

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekolah sering dijadikan tumpuan utama masyarakat dalam menilai berhasilnya pendidikan. Pendidikan sangatlah penting untuk semua kalangan terutama siswa. Setiap masing-masing individu mempunyai cita-cita dan keinginan untuk sukses. Salah satu cara untuk menggapai cita-cita tersebut ialah dengan giat belajar di sekolah. Untuk menggapai cita-cita dibutuhkannya suatu dorongan atau keinginan yang kuat yang ada di dalam diri manusia itulah yang disebut dengan motivasi. Motivasi yang ada di dalam diri manusia menyebabkan individu tersebut berusaha dan bekerja untuk memenuhi kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai.

Dalam mencapai perubahan perlu dorongan dari diri sendiri atau motivasi. Menurut pandangan psikologis, motivasi itu berorientasi pada pemenuhan kebutuhan, Knowles (1977), Krech (1963), Maslow (1954), dan unsur insting, James (1958), McDougall (1960), Serta adanya dorongan. Motivasi merupakan suatu kekuatan yang dapat mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu perbuatan, termasuk belajar. Siswa giat belajar akan mendapatkan nilai yang tinggi dikarenakan ada dorongan dari luar atau dari dalam.

Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang untuk bertingkah laku. Dorongan ini berada pada diri individu yang menggerakkan sesuatu dengan dirinya sendiri. Motivasi merupakan kekuatan, baik dari dalam

maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya (Uno,2008).

Salah satu permasalahan mutu pendidikan di Indonesia adalah rendahnya kualitas proses pembelajaran seperti metode mengajar guru yang tidak tepat, kurikulum, manajemen sekolah yang tidak efektif dan kurangnya motivasi siswa dalam belajar. Belajar adalah sebuah proses yang dimana artinya, kegiatan belajar tersebut terjadi secara dinamis dan berkelanjutan, yang menyebabkan terjadinya perubahan dalam diri anak. Perubahan yang dimaksud adalah berupa pengetahuan (*knowledge*) atau perilaku (*behavior*).

Menurut Uno (2011) motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada diri seseorang yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Motivasi belajar tidak hanya timbul dari internal diri seseorang tetapi juga harus dari eksternalnya sehingga dapat membangkitkan motivasi internal dari dalam diri seseorang.

Santrock (2007) menjelaskan bahwa motivasi sebagai proses yang memberi semangat, dorongan, arah, dan kegigihan perilaku. Yang artinya, motivasi adalah perilaku yang memiliki energi, terarah, dan bertahan lama. Dalam kegiatan belajar, maka motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Menurut Santrock (2007), terdapat dua aspek dari motivasi belajar yaitu motivasi ekstrinsik dan intrinsik. Dimana motivasi ekstrinsik ialah motivasi eksternal untuk melakukan sesuatu untuk mendapatkan tujuan yang ingin dicapai.

Sedangkan motivasi instrinsik adalah motivasi internal untuk melakukan sesuatu demi sesuatu itu sendiri (tujuan itu sendiri). Tumbuhnya motivasi belajar dalam diri siswa karena adanya keinginan siswa untuk mengetahui sesuatu dan akan mengarahkan minat belajar siswa, sehingga siswa akan sungguh-sungguh dalam belajar dan akan memotivasi dirinya agar mencapai prestasi yang lebih baik. Salah satu kunci untuk membangkitkan prestasi belajar siswa adalah memiliki motivasi belajar yang tinggi.

Menurut Sardiman (dalam Nisrinafatin,2012) siswa yang bermotivasi tinggi dalam belajar memiliki ciri-ciri ketekunan dalam belajar dan tugas, keuletan menghadapi kesulitan, menunjukkan ketertarikan dalam belajar, kemandirian dalam belajar. Siswa yang memiliki motivasi belajar dilihat dari perhatiannya terhadap proses belajar yang mana menyangkut minat untuk belajar, ketajaman perhatian, konsentrasi dan ketekunan. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi menampakkan minat yang besar, perhatian yang penuh terhadap belajar dan tugas tanpa mengenal perasaan bosan, apalagi menyerah. Begitupun sebaliknya pada siswa yang memiliki motivasi belajar rendah, mereka menampakkan keengganan, cepat bosan, berusaha menghindar dari kegiatan belajar dan kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut Setianingsih (2018) ada beberapa permasalahan dalam motivasi belajar siswa salah satunya yaitu menurunnya tingkat motivasi belajar siswa akibat bermain *games online* yang sudah berkembang pesat pada saat ini. Dengan perkembangan teknologi pada masa sekarang dapat membantu dan menstimulus motivasi belajar yang bersifat kognitif maupun psikomotorik para siswa di era moderen sekarang. Faktanya perkembangan teknologi dan adanya *game online* ini

membuat arus balik sehingga mayoritas para pecandu intensitas bermain game online menurunkan motivasi belajar mereka. Turunnya tingkat motivasi belajar diakibatkan oleh banyaknya siswa sekarang yang lebih mementingkan bermain dibandingkan belajarnya. Salah satu permainan yang banyak digunakan saat ini adalah *game online*. Menurut Djunaidi & Astiti, (2007) menyatakan bahwa penggunaan *games online* terbanyak berasal dari kalangan pelajar terkhusus pelajar SMA dan mahasiswa. Hal ini juga didukung oleh hasil penelitian Djunaidi & Dwi Astiti (2007) yang mengatakan bahwa pengunjung rental *game online* didominasi oleh pelajar SMA dan mahasiswa.

Peneliti melakukan wawancara di sekolah SMA Negeri 1 Sunggal kepada beberapa siswa SMA. Siswa tersebut memiliki dorongan untuk meningkatkan motivasi belajar mereka agar mencapai tujuan yang mereka inginkan. Namun para siswa mengalami turunya motivasi dalam belajar di akhir-akhir ini. Hal ini bisa dilihat dari malasnya siswa dalam belajar, nilai menurun, malas mengerjakan tugas dan susah disuruh oleh orangtua mereka. Hal ini disebabkan oleh seringnya mereka bermain *game online*.

Siswa yang mengalami turunya motivasi belajar dapat dilihat dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada 2 orang siswa di SMA Negeri 1 Sunggal. tentang motivasi belajar. Inisial I (17 tahun) dan inisial D (16 tahun), Berikut pertanyaannya:

“sebenarnya di sekolah ini saya sangat termotivasi di dalam belajar karena cita-cita dan ingin membanggakan kedua orangtua saya dan menjadi orang yang sukses kedepannya sehingga ingin mendapat pekerjaan yang bagus. Tetapi,

setelah saya mengenal games online saya jadi kurang waktu untuk belajar karena waktu saya habis untuk bermain games. Terlihat sih kak, motivasi saya dalam belajar menurun, bisa dilihat dari saya malas mengerjakan tugas,mls baca buku dsb. Terkadang saya juga sangat susah disuruh mamak kak dalam melakukan sesuatu..pokoknya kak motivasi belajar ku turun.

(I,21 Desember 2021)

Peneliti juga melakukan wawancara kepada D yang merupakan siswa SMA Negeri 1 Sunggal berikut pernyataannya:

“Kalau dibilang motivasi saya dalam belajar yah pastinya untuk sukses di kemudian hari, bisa buat orang mamak sama bapak bangga dapat pekerjaan yang bagus, tapi yah itu makin hari motivasi aku berturun kak.. enggak tau keknya malas kali aku belajar kak...Apalagi Semenjak aku sering bermain games online, aku jadi malas baca buku kak dan niat ku belajar pun sangat berkurang kak, tapi kak aku melakkan ini semua karena kemauan ku sendiri sih kak. Kalau masalah motivasiku dalam belajar memang enurunkan. Tapi ketika aku sedang ujian aku belajar keras agar mendapatkan hadiah dan diberikan pujian dari lingkungan kak.

(D. 21 Desember 2022)

Sehubungan dengan hasil wawancara menunjukkan bahwa motivasi belajar mereka berasal dari dalam diri sendiri yang dimana ingin mendapatkan pekerjaan yang layak, ingin membeli rumah untuk orangtua, dan ingin menggapai cita-cita yang telah diinginkannya. Menurunnya motivasi belajar mereka berasal dari faktor eksternal semenjak mereka mengenal *game online* yang memberikan dampak kepada proses pembelajaran siswa.

Peneliti melakukan survey awal kepada 31 orang siswa SMA N 1 Sunggal. Survey dilakukan mulai tanggal 27 Januari 2022-12 Februari 2022 Dari hasil survei

motivasi belajar siswa yang diukur dengan aspek motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik tersebut. Mengatakan bahwa siswa yang memiliki motivasi intrinsik sebanyak 51,6 % dengan jumlah 16 siswa memilih Tidak senang belajar dan bekerja pada pembelajaran ini, sebanyak 54,8% jumlah 17 siswa memilih Tidak aktif mengikuti pembelajaran dengan senang hati. Sedangkan motivasi ekstrinsik sebanyak 80,6%, jumlah 25 siswa memilih Ya mengerjakan PR secepat mungkin agar dapat bermain games, dan sebanyak 58,1% jumlah 18 siswa memilih Tidak jika nilai saya turun maka saya akan mengurangi waktu bermain games online.

