dan membolos karena merasa tidak tertantang atau tidak menemukan kegiatan yang menarik. Sehingga, pada kondisi tersebut mereka melakukan *game online* Bersama (mabar). Tindakan tersebut salah dan dapat merugikan dirinya sendiri. Peserta didik tersebut juga merasa tidak tertinggal dalam Pelajaran. Meskipun ia tidak mampu mengejar ketertinggalannya. Hal ini mengindikasikan adanya hubungan antara *game online* ketika kegiatan pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, penelitian bertujuan untuk mengetahui hubungan bermain *game online* terhadap motivasi berprestasi peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Belinyu.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini yaitu :Terdapat peserta didik yang mencuri waktu di kelas untuk bermain game online.
2. Terdapat peserta didik yang tidak memperhatikan guru sehingga pembelajaran tidak kondusif, mengobrol dengan teman di karenakan rasa bosan yang mengindikasikan rendahnya motivasi berprestasi.
3. Terdapat peserta didik yang melalaikan tugas tugas sekolah dan terlambat datang ke sekolah. Melalaikan tugas menjadi indikator adanya perilaku peserta didik yang tidak semangat/rendahnya motivasi berprestasi.
4. Terdapat peserta didik yang kurang aktif dalam kegiatan non akademik di sekolah seperti ekstrakurikuler.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini permasalahan yang akan diteliti perlu dibatasi yang bertujuan agar penelitian menjadi lebih terfokus pada masalah yang ingin diteliti dan diharapkan dapat menjawab permasalahan yang akan diteliti yaitu mengenai hubungan bermain *game online* terhadap motivasi berprestasi kelas XI di SMA Negeri 1 Belinyu.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya motivasi berprestasi peserta didik, sehingga rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : apakah bermain *game online* memiliki hubungan terhadap motivasi berprestasi siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Belinyu ?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan bermain *game online* terhadap motivasi berprestasi siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Belinyu

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang di ambil dari penelitian ini adalah secara teoritis dan praktis yaitu:

1) Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat memberikan kontribusi pengetahuan tentang masalah yang akan diteliti. Khususnya tentang hubungan antara *game online* dan motivasi berprestasi peserta didik. Selain itu juga diharapkan mampu menambah ranah keilmuan dan sumber tela'ah untuk penelitian selanjutnya.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai dampak kecanduan bermain *game online* dan memotivasi peserta didik untuk giat belajar agar mencapai hasil belajar yang baik.

b. Bagi Sekolah

Diharapkan dari penelitian ini untuk sekolah yaitu dapat memberikan wawasan hubungan *game online* dan motivasi berprestasi, sehingga pihak sekolah dapat memperbaiki sesuatu yang perlu diperbaiki dalam mendukung peningkatkan motivasi berprestasi peserta didik.

c. Bagi Peneliti

Manfaat untuk peneliti, dapat memiliki wawasan mengenai dampak bermain *game online* bagi peserta didik serta memahami aspek-aspek motivasi berprestasi peserta didik dan dapat memberikan gambaran dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar.

1.7 Kerangka Pikir

Game Online merupakan jenis hiburan yang biasanya dimainkan oleh remaja zaman sekarang. Bermain *game online* dapat membuat anak lupa waktu bersosialisasi dengan teman sebaya. Banyaknya jenis permainan yang semakin berkembang sehingga menimbulkan kecenderungan pemainnya untuk

berlama-lama memainkannya. Namun, apabila hal itu terjadi dikalangan remaja, hal ini tentu akan berdampak buruk dan tidaklah baik. Dampak yang mudah terjadi ialah pada rendahnya tanggung jawab remaja yang umumnya adalah peserta didik dan perilaku seseorang terhadap orang-orang disekitarnya. Dapat terlihat dengan perilaku tidak memperhatikan guru di sekolah, mengabaikan tugas-tugas sekolah, begadan dan terlambat ke sekolah. Selain itu menolak, acuh tak acuh terhadap orang lain, meskipun terdapat beberapa dampak positif seperti remaja dapat memahami kemajuan perkembangan teknologi, dan bersosialisasi dengan orang lain melalui *game*.

Berdasarkan kerangka pikir di atas dapat dijelaskan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengungkap *game online* (X) dan motivasi berprestasi (Y). Kemudian dilihat bagaimana hubungan *game online* dan motivasi berprestasi pada peserta didik kelas XI I SMA Negeri 1 Belinyu. Kerangka pikir ini dapat membantu peneliti untuk berpikir terarah dan teratur untuk melihat hubungan kedua variable tersebut. Kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan seperti gambar dibawah ini:



Gambar 1. Kerangka Penelitian

1.8 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah sebuah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua hipotesis yakni hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a). hipotesis nol (H_0) menyatakan tidak adanya hubungan antara variabel X dan variabel Y, sedangkan hipotesis alternatif (H_a) menyatakan adanya hubungan antara variabel X dan variabel Y. Hipotesis dalam penelitian ini yaitu :

Ho : Tidak terdapat hubungan (positif) antara bermain *game online* dengan motivasi berprestasi peserta didik Kelas XI I SMA Negeri 1 Belinyu

Ha : Terdapat hubungan (negatif) antara bermain *game online* dengan motivasi berprestasi peserta didik Kelas XI I SMA Negeri 1 Belinyu

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Game online*

2.1.1 Pengertian *Game online*

Game online merupakan permainan komputer yang memanfaatkan jenis jaringan komputer. Jaringan biasanya digunakan untuk jaringan internet dan sejenisnya seperti modem dan koneksi kabel. *Game online* biasanya disediakan sebagai layanan tambahan dari penyedia layanan online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan penyedia game tersebut. Sebuah *game online* dapat dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung dengan jaringan online tertentu (Surbakti dkk., 2017). Win dan Fisher dalam A'la (2023) mengatakan *multiplayer online game* merupakan pengembangan dari *game* yang dimainkan oleh satu orang, dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua *game* lain perbedaannya adalah bahwa untuk *multiplayer game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.

Game online di definisikan menurut Burhan (Affandi, 2013) sebagai *game* computer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan *game*. Dalam memainkan *game online* terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat omputer dengan spesifikasi yang menandai adanya koneksi dengan internet. *Game online* selalu diyakini memberikan dampak negatif kepada para pemainnya. Hal ini terutama karena sebagian besar game yang adiktif dan biasanya tentang kekerasan pertempuran dan

berkelahi (Satria dkk.,2015). Mayoritas orang tua dan media berpikir dan percaya bahwa permainan merusakkan otak anak-anak dan mempromosikan kekerasan di antara mereka.

Game online merupakan suatu bentuk game yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang melibatkan banyak pemain di dalamnya, dimana pemain ini membutuhkan jaringan internet. (Rini, 2011). Eddy Liem (Direktur Indonesia Games) berpendapat bahwa sebuah komunitas pecinta *games* di Indonesia, mengemukakan bahwa *game online* adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan secara *online* (via internet), bisa menggunakan PC (*Personal Computer*) atau konsol seperti PS2 dan sejenisnya. *Game online* merupakan suatu permainan yang bisa diakses oleh banyak orang, dimana alat yang digunakan seperti komputer, laptop, handphone, dan perangkat lainnya dihubungkan melalui jaringan internet. Kemudian pemain bisa bermain secara online. Dalam *game online* memiliki sebuah cerita dan tantangan yang sangat menarik sehingga para pemain akan merasa sangat menikmati serta melibatkan emosi.

