

BAB IV

PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN

A. Orientasi Kanchah dan Persiapan

1. Orientasi Kanchah

Penelitian ini dilakukan oleh peneliti dari tanggal 29 November sampai 6 Desember 2024 di sekolah menengah pertama yang terdapat di desa sidoasri yaitu SMP Kristen YBPK Tambakasri. Desa Sidoasri pertama kali menjadi desa tahun 2007 yang luasnya 1,900 Ha dengan memisahkan diri dari Desa Tambakasri. Desa Sidoasri terletak di Kecamatan Sumber Manjing Wetan, Kabupaten Malang, Provinsi Jawa Timur, yang bersandingan dengan Desa Purwodadi di sebelah timur, Desa Tambakasri disebelah barat dan utara, serta behadapan langsung dengan Samudra Hindia di bagian selatan.

Desa sidoasri memiliki dua wilayah dusun yaitu tambakasri wetan dan tambakasri 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 Tambakasri yang memiliki akreditasi B di bawah naungan Yayasan Perguruan Bala Keselamatan (YBPK).

SMP Kristen YBPK Tambakasri ini beroperasi dengan nomer operasional 420/2280/35.07.301/2024 yang memiliki luas tanah 1,350 m². Sekolah ini memiliki 4 kelas, 2 laboratorium dengan 1 labaratorium dijadikan sebagai kelas, Total siswa SMP Kristen YBPK Tambakasri 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 raport dan tidak adanya sistem tinggal 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 Tambakasri.

2. Persiapan Penelitian

a. Persiapan Administrasi

Pada tahap ini, yang dilaksanakan peneliti ialah penentuan subjek data studi yaitu siswa SMP Kristen YBPK Tambakasri yang merupakan siswa perempuan dan laki-laki. Penelitian ini mendapatkan izin sesuai dengan surat tugas nomer 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 projek

penguatan profil Pancasila (P5) ataupun di mata pelajaran yang sudah kosong, sehingga ketika pelaksanaan pengambilan data dilakukan secara langsung ke SMP Kristen YBPK Tambakasri 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 terlibat 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 menemukan teori dan menentukan alat ukur yang akan digunakan. motivasi belajar ini memodifikasi dari penelitian Ginting (2024) yang berdasarkan dari aspek Uno (2017) yang terdiri dari aspek intrinsik dan ekstrinsik yang diturunkan menjadi enam indikator. Skala ini memiliki 20 aitem pernyataan dengan 9 aitem *favorable* dan 11 aitem *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 Aiken'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 menentukan alat ukur yang akan digunakan. Alat ukur intensitas bermain *game online* ini, peneliti memodifikasi dari penelitian Nugroho (2020) yang berdasarkan aspek dari Horrigan (2002) yang terdiri dari aspek Frekuensi dan lama mengakses. Skala ini memiliki 23 aitem pernyataan dengan 18 aitem *favourable* dan 5 aitem *unfavourable* yang memodifikasi dari bahasa untuk menyesuaikan dengan subjek yang akan diteliti. Pada modifikasi skala intensitas bermain *game online* peneliti juga melakukan uji validitas kepada 7 *expert judgement* dengan 4 kategori dan melakukan analisis menggunakan Aiken's V.

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.

a. 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 aitem sah dilihat dari hasil uji Aiken's V yang telah dilakukan dengan nilai minimal indeks V 0,76 sehingga tidak ada aitem yang gugur dan bisa dikatakan seluruh aitem valid yang bergerak dari 0,76 – 1.00. Pada modifikasi skala intensitas bermain *game online* dari 23 aitem dikatakan sah dilihat dari hasil dari uji Aiken's V skala intensitas bermain *game online* yang dengan nilai minimal indeks V 0,76 sehingga tidak ada aitem yang gugur dan bisa dikatakan seluruh aitem valid yang bergerak dari 0,76 – 0,95. Hal ini dapat dikatakan semua aitem 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 Tambakasri dengan memberikan skala berupa *google form* secara langsung di kelas.

b. Hasil Analisis Reliabilitas Skala

Hasil dari uji coba alat ukur setelah melaksanakan *try out* dan peneliti melakukan uji reliabilitas dengan menggunakan program statistik SPSS 27 *for windows* agar aitem yang akan digunakan akurat dalam mengukur variabel yang akan diteliti.

1) Skala Motivasi Belajar

Uji reliabilitas skala motivasi belajar yang menggunakan *Alpha Crocnbach's* memperlihatkan bahwa dari 20 aitem pernyataan terdapat 9 aitem pernyataan yang gugur atau tidak sah dan terdapat 11 aitem 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 aitem gugur yaitu aitem 2,4,7,8,12,15 dan 19. Selanjutnya putaran kedua sejumlah 0,819 dengan 2 aitem gugur yaitu aitem 14 dan 19. Kemudian nilai koefisien reliabilitas putaran ketiga adalah sejumlah 0,823 dengan tanpa adanya aitem yang gugur dan dapat disimpulkan bahwa aitem-aitem dari skala motivasi belajar lebih besar dari 0,8.