Menurut Adam (2010) (dalam Jannah, Mudjiran & Herman, 2015) menjelaskan bahwa *games* adalah permainan yang berupa petualangan, pengaturan strategi, simulasi dan bermain peran yang memiliki aturan main, sehingga membuat pemain merasa senang karena mendapat kepuasan yang dapat diakses oleh banyak pemain, yang dihubungkan dengan internet, melalui komputer, laptop, handphone, dan tab. Menurut Adam (2010) bermain *game* adalah kegiatan yang lebih terstruktur dari pada bermain dengan mainan teka-teki, dan itu membutuhkan kematangan yang bagus karena sebuah permainan harus memiliki tujuan.

Games online adalah permainan yang modern pada saat ini. *Game online* sudah menjadi trend untuk peminatnya. Peminat *game online* dimulai dari usia anak-anak sampai usia dewasa, (Tasrim, dkk.,2020). *Game* pada saat ini tidak seperti *games* pada waktu dulu yang hanya dapat dimainkan oleh beberapa orang saja, namun *game* pada saat ini dapat dimainkan 100 orang sekaligus dalam kurun waktu yang bersamaan dan di tempat yang sama ataupun di tempat yang berbeda. Perkembangan tersebut dapat mempengaruhi beberapa kelompok diantaranya yaitu anak sekolah yang mayoritas masing-masing sudah memiliki sarana handphone

untuk mengakses *game* tersebut. Anak sekolah merupakan kelompok yang cukup mudah terpengaruh oleh trendnya *game* online pada saat ini.

Menurut Adams dan Rollings (dalam Nisrinafatin,2007) *game online* merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain. Mesin - mesin yang digunakan oleh pemain dihubungkan dari jaringan internet. *Game online* mempunyai beberapa daya tarik yang membuat para siswa lebih senang bermain ketimbang belajar. Aktivitas bermain *game online* sudah menjadi rutinitas setiap hari.

Menurut Young (2009) didalam bermain sebuah *games online* akan membuat para pemain merasa gembira karena mendapat kepuasan psikologis. Seperti, terbebasnya dari tekanan sosial, kecemasan, frustrasi, merasa nyaman, damai dan bahagia. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya kepuasan yang diperoleh dari bermain *game online*, sehingga dapat meningkatkan intensitas bermain *games online*.

Menurut Griffiths dkk (2004) (Dalam Septia & Indrawati 2019) mengatakan bahwa intensitas bermain *games online* ialah banyaknya jam (rata-rata) seseorang dalam bermain game setiap minggu. Adapun faktor- faktor yang dapat mempengaruhi intensitas bermain *games online* yaitu kondisi psikologis, *gender* dan jenis games. Menurut Cowie (1994) (Dalam Kartini 2016) ada dua aspek intensitas bermain *games online* yaitu kuantitas dan aktivitas. Kuantitas merupakan lamanya waktu yang digunakan dalam bermain *game online* sedangkan aktivitas ialah seberapa sering (frekuensi) seseorang melakukan aktivitas bermain *games online*. Intensitas bermain *games online* berunsur penurunan motivasi anak dalam belajar. Tingkat disini menggambarkan seberapa sering dalam bermain *games online* dipakai oleh

seorang siswa untuk meningkatkan kemampuan atau gigihnya dalam perlombaan atau pertarungan melalui situs internet.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain *games online* adalah seberapa sering atau frekuensi individu dalam bermain *games online*. (Adams & Rollings, 2010). Seorang Profesor Psikologi Douglas A. Gentile menjelaskan research di Low State University bahwa kelamaan bermain game akan mengalami masalah pada konsentrasi pada belajar sehingga membuat nilai menjadi menurun, sejalan dengan hasil penelitian mahasiswa Universitas Airlangga Surabaya yang dimana anak kecanduan *games* akan mengalami penurunan motivasi belajar, dikarenakan anak lebih memilih bermain, malas dalam belajar serta tidak peduli dengan tugas-tugas sekolah. (Angela, 2013).

Adapun aspek-aspek *game online* menurut Horigan (2002) mengemukakan bahwa intensitas bermain *game online* mencakup dua aspek yaitu frekuensi dan lama mengakses.

Berikut ini hasil wawancara yang dilakukan penulis dengan dua orang remaja A berusia 16 tahun dan T berusia 15 tahun, pada satu kelompok yang sama. Diketahui bahwa mereka menghabiskan waktu bermain *games online* hampir setiap hari lebih dari 5 jam berikut pernyataannya:

“Saya kak bermain games online sudah 2 tahun belakangan ini. Menurut saya bermain games online itu sangat menarik dan membuat pikiran menjadi tenang dan tidak stress, apalagi zaman sekarang semakin canggih makin banyak games-games yang dikeluarkan seperti ML, PUBG, dll kak. Sehingga membuatku hari ke hari semakin candu kak dan lamanya saya bermain terkadang gak tentu bisa sampai 4 jam setelah pulang sekolah dan malamnya saya saya lanjutkan lagi kak sampai larut dan lupa waktu hahaha...”

(A. Medan, 25 Januari 2022)

Peneliti juga melakukan wawancara kepada T yang merupakan siswa SMA

N 1 Sunggal berikut pernyataannya :

“Saya kak, sangat suka bermain games online, entah kenapa rasanya enak untuk buang suntuk. Tapi kak gara-gara games ini belajar pun saya sudah jarang kak. Bisa dibilang hampir setiap hari bermain games online kak. Pertama kali bermain games online sewaktu masa korona. Apalagi waktu itu sekolah pun banyak di libur kan dan belajarnya daring jadi ketika kegiatan belajar gk sering dipantau oleh guru maupun orang tua kak. Untuk waktu saya dalam bermain games online itu hampir setiap hari kak dan satu hari itu bisa sampai 8 jam kak.”

(T. Medan, 04 April 2022)

Dari hasil wawancara diatas, peneliti melihat bahwasanya siswa yang bermain *games online* (gamers) akan berfokus pada gamenya saja. Para pemain *games* akan lupa waktu dan menghabiskan waktunya dengan bermain games online sampai 5-10 jam per harinya sampai lupa waktu karna keasyikannya dalam bermain *game online* tersebut untuk dapat menang. Hal ini di sejalan dengan pernyataan Margaretha (2008) dengan memberi pengertian bahwa para pemain *games online* tidak tahu kapan akan dapat menyelesaikan *game online* karena para pembuat *games* membuat pemain ketagihan dengan cara membuat para pemain *games* mencapai suatu level atau posisi baru, ataupun memiliki kekuatan baru secara acak

Dari hasil survei kedua juga terlihat intensitas bermain *games online* siswa, menyatakan dalam seminggu siswa bermain *games online* sebanyak 5-6 hari sebanyak 18 siswa dengan 29%, dan lamanya siswa bermain games online dalam sehari 5-6 jam sebanyak 15 siswa dengan 38,7%. Dari hasil survei intensitas bermain games online dapat dilihat bahwa intensitas siswa bermain *games online* dengan

waktu hampir setiap hari dengan jumlah waktu 5 jam/hari dan *games* yang paling banyak peminatnya adalah *mobile legends*.

Dampak negatif *games* lebih dirasakan jika berlebihan dalam bermain. Apabila *games* dimainkan secara berlebihan, anak-anak tidak dapat mengerjakan tugas yang diberikan sekolah, tidak konsentrasi pada waktu proses pembelajaran, tidur di dalam kelas bahkan sampai bolos sekolah (Dani suki din, & S, 2014). Anak-anak juga memiliki motivasi belajar menurun seperti malas belajar sehingga dapat mempengaruhi perkembangan kognitif atau kecerdasan anak (Suziedelyte, 2012).

Maka dari itu pentingnya melakukan penelitian ini terkhususnya bagi kalangan siswa untuk dapat mengetahui bahwasanya bermain *games online* dapat memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar yang dimana siswa yang sering bermain *games online* akan menurun motivasi belajar siswa itu sendiri hal itu bisa di lihat dari siswa yang tidak mengerjakan tugas sekolah, siswa yang tidak memperhatikan guru menerangkan dan siswa yang lupa pulang karena bermain *games*. Dengan ada nya penelitian ini dapat memberi tahukan kepada siswa untuk lebih membatasi diri dalam penggunaan bermain *game online* dan bisa bermain *games online* tetapi harus mengingat waktu penggunaanya agar siswa bisa mengerjakan kewajibannya seperti mengerjakan tugas sekolah dan yang lainnya.

Adapun manfaat yang didapat dari penelitian saya ini yaitu saya memberikan sudut pandang bagaimana dampak negatif dalam bermain *game online* dalam motivasi belajar siswa ,kemudian memberikan gambaran kepada siswa dampak dalam bermain *games online* ,kemudian memberitahukan kepada siswa jangan terlalu sering dalam menggunakan *games online* dan sebenarnya bisa bermain *games online* tetapi siswa harus juga dapat memberikan batasan kepada diri sendiri

dalam waktu bermain games online ,siswa harus ingat untuk mengerjakan tugas sekolah dan tugas rumah sehingga tidak mengganggu motivasi dalam belajar dan siswa juga bisa menyeimbangi dalam pengguna bermain games online dengan motivasi belajar siswa.