Game online dengan cepat menjadi sumber hiburan yang populer untuk segala usia, terutama di kalangan anak muda. Ini menjadi sumber hiburan reguler secara global, menyebar bersamaan dengan peningkatan akses internet yang konstan. Fenomena yang sama juga terjadi di Indonesia, menyusul peningkatan akses internet. *Game online* dapat dimainkan di komputer, perangkat genggam, atau video game.

Game online merupakan situs yang menyediakan berbagai jenis permainan yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet di berbagai tempat yang berbeda untuk saling terhubung di waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi. Hal ini memungkinkan para pemain mendapat kesempatan sama-sama bermain, berinteraksi, dan berpetualang serta membentuk komunitasnya sendiri dalam dunia maya. *Game online* tidak

hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain *game online* tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. Hal ini menjadikan gamer tidak hanya menjadi penikmat *game online* tetapi juga dapat menjadi pecandu *game online*.

Game online adalah teknologi dari pada genre, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama daripada pola tertentu *gameplay* "*game online* yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan komputer, biasanya pada internet. Salah satu keuntungan dari *game online* adalah kemampuan untuk terhubung ke permainan *multiplayer*, meskipun *single player game online* yang cukup umum juga. Keuntungan kedua dari *game online* adalah bahwa persentase besar dari permainan tidak memerlukan pembayaran. Juga ketiga yang perlu diperhatikan adalah ketersediaan berbagai jenis permainan untuk semua jenis pemain *game*. *Games online* bisa disebut sebagai bagian dari aktivitas sosial karena pemain bisa saling berinteraksi secara virtual dan seringkali menciptakan komunitas di dunia maya.

Multiplayer online game merupakan pengembangan dari *game* yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua *game* lain perbedaannya adalah bahwa untuk *multiplayer game* dapat dimainkan oleh orang banyak orang waktu yang sama. *Game online* didefinisikan menurut Burhan sebagai *game* komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya penyedia jasa online atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan *game*. Dalam memainkan *game online* terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat komputer dengan spesifikasi yang terkoneksi dengan internet. Berkaitan dengan pengertian *game online* lebih lanjut dapat dikatakan *game online* adalah suatu permainan yang

dimainkan di komputer atau handphone dan dilakukan secara online (melalui internet) dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan.

Selanjutnya Andrew Rollings dan Ernest Adams menjelaskan bahwa *game online* lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah game atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. Pendapat tersebut memiliki makna bahwa *game online* bukan hanya sekedar sebuah permainan sederhana melainkan sebuah kemajuan teknologi yang mengedepankan mekanisme untuk dapat menghubungkan antar pemain. Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa *game online* merupakan suatu bentuk permainan yang dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui koneksi internet. *Game online* merupakan jenis permainan yang memanfaatkan jaringan internet sebagai media utamanya. Menurut Kurniawati (2020), *game online* sering disebut juga dengan *multiplayer online game* karena melibatkan banyak pemain sekaligus untuk saling berinteraksi satu sama lain dalam waktu yang bersamaan, hal ini yang membuat pemain *game online* menjadi semakin ketagihan. Berdasarkan pengertian tersebut *game online* adalah sebuah permainan yang dimainkan di dalam jaringan (baik LAN maupun internet) dan game computer yang dapat dimainkan oleh multipemain melalui internet.

2.1.2 Ciri Ciri *Game online*

Game online merupakan permainan yang cukup mengasikan apabila kita mainkan dan bisa membuat penggunanya merasa ingin terus memainkannya. : (Hasan, 2011) adapun ciri ciri dari *game online* adalah :

- a. Permainan yang bisa berjalan atau bisa dimainkan melalui sebuah jaringan elektronik yaitu internet.
- b. Ada sifat timbal balik dalam permainan *game online*.
- c. Permainan berkembang, tidak statis melainkan dinamis.
- d. Bermain menuntut ruangan untuk bermain dan menentukan aturan aturan permainan.

- e. Permainannya memiliki sifat tegang dan bergairah.

2.1.3 Tipe Tipe *Game online*

Game online memiliki beberapa tipe tipe permainan yaitu : (Hasan,2011)

- a) *First Person Shooter (FPS)*, game ini mengambil pandangan orang pertama pada gamenya sehingga seolah olah diri sendiri berada pada game tersebut, game ini mengambil aplikasi perang perangan dengan senjata senjata militer contohnya di tiga negara ini (Thailand, Indonesia dan Rusia) game yang dimainkan ialah *Point Blank*.
- b) *Real Time Strategy*, merupakan game yang pemainnya menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya biasanya pemain memainkan tidak hanya 1 karakter saja akan tetapi banyak karakter.
- c) *Cross Platform Online*, merupakan game yang dapat dimainkan secara online dengan hardware yang berbeda.
- d) *Browser Games*, merupakan game yang dimainkan pada browser.
- e) *Massive Multiplayer Online Games*, merupakan game dimana pemain bermain dalam dunia skalanya besar.

2.1.4 Motivasi Penggunaan *Game online*

Menurut Yee (2002), terdapat lima faktor motivasi yang mendorong seseorang untuk bermain *game online* :

- a) *Relationship*, di dasari oleh perasaan ingin untuk memulai berinteraksi atau menjalin komunikasi dengan pemain lain, serta adanya kemauan seorang pemain untuk membuat suatu hubungan sejak awal yang mendekati dengan isu isu atau masalah masalah dalam dunia nyata.
- b) *Manipulation*, yaitu di dasari oleh seorang pemain yang menargetkan pemain lain sebagai target utamanya dan memanipulasi pemain lain untuk kekayaan dari kepuasan diri sendiri. Dalam faktor ini, pemain sering berlaku curang, mendominasi permainan, dan mengejek pemain lain.
- c) *Immersion*, yaitu di dasari oleh seorang pemain yang sangat suka apabila menjadi seperti orang lain.

- d) *Achievement*, yaitu di dasari oleh seorang pemain yang mempunyai keinginan untuk menjadi seseorang yang paling kuat di dunia virtual, melalui beberapa pencapaian akumulasi dan tujuan untuk mendapatkan item item permainan yang merupakan sebuah simbol kekuasaan.
- e) *Escapism*, yaitu di dasari oleh seorang pemain yang memanfaatkan dunia maya hanya sekedar untuk mencari kesenangan sesaat saja, misalnya bermain hanya untuk menghilangkan rasa jenuh dan stress di kehidupan nyata.

Berdasarkan kelima motivasi tersebut, dapat di simpulkan seorang individua tau anak yang pada mulanya bermain *game online* banyak untuk mengisi waktu luang, kemudian mereka merasa nyaman dalam memainkan *game online*.

2.1.5 Jenis Jenis *Game online*

Game online memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Untuk lebih jelasnya berikut ini adalah jenis-jenis *game online* berdasarkan jenis permainan:

- a) *Massively Multiplayer Online First-person shooter games (MMOFPS)*.
Game online jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain Counter Strike, Call of Duty, Point Blank, Quake, Blood, Unreal.
- b) *Massively Multiplayer Online Real-time strategy games (MMORTS)*.
 Game jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengatur strategi

permainan. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri *Age of Empires*), fantasi (misalnya *Warcraft*), dan fiksi ilmiah (misalnya *Star Wars*).

