

Hubungan Antara intensitas bermain game online terhadap motivasi belajar

by Rafi Ganteng

Submission date: 07-Aug-2025 10:52AM (UTC+0700)

Submission ID: 2726326365

File name: Rafi_Turnitin_yudisium.pdf (570.5K)

Word count: 7958

Character count: 49724

1
HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SMP KRISTEN YBPK

TAMBAKASRI

4
SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi

Program Studi Psikologi (S-1) Fakultas Ekonomi Dan Sosial

Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta



Disusun Oleh :

Rafi Rezalho
212303090

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA

2025

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Siswa merupakan unsur krusial yang terdapat pada inti kegiatan proses pembelajaran. Mereka adalah individu yang memiliki aspirasi, menetapkan tujuan, dan berkeinginan kuat untuk mencapai potensi terbaiknya (Tarigan, 2022). Proses pembelajaran ini, merupakan perjalanan antara siswa dengan lingkungannya untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, dengan keberhasilan siswa tersebut dipengaruhi dari cara dirinya mengikuti pembelajaran (Winata, 2017). Pengaruh proses pembelajaran ini dapat dilihat dari terdapatnya 400 siswa SMP di buleling belum dapat membaca, hal ini disebabkan dari permasalahan yang terjadi akibat dari proses pembelajaran yang terjadi semestak terdapat regulasi tidak diperbolehkannya tinggal kelas (Mashabi & Ayunda, 2025). Selain itu juga terdapat 15 siswa SMK 4 Saronangan yang tidak bersekolah atau bolos dengan bersantai di warung kopi karena telat mengikuti pelajaran di sekolah (Sulistiyawati, 2023).

Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah bagian dari pendidikan dasar formal yang berfungsi mempersiapkan siswa untuk dapat lanjut menuju jenjang pendidikan menengah atas atau kejuruan (Munniqin, Wagimin, & Tadji, 2017). Seperti halnya SMP Kristen YBPK Tambakasri, sekolah yang terletak di dusun Tambakasri Wetan RT. 23/03, Sidasri, Kec. Sumbermanjing Wetan, Kab. Malang, Jawa Timur yang kondisi sekolah terletak di ujung selatan. Tetapi

kondisi siswa disini mengalami hal berbeda dari penjelasan sebelumnya dengan kurangnya siswa yang menempuh Pendidikan lebih lanjut sebab tidak ada rasi keinginan dalam dirinya.

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti di 20 November 2024 ke beberapa guru sekolah SMP Kristen YBPK Tambakasi mengatakan siswa yang mengikuti proses pembelajaran kurang memiliki keinginan dalam belajar sebab kondisi lingkungan yang terletak jauh di ujung selatan menghambat akses untuk keluar desa. Alat pembelajaran yang terbatas dengan seperti kurang tersedia komputer untuk belajar disekolah, media untuk belajar terbatas sebab tidak perpustakaan sekolah, dan lingkungan pertemanan yang mengajarkan lebih baik bekerja serta bermain membuatnya kurang keinginannya untuknya belajar dengan tujuan menempuh pendidikan lebih lanjut. Di Samping itu, hasil wawancara yang dilaksanakan oleh peneliti pada 22 November 2024 dengan 9 siswa seperti apa yang telah dikatakan oleh guru sebelumnya dengan tambahan bahwa siswa memiliki keinginan untuk berhenti sekolah dengan lebih memilih bekerja setelah lulus dari pada melanjutkan pendidikan dengan alasan bahwa dengan pendidikan tidak dapat menghasilkan apapun. Serta hasil obeservasi yang dilakukan di 22 November 2024 peneliti melihat bahwa dapat dilihat juga saat proses pembelajaran terjadi siswa kurang memperhatikan dan kurang memperdulikan kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.

Menurut Syah, Bantam, dan Jayanti (2017) siswa yang memiliki orientasi belajar tertentu secara otomatis akan membentek sasaran

pembelajaran yang lebih fokus, yang kemudian memperbesar kemauan mereka untuk menyelesaikan setiap kegiatan. Kemauan tersebut memudahkan untuk mengatasi kebosanan dan kelelahan saat belajar. Selain itu, individu akan lebih mampu mencapai tujuan, lebih bisa beradaptasi, lebih mampu memenuhi kebutuhan psikologisnya, lebih optimis, memiliki sistem dukungan yang lebih baik, efektif ketika berinteraksi dengan orang lain dan lebih mampu mencapai tujuan (Ristianas & Bartram, 2025).

Dorongan psikologis yang secara sadar muncul dari dalam diri seseorang untuk mengambil tindakan guna memenuhi keinginan tertentu disebut sebagai motivasi (Priharanta, 2015). Motivasi belajar di sisi lain, adalah dorongan individu untuk meraih keberhasilan, yang melibatkan penegakan standar akademis, pengelolaan lingkungan sosial dan fisik, pengetahuan tentang cara memanipulasi dan mengatasi rintangan, dan upaya untuk melampaui orang lain dengan melakukan hal yang lebih baik daripada yang telah mereka lakukan di masa lalu (Hanafi, 2016).

Dampak dari siswa yang mempunyai motivasi akan menunjukkan ketertarikan untuk ikut terlibat di berbagai kegiatan pembelajaran, merasakan pencapaian pribadi, berupaya keras untuk meraih keberhasilan, serta memiliki strategi kognitif dan afektif dalam menuntaskan tugas (Jainiyah et al., 2023). Menurut Sadirman (Mujianto, 2019) siswa yang motivasi belajarnya tinggi mempunyai ciri-ciri seperti tidak mudah menyerah, menampilkan minat terhadap masalah, giat menghadapi tugas, cepat bosan dengan tugas yang

berulang, lebih nyaman bekerja sendiri, tidak mudah melepaskan keyakinannya, siswa memecahkan soal-soal masalah dan dapat mempertahankan pendapatnya. Lain halnya dengan siswa yang kurang mempunyai motivasi belajar akan mengalami beberapa hal seperti penurunan prestasi, kurangnya keterlibatan dalam kegiatan belajar, sulit mengembangkan keterampilan, mempengaruhi buruknya mental siswa, sulit mencapai tujuan, kurang mandiri dalam belajar, dan tidak mempunyai ambisi (Arifandi, 2024). Siswa yang motivasi belajarnya kurang dapat disebabkan dari kurangnya minat siswa, sikap belajarnya, kondisi diri, lingkungan (sosial dan keluarga), media pembelajaran, dan sarana yang kurang sehingga upaya yang dilakukan siswa dalam proses belajar rendah (Hidayati, et al., 2022).

Rahmawati (2016) dalam penelitiannya menyatakan motivasi belajar dapat muncul dari dua faktor yang mempengaruhi yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Pertama faktor internal terdapat 2 komponen yaitu faktor fisik (gizi, kesehatan, dan panca indera) dan faktor psikologis (kondisi rohani siswa). Selain itu faktor eksternal juga memiliki dua komponen yaitu faktor sosial (orang tua, tetangga, teman sebaya, instruktur, konselor, dan lainnya) dan faktor non sosial (tempat, waktu, sarana belajar, dan kualitas udara). Salah satu faktor non-sosial yang dapat mempengaruhi siswa ialah bermain *game online* yang memberikan efek negatif padanya seperti menurunnya Kesehatan, terganggunya psikis, penurunan prestasi belajar siswa, pemborosan, dan sulit bersosialisasi dengan sekitarnya (Kosasih et., al., 2022).

Game online yaitu permainan yang dimainkan dengan *game portable* atau *computer* yang memerlukan akses internet untuk dapat memainkannya (Sardiman, 2015). *Game online* sendiri terdapat level tingkatan pada pola permainannya, tahap penguasaan bermain dimulai dari level satu. Berikutnya level dapat meningkat berbarengan dengan meningkatnya *Skill* (tingkat kemampuan), sehingga pemain dari masing-masing *game online* mempunyai *character* (karakter) yang perlu dikembangkan untuk dapat berpengaruh di dunia *game online* (Nugroho, 2020). Sehingga pemain didorong untuk meningkatkan frekuensi bermain guna mencapai penguasaan yang lebih baik, mengingat tingkat kesulitan kompetisi dalam *game* menuntut baik keahlian individu maupun sinergi tim.

Intensitas merujuk pada kualitas kuantitatif yang berasal dari persepsi indrawi terhadap stimulus. Ia merefleksikan kekuatan perilaku, kedalaman pengalaman, dan dukungan terhadap suatu pandangan atau posisi (Nugroho, 2020). Sementara itu, intensitas bermain *game online* adalah ukuran seberapa sering dan berapa lama seseorang menghabiskan waktu untuk bermain *game* yang tersedia melalui internet dan dapat dimainkan oleh banyak orang (La Febrina, 2014). Tingginya intensitas bermain *game online* mendorong orang menjadi kecanduan yang mempengaruhi pada berbagai perilaku mereka (Sihakho, Sarwa, & Munia, 2020). Dampak dari intensitas bermain *game online* bisa terlihat dari menurunnya motivasi belajar siswa. Hal ini terjadi karena fokus dan tenaga mereka lebih banyak tersita untuk bermain daripada

belajar, yang pada akhirnya memicu sikap malas belajar, penolakan terhadap tugas sekolah, dan preferensi untuk bermain game selama jam pelajaran (Saputra, et al, 2024). Selain itu, Siswa yang sering bermain *game online* umumnya menghadapi masalah motivasi belajar, seperti kemalasan belajar, kurang persiapan mengikuti pelajaran, dan kurang fokus saat guru menjelaskan. Ini terlihat dari banyaknya siswa dengan nilai pelajaran di bawah standar, yang kemungkinan besar disebabkan oleh pengaruh *game online* yang populer dan sering dimainkan oleh hampir semua anak (Ali & Dwikumangsih, 2019).