Terdapat penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Akbar & Ahmad (2018) tentang Pengaruh games online terhadap motivasi belajar siswa. di Kelas X SMA Negeri 16 Makassar yang berjumlah 144 orang dengan penentuan sampel menggunakan tehnik simple random sampling yakni 25% dari jumlah populasi yaitu 36 orang siswa. Hasilnya bahwa terdapat pengaruh yang signifikan. yang berarti bahwa terdapat pengaruh antara *game online* terhadap motivasi belajar siswa di kelas X SMA Negeri 16 Makassar.

Sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ali,Yari,Setyorini (2019) tentang pengaruh dampak *games online* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga tahun ajaran 2018/2019. Penelitian ini dilakukan pada 76 siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dampak game online terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga Tahun Ajaran 2018/2019.

Demikian juga dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Padli (2018) pada skripsinya tentang Pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa SMK Negeri 1 Simpang kanan Kabupaten Aceh Singkil Tahun 2017/2018. Penelitian ini dilakukan pada 40 orang siswa. Hasilnya diketahui bahwa *games online* (X) berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa (Y).

Berdasarkan uraian masalah di atas, maka semakin memperkuat ketertarikan peneliti untuk membahas lebih lanjut mengenai “Pengaruh intensitas

bemain games online terhadap motivasi belajar siswa di SMA N 1 Sunggal”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan masalahnya yaitu, Adakah pengaruh intensitas bermain *games online* terhadap motivasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Sunggal?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai ialah untuk mengetahui apakah ada tidaknya pengaruh intensitas bermain *games online* terhadap motivasi belajarsiswa di SMA Negeri 1 Sunggal.

1.4 Manfaat Penelitian

Dengan melaksanakan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan wawasan akademik bagi seluruh pelajar sebagai pengetahuan tambahan dan bahan masukan.
2. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan informasi mengenai intensitas bermain *games onine* dan motivasi belajar terutama di bidang psikologi.
3. Bagi peneliti selanjutnya, dimana hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dan acuan dalam mengembangkan penelitian yang sejenis.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Motivasi belajar

2.1.1 Pengertian motivasi belajar

Motivasi berasal dari kata motif yaitu kondisi dalam diri individu yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas tertentu baik disadari maupun tidak untuk mencapai tujuan tertentu (Winarni, Anjariah, & Romas 2016). Motivasi belajar dapat diartikan sebagai daya pendorong untuk melakukan aktivitas belajar tertentu yang berasal dari dalam diri dan juga dari luar individu sehingga menumbuhkan semangat dalam belajar. Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Winkel 2004 (dalam Nisrina Fatin 2020) menyatakan bahwa motivasi belajar adalah segala usaha dalam diri sendiri sehingga menimbulkan kegiatan belajar dan menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar serta memberi arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang diinginkan dapat tercapai. Menurut Monks (dalam Dimiyati dkk, 2009) yang menyatakan bahwa kondisi lingkungan siswa (interaksi dengan teman sebaya dan 10 senior), dan kondisi siswa (kesehatan, daya ingat dan konsentrasi) sangat berpengaruh pada motivasi belajar siswa.

Sedangkan Santrock (2007) mendefinisikan motivasi sebagai proses yang

memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang memiliki motivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah, dan bertahan lama. Dalam kegiatan belajar, maka motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Motivasi tentu saja sangat berperan dalam proses belajar mengajar, dengan adanya motivasi akan proses pembelajaran menjadi sangat menarik dan siswa akan membawa pengaruh positif terhadap sikap dan kemauan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Namun, ketiadaan motivasi belajar akan membawa pengaruh negatif terhadap pembelajaran terutama pada penguasaan dan kemampuan siswa terhadap pembelajaran tersebut.

Macklem (2015) dalam (Dauyah 2018) mengatakan bahwa motivasi itu sangat berpengaruh pada kepercayaan siswa dalam belajar yang pada akhirnya akan berpengaruh pada sikap dan perilaku siswa agar berhasil dalam belajar. Hal ini membuktikan bahwa motivasi menjadi faktor yang memberikan pengaruh dalam belajar baik itu positif maupun negative. Motivasi dalam belajar adalah faktor yang penting karena hal tersebut merupakan keadaan yang mendorong siswa untuk melakukan belajar.

2.1.2 Aspek-aspek motivasi belajar

Menurut Santrock (2007), aspek-aspek motivasi belajar yaitu:

1. Motivasi ekstrinsik, melakukan sesuatu untuk mendapatkan tujuan yang ingin dicapai. Motivasi ekstrinsik dipengaruhi oleh tujuan eksternal, seperti imbalan dan hukuman, misalnya murid belajar

keras dalam menghadapi ujian untuk mendapat nilai yang baik.

2. Motivasi intrinsik, motivasi internal untuk melakukan sesuatu demi sesuatu itu sendiri (tujuan itu sendiri). Misalnya murid belajar menghadapi ujian karena dia senang pada mata pelajaran yang diujikan itu.
3. Murid termotivasi untuk belajar saat mereka diberi pilihan senang menghadapi tantangan yang sesuai dengan kemampuan mereka.

Dari penjelasan diatas terapat 2 jenis motivasi istrinsik yaitu :

- a. Motivasi intrinsik berdasarkan determinasi diri dan pilihan personal. Dimana dalam hal ini murid ingin percaya bahwa mereka melakukan sesuatu karena dari kemauan sendiri, bukan karena kesuksesan atauimbangan eksternal. Minat dalam diri siswa akan meningkat jika mereka mempunyai pilihan dan peluang untuk mengambil tanggungjawab personal atas pembelajaran.

- b. Motivasi intrinsik berdasarkan pengalaman optimal.

Pengalaman optimal kebanyakan terjadi ketika orang merasa mampu berkonsentrasi penuh saat melakukan suatu aktivitas serta terlibat dalam tantangan yang mereka anggap tidak terlalu sulit tetapi tidak terlalu mudah.

2.1.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar menurut Brophy (2004) yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa yaitu:

1. Harapan guru

Dalam harapan tersebut dimana guru menjalin hubungan yang baik antara guru dan siswa agar siswa memiliki motivasi belajar dan dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

2. Instruksi langsung.

Dimana hal ini berhubungan dengan kemampuan siswa untuk memahami instruksi yang diberikan guru secara baik dan benar.

3. Umpan balik

Pemberian feedback yang positif ketika dilakukan pada proses belajar akan berhubungan dengan kemampuan siswa untuk merespon dengan benar perintah atau instruksi yang diberikan oleh guru.

4. Penguatan dan hadiah

Dimana hal ini berhubungan dengan motivasi untuk mendapatkan penghargaan dari kegiatan belajar dan mengajar.

5. Hukuman

Berhubungan dengan usaha atau keinginan siswa untuk terlepas dari hukuman yang diterima atas ketidakmampuan dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan pemaparan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa banyak faktor yang dapat mempengaruhi motivasibelajar siswa. Dimana faktor-faktor tersebut dapat berasal dari dalam diri siswa itu sendiri seperti kondisi jasmani dan rohani siswa, kemampuan siswa dan lain sebagainya. Sedangkan faktor ekstrinsik yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa

diantaranya kondisi lingkungan sekolah, keluarga, guru, fasilitas belajar, dan pergaulan.

2.1.4 Upaya meningkatkan motivasi belajar

Menurut Djamarah (2002) dalam (Sriyanto 2022) ada beberapa bentuk dan cara untuk meningkatkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah, antara lain:

1. **Memberi angka**, dimana angka dimaksud adalah simbol atau nilai dari hasil aktivitas belajar anak didik.
2. **Hadiah**, dimana Hadiah dapat membuat siswa termotivasi untuk memperoleh nilai yang baik. Hadiah tersebut dapat digunakan orang tua atau guru untuk memacu belajar siswa.
3. **Kompetisi**, dimana kompetisi adalah persaingan. Persaingan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Dengan saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat untuk mendorong siswa belajar.
4. **Ego-involvement**, dimana Menumbuhkan kesadaran siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting. Siswa akan belajar dengan keras bisa jadi karena harga dirinya.
5. **Memberi ulangan**, dimana ulangan bisa dijadikan sebagai alat motivasi. Siswa akan menjadi giat belajar jika mengetahui akan ada ulangan. Siswa biasanya mempersiapkan diri dengan belajar jauh-jauh hari untuk menghadapi ulangan. Oleh karena itu, memberi

ulangan merupakan strategi yang cukup baik untuk memotivasi siswa agar lebih giat belajar juga merupakan sarana motivasi.

6. **Mengetahui hasil**, dimana dengan mengetahui hasil belajarnya, akan mendorong siswa untuk giat belajar.
7. **Hasrat untuk belajar**, dimana hasrat untuk belajar berarti ada unsur kesengajaan, ada maksud untuk belajar. Hasrat untuk belajar merupakan potensi yang ada dalam diri siswa.
8. **Minat**, dimana minat besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar. Siswa yang berminat terhadap suatu mata pelajaran akan mempelajarinya dengan sungguh sungguh, karena ada daya tarik baginya.
9. **Tujuan yang diakui**, dimana untuk mengetahui rumusan tujuan yang diakui dan diterima oleh siswa merupakan alat motivasi yang cukup penting. Dengan memahami tujuan yang hendak dicapai, akan timbul gairah untuk belajar.