- c) *Massively Multiplayer Online Role-playing Games (MMORPG)*. Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial dari pada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini *Ragnarok Online*, *The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar*, *Final Fantasy*, *DotA*.
- d) *Cross-platform online play*, Jenis ini dapat dimainkan secara online dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (*console games*) mulai berkembang menjadi seperti computer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (*open source network*), seperti Dreamcast, PlayStation 2, dan Xbox yang memiliki fungsi online. misalnya *Need for Speed Underground*, yang dapat dimainkan secara online dari PC maupun Xbox 360.
- e) *Massively Multiplayer Online Browser Game*. Game jenis ini dimainkan pada browser seperti Mozilla Firefox, Opera, atau Internet Explorer. Game sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan browser melalui HTML dan teknologi scripting HTML (JavaScript, ASP, PHP, MySQL). Perkembangan teknologi grafik berbasis web seperti Flash dan Java menghasilkan permainan yang dikenal dengan "*Flash games*" atau "*Java games*" yang menjadi sangat populer. Permainan sederhana seperti Pac-Man bahkan dibuat ulang menggunakan pengaya (plugin) pada sebuah halaman web. Browser games yang baru menggunakan teknologi web seperti Ajax yang memungkinkan adanya interaksi multiplayer.
- f) *Simulation games*. Game jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, di antaranya *life-simulation games*, *construction and management simulation games*, dan *vehicle simulation*. Pada *life simulation games*, pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh

selayaknya kehidupan nyata, namun dalam ranah virtual. Karakter memiliki kebutuhan dan kehidupan layaknya manusia, seperti kegiatan bekerja, bersosialisasi, makan, belanja, dan sebagainya. Biasanya, karakter ini hidup dalam sebuah dunia virtual yang dipenuhi oleh karakter-karakter yang dimainkan pemain lainnya. Contoh permainannya adalah *Second Life*.

- g) *Massively multiplayer online games (MMOG)*. Pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), di mana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. MMOG muncul seiring dengan perkembangan akses internet broadband di negara maju, sehingga memungkinkan ratusan, bahkan ribuan pemain untuk bermain bersama-sama. MMOG sendiri memiliki banyak jenis seperti:
- a. *MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)*
 - b. *MMORTS (Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy)*
 - c. *MMOFPS (Massively Multiplayer Online First-Person Shooter)*
 - d. *MMOSG (Massively Multiplayer Online Social Game)*

2.1.6 Indikator Game Online

Berdasarkan pada penelitian yang dilakukan Myrseth dkk (2017), beberapa indikator yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat kecanduan *game online* diantaranya :

- a. Ragam perilaku permainan
Jumlah kategori permainan yang dimainkan selama 1 bulan terakhir
- b. Jam permainan mingguna
Waktu yang digunakan untuk bermain *game online* dalam waktu 1 minggu
- c. Kehilangan kendali
Memiliki perubahan emosional dan adanya kepedulian.

2.1.7 Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Game online

Menurut Dewandari, (2013) ada beberapa yang mempengaruhi *game online* yaitu :

a) Gender

Gender dapat mempengaruhi seseorang menjadi kebiasaan bermain *game online*. Laki laki dan perempuan sama sama tertarik pada fantasi *game online*. Beberapa penelitian menyatakan bahwa anak laki laki lebih mudah kecanduan oleh game dan menghabiskan banyak waktu untuk berada di rental game dibandingkan dengan anak perempuan.

b) Kondisi Psikologis

Kondisi Psikologis biasanya menimbulkan para pemain *game online* suka membayangkan bahkan bermimpi tentang game, berbagai situasi dan karakter mereka. Fantasi dan kejadian kejadian yang ada pada game membuat pemainnya merasa tertarik untuk melihat dan memainkan permainan itu Kembali. Pemain menyatakan bahwa dirinya termotivasi untuk terus bermain karena game ini memberikan tantangan untuk bereksperimen dan sangat menyenangkan.

c) Jenis *Game online*

Semakin banyak jenis *game online* maka akan membuat seseorang kecanduan bermain *game online*. Hal ini karena munculnya jenis permainan baru dan permainan yang lebih menantang, sehingga pemain game akan termotivasi untuk terus memainkan.

2.1.8 Dampak *Game online*

a) Dampak Positif

Dampak positif game online yaitu dapat meningkatkan berbagai keterampilan diantaranya dalam bekerjasama, konsentrasi, berbahasa asing seperti bahasa inggris, kecakapan, menyusun strategi, kesenangan, kesabaran, dan mengurangi stress (Mertika, 2020). Selanjutnya, dalam penelitian yang dilakukan oleh Izza (2019), dinyatakan bahwa beberapa manfaat *game online* bagi anak-anak diantaranya sebagai sarana hiburan, mengisi waktu, dan menghilangkan kepenatan.

b) Dampak Negatif

Menurut Suciati, (2015) mengatakan bahwa bermain *game online* secara berlebihan akan menimbulkan dampak negatif, berpengaruh terhadap perilaku sosial pemain *game*, ketidakpedulian terhadap sesama dan cenderung mempunyai sifat tertutup. Menurut penelitian (Ariantoro, 2016) pengaruh negatif dari *game online* menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain *game*, Mendorong melakukan hal-hal negatif, seperti mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara, kemudian mengambil uang didalamnya atau menjual item yang mahal-mahal, berbicara kasar dan kotor saat bermain *game*, terbengkalainya kegiatan di dunia nyata seperti tugas sekolah tugas kuliah dan pekerjaannya. Ghuman & Griffiths (2012) menjelaskan ada masalah yang timbul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan, di antaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan, dan fungsi kehidupan lain yang penting.

2.2 Motivasi Berprestasi

2.2.1 Pengertian Motivasi Berprestasi

Motivasi berprestasi merupakan daya penggerak untuk mencapai taraf prestasi belajar yang setinggi mungkin demi pengharapan kepada dirinya sendiri (Damanik, 2020). Motivasi berprestasi memiliki peranan penting dalam pendidikan, selain berperan sebagai dorongan peserta didik mencapai prestasi yang optimal motivasi berprestasi juga berperan sebagai penentu dari hasil belajar dan prestasi belajar peserta didik (Hakim, 2021). Motivasi berprestasi merupakan pendorong individu untuk selalu mencapai prestasi yang lebih baik dari sebelumnya (Harahap, 2021). Berdasarkan pada pengertian-pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi berprestasi ada sebuah kekuatan dari dalam diri sendiri untuk dapat mencapai prestasi yang diharapkan atau ingin dicapai.

2.2.2 Faktor-Faktor Motivasi Berprestasi

Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi berprestasi dalam kajian Damanik (2020) diantaranya :

- a) Motivasi dari diri sendiri
- b) Kesempatan Berprestasi
- c) Tanggung Jawab
- d) Pengakuan atau Penghargaan
- e) Kemajuan
- f) Status Aktivitas
- g) Kondisi
- h) Hubungan dengan teman seangkatan dan kakak tingkat
- i) Supervisi
- j) Keamanan

Indikator atau aspek motivasi berprestasi menurut Hakim(2021) diantaranya yaitu:

1. Tanggung Jawab dan Keuletan
2. Suka Tantangan
3. Umpan Balik
4. Tujuan Realistis
5. Resiko

2.2.3. *Game Online* Berpengaruh Terhadap Motivasi Berprestasi

Beberapa kajian melaporkan adanya perilaku yang tampak pada seorang individu ketika bermain *game online*. Penelitian yang dilakukan oleh Fadila dkk (2022) bahwa anak yang telah kecanduan *game online* akan memiliki perilaku yang tidak sadar. Perilaku tersebut diantaranya tertawa dan ikut larut dalam emosi. Lemurian ada juga perilaku yang tampak dan tidak tampak. Perilaku tersebut diantaranya yaitu anak menjadi pendiam, mengurung diri, menarik diri dari lingkungan. Bahkan akan muncul perilaku malas pada anak dan menyebabkan anak cenderung kehilangan diri akan tanggungjawabnya seperti belajar, beribadah dan membantu orang tua.