Penelitian dari Aryan (2017) Remaja yang sering bermain *game* menghabiskan banyak waktu untuk bermain, yang mencegah mereka terlibat dalam aktivitas lain dan menghambat kemampuan mereka untuk mempelajari hal-hal baru dan mengasah keterampilan sosial mereka. Kemampuan ini mencakup kapasitas untuk komunikasi yang baik, kesadaran diri dan pemahaman terhadap orang lain, peran gender, moralitas lingkungan, pengaturan emosi, dan penyesuaian perilaku dalam menanggapi tuntutan sosial yang sesuai dengan usia. Hasil penelitian dari Putri dan Prasetyaningrum (2018) menunjukkan peningkatan intensitas bermain *game online* pada individu mengindikasikan bahwa ketergantungan mereka terhadap *game* semakin tinggi. Ini berkaitan dengan menurunnya kontrol diri, di mana individu kesulitan mengendalikan, mengurangi, atau menghentikan permainan, serta mengabaikan kewajiban. Akibatnya, interaksi sosial mereka berkurang, dan motivasi belajar menurun, yang berimbas pada prestasi akademik.

Penjabaran di atas merupakan alasan tertariknya peneliti untuk melakukan penelitian dan mengkaji mengenai permasalahan serta fenomena tersebut. Selain itu penelitian tentang kecanduan *game online* lebih banyak diteliti tetapi intensitas bermain *game online* masih sedikit diteliti terutama terhadap motivasi belajar. Sehingga peneliti menuangkan rencana penelitian dengan judul "Hubungan antara intensitas bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa SMP Kristen YBPK Tambakasri"

B. Tujuan penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai ialah untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa SMP Kristen YBPK Tambakasri. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan menguji secara empiris bagaimana kedua variabel tersebut saling berkaitan.

C. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dilakukan dengan harapan bisa menciptakan dampak positif untuk perkembangan psikologi, terutama psikologi pendidikan. Terutama mengenai hubungan antara intensitas bermain *game online* terhadap motivasi belajar SMP Kristen YBPK Tambakasri, selain itu diharapkan bisa menjadi bahan acuan untuk mengeksplorasi topik yang serupa dengan variabel yang sama.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, dari penelitian bisa jadi acuan untuk mengatur intensitas bermain game online untuk mendorong motivasi belajar dalam dirinya.
- b. Bagi sekolah, diharapkan dapat menjadi sebagai masukan untuk upaya mengatasi game online yang menurunkan motivasi belajarnya di sekolah.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, bisa menjadi bahan pertimbangan dan referensi terhadap penelitian yang relevan.

D. Keaslian Penelitian

Penelitian ini mengambil variabel bebas intensitas bermain game online dan variabel tergantungan motivasi belajar. Terdapat beberapa penelitian sebelumnya menggunakan variabel yang mirip, tetapi penelitian ini mempunyai perbedaan dengan penelitian lainnya dilihat dari subjek penelitian. Beberapa contoh penelitian yang dimaksud, yaitu penelitian (Amalia, 2022) mengenai intensitas bermain game online terhadap motivasi belajar siswa SD kelas V dengan subjek Kelas V SD Muhammadiyah 12 Setiabudi Pamulang, teori motivasi belajar dari Uno (2017), untuk penelitiannya kuantitatif dengan desain korelasi. Pengambilan sampel menggunakan teknik *quota sampling* dengan sampel berjumlah 60 siswa.

Selanjutnya penelitian dari Marlanti (2015) tentang kecanduan bermain game online terhadap pola tidur serta motivasi belajar pada anak usia 10-12

tabun di SD Matwangia 2. Sampel penelitiannya berjumlah 76 siswa dengan teknik *total sampling* dan menggunakan teori motivasi belajar Santrock (2007). Selanjutnya menggunakan *Fisher's Exact Test* untuk Metode analisis data yang digunakan.

Penelitiannya dari Aryani (2017) mengenai *Intensitas bermain game online* terhadap *kemandirian belajar* untuk siswa kelas VIII SMP dengan subjek 78 siswa. Berikutnya untuk teknik *total sampling* merupakan teknik yang digunakan, dengan skala *Intensitas bermain game online* yang disusun dari teori Cowie (1994). Selain itu teknik analisis menggunakan *Kendall's tau_b* dengan mendapatkan hasil *intensitas bermain game siswa* yang tinggi menjadikan *kemandirian belajar siswa* menjadi rendah dan begitupun sebaliknya.

Theresia, Setiawati, dan Sudiadnyani (2019) penelitiannya tentang *kecanduan bermain game online* terhadap *motivasi belajar siswa SMP Kota Bandar Lampung* di tahun 2019. Jenis penelitian menggunakan *cross sectional* sebagai analitik pendekatan. Pengambilan sampel dengan *random sampling* disertai pengambilan data secara kuisioner selain itu menggunakan *analisis bivariat uji Rank Spearman's rho* dengan 546 responden. Hasil penelitian melibatkan hubungan tidak searah yang sangat kuat antara *kecanduan bermain game online* terhadap *motivasi belajar*.

Lerianza, Utami, Supriyati, dan Farich (2020) penelitiannya tentang *intensitas bermain game online dan motivasi belajar dengan prestasi belajar*. Penelitian dengan pendekatan analitik *observasional desain cross sectional*.

Selanjutnya *purposive sampling* merupakan metode untuk pengambilan sampel yang mendapatkan sampel 118 orang. Analisis data dengan uji korelasi *spearman's* dengan hasil mendapatkan bahwa adanya hubungan intensitas bermain *game online* dan motivasi belajar dengan prestasi belajar.

Berdasarkan dari hasil penelitian terdahulu, kesimpulannya Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya dan didasarkan pada gagasan peneliti sendiri dirinjau dari subjek penelitian. Berikut ini adalah penjelasan tentang keaslian penelitian tersebut.

1. Keaslian Topik

Penelitian ini memiliki topik yang berbeda terhadap penelitian sebelumnya, dimana topik dari penelitian ini adalah "hubungan antara intensitas bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa SMP Kristen YBPK Tumbakasi". Dimana penelitian ini intensitas bermain *game online* sebagai variabel yang mempengaruhi, sedangkan seperti Theresia, Setiawati, dan Sudiadnyani (2019) yang menggunakan variabel bebas kecanduan *game online*, Aryan (2017) dengan penelitiannya menggunakan variabel tergantung kemandirian belajar sedangkan penelitian ini menggunakan motivasi belajar.

2. Keaslian Subjek

Penelitian sebelumnya seperti penelitian dari Amalia (2022), subjek yang digunakan Kelas V SD Muhammadiyah 12 Setiabudi Pamulang dan

pada penelitian Leriaza, Utami, Supriyati, dan Farich (2020) dengan subjek mahasiswa fakultas kedokteran Universitas Mahadhyati angkatan 2018. Sedangkan peneliti menggunakan subjek siswa SMP Kristen YBPK TambakAri sehingga terdapat perbedaan dalam subjek yang digunakan.

3. Keaslian Teori

Teori penelitian ini menggunakan teori berbeda dengan teori yang sebelumnya seperti pada penelitian Marlanti (2015) teori yang digunakan dalam variabel motivasi belajar adalah Santrock (2007) dan variabel intensitas bebas bermain game *online* oleh Aeyani (2017) menggunakan teori dari Cowie (1994). Dapat terlihat bahwa terdapat perbedaan dari penelitian ini dari teori yang digunakan.

4. Keaslian Alat Ukur

Penelitian ini dengan skala ¹intensitas bermain game *online* oleh Nugroho tahun 2020 dengan aspek dari Horrigan (2002) yang dimodifikasi dengan total item 23. Selanjutnya untuk mengukur Skala motivasi belajar disusun oleh Ginting pada tahun 2024 menurut aspek Uno (2017) yang dimodifikasi dengan jumlah item 30.

Berdasarkan penjabaran sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini tidak secara ⁷³spesifik memiliki kesamaan dengan penelitian sebelumnya dimulai dari ⁷³keaslian topik penelitian, keaslian subjek penelitian, keaslian teori, dan keaslian alat ukur. Sehingga dalam hal ini,

1 penelitian dengan judul "Hubungan antara intensitas bermain game online terhadap motivasi belajar siswa SMP Kristen YBPK TambaAsri" merupakan murni ide dari peneliti.

PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA

METODE PENELITIAN

A. Identifikasi Variabel Penelitian

Metode penelitian kuantitatif dengan desain penelitian korelasional yang bertujuan menemukan hubungan variabel terikat terhadap variabel bebas merupakan metode penelitian ini.

1. Variabel bebas (independen) : Intensitas Bermain Game Online

2. Variabel Terikat (dependen) : Motivasi Belajar

B. Definisi Operasional

1. Motivasi Belajar

Seberapa besar motivasi yang di miliki siswa sangat mempengaruhi kualitas perilaku yang di tunjukannya dalam belajar maupun aspek kehidupan lainnya. Uno (2017) menjelaskan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan, intrinsik dan ekstrinsik, yang mendorong mereka untuk melakukan suatu tindakan. Dorongan ini didukung oleh beberapa indikator, seperti adanya kebutuhan dan hasrat untuk berhasil, impian dan harapan akan masa depan, penghargaan, lingkungan belajar yang mendukung serta kegiatan belajar yang menarik.