2.2 Intensitas Bermain *Game Online*

2.2.1 Pengertian Intensitas Bermain *Games Online*

A. Intensitas

Menurut kamus Bahasa Indonesia, intensitas dapat diartikan sebagai keadaan tingkatan atau ukuran intens sesuatu. Sedangkan dalam kamus *psychology* adalah kuatnya tingkah laku atau pengalaman, atau sikap yang dipertahankan. Menurut Ajzen (1991) intensitas adalah suatu bentuk tindakan yang dilakukan individu untuk mencapai tujuan yang

ingin dicapai. Hal ini diperkuat dengan Azwar (2016) mengatakan bahwa intensitas adalah kedalaman atau kekuatan sikap terhadap sesuatu belum tentu sama, walaupun arahnya mungkin tidak berbeda. Beliau juga mengatakan bahwa skala sikap berupa kumpulan pernyataan-pernyataan mengenai situasi objek sikap. Dari respons subjek pada setiap pernyataan mengenai suatu objek sikap, dari respons subjek pada setiap pernyataan itu kemudian dapat disimpulkan mengenai arah dan intensitas sikap seseorang. Menurut Chaplin (2006) dikatakan intensitas adalah kekuatan yang mendukung suatu pendapat atau suatu sikap. Menurut Horrigan, intensitas penggunaan internet seseorang terdapat dua hal mendasar yang perlu diamati, yakni frekuensi internet yang sering digunakan dan lama menggunakan tiap kali mengakses internet yang dilakukan oleh pengguna internet. Kaloh (dalam Ruhban, 2013) intensitas merupakan tingkat keseringan seseorang dalam melakukan suatu kegiatan tertentu yang didasari rasa senang dengan kegiatan yang dilakukan tersebut. Jadi perasaan senang dalam melakukan suatu kegiatan sangat mempengaruhi seseorang dalam melaksanakan suatu kegiatan dalam hal ini yaitu mengoperasikan games online.

Dari uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa intensitas adalah suatu kedalaman, kekuatan sikap atau keadaan tertentu yang dilakukan dengan banyaknya waktu atau tingkat keseringan seseorang dalam melakukan suatu kegiatan tertentu yaitu dikarenakan oleh suatu dorongan dalam dirinya, yang dimana kegiatan tersebut dilakukan

secara terus menerus.

B. *Game online*

Pada tahun 1970 ketika muncul jaringan komputer berbasis paket (packet base computer networking), jaringan komputer tidak hanya sebatas LAN (Local Area Network) saja tetapi sudah mencakup WAN (Wide Area Network) dan menjadi internet. *Game online* pertama kali muncul kebanyakan adalah *games-games* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, game-game ini kemudian menginspirasi game-game yang lain muncul dan berkembang.

Dalam jurnal Rahyuni (2021) mengatakan bahwa *game online* merupakan permainan yang bisa diakses oleh banyak pemain, yang dimana mesin-mesin yang digunakan dihubungkan oleh jaringan internet. *Game online* yang beredar luas bukan hanya berfungsi sebagai hiburan saja tetapi juga merangsang imajinasi seseorang sesuai dengan sifat *game online* yaitu menampilkan masalah kemudian memikirkan masalah tersebut dengan hasil menang atau kalah. Selain itu game online hanya sedikit memiliki manfaat justru lebih banyak menyimpan banyak kerugian.

Menurut pratama (2017), *game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet. *Game online* merupakan permainan yang modern pada saat ini. *Game online* sudah menjadi trend untuk peminatnya. Peminat *game online* dimulai dari usia anak-anak sampai usia dewasa, (Tasrim, dkk., 2020).

Menurut Young (2006) dalam Misnawati (2016), *game online* merupakan jenis permainan yang menggunakan jaringan komputer (LAN/internet) sebagai media yang digunakan. *Game* merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan untuk dimainkan, yang dimana setiap game memiliki aturan sehingga akan ada pemain yang menang dan ada yang kalah. *Game online* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang bersamaan dengan menggunakan jaringan komunikasi *online* (internet). Hal ini memungkinkan para pemain *game* mendapat kesempatan untuk main bersama, berinteraksi dan berpetualang serta pemain dapat juga membentuk komunitasnya sendiri di dalam dunia maya. Jadi *games online* adalah suatu permainan yang dimainkan di computer atau handphone dan dilakukan secara *online* (melalui internet) dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan dalam satu waktu.

2.2.2 Intensitas bermain *game online*

Intensitas bermain *game online* merupakan besarnya minat dan keinginan atau seberapa seringnya seseorang memainkan permainan melalui akses jaringan internet secara online. Seorang remaja yang telah mengalami kecanduan bermain *game online* pada umumnya akan menghabiskan waktunya untuk bermain *game* rata-rata sebanyak 23 jam dalam seminggu (Sophie, 2006).

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi intensitas bermain *game online* (Adams & Rollings, 2010), yaitu kondisi psikologis, jenis game dan gender. Tingginya intensitas bermain *game online* dapat memberikan berbagai

macam dampak ataupun pengaruh baik itu terhadap fisik maupun psikis individu yang memainkannya.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain *game online* merupakan suatu tingkatan frekuensi atau ukuran seseorang melakukan kegiatan tertentu secara terus-menerus atau banyaknya jam (rata-rata) seseorang bermain *game* dalam setiap minggu.

2.2.3 Aspek-aspek intensitas bermain *games online*

Menurut Horigan 2002 terdapat dua aspek intensitas bermain *gameonline* diantaranya ialah frekuensi dan aktivitas:

1. Frekuensi, merujuk pada tingkatan atau seberapa sering subjek bermain game online. Ketika anak bermain game online dengan frekuensi 4-5 kali dalam seminggu hal ini dapat mengakibatkan banyak waktu yang dipakai untuk bermain saja, sehingga tidak melakukan kegiatan serta aktivitas yang lain dan menyebabkan anak tidak mendapat pengetahuan.
2. Lama mengakses atau aktivitas adalah seberapa sering seseorang melakukan aktivitas bermain *game online*, dalam hal ini mencakup seberapa lama waktu yang digunakan untuk bermain *game online*. Semakin banyak waktu yang digunakan oleh seseorang dalam bermain *game* maka menunjukkan semakin lama individu tersebut bermain *game online*. Aspek ini mempunyai arti penting karena berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain *gameonline*. Ketika anak bermain game online dengan waktu ≥ 3 jam perhari hal ini akan

membuat anak menganggap bahwa *game online* lebih penting daripada hal yang lain, seperti melakukan aktivitas belajar.

2.2.4 Faktor-faktor yang mempengaruhi intensitas bermain game online

Menurut Lumban (Anggela, 2013) adapun faktor-faktor yang mempengaruhi intensitas bermain game online yaitu :

1. Gender

Dimana gender ini dapat mempengaruhi seseorang menjadi candu terhadap *game online*. Perempuan dan laki-laki sama-sama tertarik pada fantasi *games online* tersebut. Ada beberapa penelitian yang mengatakan bahwa laki-laki lebih mudah menjadi kecanduan terhadap games dibandingkan dengan anak perempuan.

2. Kondisi Psikologis

Pemain permainan online sering bermimpi mengenai permainan, karakter mereka dan berbagai situasi. Kecanduan *game online* juga dapat menimbulkan masalah-masalah emosional seperti depresi, dan gangguan kecemasan karena ingin memperoleh nilai yang tinggi dalam bermain *game online*

3. Jenis *games online*

Jenis *game online* ini dapat mempengaruhi seseorang kecanduan *game online*. Pemain dapat menjadi kecanduan karena permainan yang baru atau permainannya yang menantang. Ada banyak sekali jenis-jenis *game online*, mulai dari permainan yang sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan permainan yang dapat membentuk dunia virtual yang dimana

permainan tersebut dapat ditempati dan dimainkan oleh banyak pemain sekaligus. Adapun jenis-jenis *game online* berdasarkan jenis permainan yaitu: *Mobile Legend*, *PUBG*, *Free Fire*, dan *AOV* yang merupakan *game action*.

2.2.5 Dampak negatif dalam bermain *game online*

Adapun dampak dari bermain *games online* dalam (Nisrinafatin 2020) yaitu:

1. Membuat kecanduan berlebihan dan lupa dalam segala hal, dalam bermain *game online* seorang gamer dapat menjadi kecanduan karena dituntut untuk bermain secara terus menerus agar tidak tertinggal.
2. Ketika gamer sudah kecanduan game online maka akan menyita waktu para gamer. Menurunkan kebugaran tubuh, saat bermain *game online* otomatis seorang gamer tidak menggerakkan tubuhnya sehingga akan kekurangan aktivitas. Sulit berkonsentrasi saat proses belajar mengajar, saat proses pembelajaran seorang gamer yang sudah kecanduan akan lebih memikirkan tentang *game* maka konsentrasi dalam pembelajaran pun akan terganggu.
3. Menurunnya motivasi belajar, seorang gamer akan menjadi malas belajar atau mengerjakan tugas sekolah.
4. Merusak mata dan juga saraf, bermain *game* secara berlebihan akan menyebabkan melemahnya lensa mata.
5. Berkurangnya sosialisasi, seorang gamer yang terlalu asik pada game nya akan menjadi lupa dengan lingkungan sekitarnya, maka akan kurangnya sosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.