Perilaku-perilaku tersebut mengindikasikan bahwa rasa malas dan rendahnya tanggungjawab anak dapat berpengaruh terhadap prestasi berprestasi. Hal ini dinyatakan dalam penelitian Zandrato dkk (2022) bahwa *game online* berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan, anak yang telah asik dengan *handpone* pada umumnya akan lupa dan cenderung mengabaikan lingkungan sekitarnya. Anak akan kehilangan keseriusannya dalam mengikuti kegiatan belajar di sekolah.

Penelitian yang dilakukan Moh. Satria dkk (2023) menjelaskan bahwa *game online* berkorelasi dengan motivasi belajar. Hal ini mengindikasikan bahwa seseorang yang tidak memiliki kemauan belajar tentu akan memiliki kemauan berprestasi yang rendah. Bahkan dalam kajian yang dilakukan Listiani dkk (2022) telah dinyatakan bahwa salah satu jenis *game online* yaitu PUBG berkorelasi dengan motivasi berprestasi peserta didik.

2.2.4 Upaya Peningkatan Motivasi Berprestasi

Motivasi berprestasi dapat ditingkatkan melalui berbagai cara dan metode. Pada sebuah kajian dilaporkan bahwa motivasi berprestasi dapat ditingkatkan melalui bimbingan kelompok menggunakan pendekatan muhasabah (Fadilla dkk., 2022). Hasil analisis menyatakan bahwa penggunaan metode tersebut dapat memupuk rasa tanggung jawab dan mengambil resiko dari yang telah dilakukan. Hal ini mengindikasikan bahwa anak yang memiliki rasa tanggung jawab, maka ia akan memahami bahwa ia memiliki tanggung jawab menyelesaikan kewajibannya dan menggapai keinginannya. Hal ini berarti bahwa anak memiliki kemauan atau motivasi. Selain itu, kajian lain menyatakan bahwa motivasi berprestasi dapat ditingkatkan dengan (1) memberikan pemahaman dan tujuan yang jelas akan sesuatu yang menjadi kewajibannya, (2) memberikan *feedback* atas apa yang telah dilakukan, (c) menciptakan

lingkungan belajar yang mendukung, (4) membangun koneksi dengan mata pelajaran, dan (5) menggunakan metode pembelajaran yang interaktif (Emanuel, 2023). Terkait dengan metode pembelajaran maka dilaporkan bahwa menggunakan metode pembelajaran yang baik maka dapat meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik. Metode pembelajaran *contextual teaching and learning* (CTL) dalam penelitian tersebut dilaporkan dapat menyebabkan peserta didik memiliki kemampuan kooperatif dan respon minta yang baik (Pusparina, 2021).

2.2.5 Motivasi Berprestasi dalam Bimbingan Konseling

Motivasi berprestasi di lingkungan sekolah merupakan salah satu kajian dalam bidang bimbingan belajar. Terkait dengan hal tersebut bagian bimbingan dan konseling dapat berkolaborasi dengan guru bidang mata pelajaran. Hal ini bertujuan agar bimbingan dan konseling dapat memahami kesulitan yang dialami oleh anak dalam kegiatan pembelajaran. Setelah memahami tentang kesulitannya, maka dapat diketahui cara mengatasi kesulitan yang terjadi (Puspita dkk., 2020). Berkaitan dengan motivasi berprestasi maka bidang bimbingan dan konseling akan membantu anak dalam menyelesaikan masalah belajarnya. Sehingga dengan memahami tentang masalah belajarnya. Sebuah kajian menyatakan bahwa masalah belajar yang dihadapi anak dapat terlihat dari perilakunya dan kehadirannya di dalam mengikuti pembelajaran (Bahiroh, 2020). Penelitian Bahiroh dkk (2020) juga melaporkan bahwa masalah belajar pada anak berpengaruh terhadap capaian prestasi di sekolah. Upaya yang dilakukan bagian bimbingan dan konseling dalam penelitian Bahiroh dkk (2020) yaitu bimbingan konseling berbasis religiusitas seperti pembiasaan melakukan kebaikan. Kemudian membuat suasana dan lingkungan yang nyaman agar dapat saling bersosialisasi di luar kegiatan belajar mengajar. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peran bimbingan dan konseling.

Tugas bidang bimbingan dan konseling menjadi tempat untuk dapat mengembangkan diri peserta didik. Pengembangan ini dilakukan agar peserta didik dapat memahami diri, memiliki arah, mengaktualisasikan diri yang sesuai dengan perkembangannya. Termasuk dalam sifat serta potensi peserta didik agar dapat terwujud rasa kebahagiaan (Satriah., 2020). Pada hakikatnya bimbingan dan konseling bidang belajar yaitu bagian dari kegiatan memfasilitasi peserta didik untuk mencapai perkembangan belajarnya. Bimbingan dan konseling belajar berkaitan dengan bentuk layanan yang diberikan oleh bidang bimbingan dan konseling sekolah salah satunya untuk mengembangkan aspek lingkungan belajar yang optimal, fisik serta psikis (Setyaputri dkk, 2021).

2.3 Penelitian Relevan

Dalam penelitian ini berdasar pada hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti lainnya mengenai hubungan bermain *game online* terhadap motivasi berprestasi. Penelitian yang dilakukan Listiani pada tahun 2020 dengan judul hubungan bermain game PUBG dengan motivasi berprestasi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana. Penelitian tersebut adalah penelitian kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain *game online* PUGB berkorelasi dengan motivasi berprestasi mahasiswa. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan Listiani (2020) dengan penelitian ini yaitu mengkaji variable yang sama *game online* dan motivasi berprestasi. Adapun perbedaannya yaitu mengkaji permasalahan menggunakan pendekatan kuantitatif. Lemurian, dalam penelitian tersebut ditentukan jenis *game online* PUGB. Sementara dalam penelitian yang dilakukan tidak ditentukan jenis game online, namun seluruh *game online*. Perbedaan selanjutnya yaitu sampel dalam penelitian tersebut adalah mahasiswa. Sementara dalam penelitian ini adalah siswa di jenjang SMA.

Penelitian relevan berikutnya yaitu penelitian dengan judul Analisis Tentang Kecanduan *Game Online* PUBG Mobile Pada Remaja Di Desa Tounelet Kecamatan Kakas Desa Tounelet Kecamatan Kakas. Penelitian tersebut

dilakukan oleh Ingkiwirang pada tahun 2021. Penelitian tersebut adalah penelitian kualitatif dengan hasil bahwa kecanduan *game online* berpengaruh terhadap tingkatan emosi remaja. Adapun persamaan dengan penelitian tersebut adalah sama-sama mengkaji tentang *game online*. Sementara beberapa perbedaannya yaitu penelitian tersebut dikaji analisis kecanduan *game online*, bukan menganalisis sebuah korelasi dengan hal lain.