2. Intensitas bermain *game online*

Intensitas bermain *game online* disini merupakan seberapa seringnya seseorang memainkan *game online* dan lamanya waktu yang kerahkan siswa tersebut untuk memainkannya dengan tingkatan ukuran frekuensi atau jumlah durasi yang dipakai untuk melakukan kegiatan bermain *game online* dengan dorongan emosi seperti semangat dan gigit. Horrigan (2002) menjelaskan bahwa dalam intensitas bermain *game online* seseorang memiliki dua hal dasar yang perlu diamati, yaitu frekuensi penggunaan dan lama menggunakan tiap kali mengakses permainan yang dilakukan oleh pemainnya.

C. Subjek Penelitian

Penelitian ini menggunakan siswa SMP Kristen YBPK Tambakasri sebagai subjek yang pengambilannya dengan *non probability sampling* dan pendekatan sampling jenuh. Menurut azwar (2020) *sampling jenuh* yaitu metode pengambilan sampel yang melibatkan seluruh populasi yang ditentukan untuk dijadikan sampel penelitian, yang disini karakteristik berjenis kelamin laki-laki dan perempuan. Total sampel penelitian ialah 147 siswa dengan sampel yang digunakan adalah siswa kelas 7 sebanyak 57 siswa dan kelas 8 dan 9 sebanyak 90 siswa di SMP Kristen YBPK Tambak Astri.

D. Metode Pengumpulan

Tahap pertama yang dipersiapkan untuk pelaksanaan penelitian ini ialah menentukan alat ukur untuk pengumpulan data penelitian. Azwar (2020) menjelaskan bahwa fokus pengumpulan data yang berisikan perolehan angka dari pengukuran, kemudian data diolah dengan metode analisis statistik disebut dengan penelitian kuantitatif. Skala psikologi merupakan teknik yang pakai dalam penelitian ini, menurut Azwar (2020) menjelaskan skala psikologi adalah Stimulus yang disajikan berbentuk pertanyaan yang tidak secara eksplisit menunjukkan atribut yang akan diukur, tetapi mengungkapkan indikator perilaku dari atribut tersebut. Berikutnya untuk menilai pendapat, sikap, dan pandangan seseorang atau sekelompok orang, digunakanlah skala *liker* dalam penelitian ini.

1. Skala Motivasi Belajar

Skala motivasi belajar dengan jumlah 20 item ini disusun berdasarkan motivasi belajar Uno oleh Gisting (2024) yang dimodifikasi bagian kata untuk disesuaikan dengan populasi siswa SMP Kristen YBPK Tambakasri. Skala ini memiliki koefisien 0,849, menunjukkan tingkat keandalan yang tinggi. Jawaban yang digunakan dengan 4 alternatif pilihan, yaitu, Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS). Berikut *blueprint* item yang digunakan.

Tabel 3.2 Blueprint Skala Motivasi Belajar

Aspek	Indikator	item		Total
		Favorable	Unfavorable	
Intrinsik	Adanya hasrat dalam keinginan berhasil	1,2,5,13	-	4
	Adanya dorongan sebagai kebutuhan dalam belajar	-	6,11,14	4
	Adanya harapan untuk mewujudkan cita-cita masa depan	4,7	8,9,17	5
Ekstrinsik	Adanya penghargaan dalam belajar	-	15,20	2
	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	10,16,19	12	2
	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	-	3,18	1
Total				20

2. Skala Intensitas Bermain Game Online

Skala intensitas bermain *game online* dan teori Honigat, yang disusun oleh Nugroho (2020) kemudian dimodifikasi bagian kata untuk disesuaikan dengan populasi siswa SMP Kristen YBPK Tambakasi, dengan kesesuaian item untuk skala intensitas bermain *game online* ini yaitu 23 item yang mempunyai koefisien 0,918, dengan tingkat keandalan tinggi. Jawaban yang digunakan dengan 4 alternatif pilihan, yaitu, Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS). Skala ini disusun menggunakan pendekatan skala *libert*. Berikut *Blueprint* skala Intensitas Bermain *Game Online*.

Tabel 3.4 Blueprint Skala Intensitas Bermain Game Online

Aspek	Indikator	Item		Total
		Favorable	Unfavorable	
Frekuensi	Menghabiskan waktu bermain game online daripada beraktivitas di luar	4, 5, 8, 11	19	11
	Mendahulukan game online daripada aktivitas lain	9, 10, 12, 13	17, 18	
Lama Waktu	Bermain game online saat waktu luang	1, 3, 16, 20	7	12
	Bermain game online setiap hari	2, 6, 21	22	
	Lupa waktu	14, 15, 23	-	
Total				23

E. Metode Analisis Data

Sugiyono (2023) menjelaskan analisis data yaitu metode mengumpulkan dan menyusun data yang didapat untuk menarik kesimpulan tertentu. Statistik dan aplikasi SPSS versi 27 untuk Windows digunakan untuk analisis data penelitian. Karena statistika memberikan alat untuk memproses dan mengolah data yang didapatkan dan statistik menjadi dasar yang penting dalam penelitian kuantitatif.

37

1. Uji Asumsi

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk memastikan distribusi data normal yang disini peneliti menggunakan *Kolmogor-Smirnov* untuk menguji normalitas data. Sehingga, data yang dapat dinyatakan terdistribusi normal.

74

jika skor p melebihi 0,05. Sebaliknya, apabila skor p kurang dari dan 0,05 maka bisa dikatakan data yang diperoleh tidak terdistribusi dengan normal (Azwar, 2020).

b. Uji Linearitas

Uji linearitas ialah uji yang dipakai untuk menentukan bagaimana kedua variabel saling berhubungan. Penelitian ini menggunakan tes *for linearity*, dengan data dapat diryankan linear apabila skor signifikansinya melebihi 0,05, begitupun sebaliknya (Azwar, 2020).

2. Uji Hipotesis

Ketika uji asumsi telah dilakukan, selanjutnya pengujian hipotesis, yaitu untuk melihat apakah pernyataan awal peneliti dapat diterima atau ditolak. Hipotesis yang digunakan bersifat negatif, artinya dimana peningkatan skor X akan membuat turunnya skor Y dan begitupun sebaliknya (Azwar, 2020).

Variabel akan dikatakan signifikan, jika hasil dari signifikan kurang dari 0,05. Uji hipotesis dilakukan melalui statistik SPSS 27 *for windows* dengan *pearson product moment* sebagai metode statistik yang digunakan untuk mengevaluasi hipotesis, ketika variabel kedua data identik maka koefisien korelasi diperoleh untuk mengidentifikasi hubungan dan

mendukung asumsi kekuatan hubungan dari variabel yang diteliti. Ketika hasil uji normalitas memperlihatkan jika data tidak terdistribusi secara normal, maka uji korelasi *Spearman's Rho* dipilih sebagai metode analisis. Metode ini ialah uji non-parametrik yang tepat mengukur hubungan diantara dua variabel tanpa mengasumsikan distribusi data yang normal

F. Kredibilitas

Validitas dan reliabilitas alat ukur akan diuji untuk menjamin reliabilitasnya. Tujuan pengujian kredibilitas adalah untuk memastikan bahwa item-item skala merupakan sumber terpercaya untuk dilakukannya penelitian.

1. Uji validitas

Azwar (2020), menjelaskan uji validitas dalam sebuah penelitian sangat penting. Penelitian ini, validitas yang dipakai ialah validitas isi dengan menggunakan pengembangan instrumen atau penggunaan kisi-kisi instrumen yang dapat membantu menunjang validitas. Validitas isi adalah jenis validitas yang dinilai menggunakan penilaian ahli dan analisis logis untuk menentukan apakah konten tes dapat diterima atau relevan (Azwar, 2020). Penelitian ini, menerapkan uji validitas isi dengan teknik statistik Aikens' V dan koefisien Aikens' V berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh beberapa ahli pada item untuk menentukan seberapa baik item menangkap struktur yang diukur. Rumus dari Aiken's V sebagai berikut :

$$V = \frac{2r}{n(n-1)}$$

Dengan keterangan :

$$S = r - l_0$$

l_0 = Angka *rating* yang terendah (dalam hal ini = 1)

e = Angka *rating* yang tertinggi (dalam hal ini = 4)

r = Angka *rating* yang diberikan oleh ahli

2. Uji Reliabilitas

Azwar (2020) mengatakan bahwa reliabilitas merupakan ukuran bahwa alat ukur tersebut akurat dalam melakukan pengukuran. Instrumen yang reliabel menunjukkan bahwa instrumen tersebut akan memberikan hasil yang serupa setiap kali digunakan untuk mengukur objek yang sama. Dalam menguji reliabilitas digunakan rumus *Cronbach Alpha*. Koefisien reliabilitas dengan rentang 0-1 digunakan untuk menilai reliabilitas alat ukur penelitian ini. Reliabilitas yang tinggi ditunjukkan dengan koefisien reliabilitas mendekati 1, begitupun sebaliknya, semakin dekat dengan 0 koefisiennya, maka reliabilitasnya semakin rendah. Nilai reliabilitas dikatakan baik apabila minimal berada pada kisaran 0,8 (Azwar, 2020). *Statistical Packages for Social Sciences* versi 27 untuk *Windows* digunakan untuk perhitungan reliabilitas dalam penelitian ini.

Selain itu, pada tahap ini juga dilakukannya seleksi aitem, yaitu untuk memisahkan aitem yang memenuhi persyaratan psikometrik dari aitem yang memerlukan perbaikan atau yang dihapus (Azwar, 2020). Beda aitem dapat

diukur dengan hubungan diantara distribusi skor dari item pada distribusi skor total. Item bisa diterima ketika koefisien item-total mencapai 0,3, sementara item dengan koefisien dibawah 0,200 dapat dianggap sebagai item dengan daya beda yang rendah studi ini mengaplikasikan bantuan statistik SPSS 27 for Windows digunakan dalam perhitungan reliabilitas.