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

Tabel 4.1 Skala Motivasi Belajar Setelah Uji Coba

Aspek	Indikator	aitem		Total
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
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	2
Ektrinsik	Adanya penghargaan dalam belajar	-	20	1
	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 Crocnbach's*. Hasil menunjukkan dari 23 aitem yang telah diuji, tidak terdapat satupun aitem yang gugur. Nilai Koefisien reliabilitas *Cronbach's Alpha* dari skala Intensitas Bermain *Game Online* adalah sebesar 0,965 dapat disimpulkan bahwa aitem skala intensitas bermain *game online* lebih besar dari 0,8 dan dapat dikatakan reliabel dengan indeks aitem bergerak dari 0,340 sampai dengan 0,868.

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

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

C. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Subjek Penelitian

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

a. Deskripsi Subjek Berdasarkan 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%

Bedasarkan tabel 4.3 bisa disimpulkan dari 90 subjek dalam penelitian ini jumlah subjek laki-laki sedikit lebih dominan dari 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
8 A	20	22%
8 B	21	23%
9 A	24	27%
9 B	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*.

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 <i>game online</i>	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	$31 \leq X < 35$	49	54,4%
4	Tinggi	$35 \leq X < 38$	22	24,4%
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	Presentase
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 *Kolmogrov-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 <i>Game Online</i>	0,022	Tidak Berdistribusi Normal

Nilai signifikansi untuk motivasi belajar adalah 0,063 yang berarti skor melebihi 0,05, sehingga hasil Kolmogrov-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 uji normalitas yang membuktikan bahwa distribusi data tidak normal, maka analisis korelasi tidak dilakukan dengan teknik *Product Moment pearson*. Menurut Sugiyono (2023), *Spearman's Rho* adalah teknik analisis yang tepat untuk data yang tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu analisis korelasi dialihkan melalui analisis nonparametrik dengan uji korelasi *Spearman's rho*, karena teknik ini tidak mensyaratkan data berdistribusi 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 *linier* apabila nilai *sig* lebih

besar dari pada nilai taraf signifikansinya ($p > 0,05$).

Tabel 4.10 Hasil Uji Linearitas

Variabel	F	Sig.	Interpretasi
Motivasi Belajar dengan Intensitas bermain <i>game online</i>	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. (p)
Intensitas bermain <i>game online</i>	Motivasi belajar	-0,498	< 0,001

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

spearman's rho 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 diatas, dapat diketahui bahwa koefisien korelasi sebesar -0,498 yang dimana artinya termasuk ke arah negatif dalam kategori sedang Berdasarkan penjelasan di atas, bisa dikatakan bahwa hipotesis yang diajukan dalam 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 tes* dan apabila nilai dari $p < 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan. Begitupun 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 mengetahui 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	51,17	0,009
Perempuan	39	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 berdasarkan jenis kelamin untuk mengetahui 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	42,13	

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	49,32	

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 Tambakasri. Pada penelitian ini berdasarkan uji hipotesis menggunakan analisis korelasi *Rank spearman's rho* 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 di atas, sejalan dengan penelitian dari Dewi, Hambali, 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 dari 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 katogori motivasi belajar rendah, rendahnya motivasi belajar siswa dikarenakan adanya hal yang mengganggu konsentrasi siswa dalam belajar serta minat belajar siswa yang kurang. Hal ini bisa dikarenakan dari faktor diri siswa itu sendiri, lingkungan maupun waktu belajar atau kondisi belajar siswa. Diperkuat oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Amalia (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 Tambakasri 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 Tambakasri adalah berkisar antara sedang dan tinggi. Sejalan dengan penelitian dari Theresia, Setiawati, 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 113 orang (20.7%).

Selanjutnya gambaran tingkat motivasi belajar yang dimiliki siswa SMP Kristen YBPK Tambakasri 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 Sundara, Hafsa, dan Nasar (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%.

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) 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.

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

motivasi belajar 62,4%.

Selanjutnya penelitian dari Jannah dan Sontani (2018) mengatakan jika sarana dan prasana pembelajaran ialah salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar dilihat dari 53% pengaruh yang diberikannya dalam penelitian yang dilakukan. Selain itu, terdapat faktor lainnya yang mempengaruhi motivasi belajar seperti dalam penelitian dari Nur'alim, 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 Tambakasri. 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 terburu-buru, jadwal padat dari kegiatan MBKM proyek didesa yang berlangsung bersamaan sehingga membuat sulitnya menyisihkan jadwal untuk pelaksanaan penelitian, dan karakteristik subjek *tryout* 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