Penelitian selanjutnya yaitu penelitian Satria pada tahun 2023. Penelitian tersebut berjudul “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* (PUBG) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 1 Palu SMA Negeri 1 Palu “. Penelitian tersebut adalah jenis penelitian kuantitatif dengan hasil penelitian ada hubungan tidak signifikan antara Intensitas bermain *game online* (PUBG) dengan motivasi belajar. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah mengkaji 1 variabel yang sama yaitu *game online*. Adapun perbedaannya yaitu mengkaji permasalahan menggunakan pendekatan kuantitatif. Lemurian dalam penelitian tersebut ditentukan jenis *game online* PUBG. Sementara dalam penelitian yang dilakukan tidak ditentukan jenis *game online*, namun seluruh *game online*. Selanjutnya dalam penelitian ini mengkaji motivasi berprestasi, sementara dalam penelitian tersebut mengkaji motivasi belajar.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Belinyu yang beralamat di Jl. Mayor Syafrie Rachman No.17, Kuto Panji, Belinyu, Kabupaten Bangka, Kepulauan Bangka Belitung 33253. Penelitian ini dilakukan pada 29 – 30 Januari tahun 2023/2024.

3.2 Metode Penelitian

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut (Sugiyono, 2013) Pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan ilmiah yang menunjukkan hubungan antara dua variabel, menguji teori serta mencari generalisasi yang mempunyai nilai produktif. Pendekatan ini disebut pendekatan kuantitatif karena data penelitian berupa angka dan analisis menggunakan statistik. Penelitian ini juga menggunakan pendekatan korelasional. (Arikunto, 2006) menjelaskan penelitian korelasi merupakan penelitian yang dilakukan untuk mengetahui tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih tanpa melakukan perubahan, tambahan ataupun manipulasi data yang sudah ada. Data yang terkumpul berupa angka dan selanjutnya data yang terkumpul di analisis menggunakan analisis kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan antara dua variabel yang akan diteliti, yaitu bermain *game online* sebagai variabel bebas dan motivasi berprestasi sebagai variabel terikat.

3.3 Populasi dan Sampel

1) Populasi

Populasi merupakan area generalisasi yang mencakup berbagai obyek atau subyek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan

oleh peneliti untuk diselidiki dan kemudian disimpulkan (Sugiyono, 2015). Dengan demikian, populasi tidak terbatas hanya pada manusia, tetapi juga mencakup obyek dan entitas alam lainnya. Populasi juga tidak hanya berhubungan dengan jumlah individu dalam obyek atau subyek yang diselidiki, melainkan mencakup seluruh ciri atau sifat yang dimiliki oleh obyek atau subyek tersebut.

Populasi dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas XI di SMA Negeri 1 Belinyu Tahun 2023 berjumlah 219 peserta didik.

2) Sampel

Sampel merupakan sebagian kecil dari seluruh populasi yang diteliti, dan istilah "penelitian sampel" digunakan ketika peneliti bermaksud untuk menarik kesimpulan umum dari hasil penelitian tersebut (Arikunto, 2006).

Sampel dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas XI 1 (32 peserta didik), XI 2 (32 peserta didik) dan XI 4 (32 peserta didik) di SMA Negeri 1 Belinyu Tahun 2023. Pemilihan sampel ini dikarenakan berdasarkan hasil observasi bersama dengan guru bimbingan dan konseling. Berdasarkan observasi diketahui bahwa peserta didik dalam kelas-kelas tersebut memiliki kasus penyalahgunaan *handphone* di kelas untuk bermain *game*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *simple random sampling*. Pengambilan ini dikarenakan sampel ditetapkan secara acak tanpa melihat adanya strata tertentu.

3.4 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Arikunto (2006) menjelaskan variabel merupakan hal hal yang menjadi objek penelitian yang ditetapkan dalam suatu kegiatan penelitian yang menunjukkan variasi, baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Sugiyono (2013) menjelaskan bahwa variabel penelitian pada dasarnya adalah segala

sesuatu berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga informasi mengenai hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas (*independent variabel*) dan variabel terikat (*dependent variabel*). Menurut (Sugiyono, 2010) variabel bebas diartikan sebagai variabel yang menjadi sebab timbulnya atau berubahnya variabel tersebut. Sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.

Dalam penelitian ini terdiri dari :

1. Variabel bebas (*independent variabel*) : *Game online*
2. Variabel terikat (*dependent variabel*) : Motivasi Berprestasi

2. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan spesifikasi kegiatan peneliti dalam mengukur suatu variabel (Kerlinger, 2006). Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu bermain *game online* dan motivasi berprestasi. Definisi operasional variabel dalam penelitian ini sebagai berikut :

1) Bermain *Game online*

Game online yaitu sebuah permainan yang dapat dilakukan sendiri maupun berkelompok melalui sebuah jaringan elektronik. Adapun aspek yang dapat digunakan sebagai indikator bermain *game online* menurut Myrseth dkk (2017) yaitu ragam perilaku permainan, jam permainan mingguan dan kehilangan kendali.

2) Motivasi Berprestasi

Motivasi berprestasi merupakan sebuah isyarat dari dalam diri sendiri untuk membangkitkan respon afektif sehingga memiliki energi untuk mencapai suatu hal pada arah tertentu. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi berprestasi menurut David McClelland (1953) diantaranya : Tanggung Jawab dan Keuletan, Suka Tantangan, Umpan Balik, Tujuan Realistis dan Resiko

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini Teknik pengumpulan data menggunakan dua skala, yaitu skala *game online* dan skala motivasi berprestasi. Skala pengukuran yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah skala psikologi yang berbentuk skala Guttman. Skala model tersebut yaitu skala yang digunakan untuk mengukur pernyataan dengan jawaban “Ya dan Tidak”. Dalam skala penelitian ini berisi dua pernyataan, yaitu, pernyataan *favorable* dan *unfavorable*. (Azwar, 2016) menyatakan pernyataan *favorable* merupakan pernyataan yang mendukung atribut yang diukur, sedangkan pernyataan *unfavorable* merupakan pernyataan yang tidak mendukung atribut yang diukur.

Pilihan jawaban yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan dua skor yang terdiri dari skor *favorable* dan *unfavorable*. Dimana jawaban *favorabel* “Ya” bernilai 1 dan *unfavorable* 0. Sementara untuk jawaban “Tidak” pada skor *favorable* bernilai 0 dan *unfavorable* bernilai 1.

Tabel 3.1 Skor Skala Guttman

Jawaban	Skor <i>Favorable</i>	Skor <i>UnFavorable</i>
Ya	1	0
Tidak	0	1

3.6 Skala *Game Online*

Dalam penelitian ini, *game online* digunakan dalam aktivitas sehari-hari, termasuk untuk berinteraksi dengan pemain lain, berfungsi sebagai alat komunikasi, sebagai sumber hiburan serta sebagai sarana pembelajaran Bahasa Inggris. Skala bermain *game online* berdasarkan pada aspek aspek kecanduan bermain *game online* yang dikemukakan oleh Myrset dkk (2017). Item item tersebut terdiri dari 10 item *favorable* dan 5 item *unfavorable*. Jawaban responden akan dibuat dalam bentuk tingkat kesesuaian yang dialami responden. Jawaban *favorable* bergerak dari angka satu (ya), dan angka nol (tidak). Sedangkan untuk jawaban *unfavorable* bergerak dari angka nol (ya), dan angka satu (tidak).