G. Rancangan Penelitian

1. Prosedur Penelitian

a. Persiapan Penelitian

Pertama peneliti melakukan observasi lapangan untuk menemukan permasalahan yang ada, kemudian setelah mendapatkan permasalahan untuk diangkat menjadi penelitian, peneliti dilanjut dengan pembuatan rumusan masalah berdasar hasil yang didapat disertai data penelitian lainnya hingga menjadi variabel yang akan diteliti. Terakhir peneliti memulai melakukan pembuatan proposal sesuai permasalahan yang didapat dari variabel yang diteliti.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahapan ini diawali dengan peneliti membuat acuan, yaitu proposal penelitian terlebih dahulu. Setelah proposal penelitian sudah tersusun, proposal ini lah yang akan dijadikan pedoman peneliti dalam pengambilan data. Setelah itu peneliti melakukan penyusunan skala, setelah skala dibuat peneliti melakukan uji keterbacaan dan uji Aiken's V untuk validitas item. Setelah dilakukannya uji validitas, peneliti melakukan pengambilan sampel

penelitian dan melakukan pemilihan aitem. Setelah itu peneliti melakukan pelaksanaan pengambilan data dengan aitem-aitem yang sudah di seleksi, pengambilan data dilakukan dengan penyebaran skala yang berisi aitem-aitem yang sudah dipilih.

c. Tahap Akhir Penelitian

Terakhir melakukan analisis data yang telah didapat, menggunakan SPSS versi 27 untuk Windows sebagai media analisa. Untuk analisis yang dilakukan yaitu uji asumsi, uji kredibilitas, dan uji hipotesis. Kemudian menginterpretasikan analisis data. Setelah itu hasil akan di evaluasi agar mengetahui hasil dari hipotesis.

PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA



4
Gambar 3.1 Rancangan penelitian

PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA

BAB IV

PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN

A. Orientasi Kaseah dan Persiapan

1. Orientasi Kaseah

Penelitian ini dilakukan oleh peneliti dari tanggal 29 November sampai 6 Desember 2024 di sekolah menengah pertama yang terdapat di desa sidasri yaitu SMP Kristen YBPK Tambakasi. Desa Sidasri pertama kali menjadi desa tahun 2007 yang luasnya 1.900 Ha dengan memisahkan diri dari Desa Tambakasi. Desa Sidasri terletak di Kecamatan Sumber Manjing Wetan, Kabupaten Malang, Provinsi Jawa Timur, yang berbatasan dengan Desa Purwodadi di sebelah timur, Desa Tambakasi di sebelah barat dan utara, serta berhadapan langsung dengan Samudra Hindia di bagian selatan.

Desa sidasri memiliki dua wilayah dusun yaitu tambakasi wetan dan tambakasi kulon yang terdiri dari 4 RW dan 33 RT, serta mayoritas warga adalah penganut umat kristiani dan berusaha sebagai petani. Selain itu desa juga mempunyai akses pendidikan diantaranya 4 pendidikan anak usia dini, 3 sekolah dasar dan 1 sekolah menengah pertama. Peneliti sendiri melakukan penelitian di SMP yang ada yaitu SMP Kristen YBPK Tambakasi yang memiliki akreditasi B di bawah naungan Yayasan Perguruan Bala Keselamatan (YBPK).

SMP Kristen YBPK Tambakasi ini beroperasi dengan nomor operasional 420/2280/35.07.301/2024 yang memiliki luas tanah 1.350 m². Sekolah ini memiliki 4 kelas, 2 laboratorium dengan 1 laboratorium dijadikan sebagai kelas. Total siswa SMP Kristen YBPK Tambakasi sebanyak 147 siswa dengan 57 siswa kelas 7, 43 siswa kelas 8 dan 47 siswa kelas 9. Sekolah telah menggunakan kurikulum merdeka yang tidak lagi menuliskan peringkat yang didapatkan siswa pada lembar report dan tidak adanya sistem tingal kelas yang membuat kurangnya motivasi siswa dalam usaha belajar untuk lebih giat, serta tidak adanya perpustakaan dan ruang komputer menjadikan siswa di perizinkan untuk membawa gadget ke sekolah. Sehingga subjek dalam penelitian ini menggunakan siswa SMP Kristen YBPK Tambakasi.

2. Persiapan Penelitian

a. Persiapan Administrasi

Pada tahap ini, yang dilaksanakan peneliti ialah penentuan subjek data studi yaitu siswa SMP Kristen YBPK Tambakasi yang merupakan siswa perempuan dan laki-laki. Penelitian ini mendapatkan izin sesuai dengan surat tugas nomor ST/07/FES/VIII/2024 yang berkenaan dengan program MBKM di Desa Sidoasri, serta meminta izin secara langsung ke kepala sekolah dan pengurus Yayasan. Proses yang dilakukan diizinkan ketika menggunakan waktu matkul proyek

penguatan profil Pancasila (P5) ataupun di mata pelajaran yang sudah kosong, sehingga ketika pelaksanaan pengambilan data dilakukan secara langsung ke SMP Kristen YBPK Tambakasi dengan cara menyebarkan *google form* ke semua siswa yang ada di kelas VII, VIIIA, VIIIB, IXA, dan IXB. Sebelum subjek penelitian mengisi skala, peneliti memberikan kalimat pernyataan untuk ketersediaan dan persetujuan subjek terlihat langsung dalam penelitian.

b. Persiapan Alat Ukur

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk skala. Skala yang digunakan yaitu skala motivasi belajar dan skala intensitas bermain *game online*.

1) Skala Motivasi Belajar

Peneliti menyiapkan alat ukur berbentuk skala psikologi. Berikutnya peneliti mempelajari beberapa referensi penelitian terdahulu untuk menentukan keon dan menentukan alat ukur yang akan digunakan. motivasi belajar ini memodifikasi dari penelitian Ginting (2024) yang berdasar dari aspek Uno (2017) yang terdiri dari aspek intrinsik dan ekstrinsik yang diturunkan menjadi enam indikator. Skala ini mempunyai 20 item penyusunan dengan 9 item *favorable* dan 11 item *unfavorable* yang memodifikasi dari bahasa untuk menyesuaikan dengan subjek yang akan diteliti. Pada modifikasi skala motivasi belajar peneliti juga melakukan uji

validitas kepada 7 *expert judgement* dengan 4 kategori dan melakukan analisis menggunakan Alken's V.

2) Skala Intensitas *Game Online*

Peneliti menyiapkan alat ukur berbentuk skala psikologi. Berikutnya peneliti mempelajari beberapa referensi penelitian terdahulu untuk menemukan teori dan ²⁵ menentukan alat ukur yang akan digunakan. ³ Alat ukur intensitas bermain *game online* ini, peneliti memodifikasi dari penelitian Nagroho (2020) yang berdasarkan aspek dari Horrigan (2002) yang terdiri dari aspek ¹³ frekuensi dan lama mengakses. Skala ini memiliki 23 item pernyataan dengan 18 item *favorable* dan 5 item *unfavorable* yang memodifikasi dari bahasa untuk menyesuaikan dengan subjek yang akan diteliti. Pada modifikasi ¹ skala intensitas bermain *game online* peneliti juga melakukan uji validitas kepada 7 *expert judgement* dengan 4 kategori dan melakukan analisis menggunakan Alken's V.

² B. Laporan Pelaksanaan Penelitian

Pada tahap ini, pelaksanaan pengambilan data dilakukan pada 29 November 2024 sampai dengan tanggal 6 Desember 2024 yang berkenaan dengan kegiatan MBKM Proyek di Desa. Pengambilan data dilakukan melalui penyebaran skala berupa *google form* kepada subjek secara

langsung di SMP Kristen YBPK Tambakasri. Skala yang dibagikan seperti *informed consent*, identitas subjek, petunjuk pengisian serta skala psikologi yaitu skala motivasi belajar dan skala intensitas bermain *game online* yang telah di *try out* (TO).

Proses pengambilan data penelitian dilaksanakan dengan memberikan *google form* secara langsung ke kelas-kelas yang ada dengan 2 kali pelaksanaan. Pertama pada tanggal 29 November 2024 peneliti melakukan *try out* (TO) ke kelas 7 dengan subjek sebanyak 57 siswa. Kedua kepada kelas 8 dan 9 di tanggal 6 Desember 2024 untuk pelaksanaan pengambilan data dengan subjek 90 siswa, penelitian ini subjek ditentukan dengan teknik *non-probability sampling* serta mengaplikasikan pendekatan *sampling jenuh*.

Proses pengambilan data yang dilaksanakan peneliti terlibat langsung dengan siswa seperti mengawasi dan membantu siswa yang masih belum memahami cara mengisi *google form*. Selain itu peneliti memastikan bahwa seluruh siswa sudah mengisi jawaban di *google form*. Pengambilan data yang sudah dilakukan oleh peneliti memperoleh hasil sebanyak 90 subjek tanpa adanya *outlier* ataupun data-data yang bermasalah.

u. Hasil Uji Validitas

Sebelum peneliti melakukan *try out* (TO), peneliti melakukan uji validitas kedua instrumen pengukuran. Tujuannya untuk menentukan alat yang akan di pakai dapat dipastikan akurat sesuai analisis yang

dilakukan oleh *expert judgement*. Peneliti menggunakan uji Aiken's V dengan 4 kategori dan menggunakan 7 *expert judgement*. Skala yang diuji sebanyak 20 butir untuk skala motivasi belajar dan 23 butir untuk skala intensitas bermain *game online*.