2.2.6 Dampak positif dalam bermain *game online*

Adapun dampak positif dari *games online* dalam (Nisrinafatin, 2020) yaitu:

1. Meningkatkan konsentrasi, seorang pemain akan membutuhkan konsentrasi yang tinggi dalam bermain *games online*. Dengan meningkatnya konsentrasi dalam hal bermain games, maka akan meningkat pula konsentrasi dalam hal lain.
2. Mengembangkan daya berfikir atau penalaran, dengan bermain *game online* seorang gamer akan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, analisis situasi, dan matematika. Dan juga dilatih untuk membuat keputusan secara cepat.
3. Mengembangkan daya berfikir atau penalaran, dengan bermain *game online* seorang gamer akan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, analisis situasi, dan matematika. Dan juga dilatih untuk membuat keputusan secara cepat.
4. Mengembangkan daya berfikir atau penalaran, dengan bermain *game online* seorang gamer akan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, analisis situasi, dan matematika. Dan juga dilatih untuk membuat keputusan secara cepat.
5. Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, dalam *game online* mayoritas berbahasa inggris. Dengan terbiasanya berbahasa Inggris ketika bermain game online maka secara tidak langsung akan melatih gamer dalam berbahasa inggris.
6. Menghibur, mengalihkan perhatian, dan mengurangi stress, Pada

dasarnya, *game online* seperti semua jenis permainan lainnya dibuat untuk menghibur dan sebagai media refreshing.

7. Meningkatkan strategi, untuk dapat menyelesaikan level permainan maka pemain harus memiliki strategi untuk mengalahkan lawan. Permainan *game online* ini akan melatih pemainnya agar mampu menyelesaikan dan memenangkan permainan dengan cepat, efisien dan dapat menghasilkan lebih banyak poin.

2.3 Hasil penelitian terdahulu

No	Penulis jurnal	Judul penelitian	Gap/ Masalah	Topik/ fokus/ tujuan penelitian	Konsep/ theoretical framework	Variabel	Metode (teknik analisis, alat ukur yang digunakan, dll)	Setting / konteks/ sample	Temuan	Keterbatasan & saran untuk penelitian selanjutnya
1	Komang Sundara, Hafsah, Muhama AhlunNasa	Pengaruh Negatif Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMKN 1 Narmada	Persoalan Motivasi bagi remaja maupun anak-anak adalah persoalan yang paling umum, pembangunan motivasi belajar menjadi suatu tantangan baru bagi remaja dan anak-anak selaku siswa-siswi sebagai peserta didik, salah satunya SMk narmada.	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh negatif game online terhadap motivasi belajar siswadi SMKN 1 Narmada Tahun Pelajaran	Motivasi belajar merupakan insting yang mendorong untuk beraktivitas lebih baik dan berprestasi terhadap belajar, berbuat, berperilaku dan Bertingkah	Variabel bebas: Bermain Games online Variabel terikat: Motivasi belajar	Teknik analisis data: -Uji prasyarat -Uji Hipotesis Alat ukur: -Kuesioner	Sampel: . Populasi pada penelitian ini adalah semua siswa kelas X di SMKN 1 Narmada yang bermain Game Online yaitu sejumlah 47 orang teknik sampling yang digunakan	Hasil analisis menunjukkan: Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh negatif game online terhadap motivasi belajar siswa di SMKN 1 Narmada tahun pembelajaran 2019/2020.	Keterbatasan: 1. Tidak menjelaskan dampak positif bermain game online, hanya menjelaskan dampak negative. 2. Dalam penelitian tidak menjelaskan secara rinci teori dari game online dan motivasi belajar. Dalam jurnal

				<p>sesama orang lain, benda atau alat komunikasi waktu dan keinginan untuk belajar. Hal tersebut menggambarkan bahwa kehadiran Game Online membawa dampak negatif yang dapat mempengaruhi motivasi belajar.</p>			<p>adalah Proportionate Random Sampling yaitu teknik penentuan sampel secara seimbang mengikuti besar kecilnya masing-masing sub populasi penelitian. Berkaitan dengan hal tersebut berdasarkan tabel penentuan jumlah sampel dari populasi tidak</p>	<p>Berdasarkan uji hipotesis menggunakan rumus Uji T dengan dibantu program IMB SPSS 25 diperoleh nilai hitung sebesar -5,485 yaitu lebih kecil dari nilai t tabel pada $N = 40$ pada $\alpha = 0,05$ uji satu pihak, $dk = n - 1 = 40 - 1 = 39$ yaitu sebesar -1,685, yang berarti H_0 tidak terdapat pengaruh negatif game online terhadap motivasi belajar siswa di SMKN 1 Narmada tahun pembelajaran 2019/2020 ditolak dan H_a yang</p>	<p>kesimpulan yang diberikan terlalu singkat dan sulit dimengerti.</p> <p>Saran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Harus membuat pedahuluan secara terperinci agar pembaca lebih mudah memahami fenomena atau permasalahan yang diteliti. 2. Sebaiknya dalam jurnal ini diterapkan atau dijelaskan lebih rinci metode penelitian yang digunakan untuk mencari data - data yang valid sehingga pembaca dapat mengetahui metode apa yang digunakan dan
--	--	--	--	---	--	--	---	--	--

									berbunyi terdapat pengaruh negatif game online terhadap motivasi belajar siswa di SMKN 1 Narmada tahun pembelajaran 2019/2020 diterima .	apakah datanya valid atau tidak. Sebaiknya menyertakan saran sesuai dengan penelitian yang dilakukan.
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---

2	<p>- Zulfikar Ali -Yari. Dwikurna - ningsih Setyorini</p>	<p>Pengaruh dari dampak games online terhadap motivasi belajar pada siswa kelas VIII SMP Kristen Salatiga Tahun ajaran 2018/2019</p>	<p>Permasalahan dalam motivasi belajar pada era digital ini sangat miris ada yang memanfaatkan dengan baik ada pula yang menggunakan tidak baik, termasuk kecanduan dalam bermain game online yang berkembang sangat pesat di masyarakat terutama di Indonesia. mereka yang</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pengaruh yang signifikan pengaruh dari dampak game online terhadap motivasi belajar pada siswa kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga.</p>	<p>Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Sardirman, 2010)</p>	<p>Variabel Bebas: Intensitas Bermain Permainan Game Online. Variabel Terikat: Motivasi belajar</p>	<p>Teknik analisis data: - Analisis deskriptif variable. Uji linearitas -Uji Asumsi -SPSS Versi 21.0 for windows Koefisien validitas item (Corrected Item- Total Correlation) Alat ukur : -Skala</p>	<p>Sampel: Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga yang berjumlah 76 (tujuh puluh enam) siswa.</p>	<p>Hasil analisis menunjukkan: Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terhadap siswa kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga Tahun Ajaran 2018/2019 maka dapat diambil simpulan : “Ada pengaruh yang signifikan dampak game online terhadap motivasi belajar siswa k SMP Kristen 2 Salatiga T/a/A 2018/2019”, yang ditunjukkan dengan t hitung sebesar (3,819) > t tabel</p>	<p>Keterbatasan: Dalam jurnal ini tidak begitu jelas dalam menunjukkan fenomena yang sedang terjadi. Seharusnya dalam jurnal ini membahas atau menyinggung dampak yang lebih spesifik mengenai apa saja yang bisa terjadi bagi. Saran untuk penelitian selanjutnya: 1. Harus dapat meneliti perilaku remaja yang intens bermain game online lebih luas dan lebih</p>
---	---	--	---	---	---	---	---	--	---	--

							Likert		(1,995), R = 0,406, koefisien determinasi R Square = 0,165 dan signifikansi $0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa hipotesis diterima. Implikasi: Hasil menunjukkan bahwa ada hubungan yang bermakna antara kecanduan game online dengan motivasi belajar siswa.	mendalam. 2. Sebaiknya populasi yang dipakai di tuliskan dalam penelitian ini.
--	--	--	--	--	--	--	--------	--	--	--