Tabel 3.2 Kisi Kisi Skala *Game Online*

No	Aspek	Indikator	No Item		Jumlah
			(+)	(-)	
1.	Ragam perilaku permainan	Jumlah kategori permainan yang dimainkan selama 1 bulan terakhir	1,3,4,5	2	5
2.	Jam permainan mingguan	Semakin banyak waktu yang digunakan, maka semakin lalai terhadap tugas-tugas	6,8,9	7,10	5
3.	Kehilangan kendali	Adanya gangguan emosional	11,12,14	13,15	5
Jumlah			10	5	15

3.7 Skala Motivasi Berprestasi

Skala motivasi berprestasi dalam penelitian ini diadopsi dari McClelland, David C tahun 1987. Adapun aspek dan indikatornya terlihat pada Tabel 3.

Tabel 3.3. Kisi – Kisi Skala Motivasi Berprestasi

No	Aspek	Indikator	No Item		Jumlah
			(+)	(-)	
1.	Tanggungjawab	Tanggungjawab pribadi terhadap tugas	1,2,3	4,5	5
2.	Umpan balik	Adanya umpan balik atas apa yang dilakukan	8,9	6,7	4
3.	Inovatif	Mampu menciptakan	10,11,12,14	13	5

No	Aspek	Indikator	No Item		Jumlah
			(+)	(-)	
		inovasi dalam mencapai tujuan			
4.	Ingin Sukses	Memiliki keinginan menjadi sukses dalam belajar	15,17	16, 18	4
Jumlah			11	7	18

3.8 Uji Persyaratan Instrumen,

Alat ukur atau instrument harus di uji validitas dan reabilitasnya. Karena hal ini sangat berpengaruh terhadap ketepatan kesimpulan yang akan ditarik sebagai hasil penelitian.

1) Uji Validitas

Menurut Sugiyono (2010) instrumen yang valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya di ukur. Hasil dari penelitian yang valid apabila terdapat kesamaan antara data yang dikumpulkan dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang sedang diteliti. Menurut Arikunto (2013) validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu intrumen. Instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan serta dapat mengungkap dari data yang sedang diteliti secara tepat. Rumus yang digunakan dalam mencari validitas tersebut menggunakan korelasi *product moment* dari Karl Person yaitu:

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

Keterangan:

r : koefesien korelasi antar variabel bebas dengan variabel terikat

\sum_{xy} : jumlah hasil kali antar skor variabel bebas dengan skor variabel terikat

- $\sum x$: jumlah skor variabel X
 $\sum y$: jumlah skor variabel Y
 $\sum x^2$: jumlah kuadrat skor variabel x
 $\sum y^2$: jumlah kuadrat skor variabel y
 n : jumlah subjek

2) Uji Reliabilitas

Menurut Azwar (2013) sebuah instrument dikatakan memiliki nilai reliabilitas yang tinggi apabila tes yang dibuat mempunyai hasil konsistensi dalam mengukur yang hendak diukur. Menurut Arikunto (2013) yaitu instrumen dapat dikatakan reliabel apabila instrumen tersebut dapat mengungkap data dan dapat dipercaya dan cukup baik sehingga mampu mengungkap data yang bisa dipercaya.

Uji reliabilitas dalam penelitian ini mencari reliabilitas alat ukur mengenai *body image* dan kepercayaan diri yang diukur dengan rumus *Alpha Cronbach*. Reliabilitas *Alpha Cronbach* digunakan untuk menguji reliabilitas instrumen pernyataan yang jawabannya berskala. Berikut adalah rumus koefisien reliabilitas *Alpha Cronbach*.

$$r_{11} = \left[\frac{K}{K-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_1^2} \right]$$

Keterangan:

- r_{11} : reliabilitas instrumen
 K : banyaknya butir pertanyaan
 $\sum \sigma$: jumlah varian butir
 \sum_{12} : varian total

3.8 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji instrumen dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh instrumen yang valid dan reliabel. Uji validitas dilakukan dengan menguji instrumen yang telah disusun sesuai dengan kisi-kisi terlihat pada Tabel 3.2 dan Tabel 3.3. Berdasarkan pada kisi-kisi instrumen. Item dari masing-masing kisis-kisi sebelum dilakukan uji validitas dan reliabilitas dapat dilihat pada lampiran 1.

Sementara item instrumen setelah uji validitas dan reliabilitas dapat dilihat pada lampiran 2. Jumlah item yang diuji validitas dan reliabilitas yaitu 18 item (variabel *game online*) dan 24 item (variabel motivasi berprestasi). Uji validitas dan reliabilitas dilakukan dengan menggunakan *software* SPSS. Adapun, hasil uji SPSS berkaitan dengan validitas data terlihat pada Tabel 3.4 (variabel *game online*) dan Tabel 3.5 (variabel motivasi berprestasi).

Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel *Game Online*

Indikator	No Item	Signifikansi	Kriteria	Keterangan
1	1	0,005	Valid	Digunakan
	2	0,020	Valid	Digunakan
	3	0,000	Valid	Digunakan
	4	0,000	Valid	Digunakan
	5	0,000	Valid	Digunakan
	6	0,028	Valid	Digunakan
2	7	0,022	Valid	Digunakan
	8	0,023	Valid	Digunakan
	9	0,008	Valid	Digunakan
	10	0,008	Valid	Digunakan
	11	0,000	Valid	Digunakan
	12	0,006	Valid	Digunakan
3	13	0,001	Valid	Digunakan
	14	0,000	Valid	Digunakan
	15	0,007	Valid	Digunakan
	16	0,000	Valid	Digunakan
	17	0,003	Valid	Digunakan
	18	0,001	Valid	Digunakan

Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel Motivasi Berprestasi

Indikator	No Item	Signifikansi	Kriteria	Keterangan
1	1	0,896	Tidak Valid	Dihilangkan

Indikator	No Item	Signifikansi	Kriteria	Keterangan
	2	0,000	Valid	Digunakan
	3	0,002	Valid	Digunakan
	4	0,004	Valid	Digunakan
	5	0,016	Valid	Digunakan
	6	0,001	Valid	Digunakan
2	7	0,034	Valid	Digunakan
	8	0,013	Valid	Digunakan
	9	0,008	Valid	Digunakan
	10	0,001	Valid	Digunakan
	11	0,143	Tidak Valid	Dihilangkan
	12	0,0,16	Valid	Digunakan
3	13	0,004	Valid	Digunakan
	14	0,018	Valid	Digunakan
	15	0,017	Valid	Digunakan
	16	0,043	Valid	Digunakan
	17	0,008	Valid	Digunakan
	18	0,001	Valid	Digunakan
4	19	0,000	Valid	Digunakan
	20	0,015	Valid	Digunakan
	21	0,000	Valid	Digunakan
	22	0,286	Tidak Valid	Dihilangkan
	23	0,006	Valid	Digunakan
	24	0,003	Valid	Digunakan

Berdasarkan hasil uji validitas pada Tabel 3.4 dan 3.5 terlihat bahwa untuk item *game online* seluruh item dinyatakan valid. Sehingga total item variabel *game online* yang digunakan sebagai instrumen penelitian yaitu berjumlah 18 butir. Adapun, item motivasi berprestasi yang diuji validitas berjumlah 24 item. Dimana 3 item dinyatakan tidak valid dan dihilangkan sebagai butir instrumen penelitian. Sehingga total item motivasi berprestasi yang digunakan sebagai instrumen penelitian yaitu berjumlah 21 butir. Berdasarkan hasil uji validitas,

maka langkah selanjutnya yaitu melakukan uji reliabilitas. Hasil uji reliabilitas terlihat pada Tabel 3.6

Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas Variabel *Game Online* dan Motivasi Berprestasi

Variabel	Jumlah Item	Total Item	Cronbach's Alpha
<i>Game online</i>	18	42	0,722
Motivasi Berprestasi	24		

Berdasarkan hasil uji reliabilitas diketahui bahwa instrumen dapat digunakan untuk menghimpun data karena memiliki sifat reliabel. Setelah seluruh item instrument dinyatakan valid dan reliabel. Maka lampiran 2 merupakan instrumen yang digunakan sebagai alat pengumpulan data.