Pada modifikasi skala motivasi belajar dari 20 item dilihat dari hasil uji Aiken's V yang telah dilaksanakan dengan nilai minimal indeks V 0,76 sehingga tidak ada item yang gugur dan bisa dikatakan seluruh item valid yang bergerak dari 0,76 – 1,00. Pada modifikasi skala intensitas bermain *game online* dari 23 item dikatakan sah dilihat dari hasil uji Aiken's V skala intensitas bermain *game online* yang dengan nilai minimal indeks V 0,76 sehingga tidak ada item yang gugur dan bisa dikatakan seluruh item valid yang bergerak dari 0,76 – 0,95. Hal ini dapat dikatakan semua item diatas nilai V dan skala yang digunakan dalam penelitian ini siap untuk dilakukan uji coba (*try out*).

Penyusunan skala yang digunakan peneliti akan diuji coba alat ukur atau *try out* (TO) terlebih dahulu sebelum pengambilan data yang sebelumnya peneliti telah melakukan uji validitas dan uji keterbacaan. Pelaksanaan *try out* (TO) pada tanggal 29 November 2024 kepada 57 siswa di SMP Kristen YBPK Tambakasari dengan memberikan skala berupa *google form* secara langsung di kelas.

b. Hasil Analisis Reliabilitas Skala

Hasil dari uji coba alat ukur setelah melaksanakan TO dan peneliti melaksanakan uji reliabilitas dengan menggunakan program statistik SPSS 27 *for windows* agar item yang akan dilakukan akurat dalam mengukur variabel yang akan diteliti.

1) Skala Motivasi Belajar

Uji reliabilitas skala motivasi belajar yang menggunakan *Alpha Cronbach's* memperlihatkan bahwa dari 20 item pernyataan terdapat 9 item pernyataan yang gugur atau tidak sah dan terdapat 11 item pernyataan yang sah. Nilai reliabilitas dilakukan dalam tiga kali putaran dengan 57 siswa sebagai sampel. Hasil putaran pertama nilai koefisien reliabilitas adalah sejumlah 0,778 yang terdapat 7 item gugur yaitu item 2,4,7,8,12,15 dan 19. Selanjutnya putaran kedua sejumlah 0,819 dengan 2 item gugur yaitu item 14 dan 19. Kemudian nilai koefisien reliabilitas putaran ketiga adalah sejumlah 0,823 dengan tanpa adanya item yang gugur dan dapat disimpulkan bahwa item-item dari skala motivasi belajar lebih besar dari 0,8.

Item yang nilai koefisiennya kurang dari 0,3 atau yang dinyatakan gugur adalah item nomor 2, 4, 7, 12, 14, 15, 18, 19 dan indeks deskriminasi item bergerak dari 0,324 sampai dengan 0,629.

Tabel 4.1 Skala Motivasi Belajar Setelah Uji Coba

Aspek	Indikator	item		Total
		Favorable	Unfavorable	
Intrinsik	Adanya hasrat dalam keinginan berhasil	1,5,13	-	3
	Adanya dorongan sebagai kebutuhan dalam belajar	-	6,11	2
	Adanya harapan untuk mewujudkan cita-cita masa depan	-	9,17	1
Ektrinsik	Adanya penghargaan dalam belajar	-	20	2
	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	10,16	-	2
	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	-	3	1
Total				11

2) Skala Intensitas Bermain Game Online

Uji reliabilitas dilakukan dalam skala intensitas bermain game online menggunakan *Alpha Cronbach's*. Hasil menunjukkan dari 23 item yang telah diuji, tidak terdapat satupun item yang gugur. Nilai koefisien reliabilitas *Cronbach's Alpha* dari skala Intensitas Bermain Game Online adalah sebesar 0,965 dapat disimpulkan bahwa item skala intensitas bermain game online lebih besar dari 0,8 dan dapat dikatakan reliabel dengan indeks item bergerak dari 0,340 sampai dengan 0,868.

Tabel 4.2 Skala Intensitas bermain *game online* setelah uji coba

Aspek	Indikator	skala		Total
		Favorable	Unfavorable	
Frekuensi	Menghabiskan waktu bermain <i>game online</i> daripada beraktivitas di luar	4, 5, 8, 11	19	11
	Mendahulukan <i>game online</i> daripada aktivitas lain	9, 10, 12, 13	17, 18	
Lama Waktu	Bermain <i>game online</i> saat waktu luang	1, 3, 10, 20	7	12
	Bermain <i>game online</i> setiap hari	2, 6, 21	22	
	Lupa waktu	14, 15, 23	-	
Total				23

C. Hasil Penelitian

I. Deskripsi Subjek Penelitian

Berdasarkan data yang telah peneliti dapatkan dari skala yang dibagikan langsung ke siswa SMP Kristen YBPK Tambakasi dengan menggunakan *link google form* menunjukkan bahwa subjek berjumlah sebesar 90 responden yang mengisi kuesioner.

a. Deskripsi Subjek Berdasarkan Jenis jenis kelamin

Jumlah subjek yang dikelompokkan berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat berikut ini:

Tabel 4.3 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
Laki-laki	51	56,7%
Perempuan	39	43,3%
Total	90	100%

Berdasarkan tabel 4.3 bisa disimpulkan dari 90 subjek dalam penelitian ini jumlah subjek laki-laki sedikit lebih dominan dan subjek perempuan dengan perbandingan subjek laki-laki terdapat 51 siswa dengan persentase 56,7% dibandingkan subjek perempuan 39 siswa dengan persentase 43,3%.

b. Deskripsi Subjek Berdasarkan Kelas

Jumlah partisipan penelitian yang dikelompokkan berdasarkan kelas dapat dilihat berikut ini,

Tabel 4.4 Responden Berdasarkan Kelas

Kelas	Jumlah	Persentase
8A	20	22%
8B	21	23%
9A	24	27%
9B	25	28%
Total	90	100%

Tabel 4.4 menunjukkan data subjek penelitian dilihat dari setiap kelas. Berdasarkan tabel dapat disimpulkan subjek penelitian berasal dari kelas 8A, 8B, 9A, dan 9B. Data menunjukkan subjek terbanyak berasal dari kelas 9B dengan jumlah 25 siswa. Kemudian kelas 9A berjumlah 24 siswa, kelas 8B dengan jumlah 21 siswa, dan 20 siswa berasal dari 8A.

2. Deskripsi Data Penelitian

Data yang terkumpul memberikan gambaran yang jelas, sehingga memudahkan peneliti dalam menginterpretasikan informasi menggunakan *Microsoft Excel*.

2
Tabel 4.5 Deskripsi Data Penelitian

Variabel	Empirik				Hipotetik			
	Xmin	Xmax	Mean	SD	Xmin	Xmax	Mean	SD
Motivasi Belajar	26	38	33	3	11	44	28	6
Intensitas bermain game online	23	75	53	12	23	92	57,5	11,5

Berdasarkan tabel deskripsi data, Diperoleh bahwa skor mean empirik motivasi belajar adalah 33 dengan standar deviasi 3, sedangkan skor mean hipotetiknya 28 dengan standar deviasi 6. Sementara itu, pada skala intensitas bermain game online, diperoleh skor mean empirik sebesar 53 dengan standar deviasi 12, dan skor mean hipotetik 57,5 dengan standar deviasi 11,5.

Berdasarkan deskripsi data di atas, data empirik dijadikan sumber data untuk membuat norma kategorisasi dalam penelitian ini. Azwar (2020) menunjukkan bahwa tujuan kategorisasi, yaitu untuk mengidentifikasi suatu kelompok menurut ketinggian kutinum kualitas yang diukur. Berikut adalah table rumus norma kategorisasi.

Tabel 4.6 Norma Kategorisasi

No	Kategorisasi	Rumus Norma
1	Sangat Rendah	$X < \mu - 1,8 \sigma$
2	Rendah	$\mu - 1,8 \sigma \leq X < \mu - 0,6 \sigma$
3	Sedang	$\mu - 0,6 \sigma \leq X < \mu + 0,6 \sigma$
4	Tinggi	$\mu + 0,6 \sigma \leq X < \mu + 1,8 \sigma$
5	Sangat Tinggi	$X > \mu + 1,8 \sigma$

Keterangan:

X : Skor Total

μ : Mean

σ : Standar Deviasi

a. Kategorisasi Pada Variabel Motivasi Belajar

Tabel 4.7 Kategorisasi Motivasi belajar

No	Kategorisasi	Skor	Jumlah	Persentase
1	Sangat Rendah	$X < 28$	2	2,2%
2	Rendah	$28 \leq X < 31$	14	15,6%
3	Sedang	$31 \leq X < 35$	40	54,9%
4	Tinggi	$35 < X < 38$	22	24,8%
5	Sangat Tinggi	$X > 38$	3	3,3%
	Total		90	100%

Berdasarkan tabel yang menampilkan kategori variabel motivasi belajar, ditemukan lima kelompok kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Secara spesifik, 49 siswa menempati kategori sedang, 22 siswa pada kategori tinggi, dan 3 siswa pada kategori sangat tinggi. Adapun, 14 siswa termasuk dalam kategori rendah, dan 2 siswa berada pada kategori sangat rendah.

b. Kategorisasi Pada Variabel Intensitas Bermain Game Online

Tabel 4.8 Kategorisasi Intensitas Bermain Game Online

No	Kategorisasi	Skor	Jumlah	Persentase
1	Sangat Rendah	$X < 26,14$	3	3,3%
2	Rendah	$26,14 \leq X < 40,84$	18	20%
3	Sedang	$40,84 \leq X < 55,53$	49	54,4%
4	Tinggi	$55,53 \leq X < 70,22$	17	18,9%
5	Sangat Tinggi	$X > 70,22$	3	3,3%
	Total		90	100%

Dari tabel kategorisasi variabel intensitas bermain game online, dapat disimpulkan adanya peningkatan tingkat intensitas bermain sejalan dengan kenaikan skor siswa. Distribusi data menunjukkan bahwa 49 siswa memiliki intensitas bermain game online sedang. Kategori rendah diisi oleh 18 siswa, dan sangat rendah oleh 3 siswa. Lebih lanjut, 17 siswa (18,9%) tergolong dalam kategori tinggi, dan 3 siswa (3,3%) masuk dalam kategori sangat tinggi.