3	<ul style="list-style-type: none"> - Andi akbar - M. Ridwan Said Ahmad 	<p>Pengaruh game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Kelas X Sma Negeri 16 Makassar</p>	<p>Siswa kecanduan game online salah satunya tantangan. Dalam setiap game ada tantangan yang membuat pecandunya terus merasa tertantang, sehingga pada akhirnya orang kecanduan game online akan merasa ketergantungan terus menerus dan tidak bisa lepas dari game.</p>	<p>Adanya korelasi antara game online dengan motivasi belajar membuktikan bahwa memang benar motivasi belajar dipengai oleh game online</p>	<p>Menurut Laquey (1994:20). berpendapat bahwa “semua permainan mengharuskan ditempuhnya proses belajar yang sungguh - sungguh untuk mengenal tokoh dan keanehan permainannya”.Selain peraturannya Hampir semua permainan sangat menimbulkan kecanduan, beberapa pemainnya dapat</p>	<p>V.Bebas : <i>Game online</i></p> <p>V.terikat : Motivasi belajar</p>	<p>Teknik analisis : -Analisis regresi sederhana a- SPSS (Statistic aPackage for Service Solution) versi 21.0</p>	<p>Sampel : Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X IIS yakni X IIS 1, X IIS2, X IIS 3 dan X IIS 4 SMA Negeri 16 Makassar yang berjumlah 144 orang dengan penentuan sampel menggunakan tehnik simple random sampling yakni 25% dari jumlah populasi yaitu 36 orang.</p>	<p>Hipotesis mengenai Pengaruh game online terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas X SMA Negeri 16 Makassar menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan. Hasil pengujian hipotesis pada penelitian ini dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS dengan produc momen diperoleh thitung > ttabel yaitu 3.289 lebih besar dari 0,339 maka Ho ditolak dan H1</p>	<p>Keterbatasan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tida menjelaskan lebih rinci metode yang digunakan. Teori yang diberikan tidak menjelaskan mengenai motivasi belajar namun hanya menjelaskan mengenai intensitas bermain game online. 2. Pada studi yang dilakukan tidak menjelaskan dengan rinci fenomena yang sedang terjadi sehingga penelitian dilakukan <p>Saran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Harus mempertimbangkan
---	--	---	--	---	---	---	--	---	--	---

					<p>menghabiskan waktu berjam - jam, bahkan sehabian penuh untuk memainkannya dan ada orang yang menghabiskan seluruh waktu jaganya untuk melakukan permainan ini.</p>				<p>diterima, yang berarti bahwa terdapat pengaruh antara game online terhadap motivasi belajar siswa di kelas X SMA Negeri 16 Makassar. Sehingga hipotesis yang diajukan“ ada pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa “ dapat diterima. ini didasarkan pada hasil analisis koefisien korelasi diperoleh harga $r = 0,491$ yang jika diinterpretasikan sesuai pedoman yang diberikan oleh</p>	<p>n untuk memperluas ukuran sampel dan menyeimbangkan proporsi jenis kelamin di setiap kondisi untuk memberikan kesimpulan yang lebih kuat. 2. Sebaiknya dalam jurnal ini pembahasan teorinya lebih diperdalam agar si pembaca dapat memahami maksud dan tujuan dari jurnal tersebut. 3. Harus menyertakan saran kepada peneliti yang akan datang.</p>
--	--	--	--	--	---	--	--	--	--	---

									Sugiyono (2010:214).	
--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------------	--

4.	- Zhengchuan Xu - Ofir Ture Yufei Yuan	Game addiction among adolescents: motivation and prevention factors	This study proposed a somewhat holistic game addiction model to explore the impact of motivation/functional needs and prevention/harm reduction factors on adolescent online game addiction. This broad perspective is a key contribution because it can potentially explain more variance in the phenomenon of interest, compared with studies that focus only on one set of predictors (motivating or	In this study we rely on the functionalist perspective of human behavior and propose and test a balanced model of the antecedents of online game addiction among adolescents, which simultaneously focuses on motivating, and prevention	Yee (2006) suggested the Player Motivation Factors Model, which describes three groups of gameplaying functional needs (i.e., motivating factors) similar to the sense of achievement, social visibility, and immersion motivation described by Wan & Chiou (2006): need for achievement, need for socialization, and need for immersion. Each of these needs includes	Variabel bebas : Game online Variabel terikat : motivation and prevention	Teknik analisis : - Since our research model contains both reflective and formative components, PLS was chosen for data analysis. reliability -factor analysis tests. Alat ukur : - survei dan wawancara	Sampel : A total of 163 records were collected from adolescent online game players. They were recruited from a middle school ² in a large city in China. Their ages ranged from 13 to 15	Hasil menunjukkan : This study proposed, tested and validated a model that focuses on key factors that motivate and key factors that inhibit online game playing and addiction among adolescents. The findings point to key motivating functional needs, and suggest that various prevention/harm reduction strategies may counterbalance these motivations, and be	
----	--	---	---	--	--	--	--	---	---	--

			preventing.	n and harm reduction forces.	several subdimensio ns, or more specific needs. For example, the need for achievemen t can be expressed through a need to advance in a game.				efficacious in reducing online game playing and addiction. It hence implies that families, teachers, governments and regulators may help preventing and reducing the harm of game addiction through for example, education, cost increases, and providing access to alternative activitie.	
--	--	--	-------------	---------------------------------------	---	--	--	--	--	--

5.	Zaitun1 M, Sofian Hadi2 , Pinkan Harjudanti	The Impact of Online Learning on the Learning Motivation of Junior High School Students.	Based on the background of the problems described above, it can be concluded that online learning is a way for efforts to maintain learning continuity during the pandemic, but the learning scheme cannot be held for a long time because it can reduce learning motivation which in turn causes learning loss. The purpose of writing this article is to examine the impact of online learning on student motivation in junior high schools. results of	he purpose of writing this article is to examine the impact of online learning on student motivation in junior high schools.	The monotonous implementation of online learning, lack of direction and supervision, pressure for students to study from home, and low teacher innovation are the main causes of decreased learning motivation due to online learning	Variabel bebas : Online Learning Variabel terikat : Learning Motivation of Junior High School Students	This research uses the library research method, where the collection of information and data uses materials and materials in the library, namely, journals, news, and scientific articles related to the implementation	sampel ; 64 Junior High School Students.	If student motivation is allowed to decline during online learning, it can cause learning loss. The consequence of this is that knowledge and personality are not fully formed so that the character of junior high school students is stagnant even though they have continued their education to the next level.	
----	---	--	---	--	---	---	---	--	--	--

			the discussion are expected to be able to provide an overview and reference.				of online learning during the Covid-19 pandemic			
--	--	--	--	--	--	--	---	--	--	--

6	-Lina Dewi Anggra en - Hany Wihardja	Online Game, Addiction and Learning Achievement of Senior High School Students in Jakarta	The negative impact has continuously occurred in the community over the past 10 years. Supported by easy internet access on communication devices and computers, this will make it easier for users to search for entertainment features especially games.	This research aims to identify the relationship between online game problems and learning achievement in senior high school students in Jakarta	Online gaming addiction is often associated with playing more than 10 hours per day. At the addiction stage, the psychological effects that can occur are that a child becomes anxious irritable, emotional, and has difficulty concentrating	variabel bebas ; Online game variabel terikat : Learning Achievement	Teknik analisis data : The sampling method uses a technique of purposive sampling. Alat ukur :- SPSS - Kuesioner – Angket	Sampel : The number of respondents in this study was 95 senior high school students at x public school, Central of Jakarta.	Hasil menunjukkan : The result of the relationship analysis showed that statistical test obtained pvalue = 0,242 (α 0,05) hence can be concluded there is no relationship of a problem of online game with student learning achievement in high school student in Public	Keterbatasan : The theoretical explanation from the journal is incomplete.
---	--------------------------------------	---	--	---	---	---	---	---	--	--

2.4 Kerangka konseptual

Penelitian Supendi (2012) juga mengatakan bahwa salah satu penyebab anak sering bermain *game online*, yaitu karena keinginan yang kuat dari diri anak untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, rasa bosan yang dirasakan anak ketika berada di rumah atau di sekolah, ketidak mampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas lainnya, dan kurangnya self control dalam diri anak. Adapun dampak ditimbulkan anak yang intens bermain *games online*.

Adapun dampak ditimbulkan anak yang intens bermain *games online* diantaranya ialah 1). Membuat kecanduan berlebihan dan lupa dalam segala hal, 2) Sulit untuk tidur, 3) meningkatkan halusinasi, 4) Berkurangnya sosialisasi, 5) menurunnya motivasi belajar, 6) merusak matadan syaraf, 7) dan menurunkan kebugaran tubuh.

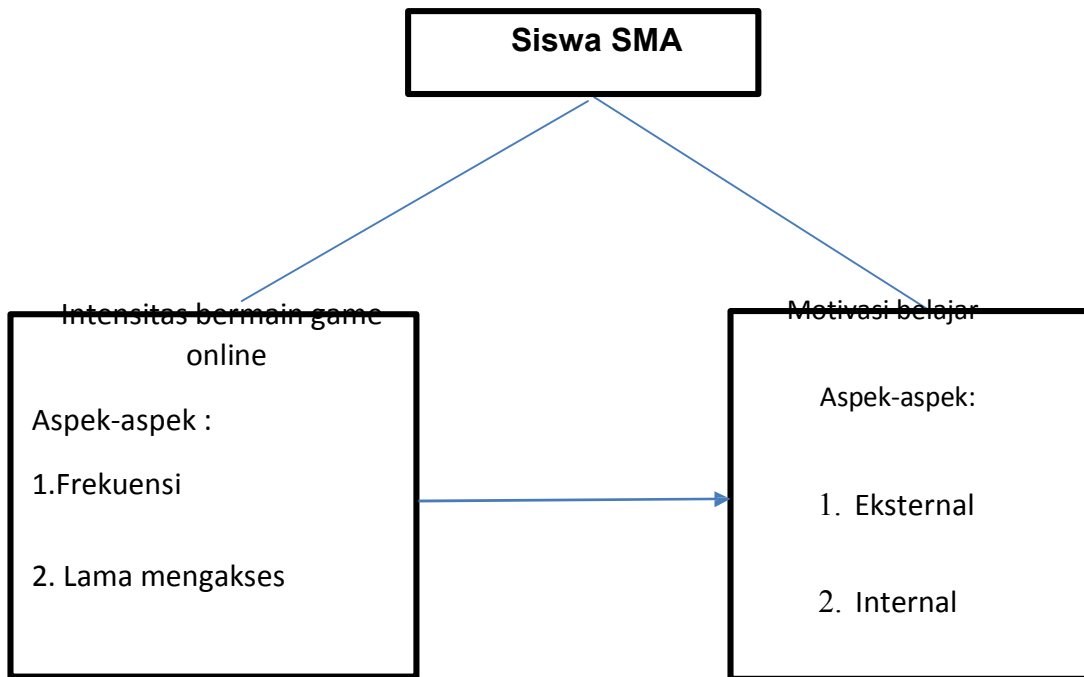
Santrock (2007) mendefinisikan motivasi sebagai proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang memiliki motivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah, dan bertahanlama. Dalam kegiatan belajar, maka motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Sejalan dengan pernyataan Santrock di atas, Brophy (2004) menyatakan bahwa motivasi belajar lebih mengutamakan respon kognitif, yaitu kecenderungan siswa untuk mencapai aktivitas akademis yang bermakna dan bermanfaat serta mencoba untuk mendapatkan keuntungan dari aktivitas tersebut. Siswa yang