3.9 Teknik Analisa Data

Analisis data merupakan suatu proses penyederhanaan data ke dalam bentuk data yang lebih mudah untuk dipahami atau dibaca dengan menggunakan metode kuantitatif. Diharapkan mendapatkan hasil pengukuran yang akurat tentang respon yang diberikan oleh responden. Sehingga data yang berbentuk angka dapat diolah dengan metode statistik. Analisis data dimulai dengan memahami seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber yang telah dilakukan sesuai metode pengumpulan data sebelumnya. Analisis dilakukan agar peneliti segera dapat menyusun strategi selanjutnya sehingga memperoleh kesimpulan. Penelitian ini dalam pengolahan data menggunakan statistik inferensial. Statistik inferensial digunakan untuk jenis penelitian yang mencari hubungan, pengaruh, perbedaan antara satu variabel dan variabel lainnya. Statistik inferensial meliputi statistik parametris dan non parametris. Penggunaan statistik parametris dan non parametris tergantung pada asumsi dan jenis data yang akan di analisis. Dalam penelitian ini jenis data dua variabel yang digunakan adalah data interval sehingga akan menggunakan statistik parametris. Statistic parametris kebanyakan digunakan untuk menganalisis data interval dan rasio.

Untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini teknik analisis data yang digunakan adalah korelasi *Product Moment*. Korelasi *product moment* merupakan alat uji statistic yang digunakan untuk menguji hipotesis statistik (uji hubungan) dua variabel bila datanya berskala interval dan rasio. Digunakannya korelasi *product moment*.

1. Uji Normalitas

Sebelum uji hipotesis dilakukan terlebih dahulu dilakukan uji normalitas yang bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berasal dari populasi yang memiliki distribusi normal. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan *one sample kolmogrov-smirnov* dengan bantuan program *SPSS Statistics 20 for windows*. Jika nilai sign > 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai sign < 0,05 maka data tersebut dapat dikatakan tidak berdistribusi normal.

2. Uji Lineritas

Uji lineritas adalah suatu teknik statistic yang digunakan untuk menguji apakah hubungan antara dua buah variabel (variabel bebas dan variabel terikat) memiliki hubungan yang bersifat linier atau tidak linier. Pengujian lineritas dalam penelitian ini menggunakan bantuan program *SPSS Statistics 20 for windows*.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji lineritas yakni jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka sebarannya dianggap linier. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka sebarannya dianggap tidak linier.

3. Uji Hipotesis

Hipotesis Parametrik atau *Pearson Product Moment*

Hipotesis parametrik atau *Pearson Product Moment* adalah salah satu jenis uji korelasi yang digunakan untuk mengetahui derajat hubungan antara dua variabel skala interval/rasio dan mengembalikan nilai koefisien korelasi. Berikut adalah rumus uji *Pearson Product Moment* tersebut:

$$r_{xy} = \frac{\sum_{i=1}^n (x_i - x)(y_i - y)}{\sqrt{\sum_{i=1}^n (x_i - x)^2} \sqrt{\sum_{i=1}^n (y_i - y)^2}}$$

Di mana:

- r_{xy} : koefisien korelasi Pearson
- n : jumlah sampel/observasi
- x : variabel bebas/variabel pertama
- y : variabel terikat/variabel kedua

Setelah menilai kuat hubungan antar variabel, langkah selanjutnya adalah menilai signifikansi hubungan antar variabel. Signifikansi uji Pearson Product Moment digunakan untuk mengetahui tingkat kebermaknaan hubungan antara kedua variabel yang dihubungkan.

V. KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasannya dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang bersifat negatif antara bermain *Game Online* dengan motivasi berprestasi siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Belinyu. Hal ini berarti bahwa semakin sering peserta didik bermain *game online* maka semakin rendah motivasi berprestasi peserta didik. Sebaliknya, semakin jarang peserta didik bermain *game online* maka semakin tinggi motivasi berprestasi peserta didik tersebut. Hal ini mengindikasikan bahwa dalam lingkup anak sekolah, bermain *game online* akan menurunkan motivasi berprestasi peserta didik.

5.2 Saran

1. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Diharapkan selalu memberikan sosialisasi tentang dampak positif dan negatif penggunaan *handphone*. Sehingga siswa dapat memilih penggunaan *handphone* yang bijak dan bermanfaat. Selain itu, unit layanan konseling juga diharapkan dapat memberikan dampak positif dan negatif *game online*, memberikan peringatan dan perhatian. Sehingga unit layanan konseling dapat mengetahui perkembangan siswa di arah yang baik dan tidak merugikan bagi masa depan siswa.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menambah faktor-faktor penyebab motivasi berprestasi. Sehingga hasil kajian akan semakin luas. Selain itu, dalam proses pengisian kuesioner diharapkan dapat diperhatikan dengan seksama. Sehingga pengisian kuesioner oleh responden tidak asal memilih. Dengan demikian data yang diperoleh dapat lebih terpercaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. 2013. *Fundamentals of game design* (2nd ed). New York: New Riders Publishing.
- Affandi, M. 2013. Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 Sdn 009 Samarinda. *eJournal Ilmu Komunikasi*, Vol 1 (4) :177-187.
- A'la, N.R. 2023. Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Mental Emosional Pada Remaja Di Desa Buluh Rampai Kecamatan Seberidakabupaten Indragiri Hulu Provinsi Riau. Skripsi thesis, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim.
- Akmalia, R. 2022. Intensitas motivasi berprestasi melalui pembelajaran daring. *Pionir: jurnal pendidikan*, 10(3).
- Al Hakim, R., Mustika, I., & Yuliani, W. 2021. Validitas dan reliabilitas angket motivasi berprestasi. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4(4), 263-268.
- Andriyanto, A. 2016. Pengaruh Penggunaan Game Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa Kelas VI SD Percobaan 2 Yogyakarta. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 5 (2).
- Andriyani, T. 2018. Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online. *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*, Vol. 2, No. 2.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azni, F. 2017. Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak. *KOLOKIUM Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*. Volume 5, Nomor 2.
- Azwar, S. 2013. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Bahiroh, S., & Suud, F. M. 2020. Model Bimbingan Konseling Berbasis Religiusitas dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 4(1), 31.
- Budiarto, D. A., & Setiowati, E. A. 2023. Motivasi Berprestasi ditinjau dari Dukungan Sosial dan Resiliensi pada Remaja dengan Orangtua Tunggal. *Jurnal Psikologi Terapan (JPT)*, 4(2), 82-92.
- Damanik, R. 2020. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Berprestasi Mahasiswa. Serunai: *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(1), 29-34.
- Dewandari. 2013. Hubungan antara Intensitas Bermain Game Online dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Sapuran kabupaten Wonosobo. *Jurnal. Pedagogi* 1: 3-19.
- Fadila, R.S.N., & Yani T.H. 2022 "Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja." *Jurnal Ilmiah Kedokteran dan Kesehatan* 1.2 : 17-31.
- Fadilla, H. D., Ardimen, A., Syafwar, F., & Hardi, E. 2022. Pengaruh bimbingan kelompok dengan pendekatan muhasabah terhadap motivasi berprestasi siswa. Ta'dibuna: *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2), 293-304.
- Hakim, & Devina . N. 2023. Kontribusi Kecerdasan Interpersonal Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Penjasorkes Smpn 4 Tasikmalaya (Studi Deskriptif pada Peserta Didik Kelas VIII SMPN 4 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2022/2023). Sarjana thesis, Universitas Siliwangi.
- Ghuman, D., & Griffiths, M. D. 2012. A cross-genre study of online gaming: Player emographics, motivation for play and social interactions among players. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 2(1), 13–29.
- Harahap, H. S., N. A., Nasution, I. B., Harahap, A., Harahap, A., & Harahap, A. 2021. Hubungan motivasi berprestasi, minat dan perhatian orang tua terhadap kemandirian siswa. Edukatif: *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1133-1143.
- Haru, E., & Ruteng, S. S. S. 2023. Upaya Meningkatkan Motivasi Berprestasi Pada Mahasiswa. *Jurnal Alternatif: Wacana Interkultural* Vol, 12(1).
- Haryanti, N., Hasanah, M. A., & Utami, S. 2022. pengaruh Game Online Terhadap prestasi Belajar dan Motivasi Belajar Siswa MI Miftahul Huda Sendang Tulungagung. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan*, 2(3), 131-138.
- Hasmarlin, H., and Hirmaningsih H. 2019. Self-compassion dan regulasi emosi pada remaja. *Jurnal Psikologi* 15, no. 2: 148-156.