3. Uji Asumsi

Sebelum melaksanakan pengujian hipotesis, pengkaji sebelumnya mengimplementasikan serangkaian pengujian asumsi, yakni pengujian normalitas serta pengujian linearitas. Pengimplementasian menggunakan perangkat lunak SPSS versi 27 for Windows. Uji asumsi yang dilakukan peneliti tercantum berikut ini.

a. Uji Normalitas

Penggunaan pengujian normalitas disini peneliti bertujuan untuk menilai apakah data terdistribusi secara normal. Perhitungan mengacu kepada kaidah perhitungan Kolmogorov-smirnov. Suatu variabel dikatakan terdistribusi normal jika nilai signya besar dari taraf signifikansinya ($\text{sig} > 0,05$) dan begitu sebaliknya.

Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas

Variabel	Sig.	Interpretasi
Motivasi Belajar	0,063	Berdistribusi Normal
Intensitas Bermain Game Online	0,022	Tidak Berdistribusi Normal

Nilai signifikansi untuk motivasi belajar adalah 0,063 yang berarti skor melebihi 0,05, sehingga hasil Kolmogorov-Smirnov ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Sedangkan untuk variabel intensitas bermain game online memiliki nilai signifikansi 0,022 yang berarti skor kurang dari 0,05, sehingga mengindikasikan bahwa datanya tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan dari uji normalitas menunjukkan bahwa distribusi data tidak normal, maka analisis korelasi tidak menggunakan teknik . Menurut Sugiyono (2023) Untuk data yang distribusinya tidak normal teknik analisis yang paling tepat adalah Spearman's Rho. Oleh karena itu, analisis korelasi beralih ke uji korelasi nonparametrik ini, karena tidak mengharuskan data terdistribusi normal.

b. Uji linearitas

Pelaksanaan pengujian linearitas untuk melihat adakah korelasi dengan linear antara motivasi belajar dengan intensitas bermain game online. Linearitas diuji menggunakan SPSS version 27 for windows dengan ketentuan kedua variabel dikatakan linear apabila nilai sig lebih

besar dari pada nilai *t* uji signifikansinya ($p < 0,05$).

Tabel 4.10 Hasil Uji Linearitas

Variabel	F	Sig.	Interpretasi
Motivasi Belajar dengan Intensitas bermain game online	1,216	0,256	linear

Tabel 4.10 menunjukkan bahwa kedua variabel terdapat hubungan yang linear antara motivasi belajar dan intensitas bermain game online. Bukti ini didukung oleh nilai *p* pada 'deviation from linearity' yang mencapai 0,256 artinya lebih dari 0,05.

4. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilaksanakan sesudah melaksanakan pengujian asumsi. Peneliti melaksanakan pengujian hipotesis dengan analisis *Spearman's rho* yang termasuk kedalam uji nonparametrik. Dasar pengambilan keputusan atau interpretasi hasil pengujian hipotesis mengaplikasikan SPSS 27 for Windows yaitu, apabila skor signifikansinya lebih kecil dari 0,05 sehingga terdapat hubungan antara kedua variabel.

Tabel 4.11 Hasil Uji *Spearman's Rho*

Variabel Bebas	Variabel Tergantung	Koefisien korelasi <i>Pearson</i>	Koefisien Sig. (<i>p</i>)
Intensitas bermain game online	Motivasi belajar	-0,408	< 0,001

Merujuk pada table 4.11, terlihat bahwa intensitas bermain game online berkorelasi negatif dengan motivasi belajar. Koefisien korelasi

spesifikasi r yang tercatat sebesar $-0,498$ dengan nilai signifikansi $p < 0,001$ ($p < 0,01$). Untuk menginterpretasikan temuan ini, peneliti menggunakan pedoman penafsiran tingkat koefisien korelasi yang dikemukakan oleh Azwar (2020), yang terbagi menjadi lima kriteria.

Tabel 4.12 Tabel Uji Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Berdasarkan tabel dari kriteria koefisien korelasi di atas, dapat dilihat bahwa koefisien korelasi sebesar $-0,498$ yang dimana artinya termasuk ke arah negatif dalam kategori sedang, sehingga dari penjelasan di atas, bisa dikatakan bahwa hipotesis yang diajukan untuk penelitian ini dapat diterima.

5. Uji Determinasi

Uji determinasi dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap motivasi belajar yang dijelaskan berdasarkan table berikut ini:

Tabel 4.13 Kriteria Koefisien Determinasi

Variabel	Nilai Korelasi	Sig	Nilai R Square
Intensitas bermain <i>game online</i> dengan motivasi belajar	0,498	0,000	0,248

Berdasarkan nilai tabel 4.13 diatas, selain didapatkan nilai korelasi sebesar 0,498. Bahwa diketahui nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,248 mengartikan bahwa intensitas bermain *game online* menyumbang 24,8% terhadap variabilitas motivasi belajar. Sisanya, 75,2%, dipengaruhi oleh faktor-faktor lain. Hasil ini dengan jelas menunjukkan pengaruh negatif intensitas bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa, di mana peningkatan waktu bermain berkorelasi dengan penurunan motivasi belajar.

6. Uji Daya Beda

Uji daya beda dalam penelitian ini digunakan sebagai analisis tambahan, yang dimana tujuannya adalah untuk mengetahui perbedaan intensitas bermain *game online* dan motivasi belajar. Metode analisis yang dilakukan menggunakan tabulasi silang untuk mengetahui perbedaan antara variabel dengan karakteristik responden yaitu menggunakan *mann whitney test* dan apabila nilai dari $p < 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan. Sebaliknya, apabila nilai dari $p > 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan (Sugiyono, 2023).

a) Uji Intensitas Bermain *Game Online*

Uji beda intensitas bermain *game online* berdasarkan jenis kelamin untuk melihat apakah terdapat perbedaan antara siswa laki-laki dengan perempuan.

Tabel 4.14 Hasil Uji Beda Intensitas Bermain *Game Online* Berdasarkan Gender

Kelompok	Total	Mean	Sig.2 tailed
Laki-laki	51	31,17	0,009
Perempuan	30	37,29	

Berdasarkan hasil uji daya beda pada tabel 4.14 diatas, dapat diketahui bahwa nilai $p=0,009$ ($p<0,05$) yang artinya terdapat perbedaan intensitas bermain *game online* yang signifikan antara kelompok laki-laki dengan kelompok perempuan. Diketahui bahwa total responden laki-laki yang memiliki intensitas lebih tinggi dibandingkan perempuan yaitu 51 siswa yang dimana hal ini menunjukkan siswa laki-laki lebih memiliki intensitas bermain *game online* lebih tinggi dari perempuan.

Tabel 4.15 Hasil Uji Beda Intensitas Bermain *Game Online* Berdasarkan kelas

Kelas	Total	Mean	Sig.2 tailed
8	41	43,30	0,465
9	49	47,34	

Berdasarkan hasil uji daya beda pada tabel 4.15 diatas, dapat diketahui bahwa nilai $p= 0,465$ ($p>0,05$) yang artinya tidak terdapat perbedaan intensitas bermain *game online* antara kelas 8 dengan kelas 9.

Diketahui bahwa total responden kelas 9 yang memiliki intensitas lebih tinggi dibandingkan kelas 8 yaitu 49 siswa yang dimana hal ini menunjukkan siswa kelas 9 lebih memiliki intensitas bermain game online lebih tinggi dari kelas 8.

b) Uji Motivasi Belajar

Uji beda motivasi belajar kategori jenis kelamin untuk melihat apakah terdapat perbedaan antara siswa laki-laki dengan perempuan.

Tabel 4.16 Hasil Uji Beda Motivasi Belajar Berdasarkan Gender

Kelompok	Total	Mean	Sig.2 tailed
Laki-laki	51	48,08	0,281
Perempuan	39	43,13	

Berdasarkan hasil uji daya beda pada tabel 4.16 diatas, dapat diketahui bahwa nilai $p=0,281$ ($p>0,05$) yang artinya tidak terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara kelompok laki-laki dengan kelompok perempuan. Diketahui bahwa mean responden laki-laki yang memiliki motivasi lebih tinggi dibandingkan perempuan yaitu 48,08 yang dimana hal ini menunjukkan siswa laki-laki lebih memiliki motivasi lebih tinggi dari perempuan.

Tabel 4.17 Hasil Uji Beda Motivasi Belajar Berdasarkan kelas

Kelas	Total	Mean	Sig.2 tailed
8	41	40,94	0,127
9	49	40,32	

Berdasarkan hasil uji daya beda pada tabel 4.17 diatas, dapat diketahui bahwa nilai $p=0,127$ ($p>0,05$) yang artinya tidak terdapat perbedaan motivasi belajar antara kelas 8 dengan kelas 9. Diketahui bahwa mean responden kelas 9 yang memiliki motivasi lebih tinggi dibandingkan kelas 8 yaitu 49,32 yang dimana hal ini menunjukkan siswa kelas 9 lebih memiliki intensitas bermain *game online* lebih tinggi dari kelas 8.