memiliki motivasi belajar akan memperhatikan pelajaran yang disampaikan, membaca materi sehingga bisa memahaminya, dan menggunakan strategi-strategi belajar tertentu yang mendukung. Selain itu, siswa juga memiliki keterlibatan yang intens dalam aktivitas belajar tersebut, rasa ingin tahu yang tinggi, mencari bahan-bahan yang berkaitan untuk memahami suatu topik, dan menyelesaikan tugas yang diberikan.

Menurut Angela (2001) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa. Dari hasil penelitian motivasi belajar dipengaruhi 2 jenis yaitu motivasi intrinsik yang dimana seorang siswa akan terus memfokuskan dirinya untuk selalu belajar dan itu merupakan keinginan dalam dirinya, sedangkan motivasi belajar ekstrinsik adalah dorongan dalam luar seseorang dimana disini seseorang tidak terlalu mementingkan belajar dan bahkan seseorang tersebut akan lebih mementingkan hal lain untuk difokuskan salah satunya adalah game online, dimana ketika bermain game online seseorang secara tidak langsung akan mempengaruhi motivasi belajarnya yang dikarenakan waktu dan tenaga yang dipergunakan akan banyak dihabiskan untuk bermain daripada belajar.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *intensitas bermain game online* memiliki pengaruh terhadap *motivasi belajar*. Hal ini berarti semakin tinggi *intensitas game online* maka semakin rendah *motivasi belajar* pada siswa SMA Negeri 1 Sunggal. Untuk mendapatkan gambaran mengenai kerangka konseptual sebagai berikut.



2.5 Hipotesis

Hipotesis pada penelitian ini adalah:

Ha: Ada pengaruh intensitas bermain game online terhadap motivasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Sunggal

Ho: Tidak ada pengaruh intensitas bermain game online terhadap motivasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Sunggal.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Identifikasi Variabel Penelitian

Pembahasan pada bagian metode penelitian ini akan diuraikan mengenai identifikasi variabel penelitian, definisi operasional variabel penelitian, populasi, dan teknik pengumpulan sampel. Variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Arikunto, 2010). Variabel juga dapat didefinisikan sebagai konsep mengenai atribut atau sifat yang terdapat pada subjek penelitian yang dapat bervariasi secara kuantitatif atau secara kualitatif (Azwar, 2011). Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Variabel Bebas (X): *Intensitas bermain games online*

Variabel Terikat (Y): *Motivasi belajar*

3.2 Defenisi operasional

Definisi operasional penelitian merupakan batasan dari variabel- variabel yang secara kongkrit berhubungan dengan realitas dan merupakan manifestasi dari hal-hal yang akan diamati dalam penelitian.

3.2.1 Intensitas bermain *game online*

Intensitas bermain games online adalah suatu kedalaman, kekuatan sikap terhadap sesuatu atau keadaan tertentu yang dilakukan dengan banyaknya waktu atau tingkat keseringan seseorang dalam melakukan suatu kegiatan tertentu. Intensitas games online dapat diukur dengan aspek-aspek frekuensi dan lama

mengakses. Horigan (2002).

3.2.2 Motivasi belajar

Motivasi belajar merupakan suatu daya penggerak atau pendorong yang berasal dari dalam maupun dari luar individu, yang mampu menimbulkan semangat serta memberikan arah pada kegiatan belajar sehinggatujuan yang dikehendaki oleh individu tersebut dapat tercapai. Dalam penelitian ini motivasi belajar akan diukur dengan aspek-aspek intrinsik dan ekstrinsik. Santrock (2007).

3.3 Subjek penelitian

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa siswi SMA N 1 Sungal

3.4 Populasi dan sampel

3.4.1 Populasi

Bungin (2005), mengatakan bahwa populasi merupakan keseluruhan dari objek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup, dan sebagainya. Dari populasi ini maka diambil contoh atau sampel yang diharapkan dapat mewakili populasi. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi objek penelitian adalah siswa- siswi SMA Negeri 1 Sunggal yang berjumlah 1190 peserta didik yang dimulaidari kelas X-XII SMA.

3.4.2 Sampel

Menurut Arikunto (2006) sampel adalah Sebagian atau populasiyang diteliti. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan teknik *random sampling*. Menurut Sugiyono (2010) teknik random sampling adalah jenis pengambilan sampel propabilitas di mana setiap orang di seluruh populasi target memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih. Kriteria yang dipakai ialah siswa-

siswi SMA N 1 Sunggal. Dalam penelitian ini, jumlah sampel yaitu sebanyak 270 siswa. Teknik pengambilan data menggunakan tabel Isaac, dengan jumlah N = 1190 dan taraf kesalahan 5%.

TABEL PENENTUAN JUMLAH SAMPEL ISAAC DAN MICHAEL DARI POPULASI TERTENTU DENGAN TARAF KESALAHAN 1%, 5%, DAN 10%

N	s			N	s			N	s		
	1%	5%	10%		1%	5%	10%		1%	5%	10%
10	10	10	10	280	197	133	139	2800	337	310	247
15	15	14	14	290	202	138	140	3000	343	312	248
20	19	19	19	300	207	141	143	3500	358	317	251
25	24	23	23	320	216	147	147	4000	369	320	254
30	29	28	27	340	225	152	151	4500	378	323	255
35	33	32	31	360	234	157	155	5000	386	326	257
40	38	36	35	380	242	162	158	6000	398	329	259
45	42	40	39	400	250	166	162	7000	406	332	261
50	47	44	42	420	257	171	165	8000	413	334	263
55	51	48	46	440	265	175	168	9000	418	335	263
60	55	51	49	460	272	178	171	10000	422	336	263
65	59	55	53	480	279	182	173	15000	429	340	266
70	63	58	56	500	285	185	176	20000	432	342	267
75	67	62	59	520	291	188	178	30000	439	344	268
80	71	65	62	540	297	191	181	40000	443	345	269
85	75	68	65	550	302	192	181	50000	446	346	269
90	79	72	68	560	307	193	182	75000	448	347	270
95	83	75	71	570	312	194	182	100000	449	347	270
100	87	78	73	600	321	197	185	150000	451	347	270
110	94	84	78	650	332	202	187	200000	451	347	270
120	102	89	83	700	342	206	189	250000	452	348	270
130	109	95	88	750	351	210	191	300000	452	348	270
140	116	100	92	800	359	213	193	350000	452	348	270
150	122	105	97	850	367	216	194	400000	452	348	270
160	129	110	101	900	375	219	195	450000	452	348	270
170	135	114	105	950	382	221	196	500000	452	348	270
180	142	119	108	1000	389	223	197	550000	452	348	270
190	148	123	112	1050	395	224	197	600000	452	348	270
200	154	127	115	1100	401	225	198	650000	452	348	270
210	160	131	118	1150	407	226	198	700000	452	348	270
220	165	135	122	1200	412	227	198	750000	452	348	270
230	171	139	125	1250	417	228	198	800000	452	348	270
240	176	142	127	1300	422	228	198	850000	452	348	270
250	182	146	130	1350	427	229	198	900000	452	348	270
260	187	149	133	1400	431	229	198	950000	452	348	270
270	192	152	135	1450	435	229	198	1000000	452	348	270

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan skala psikologi, dimana responden diminta untuk memilih salah satu jawaban sesuai dengan karakteristik dirinya dengan cara memberi tanda silang (x). Skala psikologi adalah suatu prosedur pengambilan data yang mengungkapkan konstruk atau konsep psikologi yang menggambarkan aspek kepribadian individu (Azwar, 2011). Skala psikologi yang digunakan adalah skala *motivasi belajar* dan skala *intensitas bermain game online*.

Skala Likert dalam pengukuran kemandirian belajar memiliki 4 kategori pemilihan jawaban yang dipisahkan menjadi pernyataan *favorable* dan

unfavorable, yaitu Sangat setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Distribusi skor jawaban responden dapat diuraikan sebagai berikut :

Tabel 3.1 Kriteria penilaian skala likert “motivasi belajar”

Pilihan Jawaban	Bentuk Pernyataan	
	Favorable	Unfavorable
Sangat Setuju	1	4
Setuju	2	3
Tidak Setuju	3	2
Sangat Tidak Setuju	4	1

**Tabel 3.2 Kriteria penilaian skala likert “intensitas bermain
game online”**

Pilihan Jawaban	Bentuk Pernyataan	
	Favorable	Unfavorable
Sangat Setuju	1	4
Setuju	2	3
Tidak Setuju	3	2
Sangat Tidak Setuju	4	1

3.6 Pelaksanaan penelitian

Prosedur pelaksanaan penelitian ini terdiri dari dua tahap yaitu tahap persiapan dan pelaksanaan.

3.6.1 Persiapan Penelitian

Penelitian ini merupakan suatu cara untuk memperoleh, mengembangkan dan menguji kebenaran suatu ilmu pengetahuan. Untuk mendapatkan data yang akurat peneliti membutuhkan suatu ilmu pengetahuan. Untuk mendapatkan data yang akurat peneliti membutuhkan instrumen yang tepat sehingga peneliti harus merencanakan dan menyiapkan langkah yang tepat dalam penyusunan instrumen penelitian yang akan dipergunakan dalam penelitian.

3.6.2 Pembuatan Alat Ukur

Penelitian ini menggunakan alat ukur berbentuk skala yang disusun oleh peneliti dengan bantuan dan arahan dari dosen pembimbing. Skala intensitas bermain *game online* disusun berdasarkan aspek intensitas bermain *game online* Horigan (2002), memiliki dua aspek yaitu : aspek *frekuensi*, dan aspek lama waktu. Penyusunan skala ini dilakukan dengan membuat *blueprint* dan kemudian dioperasionalkan dalam bentuk item- item pernyataan. Skala intensitas bermain *game online* sendiri terdiri atas 26 item. Item-item pernyataan tersebut kemudian disusun menjadi instrumen uji coba. Sebaran uji coba skala intensitas bermain *game online* tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini. yaitu :

Tabel.3.3 Blueprint Uji Coba Skala intensitas bermain game online sebelum uji coba

No	Aspek		Indikator perilaku	Item		Jumlah
				Favorable	Unfavorabel	
1.	intensitas	frekuensi	Menghabiskan waktu bermain game online daripada beraktivitas diluar	1,2,3,4	17,18	6
			Mendahulukan game online daripada aktivitas lain	5,6,7,8	19,20	6
2.	lama mengakses	lama waktu	lamanya waktu yang dihabiskan dalam bermain game online dalam sehari	9,10,11,12	21,22,23,24	8
		lupa waktu		14,15,16	25,26	6
Jumlah				15	11	26

Demikian juga dengan skala *motivasi belajar* ini didasarkan pada aspek-aspek *motivasi belajar* menurut Santrock (2007), yang menyebutkan 2 aspek yaitu: aspek instrinski dan aspek ekstrinsik *t* yang terdiri dari 38 item. Item-item pernyataan tersebut kemudian disusun menjadi instrumen uji coba. Sebaran uji coba skala *motivasi belajar* tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel. 3.4 Blueprint Uji Coba Skala sebelum uji coba *motivasi belajar*

No	Aspek		Indikator perilaku	Item		Jumlah
				Favorabl E	Unfavorabe L	
1.	Motiva si Intrinsi k	Determinasi diri pilihan dan pilihan personal (minat)	Melakukan sesuatu karena keinginan.	1,2,3,4,5,7 ,8,9	21,22,23,24 ,25,26,27	15
		Pengalaman Optimal	Mampu menguasai dan berkonsentras i penuh dalam beraktivitas	10,11,12	28,29,30,31	7

2.	Motivasi ekstrinsik	Imbalan	Proses belajar	13,14,15,16,17	32,33,34,35	6
		Hukuman	Adanya sangsi	18,19,20	36,37,38	6
	Jumlah			19	18	38

3.6.3 Uji Coba Alat Ukur

Setelah alat ukur disusun, maka tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba alat ukur. Uji coba alat ukur ini dilakukan untuk menguji apakah validitas dan reabilitas alat ukur yang dilakukan dalam penelitian nantinya. Peneliti melakukan uji coba alat ukur pada 1 Agustus 2022 pada siswa SMA Negeri 1 Sunggal, sebanyak 60 orang. Penelitian ini diteliti dengan memberikan skala secara *online* dalam bentuk *google form* kepada subjek. Setelah peneliti melakukan uji coba alat ukur, hasil uji coba tersebut dianalisis untuk dapat mengetahui validitas dan reabilitasnya melalui SPSS 17.0 for windows. Berdasarkan estimasi uji daya beda item diperoleh nilai korelasi item-item *intensitas bermain game online* yang dimulai dari angka 0,954 sampai 0,960 sehingga ditemukan 3 item yang gugur sedangkan 23 item sah. Estimasi beda item yang diperoleh nilai

korelasi item-item *motivasi belajar* yang mulai dari angka 0,933 sampai 0,942 sehingga ditemukan 9 item yang gugur atau tidak dapat digunakan sedangkan yang sah 32 item. Setelah diketahui item-item yang gugur, maka kemudian peneliti menyusun item-item yang menjadi alat ukur yang disajikan dalam skala penelitian yang dimana terdiri dari 23 item skala *intensitas bermain game online* dan 32 item skala *motivasi belajar*.

3.6.4 Revisi Alat Ukur

Skala psikologi yang telah terkumpul kemudian diperiksa peneliti dari 64 subjek uji coba seluruhnya memenuhi persyaratan dan seluruh skala Psikologi terisi lengkap. Peneliti melakukan skoring tiap skala psikologi yang telah terisi kemudian membuat tabulasi untuk dihitung secara statistik untuk mengetahui validitas tiap aitem dan reabilitas skala yang dibuat berikut, adalah tabel distribusi item-item skala penelitian setelah uji coba.

**Tabel 3.5 Daftar Sebaran Item-Item Penelitian Skala
Intensitas Bermain Game Online Setelah Uji Coba**

No	Aspek		Indikator perilaku	Item		Jumlah
				Favorabl E	Unfavorabe L	
1.	intensitas	frekuensi	Menghabis kan waktu bermain game online daripada beraktivita s diluar	1,2,3,4	17,18	6

			mendahulukan game online daripada aktivitas lain	5,6,7,8	19,20	6
2.	Lama Mengakses	Lama Waktu	Lamanya waktu yang dihabiskan dalam bermain game online dalam sehari	9,10,11,12	21,22,23,24	8
		Lupa waktu		14,15,16	25,26	6
Jumlah				15	11	26

**Tabel 3.6 Daftar Sebaran Item-item Penelitian Skala
motivasi belajar**

Setelah Uji Coba

No	Aspek		Indikator perilaku	Item		Jumlah
				Favorabl E	Unfavorabe L	
1.	Motivasi Intrinsik	Determinasi diri pilihan dan pilihan personal (minat)	Melakukan sesuatu karena keinginan.	1,2,3,4,5,7,8,9	21,22,23,24,25,26,27	15
		Pengalaman Optimal	Mampu menguasai dan berkonsentrasi penuh dalam beraktivitas	10,11,12	28,29,30,31	7
2.	Motivasi ekstrinsik	Imbalan	Proses belajar	13,14,15,16,17	32,33,34,35	6
		Hukuman	Adanya sangsi	18,19,20	36,37,38	6
Jumlah				19	18	38

3.7 Analisis Data

Data penelitian ini diolah dan dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan *statistic inferensial*. Analisis deskriptif dilakukan dengan mendeskripsikan data yang telah terkumpul tanpa membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum sedangkan analisis inferensial dilakukan dengan menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji *regresionn* sederhana. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yakni uji normalitas dan uji linearitas dan dilanjutkan dengan uji hipotesis data.

3.7.1 Uji Asumsi

Uji asumsi yang digunakan dalam penelitian ialah:

1. Uji Normalitas yaitu untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi berdasarkan prinsip kurva normal. Uji normalitas untuk data kedua variabel diperoleh dari nilai Kolmogorov- Smirnov Z (K-S Z), apabila nilainya lebih besar dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa distribusi data normal. Untuk melakukan uji ini, peneliti juga menggunakan program SPSS *for windows* 21.0
2. Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah data intensitas bermain *game online* memiliki pengaruh yang linear dengan data motivasi belajar. Uji linearitas dilakukan dengan menggunakan *test for linearity* dengan nilai $\text{sig} > 0.05$, maka dapat dikatakan linear. Uji linearitas dilakukan dengan bantuan SPSS *for windows* 21.0

3.7.2 Uji Hipotesa

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan metode regresi linear sederhana yang bertujuan untuk melihat pengaruh variabel bebas terhadap variabel tergantung pada penelitian ini dengan menggunakan bantuandari *software* SPSS versi 21.0 *for windows*. Taraf signifikansi yang digunakan sebesar 5 % (0,05). Hasil uji validitas signifikan, Jika sig >0,05 maka Ho diterima dan jika sig <0.05 maka Ho ditolak.