- Ingkiriwang, O., Kawengian, D. D., & Pasoreh, Y. 2021. Analisis Tentang Kecanduan *Game Online PUBG Mobile* Pada Remaja Di Desa Tounelet Kecamatan Kakas. *Acta Diurna Komunikasi*, 3(2).
- Ismi, N., & Akmal, A. 2020. Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *Journal of Civic Education*, 3(1), 1-10.
- Izza, K. F. 2019. Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Modopuro Mojosari. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Johan, R. S. 2019. Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas X di MA Al Hidayah Depok. *Research and Development Journal of Education*. 2019
- Kurniawati, Y. Pengaruh Game Online terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. 2020. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 3, No. 3, pp. 1843-1847).
- Larasati, E. D., Kanzunudin, M., & Pratiwi, I. A. 2023. Dampak intensitas bermain online game terhadap motivasi belajar dan perilaku sosial anak. *Indonesian Journal of Education and Social Sciences*, 2(2), 112-123.
- Listiani, C. 2020. Hubungan Bermain Game Pubg Dengan Motivasi Berprestasi (Studi survei pada mahasiswa/i fakultas ilmu komunikasi universitas mercu buana) (Doctoral dissertation, Universitas Mercu Buana Jakarta).
- McClelland, D.C. 1987. *Human Motivation*. New York: Cambridge University Press.
- Mertika, M., & Mariana, D. 2020. Fenomena game online di kalangan anak sekolah dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 99-104.
- Munthe, L. S., & Pasaribu, L. H. 2023. Pengaruh Minat dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1321-1331.
- Myrseth, H., Notelaers, G., Strand, L. Å., Borud, E. K., & Olsen, O. K. 2017. Introduction of a new instrument to measure motivation for gaming: the electronic gaming motives questionnaire. *Addiction*, 112(9), 1658–1668. doi:10.1111/add.13874
- Novita, A. D. 2021. Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Disiplin Belajar Di Rumah Bagi Siswa Di SMP Negeri 3 Natar Kabupaten Lampung Selatan. Digital Repository Universitas Lampung.

- Novrialdy, E. 2019. Kecanduan Game Online Pada Remaja : Dampak dan Pencegahannya. *Online Game Addiction in Adolescents: Impacts and its Preventions*, Vol.27, No.2 , 148-158.
- Nurlaela. 2017. Dampak Game Online Terhadap Moral Anak Di Desa Mailili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur. *Jurnal Tomalebbi*, Vol. 4, No. 1.
- Ridwan, S. 2015. Ketergantungan Online Game dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling : Jurnal Kajian Psikologi dan Bimbingan Konseling*, Vol. 1, No. 1 Halaman 85.
- Rini, A. 2011. Menanggulangi kecanduan Game on-line pada anak. Jakarta : Pustaka Mina
- Russoniello, C. V., O'Brien, K., & Parks, J. M. 2009. The effectiveness of casual video games in improving mood and decreasing stress. *Journal of Cyber Therapy & Rehabilitation*, 2(1), 53–66.
- Pusparina, R. 2021. Meningkatkan motivasi berprestasi siswa melalui model pembelajaran kooperatif dengan pendekatan CTL. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 2(2), 391-400.
- Puspita, D., & Amalia, R. 2020. Koordinasi Bimbingan Konseling dengan Guru Bidang Studi Menghadapi Siswa Berkesulitan Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 1-7.
- Satria, M. 2023 Pengaruh Intensitas Bermain Game Online (PUBG) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 1 Palu. Undergraduate Theses thesis, Universitas Tadulako.
- Satria, & Rivo . A. 2015. Hubungan Kecanduan Bermain Video Games Kekerasan ada Murid Laki-laki Kelas IV dan V di SD Kelas 2 Cupak Tengah Pauh, Kota Padang. *E-Journal Unad*.
- Satriah, L. 2020. Bimbingan Konseling Pendidikan. Bandung : Mimbar Pustaka.
- Setianingsih, A. 2018. Game Online Dan Efek Problematikanya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK Negeri 7 Bandar Lampung. PhD diss., UIN Raden Intan Lampung.
- Setyaputri, N. Y. 2021. Bimbingan dan Konseling Belajar (Teori dan Aplikasinya) Edisi 1.
- Siburian, E., Jontra J. P., Antonius R. A., and Patri J. S. 2022. Pengaruh bermain Game Online terhadap Prestasi belajar siswa di SD. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)* 6, no. 5 (2022): 1348-1366.

- Suciati. 2013. Konseling Keluarga I-CACHO-E untuk Mengurangi Kecanduan Bermain Game. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 2 : 2 : 130-135.
- Sundara, K., Hafsa . H., and Muhammad A. N. 2020. Pengaruh negatif game online terhadap motivasi Belajar siswa di SMKN 1 Narmada. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan* 8, no. 2: 84-90.
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Kuantitatif, dan Kualitatif & RND. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, Dan R & D). Bandung: Alfabeta.
- Surbakti, K. 2017. "Pengaruh game online terhadap remaja." *Jurnal Curere* 1.1.
- Suwarma, D. M., Munir, M., Wijayanti, D. A., Marpaung, M. P., Weraman, P., & Hita, I. P. A. D. 2023. Pendampingan Belajar Siswa Untuk Meningkatkan Kemampuan Calistung Dan Motivasi Belajar. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1234-1239.
- Vichi, F. 2019. Faktor Faktor yang berhubungan dengan pemanfaatan Pusat Informasi Konseling Remaja. *Jurnal Cakrawala Promkes*, Volume 1, Nomor 1 Halaman 9.
- Yee, N. 2006. The demographics, motivation and derived experiences of users of massively-multiuser online graphical environments. *Journal Teleoperators and Virtual Environments*, 15(1), 309-329
- Zendrato, Y., & Harefa, H. O. N. 2022. Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 139-148.