D. Pembahasan

Peneliti melakukan penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar pada siswa SMP Kristen YBPK Tambakasi. Pada penelitian ini berdasarkan uji hipotesis menggunakan analisis korelasi *Rank Spearman x y* diketahui hasil data yang diperoleh adalah sebesar $p=<0,001$ ($p<0,01$) yang artinya bahwa hasil data tersebut memenuhi dari prasyarat hipotesis. Hasil koefisien korelasi data bernilai negatif yaitu sebesar -0,498 yang dimana hasilnya sesuai dengan hipotesis yang diajukan yaitu ke arah yang negatif. Hasil uji analisis korelasi yang telah diketahui, dapat diartikan bahwa dalam penelitian ini hipotesis diterima. Artinya terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dan motivasi belajar.

Tingkat hubungan dalam penelitian ini mengarah ke dalam kategori sedang dengan arah hubungan yang negatif. Hubungan ke arah yang

negatif ini diartikan bahwa semakin tinggi intensitas bermain *game online* yang dilakukan maka akan semakin rendah tingkat motivasi belajarnya. Begitu juga sebaliknya, semakin rendah intensitas bermain *game online* maka akan semakin tinggi pula motivasi belajar yang dimiliki siswa SMP Kristen YBPK Tambakasri. Pada hasil korelasi diatas, sejalan dengan penelitian dari Dewi, Humbali, dan Supenti (2024) dalam penelitiannya yang menunjukkan bahwa *game online* berdampak negatif terhadap motivasi belajar siswa, dengan peningkatan intensitas bermain *game online* maka akan terjadi pula penurunan motivasi belajar siswa. Selanjutnya didukung dengan penelitian dari Saputra et al. (2024) bahwa terdapat hubungan antara pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar, hal ini ditunjukkan dengan 8,4% pengaruh motivasi belajar yang kurang baik akibat dari bermain *game online*.

Berdasarkan kategorisasi pada variabel intensitas bermain *game online* dapat diketahui bahwa 40 siswa dengan persentase 44,4% dari total 90 siswa berada kategori sedang. Selain itu pada kategorisasi variabel motivasi belajar terdapat 37 siswa yang memiliki motivasi belajar sedang dengan persentase 41,1% dari total 90 jumlah siswa. Kedua kategorisasi menjadi kategori dengan jumlah terbanyak dan jumlah keseluruhan subjek dalam penelitian ini. Kesimpulannya variabel intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar memiliki keterhubungan satu sama lain. Kesimpulan ini konsisten dengan penelitian Ahmad, Siti, Elang, dan Siska (2021) yang menyimpulkan terdapat 51,3% subjek dengan kategori kecanduan bermain *game online* tinggi

dan 52,6% subjek dengan kategori motivasi belajar rendah, Motivasi belajar siswa yang rendah dapat disebabkan oleh beberapa hal yang mengganggu konsentrasi mereka, seperti faktor internal siswa itu sendiri, kondisi lingkungan, atau manajemen waktu belajar yang kurang optimal. Diperkuat oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Amilla (2022) yang mengemukakan hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar adalah korelasi negatif.

Gambaran tingkat intensitas bermain *game online* pada diri siswa SMP Kristen YBPK Tambakasari dapat dikategorikan kedalam tingkat intensitas bermain *game online* yang berkisar sedang, rendah, dan tinggi. Terdapat 49 siswa atau persentase 54,4% berada pada kategori sedang, kategori rendah sebanyak 18 siswa atau persentase 20% dan 17 siswa dengan persentase 18,9% kategori tinggi. Sehingga dapat diketahui bahwa gambaran tingkat intensitas bermain *game online* yang dimiliki oleh siswa SMP Kristen YBPK Tambakasari adalah berkisar antara sedang dan tinggi. Sejalan dengan penelitian dari Theresia, Setinwati, dan Sudiadnyani (2019) yang menjelaskan bahwa sebagian besar responden yang didapatkan memiliki kecanduan *game online* sedang sebanyak 270 orang (49,5%), dengan kecanduan tinggi sebanyak 163 orang (29,9%), dan kecanduan rendah sebanyak 115 orang (20,7%).

Selanjutnya gambaran tingkat motivasi belajar yang dimiliki siswa SMP Kristen YBPK Tambakasari dapat dikategorikan kedalam tingkat motivasi belajar berkisar antara sedang, tinggi, dan rendah. Dimana siswa yang memiliki

tingkat motivasi belajar tinggi sebanyak 22 siswa dari total subjek 90 siswa, dengan persentase 24,4%, 14 siswa dalam kategori rendah, dan 49 siswa dengan persentase 54,4% mempunyai motivasi belajar yang sedang pada dirinya. Seperti dalam penelitian dari Sundam, Hafisah, dan Nasir (2020) yang menemukan bahwa tingkat motivasi belajar siswa didominasi oleh kategori sedang dengan persentase 47,5% dengan diiringi oleh motivasi belajar yang sangat rendah sebesar 17,5%.

24 Berikutnya untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari intensitas bermain game online terhadap motivasi belajar. Peneliti melakukan uji determinasi yang ditemukan hasil nilai determinasi sebesar 0,248 atau 24,8% dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Penelitian dari Fariha (2022) 27 menjelaskan bahwa game online memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar dengan pengaruh sebesar 18,4% yang menunjukkan bahwa signifikan pengaruh yang diberikan oleh intensitas bermain game online. Selain itu penelitian Amalia (2022) juga menjelaskan bahwa kontribusi pengaruh yang diberikan game online terhadap motivasi belajar adalah 16,5% dengan 83,5% dipengaruhi oleh faktor lain.

22 Berikutnya untuk faktor lain yang dapat mempengaruhi motivasi belajar seperti penelitian dari Qomaruddin, Suryani, dan Ismah (2023) bahwa interaksi sosial mempengaruhi motivasi belajar dengan terjadinya interaksi yang intens dalam siswa akan memacu timbulnya motivasi terhadap sesama teman sebaya di dalam kelompoknya dilihat dari besarnya sumbuangan interaksi sosial terhadap

motivasi belajar 62,4%.

Selanjutnya penelitian dari Jamah dan Sontani (2018) mengatakan jika sarana dan prasarana pembelajaran ialah salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar dilihat dari 53% pengaruh yang diberikannya dalam penelitian yang dilakukan. Selain itu, terdapat faktor lain yang mempengaruhi motivasi belajar seperti dalam penelitian dari Nur'aini, Sadiyah, dan Solihat (2025) yang mengatakan bahwa *self-efficacy* memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar hal ini dilihat dari hasil yang didapat oleh dirinya dengan sebanyak 47% pengaruh yang diberikan *self-efficacy*.

Pada penelitian ini, peneliti juga menemukan hasil dari uji analisis tambahan untuk perbedaan intensitas bermain game online berdasarkan gender dan ditemukan nilai $p=0,009$ ($p<0,05$) yang artinya terdapat perbedaan intensitas bermain game online yang signifikan antara kelompok laki-laki dengan kelompok perempuan. Sedangkan motivasi belajar berdasarkan gender dengan nilai $p=0,281$ ($p>0,05$) yang artinya tidak terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara kelompok laki-laki dengan kelompok perempuan. Penelitian dari Lebho, et.al (2020) mengatakan jika rata-rata waktu yang dihabiskan untuk bermain game online pada remaja laki-laki lebih mendominasi daripada remaja perempuan. Hal ini diperkuat oleh penelitian Komariah dan firman (2023) yang menunjukkan distribusi responden pada siswa kecanduan game online dari kategori jenis kelamin diperoleh bahwa jenis kelamin tertinggi didapat pada laki-laki yaitu sebesar 59,6 % dan jenis kelamin terendah

didapat pada perempuan yaitu sebesar 40,4 %.

Selain itu dalam intensitas bermain game online berdasarkan kelas, dalam penelitian ini subjek sedikit lebih banyak siswa kelas 9, tetapi diketahui bahwa nilai $p=0,465$ ($p>0,05$) yang artinya tidak terdapat perbedaan intensitas bermain game online antara kelas 8 dengan kelas 9. Sedangkan perbedaan motivasi belajar siswa berdasarkan kelas diketahui bahwa nilai $p=0,127$ ($p>0,05$) yang artinya tidak terdapat perbedaan motivasi belajar antara kelas 8 dengan kelas 9. Sehingga kelas tidak mempengaruhi intensitas bermain game online dan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan yaitu, terdapat hubungan negatif antara intensitas bermain game online dengan motivasi belajar pada siswa SMP Kristen YBPK Tambakasa. Hasil korelasi negatif, artinya semakin tinggi intensitas bermain game online yang dimiliki oleh siswa maka semakin rendah motivasi belajarnya dan begitupun untuk sebaliknya. Peneliti juga sadar bahwa dalam penelitian yang dilakukan masih terdapat banyak kekurangan dan batasan. Adapun limitasi atau keterbatasan penelitian ini adalah keterbatasan waktu penelitian yang berdekatan dengan waktu ujian akhir semester yang membuat penelitian dilaksanakan secara singkat dan terbaru-baru, jadwal padat dari kegiatan MBKM proyek tadasa yang berlangsung bersamaan sehingga membuat sulitnya menyisihkan jadwal untuk pelaksanaan penelitian, dan karakteristik subjek nyout kurang maksimal karena menggunakan subjek dengan karakteristik sedikit berbeda dengan subjek

data penelitian, hal ini karena keterbatasan kondisi wilayah serta instansi yang tersedia. Sehingga kekurangan-kekurangan tersebut membuat peneliti disini kurang dapat memaksimalkan penelitian.

PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian yang dijelaskan, dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis penelitian ini diterima. Berarti bahwa terdapat hubungan antara intensitas bermain game online dengan motivasi belajar pada siswa SMP Kristen YBPK Tambakasi. Penelitian ini memiliki arah hubungan yang negatif dimana diartikan bahwa semakin tingginya intensitas bermain game online siswa maka hal ini akan menimbulkan efek semakin rendahnya motivasi belajar siswa. Begitupun juga sebaliknya, semakin rendahnya intensitas bermain game online siswa maka akan semakin tinggi pula motivasi belajar pada siswa SMP Kristen YBPK Tambakasi.

B. Saran

Peneliti dapat memberikan beberapa rekomendasi dan saran mengenai kegunaan dan hasil penelitian ini berdasarkan temuan penelitian yang telah dilakukan, antara lain:

1. Bagi siswa diharapkan dengan ini dapat mampu lebih memperhatikan intensitasnya bermain game online yang berlebihan dimana hal ini berefek terhadap motivasi belajar menurun karena fokus dapat teralihkan dari kegiatan belajar.
2. Bagi instansi untuk lebih dapat memaksimalkan suasana belajar bagi siswa dan sebisa mungkin memberi fasilitas belajar seperti perpustakaan dengan

maksimal sehingga dapat menjadi kegiatan lain yang bisa dilakukan selain bermain game.

3. Tentunya pada penelitian ini terdapat kekurangan sehingga peneliti berharap bahwa pada penelitian selanjutnya, dapat meneliti topik yang mungkin serupa ataupun menambah variabel dan faktor-faktor lainnya untuk membuktikan hubungan yang terjadi pada siswa, serta memilih waktu dan keadaan yang sesuai sehingga dapat hasil lebih optimal.

PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA

Hubungan Antara intensitas bermain game online terhadap motivasi belajar

ORIGINALITY REPORT

25%
SIMILARITY INDEX

23%
INTERNET SOURCES

13%
PUBLICATIONS

8%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	4%
2	dspace.uui.ac.id Internet Source	2%
3	repository.radenintan.ac.id Internet Source	2%
4	Submitted to Konsorsium Perguruan Tinggi Swasta Indonesia II Student Paper	1%
5	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1%
6	es.scribd.com Internet Source	1%
7	repository.uksw.edu Internet Source	1%
8	e-journals.unmul.ac.id Internet Source	1%
9	eprints.ukh.ac.id Internet Source	1%
10	journal.uml.ac.id Internet Source	1%
11	docplayer.info Internet Source	1%

12	Internet Source	<1 %
13	repository.uhn.ac.id Internet Source	<1 %
14	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %
15	www.jurnalp3k.com Internet Source	<1 %
16	Afriliani Afriliani, Erda Muhartati, Nur Eka Kusuma Hindrasti. "Profil Pelaksanaan Program Adiwiyata dan Sikap Peduli Lingkungan di SMPN Adiwiyata Tingkat Provinsi di Tanjungpinang Tahun 2018", Jurnal Kiprah, 2019 Publication	<1 %
17	akper-sandikarsa.e-journal.id Internet Source	<1 %
18	repository.unika.ac.id Internet Source	<1 %
19	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
20	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	<1 %
21	eprints.radenfatah.ac.id Internet Source	<1 %
22	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	<1 %
23	repository.unibos.ac.id Internet Source	<1 %
24	repository.upstegal.ac.id Internet Source	<1 %

25	123dok.com Internet Source	<1 %
26	www.slideshare.net Internet Source	<1 %
27	Ahmad Rizki Saputra, Fera Yunida, Hasriani Hasriani, Indah Febrianti Utami, Soleha Soleha. "Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SDN 1 Pringsewu Timur", Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2024 Publication	<1 %
28	Submitted to Sultan Agung Islamic University Student Paper	<1 %
29	Yoga Saputra, Suryani Suryani, Bayu Azhar. "HUBUNGAN PAPARAN PORNOGRAFI MELALUI MEDIA SOSIAL INTERNET TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA", Al-Tamimi Kesmas: Jurnal Ilmu Kesehatan Masyarakat (Journal of Public Health Sciences), 2021 Publication	<1 %
30	journal.unika.ac.id Internet Source	<1 %
31	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	<1 %
32	core.ac.uk Internet Source	<1 %
33	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
34	sialim.radenfatah.ac.id Internet Source	<1 %
35	etheses.iainponorogo.ac.id Internet Source	<1 %

36

www.neliti.com

Internet Source

<1 %

37

Submitted to Universitas Sanata Dharma

Student Paper

<1 %

38

Shelma Fatimah Zahra, Paramita Septianawati, Tisna Sendy Pratama, Irma Finurina Mustikawati, Lita Hati Dwi Purnami Effendi. "Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Ketagihan Game Online, Keterampilan Komunikasi Dan Motivasi Belajar Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Di Purwokerto", Jurnal Ilmu Kedokteran dan Kesehatan, 2025

Publication

<1 %

39

repository.untag-sby.ac.id

Internet Source

<1 %

40

Bayu Dwi Maulana Putra, Iin Ervina, Anggraeni Swastika Sari. "Hubungan Intensitas Bermain Game Online Mobile Legend dengan Self Regulated Learning Siswa SMAN 1 Prajekan di Bondowoso", Jurnal Psikologi, 2023

Publication

<1 %

41

Muhammad Amran Shidik. "Pengaruh Konsep Diri dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik", Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan dan Keagamaan, 2020

Publication

<1 %

42

Andi Dian Angriani, Andi Kusumayanti, Fitriani Nur. "Pengembangan Media Pembelajaran MathSC Berbasis Android Menggunakan App Inventor 2 Pada Materi Barisan dan Deret Aritmatika", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2020

<1 %

-
- 43 Submitted to Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Student Paper <1 %
-
- 44 repository.ub.ac.id
Internet Source <1 %
-
- 45 www.scribd.com
Internet Source <1 %
-
- 46 jurnalmahasiswa.unesa.ac.id
Internet Source <1 %
-
- 47 media.neliti.com
Internet Source <1 %
-
- 48 Submitted to Sriwijaya University
Student Paper <1 %
-
- 49 jurnal.untan.ac.id
Internet Source <1 %
-
- 50 penanggulangkrisis.depkes.go.id
Internet Source <1 %
-
- 51 seminar.ustjogja.ac.id
Internet Source <1 %
-
- 52 Dina Marantika, Hermansyah Hermansyah, Arief Kuswidyanarko. "Efektivitas Metode Somatic, Audictory, Visualization, Intellectually (SAVI) Terhadap Kemampuan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV", Innovative: Journal Of Social Science Research, 2021
Publication <1 %
-
- 53 Nayla Andreasari, Aspin Aspin, Sitti Mikarna Kaimuddin. "Status Ekonomi Orang Tua dengan Motivasi Belajar Siswa", Jurnal Sublimapsi, 2021 <1 %

54	ejournal.stit-alquraniyah.ac.id Internet Source	<1 %
55	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	<1 %
56	sdnpudakitbaratku.blogspot.com Internet Source	<1 %
57	staffnew.uny.ac.id Internet Source	<1 %
58	Ahmad Fikri Zaelani, Octa Reni Setiawati, Sri Maria Puji Lestari. "Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Depresi Pada Siswa SMP", Jurnal Psikologi Malahayati, 2019 Publication	<1 %
59	Mochamad Rizal Alfianto, Hazim Hazim. "Intensitas Bermain Game Online dan Keterampilan Sosial Remaja di Sidoarjo", Journal of Islamic Psychology, 2024 Publication	<1 %
60	Rahmat Aldi, Farah Aulia. "Hubungan Interaksi Siswa-Guru di Sekolah dengan Motivasi Belajar Siswa SMA Pertiwi 1 Padang", TSAQOFAH, 2025 Publication	<1 %
61	Sarah Haibanissa, Titi Sulastri, Ratna Ningsih. "Dampak Bermain Game Online terhadap Kualitas Tidur pada Remaja SMA", JKEP, 2022 Publication	<1 %
62	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	<1 %
63	digilib2.unisayogya.ac.id Internet Source	<1 %

64	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	<1 %
65	eprints.umm.ac.id Internet Source	<1 %
66	id.portalgaruda.org Internet Source	<1 %
67	id.scribd.com Internet Source	<1 %
68	journal.stkipsingkawang.ac.id Internet Source	<1 %
69	natanaelginting.bm.uma.ac.id Internet Source	<1 %
70	repository.unib.ac.id Internet Source	<1 %
71	repository.upi.edu Internet Source	<1 %
72	www.agenbolasahabat.com Internet Source	<1 %
73	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	<1 %
74	M. Syukri Yusra Refin. "Hubungan antara Peer Attachment terhadap Perilaku Bullying pada Pelajar SMP di Kota Padang", AHKAM, 2024 Publication	<1 %
75	Novianti Pradilla Rudianto, Aspin Aspin, Yuliasri Ambar Pambudhi. "HUBUNGAN ANTARA KONTROL DIRI DENGAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA DEWASA AWAL DI DESA MONDOKE", Jurnal Sublimapsi, 2020 Publication	<1 %

76

Septyanto Dwibowo, Ahmad Raif Satyaka, Wiwik Sulistyaningsih. "Intensitas Bermain Game Online dan Empati pada Remaja", As-Syar i: Jurnal Bimbingan & Konseling Keluarga, 2024

Publication

<1%

77

digilib.unisayogya.ac.id

Internet Source

<1%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA