

SKRIPSI

HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA DI SMA NEGERI 7 KOTA BANDA ACEH TAHUN 2021



Oleh:

**RICHA YUNITA
NPM: 1916010048**

**UNIVERSITAS SERAMBI MEKKAH
FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT
BANDA ACEH
TAHUN 2022**

Serambi Mekkah University
Faculty Public Health
Health Education and Behavior Science
Skripsi, 15 Februari 2022

ABSTRACT

NAME : RICHA YUNITA
NPM : 1916010048

The Relationship Between Online Game Addiction And Learning Motivation In Students At SMA Negeri 7 Banda Aceh In 2021

Xiii + 40 Page, 10 Table, 2 Image, 11 Appendix

The results of the initial survey that the researchers conducted by means of direct interviews with 10 students, 7 of whom explained that during study hours they stole the opportunity to continue the online game there was an unfinished mission after the break, then they said it was due to playing their online game. have sleep disturbances and spend playing online games than studying. Furthermore, 3 other students play online games just to unwind and do it for no more than 1 hour. This study aims to determine the relationship between online game addiction and learning motivation in students at SMA Negeri 7 Banda Aceh in 2021. The type of research is analytic with a cross sectional approach. The population in this study is according to reports from direct monitoring by teachers of students with the criteria of those who play online games continuously regardless of study time in SMA Negeri 7 Banda Aceh City as many as 239 people. The sample in this study was 167 students / I with the sampling technique of accidental sampling. The results showed that there was a relationship between online game addiction and learning motivation in students (p -value of $0.006 <$ from the value of $= 0, 05$). To school teachers to further improve counseling by providing information to parents and children that playing online games excessively can interfere and take up less learning time, so it is hoped that the school will control students while in the school environment when the teaching and learning process takes place giving sanctions or reprimands for students who are negligent by playing online games.

Keywords: Addiction to online games, motivation to learn

Reading list: 24 books

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis lafadahkan kehadiran Allah S.W.T. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-nya, sehingga penulisan skripsi dengan judul “Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Sekolah di SMA negeri 7 Banda Aceh tahun 2021” telah dapat penulis selesaikan. salawat dan salam tidak lupa pula penulis haturkan kepada junjungan alam Nabi Muhammad S.A.W yang menjadi teladan bagi seluruh umat manusia.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini banyak mengalami kesulitan, hambatan. Tetapi berkat bimbingan, arahan, dorongan dan bantuan dari berbagai pihak sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini

Oleh karena itu pada kesempatan ini izinkan penulis menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Teuku Abdurahman, SH, SpN selaku rektor Universitas Serambi Mekkah.
2. Ibuk Erlawana, S.Pd. selaku kepala sekolah SMAN 7 Banda Aceh yang telah memberikan kesempatan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian
3. Bapak Ismail, SKM, M.Pd, M.Kes, selaku Dekan Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Serambi Mekkah.
4. Ibu Yuliani Ibrahim, SKM. M.Pd. Ph.D selaku pembimbing I dan Ibu Evi Dewiyani, SKM,M.Kes selaku pembimbing II yang telah bersedia memberi masukan (saran-saran) yang positif serta meluangkan waktu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Seluruh staff dan karyawan akademik Fakultas Kesehatan Masyarakat yang telah memberikan kontribusi terhadap kelancaran administrasi proses penyusunan skripsi ini
6. Semua teman-teman Mahasiswa FKM-Serambi Mekkah yang telah memberikan kontribusi dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Secara khusus penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada Ayahanda dan Ibunda tercinta beserta keluarga yang telah memberikan motivasi kepada penulis selama ini.

Banda Aceh, 14 November 2021
Tertanda

RICHA YUNITA

JUDUL LUAR	
JUDUL DALAM.....	i
PERNYATAAN PERSETUJUAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR LAMPIRAN.....	vi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	8
1.3. Tujuan Penelitian.....	8
1.3.1. Tujuan Umum.....	8
1.3.2. Tujuan Khusus.....	8
1.4. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN KEPUSTAKAAN.....	10
2.1. Game Online.....	10
2.2. Kecanduan game online.....	14
2.3. Pola Tidur	17
2.4. Motivasi Belajar.....	30
2.5. Kerangka pikir.....	38
BAB III KERANGKA KONSEP PENELITIAN.....	39
3.1. Jenis Penelitian.....	39
3.2. Lokasi dan waku penelitian.....	40
3.3. Defenisi Operasional.....	40
3.4. Cara Pengukuran.....	41
3.5. Metode pengumpulan data.....	42
3.6. Hipotesis	40
BAB IV METODOLOGI PENELITIAN.....	36
4.1. Desain Pnenelitian	36
4.2. Populasi dan Sampel	36
4.3. Tempat dan waktu penelitian	44
4.5. Teknik Pengumpulan data.....	44
4.6. Analaisa data.....	45
4.7. Penyajian data.....	47
DAFTAR PUSTAKA.....	48
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 3.1 Definisi Operasional Penelitian	40
---	----

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Kerangka Teoritis	38
Gambar 3.1. Kerangka Konsep.....	39

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

- | | |
|------------|--|
| Lampiran 1 | : Checklis penelitian |
| Lampiran 2 | : Kuesioner penelitian |
| Lampiran 3 | : Permohonan izin pengambilan data awal |
| Lampiran 4 | : Surat Balasan Pengambilan data awal |
| Lampiran 5 | : Lembar Kendali Peserta mengikuti seminar skripsi |
| Lampiran 6 | : Daftar konsul skripsi |
| Lampiran 7 | : Lembar kendali buku |
| Lampiran 8 | : Format seminar skripsi |



KATA MUTIARA

“Sesungguhnya dibalik kesukaran itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan) maka kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain hanya kepada tuhan Mu (sajalah) kamu berharap” (Q.S Al-Insyirah)
Ya Allah....



Sepercik ilmu engkau anugerahkan kepadaku. Syukur alhamdulillah kupersembahkan kepadamu. Akhirnya sebuah perjalanan berhasil kutempuh walau terkadang tersandung dan terjatuh tetap semangat tak pernah rapuh untuk meraih cita-cita sujudku kepadamu semoga hari esok yang telah membentang didepanku bersama rahmat dan ridhaMu bisa kujalani dengan baik.

Kupersembahkan sebuah karya tulis ini untuk yang tercinta Ayahanda dan Ibunda yang tiada pernah hentinya selama ini memberiku semangat, doa, dorongan, nasehat, dan kasih sayang serta pengorbanan yang tak tergantikan hingga aku selalu kuat dalam menjalani setiap rintangan yang ada dihadapanku, terimakasih juga kuucapkan kepada adikku atas motivasi dan semangatnya.

Terima kasih kepada yang terindah kepada suamiku yang tak pernah jemu, lelah memberi semangat, arahan dan selalu berada di sisi dalam menyelesaikan karya tulis ini.

Sahabat-sahabatku.....

Terimakasih untuk semua teman-temanku yang tidak bisa aku sebutkan satu persatu dan teman seperjuangan seangkatan khususnya angkatan 2019 Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Serambi Mekkah. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan pembacanya.

Wassalam
Richa Yunita, SKM



PERNYATAAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA DI SMA KARTIKA KOTA BANDA ACEH TAHUN 2021

OLEH :

**RICHA YUNITA
NPM: 1916010048**

Skripsi Ini Telah Dipertahankan Dihadapan Pengaji Skripsi
Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Serambi Mekkah

Banda Aceh, Maret 2022

TANDA TANGAN

Pembimbing I : **Yuliani Ibrahim, SKM, M.Pd, Ph.D** (_____)

Pembimbing II : **Evi Dewiyani, SKM, M.Kes** (_____)

Pengaji I : **Dr. Martunis, SKM, MM, M.Kes** (_____)

Pengaji II : **TM. Rafsanjani, SKM, M.Kes, MH** (_____)

**FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT
UNIVERSITAS SERAMBI MEKKAH
DEKAN,**

(Ismail, SKM, M.Pd, M.Kes)

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Masa transisi menjadi masa yang kompleks terutama karena adanya ketidakstabilan dalam diri sehingga remaja mudah terjerumus ke dalam hal-hal yang baru (Jordan & Andersen, 2016). Perubahan yang terjadi dalam diri remaja turut dipengaruhi oleh adanya perubahan fisik seperti peran aktif dari prefrontal korteks dan neurotransmitter metabolism pada fungsi eksekutif (executive function) remaja (Soetikno et al., 2019). Oleh sebab itu, sebagai generasi yang paling memahami teknologi dan masa transisi yang melibatkan ketidakstabilan maka dimungkinkan dampak buruk dapat terjadi dengan mudah berkaitan dengan pengaksesan internet. Remaja merupakan kelompok usia terbanyak yang 3 mengalami permasalahan dengan penggunaan teknologi, salah satu yang popular adalah game online (Maulidar, 2019)

Game online dapat didefinisikan sebagai permainan yang dimainkan secara online via internet yang turut dilengkapi oleh adanya vitur chatting, sehingga dapat menjalin komunikasi dengan pemain lainnya. Salah satu aspek perkembangan sosial dalam diri remaja turut didukung oleh adanya pengaksesan game online yang menyajikan permainan sekaligus kesempatan berkomunikasi dengan pemain lain. Oleh sebab itu, melalui game online maka banyak pemain yang mendapatkan kenalan baru dengan hobi yang sama. Pemanfaatan teknologi yang semakin pesat mendorong banyak pihak semakin mudah dalam mengakses game secara online. Menariknya, pengaksesan yang semakin mudah turut disertai

oleh adanya perilaku negatif akibat terlalu engage dengan game online yang dimainkan. Semakin tinggi engagement dalam game online, semakin lama durasi yang digunakan untuk bermain Nizar (2019)

Perkembangan *game* di dunia semakin pesat, tidak terkecuali di Indonesia. *Game* saat ini sudah menjadi alternatif hiburan bagi tua, muda, pria maupun wanita. Industri dan bisnis pengembangan *game* juga sudah menjadi suatu hal yang menjanjikan, terbukti dengan banyaknya perusahaan pengembang *game* di Amerika, Eropa dan Asia. Negara Indonesia masih terhitung sebagai konsumen *game*, ini dilihat dari tingkat konsumsi *game* yang sangat tinggi, terutama *game* konsol, *Local Area Network (LAN)* dan *online* (Cahyani, 2020).

Game online di masa sekarang begitu populer di berbagai kalangan, salah satunya populer di antara anak sekolah. Anak sekolah merupakan kelompok yang mudah terpengaruh oleh *game online*, anak-anak lebih memahami dan masih suka bermain, bergerak dan menyukai permainan yang mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan sehingga membuat pemainnya akan bermain terus-menerus tanpa memperdulikan berapa lama waktu yang dipergunakan dan usia sekolah biasanya menyukai permainan kelompok atau tim yang mana permainan ini sangat terorganisasi dan mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan yang kuat. Anak usia sekolah memasuki perkembangan baru tentang bermain dan permainan. masa sekolah permainan anak menggunakan dimensi baru yang merefleksikan tingkat perkembangan anak yang baru. Bermain tidak hanya meningkatkan keterampilan fisik tetapi kemampuan intelektual, fantasi anak dan menumbuhkan rasa ingin menang dalam permainan (Anugrah, 2020).

Nizar (2019) telah mengumpulkan beberapa dampak positif bermain *game online*. Bermain *game* memberikan satu latihan yang sangat efektif kepada

otak. Sejumlah besar dari mereka membutuhkan keterampilan berpikir abstrak dan tingkat tinggi untuk menang. Keterampilannya adalah seperti: pemecahan masalah dan logika.

Menurut Bruce (2002) dalam (Oktiani,2017) meski demikian tentunya *game online* memiliki dampak negatif, misalnya seorang profesor dari *Tokyo Nihon University*, Akio Mori melakukan kajian mengenai dampak *game* pada aktivitas otak. Dari penelitian Akio Mori tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat 2 poin penting.

Pertama, penurunan aktivitas gelombang otak prefrontal yang memiliki peranan sangat penting, dengan pengendalian emosi dan agresifitas sehingga mereka cepat mengalami perubahan mood, seperti mudah marah, mengalami masalah dalam hubungan dengan hubungan sosial, tidak konsentrasi dan lain sebagainya (Maulidar, 2019).

Kedua, penurunan aktivitas gelombang beta merupakan efek jangka panjang yang tetap berlangsung meskipun *gamer* tidak sedang bermain *game*. Dengan kata lain para *gamer* mengalami “*autonomic nerves*” yaitu tubuh mengalami pengelabuan kondisi dimana sekresi adrenalin meningkat, sehingga denyut jantung, tekanan darah, dan kebutuhan oksigen terpacu untuk meningkat. Bila tubuh dalam keadaan seperti ini maka yang terjadi pada *gamer* adalah otak mereka merespon bahaya sesungguhnya (Harlian, 2020).

Lama permainan game online dapat menimbulkan kerugian bagi para pemain itu sendiri. Pemain akan mengorbankan waktu untuk aktivitas lain, mengorbankan waktu untuk istirahat dan tidur, belajar ataupun bekerja, dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman maupun keluarga. Pemain game online dapat menjadi lalai dengan kehidupan nyata karena sudah terlalu dalam terlibat dalam

permainan tersebut. Selanjutnya mengganggu motivasi belajar dikarenakan kurangnya istirahat atau terganggunya jadwal maupun pola tidur sehingga berdampak pada prestasi belajar.

Berkaitan kecanduan game online (game addictif), data fakta penelitian di Amerika Serikat pada tahun 1999, sebagaimana dikutip Majalah Monitor (dalam Syahran, 2015), mengungkapkan efeknya terhadap anak berusia 12-18 tahun ratarata menghabiskan waktu lima setengah jam di rumah dengan menonton TV, memainkan video game, menjelajahi internet. Banyaknya informasi buruk yang membanjiri internet juga salah satu ancaman berbahaya bagi anak. Melalui internetlah berbagai materi bermuatan seks, dan kekerasan dijajakan secara terbuka dan tanpa penghalang. Seorang pakar psikologi di Amerika, David Greenfield (Nigtyas, 2012), menemukan sekitar 6% dari pengguna internet mengalami ketergantungan game online.

Gamer mengalami gejala yang sama dengan ketergantungan obat bius, yaitu lupa waktu dalam bermain game online. Kebanyakan orang yang ketergantungan game online ini dikarenakan menemukan kepuasan dalam permainan yang tidak mereka temukan di dunia nyata. Fenomena bermain game di Indonesia sudah banyak melibatkan remaja. Fenomena bermain game tidak semata-mata merugikan, tetapi game online mendapatkan sambutan yang luar biasa, terutama bagi remaja. Hal ini dikarenakan bermain online bagi remaja sangat menyenangkan, mengembirakan, menantang, dapat menghilangkan stres, dan membuat seseorang penasaran. Sehingga membuat seseorang ingin bermain terus-menerus. Oleh karenanya, pengguna game online di Indonesia untuk produk dari Lyto sudah mencapai data 6 juta orang (Henry dalam Syahran, 2015). Jumlah yang fantastis untuk ukuran industri yang baru muncul di Indonesia. Bahkan

dapat dikatakan bahwa industri ini belum memiliki tempat yang jelas di Indonesia. Survei yang dilakukan oleh Biro Pusat Statistik (BPS) diketahui jumlah pemain game online meningkat cukup pesat, tercatat lebih dari 19,8 juta pengguna internet pada tahun 2014 dan pengguna 8 game online terbanyak adalah remaja (usia 12-24 tahun). Menurut WHO (dalam Rohmaniah, 2014), usia remaja adalah usia 12-24 tahun.

Penggunaan internet menjadi kebutuhan penting bagi aktivitas masyarakat. Survei yang dilakukan oleh Infokom Kota Banda Aceh menunjukkan penetrasi pengguna internet berada pada angka 64,8% dari total 264,16 juta jiwa, yaitu 171,17 juta jiwa. Hasil survei menunjukkan adanya peningkatan hasil dibandingkan tahun 2016 dengan jumlah 132.7 juta jiwa (51.79%) dan 2017 dengan jumlah 143,26 juta jiwa (54,68%). Peningkatan yang terjadi selama dua 2 tahun berturut-turut menunjukkan tingginya keterikatan masyarakat dalam penggunaan internet.

Menurut penelitian yang dilakukan Nugroho (2020) bahwa kecanduan *game online* diera saat ini melaporkan bahwa estimasi prevalensi kecanduan *game online* semakin meningkat di dunia. Di negara-negara Asia Tenggara, dampak negatif dari kecanduan *game online* telah menyebabkan pemerintah dan penyedia layanan kesehatan menjadikan hal tersebut menjadi masalah yang serius dan berupaya untuk mengembangkan serangkaian inisiatif untuk membatasi dan mengatasi masalah tersebut. Di Korea Selatan, kecanduan *game online* dipandang sebagai sebuah keprihatinan yang signifikan bagi kesehatan masyarakat, 24% anak-anak di negara tersebut telah didiagnosis dengan kecanduan *internet hospitalized*. Di Jepang, pemerintah telah mengakui masalah tersebut menjadi sebuah studi oleh Departemen Pendidikan, yang telah menyebabkan

pengembangan "*fasting camp*" di mana individu yang menderita dampak negatif dari internet dan kecanduan *game online* dibantu dengan memutuskan teknologi secara keseluruhan. Telah dinyatakan bahwa semakin tinggi penetrasi internet dan penerimaan *game online*, semakin tinggi prevalensi masalah. Sebagian menjelaskan tingkat prevalensi lebih tinggi dilaporkan di negara-negara Asia Tenggara

Hasil penelitian dari Anisa menunjukkan bahwa frekuensi bermain *game* dibagi dalam 3 kelompok, yaitu *non gamers*, *casual gamers* dan *regular gamers*. Dan teridentifikasi bahwa lebih dari setengah responden adalah *casual gamers* yaitu sebanyak 44 orang (52%) sedangkan *regular gamers* sebanyak 35 orang (41%) dan yang *non-gamers* hanya 6 orang (7%) (Mustakim, 2020)

Pada saat melakukan observasi awal di SMA Kartika sebelum diberlakukannya PPKM maupun pemberlakuan pembatas kegiatan belajar mengajar, peneliti melihat bahwa anak ketika belajar di kelas lebih suka sibuk sendiri, berbicara dengan temannya, melamun, mengantuk dan tidak fokus untuk belajar bahkan nilai-nilai pelajaranpun mengalami penurunan, ini bisa dilihat dari banyaknya siswa yang nilai pelajarannya tidak memenuhi standar yang telah berlaku, ini disebabkan karena anak terpengaruh oleh *game online* yang mereka mainkan, karena hampir semua anak menyukai permainan ini dan sering memainkannya, ditambah dengan warnet yang ada disekitaran sekolah yang membuat anak setelah pulang sekolah tidak langsung pulang melainkan ke warnet sekedar untuk bermain *game online*.

SMA Kartika Merupakan salah satu sekolah menengah yang berada di Banda Aceh, provinsi Nanggroe Aceh Darussalam.. Sekolah ini menyediakan berbagai fasilitas penunjang pendidikan bagi anak didiknya. Terdapat guru-guru

dengan kualitas terbaik yang kompeten dibidangnya, kegiatan penunjang pembelajaran seperti ekstrakurikuler (ekskul), organisasi siswa, komunitas belajar, tim olahraga, dan perpustakaan sehingga siswa dapat belajar secara maksimal. Proses belajar dibuat senyaman mungkin bagi murid dan siswa, hususnya pada tingkatan akhir di kelas 3 terdiri dari 79 murid

Fenomena yang terjadi pada SMA Kartika yakni siswa/i pengguna game online ini dikarenakan mereka memiliki waktu yang cukup banyak untuk bermain game diluar jam sekolah. Dampak dari frekuensi, durasi, dan intensitas yang tinggi tersebut, yaitu efek negatif dari permainan game online. Selain itu, di sekitar sekolah terdapat 2 (dua) tempat favorit bagi siswa untuk bermain game online yang sering dijadikan tempat berkumpul mereka bahkan ada yang bolos sekolah.

Peneliti juga melakukan wawancara langsung kepada siswa/i yang memberikan keterangan bahwa kecanduan gadget pada siswa/i memberikan dampak yang kurang baik termasuk dalam proses belajar mengajar, ada diantaranya yang lalai memainkan game online sembunyi-sembunyi saat pembelajaran berlangsung, ada juga yang berdampak pada perilaku siswa yang tidak memperdulikan teguran guru dan banyak juga yang diberikan sanksi hingga pemanggilan orang tua.

Disamping itu berdasarkan hasil survei awal yang peneliti lakukan dengan cara wawancara langsung terhadap 10 siswa/i, 7 di antaranya menerangkan bahwa disaat jam belajar mereka mencari kesempatan untuk melanjutkan game online tersebut dikarenakan ada misi yang belum tuntas setelah jam istirahat, selanjutnya mereka mengatakan dikarenakan bermain game online mereka mengalami gangguan tidur serta lebih meluangkan waktu bermain game online daripada belajar.

Selanjutnya 3 orang siswa/i lainnya bermain game online hanya untuk melepas penat dan dilakukan tidak lebih dari 1 jam, berdasarkan uraian di atas, penulis bermaksud melakukan penelitian pada anak SMA Kartika Kota Banda Aceh tahun 2021

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan melalui observasi data awal dan wawancara langsung dengan guru maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “hubungan kecanduan game online dengan motivasi belajar pada siswa di SMA Kartika kota Banda Aceh tahun 2021

1.3. Tujuan Penelitian

1.3.1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui hubungan kecanduan game online dengan motivasi belajar pada siswa di SMA Kartika kota Banda Aceh tahun 2021

1.3.2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui hubungan kecanduan game online dengan motivasi belajar pada siswa di SMA Kartika kota Banda Aceh tahun 2021

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Bagi Peneliti

Memberi pengalaman baru bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian dan memperkokoh landasan teoritis tentang hubungan kecanduan game online dengan pola tidur dan motivasi belajar pada anak sekolah di SMA Kartika kota Banda Aceh.

1.5. Bagi Institusi Pendidikan

Memberikan informasi atau kontribusi pada mahasiswa fakultas kesehatan masyarakat dalam melakukan penelitian dan dapat dijadikan dasar untuk penelitian selanjutnya.

1.6. Bagi Masyarakat Umum

Untuk memberi informasi bagi masyarakat terutama untuk ibu dan anak bahwa terlalu lama melakukan game online akan menimbulkan dampak negatif bagi kesehatan terutama pada anak.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Game Online

2.1.1. Defenisi

Pergertian *game* adalah aktivitas yang dilakukan untuk *fun* atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah (Kamus Macmillan, 2009-2011). Selain itu, *game* membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan (Harlian, 2020)

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams (2006), *game online* lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. *Game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai medianya.

Menurut Eddy Liem, Direktur Indonesia Gamer, sebuah pencinta *games* di Indonesia, *game online* adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan secara *online* via internet, bisa menggunakan PC (*personal computer*) atau konsul *game* biasa seperti *PS2*, *X-Box* dan sejenisnya (Nizar, 2019)

2.3.2. Sejarah dan Perkembangan *Game Online*

Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya game online sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus

berkembang sampai sekarang. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1969, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain game. Lalu muncullah komputer dengan kemampuan time-sharing sehingga pemain yang bisa memainkan game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (Hamidah, 2018).

2.3.3. Jenis-Jenis *Game Online*

Game online terbagi menjadi dua jenis yaitu *web based game* dan *text based game*. *Web based games* adalah aplikasi yang diletakkan pada *server* di internet dimana pemain hanya perlu menggunakan akses internet dan *browser* untuk mengakses *games* tersebut. Jadi tidak perlu *install* atau *patch* untuk memainkan *gamenya*. Namun seiring dengan perkembangan, ada beberapa fitur yang perlu *download* untuk memainkan sebagian *game*, seperti *Java Player*, *Flash Player*, maupun *Shockwave Player*, yang biasanya diperlukan untuk tampilan grafis *game* tersebut. Selain itu, *game* seperti ini juga tidak menuntut spesifikasi komputer yang canggih, tidak *lag* dan membutuhkan *bandwidth* yang besar. Selain itu, sebagian besar *webbased game* adalah gratis. Pembayaran hanya diperlukan untuk fitur-fitur tambahan dan mempercepat perkembangan *account* pada *game* tersebut (Kurniawan, 2017).

Sedangkan *text based game* bisa dibilang sebagai awal dari *web based games*. *Text based games* sudah ada sejak lama, dimana saat sebagian komputer masih berspesifikasi rendah dan sulit untuk memainkan *game-game* dengan grafis wah, sehingga dibuatlah *game-game* dimana pemain hanya berinteraksi dengan teks-teks yang ada dan sedikit atautanpa gambar (Kurniawan, 2017).

Memang setelah masa tersebut, *text based games* hampir tidak pernah dilirik lagi oleh para *gamers*, namun pada akhir-akhir ini, mulai marak *text based*

games yang beredar yang sekarang kita kenal sebagai *web based game*. Tentu saja dengan format yang lebih *modern*, grafis diperbanyak dan dipercantik, menggunakan koneksi internet dan *developer game* yang makin kreatif (Kurniawan, 2017).

2.3.4. Dampak-Dampak *Game Online*

Game online selalu diyakini memberikan pengaruh negatif kepada para pemainnya. Hal ini terutama karena sebagian besar *game* yang adiktif dan biasanya tentang kekerasan pertempuran dan berkelahi. Mayoritas orang tua dan media berpikir dan percaya bahwa permainan merusakan otak anak-anak dan mempromosikan kekerasan di antara mereka. Namun, banyak psikolog, pakar anak, dan para ilmuwan percaya bahwa permainan ini sebenarnya bermanfaat bagi pertumbuhan anak-anak. Jadi, dapat disingkatkan bahwa terdapat dampak positif dan negatif bermain *game online* terhadap para *gamernya* (Cahyani, 2020).

a. Dampak Positif

Beberapa sumber, telah mengumpulkan beberapa dampak positif bermain *game online*. Bermain *game* memberikan satu latihan yang sangat efektif kepada otak. Sejumlah besar dari mereka membutuhkan keterampilan berpikir abstrak dan tingkat tinggi untuk menang. Keterampilannya adalah seperti: pemecahan masalah dan logika (Cahyani, 2020).

- 1) Perhatian dan motivasi yang lebih
- 2) Koordinasi tangan-mata,motorik dan kemampuan spasial

Contohnya, dalam sebuah permainan menembak, karakter bisa berjalan dan menembak pada saat yang sama. Hal ini membutuhkan dunia nyata pemain untuk melacak posisi karakter, di mana ia menuju, kecepatan mereka, di mana senjata yang ditujukan, jika tembakan musuh mengena, dan sebagainya. Semua ini harus

diperhitungkan, dan kemudian pemain maka harus mengkoordinasikan penafsiran otak dan reaksi dengan gerakan di tangan mereka dan ujung jari. Proses ini membutuhkan banyak koordinasi mata-tangan dan kemampuan visual-spasial untuk menjadi sukses. (Cahyani, 2020).

- 3) Mengajar anak-anak sumber daya dan manajemen keterampilan Contohnya, pemain belajar untuk mengelola sumber daya yang terbatas, dan memutuskan penggunaan terbaik sumber daya, dalam cara yang sama seperti dalam kehidupan nyata. Skill ini diasah dalam permainan strategiseperti SimCity, Age of Empires, dan Railroad Tycoon. (Cahyani, 2020).
- 4) *Multitasking*, pelacakan pergeseran banyak variebal secara simultan dan mengelola beberapa tujuan.

Contohnya, Dalam sebuah permainan strategi, misalnya, sementara mengembangkan sebuah kota, suatu kejutan tak terduga sebagai musuh akan muncul. Ini memerlukan kekuatan untuk menjadi fleksibel dan cepat untuk mengubah taktik, seperti membuat analisa dan keputusan yang cepat, berfikir secara mendalam, penalaran induktif dan pengujian hipotesis. Contoh, seorang pemain dalam beberapa permainan untuk terus mencoba kombinasi senjata dan daya yang digunakan untuk mengalahkan musuh. Jika salah satu tidak bekerja, mereka mengubah hipotesis dan mencoba salah satu berikutnya. (Cahyani, 2020).

- 5) Kerja tim dan kerja sama ketika bermain dengan orang lain
 - b. Dampak Negatif

Merujuk kepada awal pendahuluan dampak *game online*, ternyata juga bahwa terdapat dampak negatif dalam permainan *game online*. Dampak negatif ini timbul karena sebanyak 89% dari *game* mengandung beberapa konten

kekerasan dan bahwa sekitar setengah dari permainan termasuk konten kekerasan terhadap karakter permainan lainnya yang akan menyebabkan luka berat atau kematian. Konten yang berlandaskan kekerasan inilah yang menimbulkan beberapa dampak negatif. (Oktiani, 2017)

1. *Game* yang berlatar belakang atau kontennya bersifat kekerasan memicu anak-anak untuk meningkatkan pikiran agresif , perasaan, dan perilaku, dan penurunan prososial membantu, berdasarkan kajian ilmiah. Pengaruh *game* kekerasan terhadap anak-anak ini diperparah oleh sifat dari permainan interaktif. Dalam banyak permainan, anak-anak dihargai karena lebih keras. Anak mengendalikan kekerasan di mata pengalaman sendiri (membunuh, menendang, menusuk dan menembak). Partisipasi pengulangan, aktif dan *reward* menyajikan alat yang efektif untuk belajar perilaku. Memang, banyak penelitian tampaknya menunjukkan bahwa game kekerasan dapat berhubungan dengan perilaku agresif (Oktiani, 2017)
2. Terlalu banyak bermain *game* membuat anak terisolasi dari sosial. Selain itu, ia bisa menghabiskan waktu kurang dalam kegiatan lain seperti pekerjaan rumah, membaca, olahraga, dan berinteraksi dengan keluarga dan teman-teman.

2.3.5. Kecanduan Game Online

2.3.5.1 Pengertian Kecanduan *Game-online*

Maulidar (2019) mengungkapkan bahwa kecanduan *game online* secara umum merupakan perilaku seseorang yang ingin terus bermain *game online* yang menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya. kecanduan

game online merupakan tingkah laku yang ingin terus bermain *game online* dan tidak dapat dikontrol atau tidak mempunyai kekuatan dalam menghentikannya. Kecanduan *game online* merupakan perilaku seseorang yang ingin terus bermain *game online* yang menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya (Nizar, 2019).

Berdasarkan defenisi-defenisi yang dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan perilaku kecanduan *game online* adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan individu yang ingin terus bermain *game online* menghabiskan waktu serta dimungkinkan individu tersebut tidak mampu mengontrol dan mengendalikannya.

1. Aspek-Aspek kecanduan *game online*

Nugroho (2020) menyebutkan bahwa ada tujuh aspek kecanduan *game online* yaitu:

a. Salience

Bermain *game online* menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu dan mendominasi pikiran, perasaan (selalu merasa ingin melakukannya), dan perilaku (melakukan secara berlebihan).

b. Tolerance

Sebuah proses dimana aktivitas individu dalam bermain *game online* semakin meningkat, sehingga secara bertahap waktu yang dihabiskan untuk bermain

game online bertambah jumlahnya.

c. *Mood modification*

Mengacu pada pengalaman subjektif sebagai hasil dari keterikatan dengan bermain *game online*, misalnya penenangan diri (*tranquillizing*) atau relaksasi terkait pelarian diri (*escapism*).

d. *Withdrawal*

Perasaan yang tidak menyenangkan dan dampak fisik yang terjadi ketika berhenti atau mengurangi aktivitas bermain *game online*. Aspek ini lebih banyak terdiri dari murung (*moodiness*) dan lekas marah (*irritability*).

e. *Relapse*

Aktivitas bermain *game online* yang berlebihan cenderung mendorong individu untuk secara cepat kembali mengulangi perilaku bermain *game online* setelah tidak melakukannya dalam jangka waktu tertentu atau masa kontrol.

f. *Conflict*

Konflik yang terjadi merujuk pada konflik interpersonal yang dihasilkan dari aktivitas bermain *game online* secara berlebihan. Konflik dapat terjadi diantara pemain dan orang-orang disekitarnya. Konflik dapat meliputi argumen dan penolakan serta berbohong dan curang.

g. *Problems*

Masalah terjadi disebabkan oleh aktivitas bermain *game online* secara berlebihan sehingga mendorong tergesernya aktivitas lain seperti sekolah,

bekerja, dan bersosialisasi. Masalah dapat terjadi pada individu pemain *game online*, seperti gangguan intrafiksi dan kehilangan kontrol.

2.2. Motivasi Belajar

2.2.1. Definisi Motivasi Belajar

Hamidah (2018) menyatakan bahwa *motive as recurrent concern for a goal state based on a natural incentive-concern that energizes, orients, and selects behavior*. Dapat diartikan bahwa, motif sebagai sebuah hal yang berkaitan dengan pernyataan bertujuan yang didasarkan pada insentif alami-berhubungan dengan energi, arah, dan memilih perilaku.

Motivasi secara sederhana dapat diartikan sebagai dorongan yang menggerakkan dan mengarahkan sebuah perilaku untuk mencapai suatu tujuan. Motivasi adalah proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang memiliki motivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah, dan bertahan lama (Maulidar, 2019).

Cahyani (2020) menjelaskan motivasi itu sendiri dalam berbagai perspektif, yaitu perspektif behavioral, humanistik, kognitif, dan sosial.

- a. Perspektif behavioral, perspektif ini menekankan kepada imbalan dan hukuman eksternal sebagai kunci dalam menentukan motivasi murid.
- b. Perspektif humanistik, perspektif ini menekankan pada kapasitas murid untuk mengembangkan kepribadian, kebebasan untuk meraih nasibmereka, dan kualitas positif (seperti peka terhadap orang lain).
- c. Perspektif kognitif, menurut perspektif ini pemikiran murid akan memandu motivasi mereka. Minat ini berfokus pada ide-ide seperti motivasi internal murid

untuk mencapai sesuatu, atribusi mereka, dan keyakinan mereka bahwa mereka dapat mengontrol lingkungan mereka secara efektif.

- d. Perspektif sosial, perspektif ini menekankan pada keterhubungan murid dengan lingkungan sosialnya, bisa dengan orang tua, pergaulan dengan teman, keterdekanan dengan guru-guru yang mungkin bisa mendorong murid untuk melakukan sesuatu.

Hamidah (2018) menambahkan bahwa motivasi belajar adalah kecenderungan siswa untuk mencapai aktivitas akademis yang bermakna dan bermanfaat serta mencoba untuk memperoleh manfaat yang diharapkan dari aktivitas tersebut. Motivasi belajar ini pada dasarnya merupakan respon kognitif yang melibatkan usaha-usaha untuk memahami suatu informasi, menghubungkan informasi tersebut dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya, dan menguasai keterampilan-keterampilan tertentu untuk mengembangkan aktivitas belajar. Motivasi belajar melibatkan kesadaran dalam diri siswa untuk belajar, tujuan-tujuan belajar dan strategi yang digunakan dalam mencapai tujuan belajar tersebut.

Pendapat lain menurut Kurniawan, (2017) menyebutkan motivasi belajar sebagai suatu daya penggerak atau pendorong yang dimiliki oleh manusia untuk melakukan suatu pekerjaan yaitu belajar. Seseorang yang belajar dengan motivasi kuat akan melaksanakan semua kegiatan belajarnya dengan sungguh-sungguh, penuh gairah atau semangat. Sebaliknya, belajar dengan motivasi yang lemah akan menyebabkan sikap malas bahkan tidak mau mengerjakan tugas-tugas yang berhubungan dengan pelajaran. Dalam kegiatan belajar, maka motivasi belajar dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan

belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Hal ini semakin diperkuat oleh Mustakim (2020) yang menyatakan bahwa kurang atau tidak adanya motivasi untuk belajar akan membuat siswa tidak tahan lama dalam belajar dan mudah tergoda untuk mengerjakan hal lain dan bukan belajar. Mereka berusaha dalam belajar karena mereka yakin bahwa pemahaman yang mereka peroleh itu berhargadan bermanfaat bagi mereka.

2.2.2. Aspek-aspek Motivasi Belajar

Ada dua aspek dalam motivasi belajar dalam Hamidah (2018), yaitu :

a. Motivasi intrinsik

Motivasi intrinsik dapat juga disebut sebagai bentuk motivasi yang di dalamnya terdapat aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan suatu dorongan dari dalam diri. Motivasi intrinsik ini kemudian dibagi menjadi dua, yaitu :

- 1) Motivasi intrinsik dari penentuan diri dan pemilihan pribadi, dimana siswa percaya bahwa mereka melakukan sesuatu karena keinginan mereka sendiri bukan karena adanya penghargaan dari luar (eksternal)
- 2) Motivasi intrinsik berdasarkan pengalaman optimal, dimana pengalaman optimal melibatkan perasaan senang dan menikmati sesuatu secara mendalam

b. Motivasi Eksternal

Motivasi ekstrinsik adalah melakukan sesuatu untuk memperoleh sesuatu yang lain (suatu alat untuk mencapai tujuan). Motivasi ekstrinsik sering dipengaruhi oleh ganjaran eksternal seperti pemberian hadiah atau hukuman. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa terdiri dari dua tipe berdasarkan sumber dorongannya yaitu motivasi intrinsik dan motivasi

ekstrinsik.

2.2.3. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Nizar (2019) ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa, yaitu:

a. Kecemasan

Ada beberapa sumber kecemasan bagi siswa ketika berada di dalam kelas, seperti guru, ujian, teman, hubungan sosial, dan lain-lain. Kecemasan terhadap beberapa sumber kecemasan tersebut akan berpengaruh terhadap performansi siswa. Apabila tingkat kecemasan relatif rendah atau sedang, maka hal itu akan bersifat konstruktif. Namun, apabila kecemasan tersebut berada pada tingkat yang relatif tinggi, maka hal itu bisa bersifat destruktif.

b. Sikap

Sikap merupakan cara individu dalam hal merasakan, berpikir dan bertingkah laku terhadap sesuatu atau orang lain dan sifatnya relatif permanen. Dalam hal ini, guru memiliki pengaruh yang besar dalam hal perubahan tingkah laku siswa melalui komunikasi yang persuasif. Cara guru memperlakukan siswa dapat mempengaruhi sikap siswa selama proses belajar.

c. Rasa Ingin Tahu

Rasa ingin tahu siswa ditampilkan dalam perilaku yang aktif, suka mengeksplorasi atau memanipulasi sesuatu. Keadaan yang rileks, kebebasan untuk mengeksplorasi sesuatu, dan penerimaan terhadap hal-hal yang tidak biasa dapat mendorong rasa ingin tahu siswa.

d. *Locus of control*

Locus of control diartikan sebagai keyakinan individu atas apa yang

terjadi dalam hidupnya apakah disebabkan karena kemampuan diri sendiri (*internal locus of control*) atau dari luar diri / lingkungan (*external locus of control*). Jika siswa percaya bahwa kesuksesan dan penghargaan yang mereka raih dikarenakan kemampuan mereka sendiri, maka mereka telah dianggap mampu untuk mengendalikan tujuan mereka (*internal locus of control*). Sebaliknya, siswa yang percaya bahwa kesuksesan dan penghargaan yang mereka raih dikarenakan faktor keberuntungan, maka mereka dianggap memiliki kontrol yang rendah terhadap tujuan mereka (*external locus of control*).

e. *Learned helplessness*

Learned helplessness adalah perasaan tak berdaya pada diri seseorang yang menggambarkan kondisi frustasi dan putus asa setelah kegagalan yang terjadi berulang kali. Siswa yang merasa tidak memiliki kemampuan ketika dihadapkan dengan suatu masalah seringkali langsung merasa putus asa dan tidak melakukan suatu apapun untuk mengatasinya.

f. Efikasi diri

Efikasi diri merupakan keyakinan individu terhadap kemampuan yang dimiliki untuk mengendalikan seluruh kehidupannya, termasuk perasaan dan kompetesinya. Siswa yang memiliki efikasi diri yang tinggi cenderung untuk memfokuskan perhatian dan usahanya pada tuntutan tugas dan berusaha meminimalisasi kesulitan yang mungkin terjadi.

g. Belajar bersama (kooperatif)

Belajar bersama (kooperatif) merupakan suatu metode dalam belajar dimana siswa bekerja sama dalam menyelesaikan tugas akademik. Metode ini bertujuan agar seorang siswa dapat membantu siswa lainnya dalam belajar. Salah

satu caranya adalah dengan membentuk kelompok diskusi dalam mengerjakan suatu tugas.

2.2.4. Indikator Motivasi Belajar

Menurut Mustakim (2020), indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil;
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar;
- c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan;
- d. Adanya penghargaan dalam belajar;
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar;
- f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan
- g. Seseorang mahasiswa dapat belajar dengan baik.

2.2.5. Jenis-jenis Motivasi

Menurut Harlian (2020) pada dasarnya motivasi dapat dibagi menjadi 2 (dua) jenis, yaitu motivasi positif dan motivasi negatif. Motivasi positif adalah proses untuk mempengaruhi orang lain agar menjalankan atau melakukan sesuatu yang diinginkan dengan cara memberikan kemungkinan untuk “hadiah”. Sedangkan motivasi negatif adalah proses untuk mempengaruhi orang lain agar mau menjalankan atau melakukan sesuatu yang diinginkan dengan menggunakan kekuatan, ketakutan atau ancaman.

Motivasi positif yang diberikan kepada orang lain yaitu berupa penghargaan terhadap pekerjaan yang dilakukan, informasi, pemberian perhatian kepada orang lain, persaingan yang sehat, partisipasi, kebanggaan (prestise) dan imbalan atau uang. Motivasi positif yang diberikan kepada orang lain berupa ancaman, pemecatan, skorsing, denda dan lain sebagainya. Motivasi positif pada

dasarnya lebih sering diterapkan oleh organisasi atau perusahaan daripada motivasi negatif. Hal ini disebabkan karena dengan penggunaan motivasi positif seseorang akan melakukansesuatu hal yang terbaik bagi perusahaan atau organisasi selain itu dengan menerapkan motivasi positif dapat meningkatkan rasa saling memiliki seseorang (sense of belonging) terhadap perusahaan atau organisasi (Harlian, 2018).

Menurut Maulidar (2019) menerangkan bahwa motivasi sebagai suatu keadaan yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai tujuan. Motivasi inilah penting sebagai salah satu prasyarat yang sangat penting dalam belajar. Kesediaan belajar itu dimulai dari kesediaan mahasiswa dalam mengerjakan tugas sampai berusaha keras mencapai keberhasilan belajar itu dipengaruhi oleh motivasi. Sementara itu belajar didefinisikan suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil pengalamanindividu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

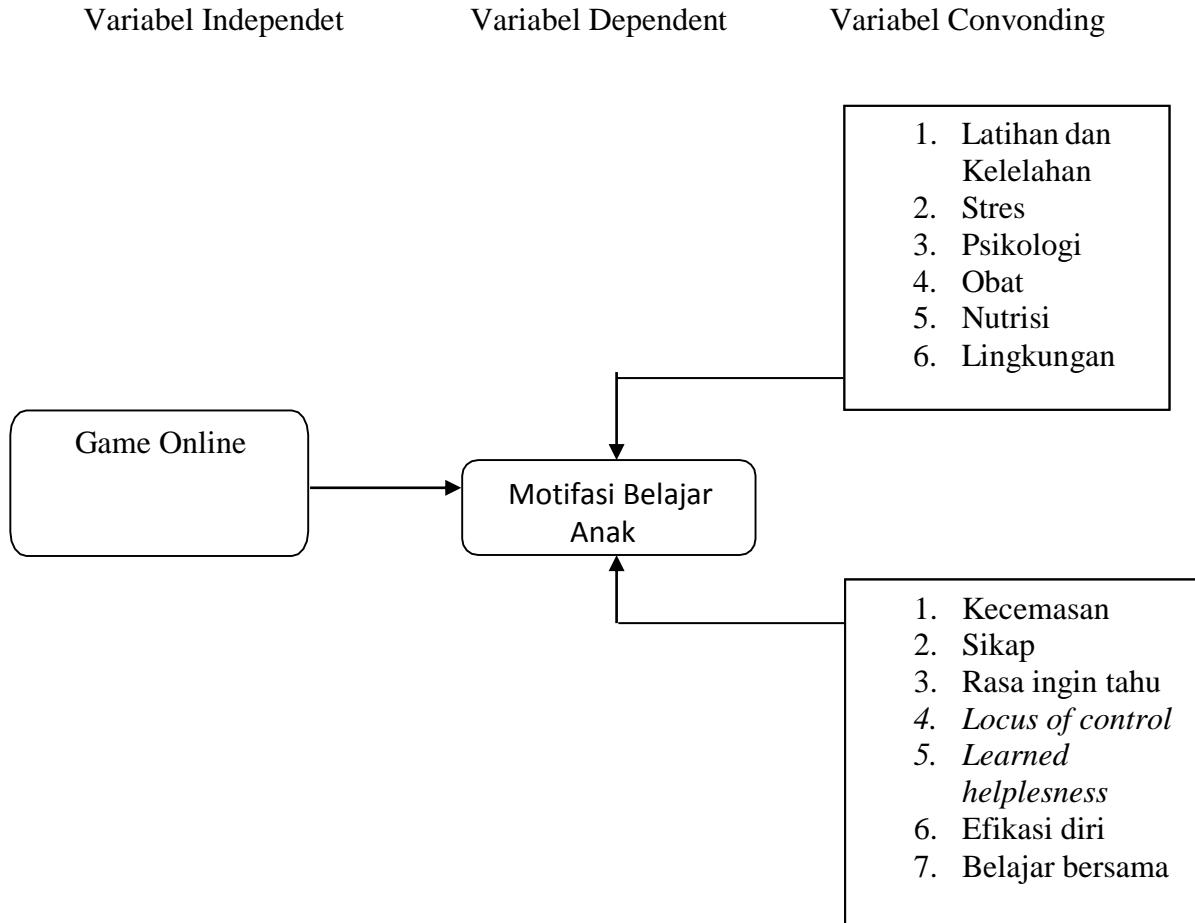
2.2.6. Dampak kecanduan game online

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Edrizal (2018) tentang Pengaruh Kecanduan Siswa Terhadap *Game online* (Studi tentang Kebiasaan Siswa Bermain *Game online*) di SMP N 3 Teluk Kuantan bahwa dampak yang muncul karena kecanduan bermain *game online* bagi para siswa yang kecanduan antara lain : Lebih banyak menghabiskan waktu di depan komputer atau warnet dengan durasi yang lebih lama, waktu untuk bermain *game online* lebih banyak sehingga dapat melupakan waktu mereka untuk belajar, kurang perhatian terhadap kondisi kesehatan

tubuh mereka (begadang), menimbulkan rasa malas untuk sekolah dan penurunan nilai di sekolah.

Menurut Kuss (2011) dalam beberapa tahun terakhir, penelitian tentang kecanduan *game online* telah meningkat baik dalam kuantitas maupun kualitas, penelitian pertama mengungkapkan bahwa *game online* merupakan masalah bagi seorang remaja. Karena seorang remaja mengalami peralihan menjadi dewasa, dimana pada masa tersebut biasanya dinamakan dengan masa stres karena remaja saat ini dibuat bingung dengan perubahan – perubahan yang dihadapkan. Remaja juga dapat mengalami stres dan bosan dengan proses pembelajaran yang ada disekolah, untuk mengusir kepenatan atau sekedar melakukan refreshing otak setelah melaksanakan aktivitas sehari – hari remaja memilih untuk beralih ke *game online*.

2.4. Kerangka Pikir



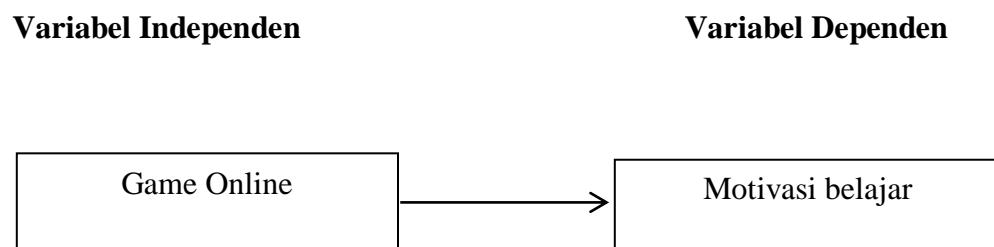
Gambar 2.1. Kerangka Teoritis

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Kerangka konsep

Kerangka konsep dalam penelitian ini adalah tentang hubungan game online dengan motivasi belajar pada anak sekolah di SMA Kartika Kelas III Kota Banda Aceh tahun 2021 Muchlisl Anshori (2019) maka terbentuklah kerangka konsep seperti ini :



Gambar 3.1. Kerangka Konsep

3.2 Variabel Penelitian

3.2.1 Variabel Independen (Bebas)

Variabel Independen adalah variabel yang memengaruhi atau menyebabkan perubahan pada faktor yang diukur atau dipilih oleh seorang peneliti dalam mengetahui hubungan antara fenomena yang diamati.yang termaksud variabel independen adalah motivasi belajar

3.2.2 Variabel Dependen (Terikat)

Variabel dependen adalah tipe variabel yang dijelaskan atau dipengaruhi oleh variabel independen, yang termaksud variabel dependen adalah Game online

3.3 Definisi Operasional

No	Variabel	Definisi Operasional	Cara Ukur	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala Ukur
Variabel Dependen						
1	Kecanduan game online	kegiatan bermain game dengan motivasi atau dorongan untuk bermain game hingga berjam-jam	Membagikan kuesioner	Kuesioner	1.Kecanduan 2. Tidak kecanduan	Ordinal

Variabel Independen						
2	Motivasi belajar	Motivasi Belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu dorongan atau keinginan untuk belajar pada anak usia sekolah	Membagikan kuesioner	Kuesioner	1. Tinggi 2.Rendah	Ordinal

3.4 Cara Pengukuran Variabel

3.4.1. Game Online

- 1. Kecanduan : jika responden menjawab dengan tepat $x \geq \bar{x}$
- 2. Tidak Kecanduan : jika responden menjawab dengan tepat $x < \bar{x}$

3.4.2 Motivasi Belajar

- 1. Baik : jika responden menjawab dengan tepat $x \geq \bar{x}$
- 2. Kurang baik : jika responden menjawab dengan tepat $x < \bar{x}$

3.5. Hipotesa Penelitian

- 3.5.1. Ada hubungan game online dengan motivasi belajar pada anak sekolah di SMA Kartika Kelas 3 kota Banda Aceh tahun 2021

BAB IV

METODOLOGI PENELITIAN

4.1 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah metode analitik dengan pendekatan *cross sectional*. Rancangan *cross sectional* adalah rancangan penelitian yang mencakup semua jenis penelitian yang pengukuran variabel-variabel dilakukan hanya satu kali pada satu saat. Penelitian *cross sectional* bertujuan untuk menganalisis hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat (Rosjidi, 2017).

4.2 Populasi dan Sampel

4.2.1 Populasi

Populasi adalah seluruh jumlah dari subjek yang akan diteliti oleh seorang peneliti. Jumlah populasi pada penelitian ini adalah menurut laporan pantauan langsung oleh guru terhadap siswa/i kelas III dengan kriteria mereka yang bermain game online secara terus menerus dengan tanpa memperdulikan waktu belajar yang berada di SMA Kartika kota Banda Aceh sebanyak 30 orang.

4.2.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki karakteristik mirip dengan populasi itu sendiri. Sampel terdiri dari bagian populasi terjangkau yang dipergunakan sebagai subyek penelitian melalui sampling. Sampling

adalah proses menyeleksi porsi dari populasi yang dapat mewakili populasi yang ada (Nursalam, 2016). Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah seluruh populasi dijadikan sampel atau *total sampling*

4.4. Tempat Dan Waktu Penelitian

4.4.1. Tempat

Penelitian ini akan dilakukan di kelas III SMA Kartika Kota Banda Aceh Tahun 2021

4.4.2. Waktu Penelitian

Penelitian ini direncanakan akan dilakukan pada bulan Januari tahun 2022.

4.5. Teknik Pengumpulan Data

4.5.1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung oleh peneliti melalui metode wawancara menggunakan instrumen penelitian berupa kuesioner yang di adopsi dari penelitian Cahyani (2020).

4.5.2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung yang dapat mendukung kelengkapan data primer (Hamidah, 2018) data ini diperoleh dari SMA Kartia Kelas 3 kota Banda Aceh serta referensi-referensi lain yang berkaitan dengan penelitian ini.

4.5 Pengolahan Data

Data yang telah diperoleh dari hasil pengumpulan data diteliti dan diperiksa serta kelengkapannya dengan langkah-langkah sebagai berikut :

a. *Editing*

Editing adalah memeriksa data yang telah dikumpulkan, baik itu kuesioner maupun laporan lain untuk melihat kelengkapan pengisian data identitas responden (Oktiani,2017)

b. *Coding (pemberian kode)*

Coding dilakukan untuk mempermudah pengolahan dengan cara memberikan kode jawaban hasil penelitian guna memudahkan dalam proses pengelompokan dan pengolahan data (Yuliana, 2020)

c. *Transferring*

Yaitu data yang telah diberikan kode disusun secara berurutan untuk dimasukkan kedalam tabel sesuai dengan variabel yang diteliti (Harlian, 2020)

d. *Tabulasi (penyusunan data)*

Tabulasi merupakan pengorganisasian data sedemikian rupa dengan mudah dapat dijumlahkan, disusun dan ditata untuk disajikan dan dianalisis berdasarkan jawaban hasil penelitian yang serupa dan menjumlahkan dengan teliti dan teratur kedalam tabel (Nugroho, 2020)

4.6 Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan menggunakan bantuan perangkat softwere. Dengan metode yang dilakukan meliputi :

4.6.1 Analisis Univariat

Analisis Univariat digunakan untuk melihat distribusi frekwensi tiap-tiap variabel yang diteliti baik variabel dependen maupun variabel independen dalam bentuk

proporsi dengan skala ordinal.adapun rumus nya sebagai berikut :

$$P = \frac{X}{N} \times 100\%$$

Dengan keterangan:

- P = Presentase
- X = Jumlah kejadian pada responden
- N = Jumlah seluruh responden

4.6.2 Analisis Bivariat

Analisis bivariat digunakan untuk melihat hubungan variabel independen dengan variabel dependen digunakan uji *chi-square test*.

Dengan persamaan :

Rumus: $\chi^2 = \sum \frac{(O-E)^2}{E}$

Ket: χ^2 : Chi Square

O : Frekuensi Pengamatan

E : Frekuensi Harapan

Penilaian dilakukan sebagai berikut :

- a. Jika $p\ value < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan variabel independen dengan variabel dependen
- b. Jika $p\ value > 0,05$ maka disimpulkan tidak ada hubungan variabel independen dengan variabel dependen.

Pengolahan data diinterpretasikan menggunakan nilai probabilitas dengan

kriteria sebagai berikut :

- a. Bila pada tabel 2x2, dan tidak ada nilai E (harapan) <5 , maka uji yang dipakai sebaiknya *Continuity Correction*.
- b. Bila pada tabel 2x2 dijumpai nilai E (harapan) <5 , maka uji yang digunakan adalah *Fisher Exact*.
- c. Bila tabel lebih dari 2x2, misalnya 3x2, dan lain-lain, maka digunakan uji *Person Chi-Square*.

4.7 Penyajian Data

Setelah data dianalisa maka informasi akan disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, narasi dan tabel silang.

DAFTAR PUSTAKA

- Anugrah., 2020. *Hambatan Solusi Dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemic Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, Vol.10, No.3, September.
- Cahyani., 2020. *Motivasi Belajar Siswa SMA Pada Pembelajaran Daring Di Masa Pandemic Covid-19*, Jurnal Pendidikan Islam, Vol.3, No.02.
- Ehwanudin., 2020. *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Perilaku Keagamaan Peserta Didik di SMP Muhammadiyah Plus Salatiga Tahun Pelajaran. 2019/2020*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan. IAIN Salatiga
- Hamidah., 2018. *Pengaruh Keteladanan Guru Dan Karakter Siswa Terhadap Kedisiplinan Shalat Di Mts Miftahul Ulum Kradinan. Dolopo. Madiun*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan. IAIN Ponorogo.
- Harlian. Luh Devi. Dkk. 2020. *Pembelajaran Pada Masa Pendemi Covid-19*, Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol.22, No.1, April.
- Kurniawan, Drajat Edy, 2017, *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Teradap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta, Universitas PGRI Yogyakarta*, Jurnal Konseling GUSJIGAG, Vol.3 No. 1 Januari-Juni.
- Maulidar Dkk. 2019. *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa di SD Negeri 2 Banda Aceh*, Universitas Serambi Mekkah , Jurnal Tunas Bangsa. Vol 6, No.2 Agustus.
- Mustakim. 2020. *Efektifitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemic Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika*. Jurnal Of Islamic Education, Vol.2. No.1. Mei.
- Nisrinafatin, 2020. *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Edukasi Nonformal,

- Nizar, Al dan Hajaroh, Siti. 2019. *Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget Terhadap Minat 48 Siswa*. Jurnal PGMI. Vol. 11 No.2 Desember
- Nugroho, Muhamad Taufik, 2020, *Analisis Game Online Pada Motivasi Belajar Siswa Kelas Atas Di SD IT Nurul Hidayah Surakarta Skripsi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Surakarta.*
- Oktiani, Ifni. 2017. *Kreativitas Guru dan Memotivasi Belajar Peserta Didik, Program Pendidikan Agama Islam Universitas IAIN PURWOKERTO*,Jurnal Pendidikan, Vol.5 No.2 November.
- Prawanto, MLE. 2020.*Virus Corona (2019-nCovV) Penyebab COVID-19.* Jurnal Biomedia Dan Kesehatan, Vol.3. No.1 Maret.
- Raziki, Hairul. 2018. *Hubungan Kebiasaan Bermain Game Dengan Motivasi Belajar Peserta Didik Di SMP IT Ar Raihan Bandar Lampung.* TesisProgram Paskasarjana Ilmu Pendidikan Islam. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Ridho. Muhammad. 2020. *Teori Motivasi Mccelelland Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran.* Jurnal Studi Keislaman Dan Ilmu Pendidikan. Vol.8. No. 1.Mei.
- Rozi, Fakhrul, Dkk, 2020. *Dampak Covid-19 Terhadap Ekonomi Indonesia,* Jurnal Of Economics And Business, Vol.4. No.2, September.
- Samsu. 2017. *Metode Penelitian (Teori Dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research Dan Development),* Jambi:Pusaka Jambi
- Setianingsih, Ayu. 2018. *Game Online Dan Efek Problematika Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK Negeri 7 Bandar Lampung*, Skripsi, Unifersitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Siahaan, Matdio. 2020. *Dampak Pandemic Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan, Jurnal Kajian Ilmiah*, Edisi Khusus No.1 Juli.
- T, Elizabeth Dkk. 2019. *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan*

- Motivasi Belajar Pada Siswa SMP Dikota Bandar Lampung Tahun 2019.* Jurnal Psikologi Universitas Muhammadiyah Lampung. Vol. 1 No.2, Agustus
- Usdud, M Assadul Dkk, 2017. *Frekuensi Game Online Dengan Minat Belajar Siswa SMP Kelas VIII,* Jurnal Borneo Cendekia ,Stikes Borneo Cendekia Medika Pangkalan Bun, Vol.1 No.2 Desember.
- Yuliana. 2020. *Corona Virus Diseases (Covid-19) Sebuah Tinjauan Literature,* Wellness And Healthy Magazine, Vol. 02, Nomor 1
- Zulfikar Dkk. 2019. *Pengaruh Dari Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga.* Jurnal Genta Mulia. Vol. X No.1, Juli

BAB V

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

5.1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

5.1.1. Geografis

SMA negeri 7 Banda Aceh berada l. Krueng Jambo Aye No.1, Geuceu Komp., Kec. Banda Raya, Kota Banda Aceh, dimana batas wilayah yang dimiliki sebagai berikut :

1. Sebelah Utara berbatasan dengan Dinas Tenaga Kerja
2. Sebelah Timur berbatasan dengan Komplek Makam Raja Raden
3. Sebelah selatan berbatasan dengan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan
4. Sebelah Barat berbatasan dengan Hotel Darut Donya

5.2. Hasil Penelitian

5.2.1 Analisa univariat

5.2.1.1. Game Online

Tabel 5.1

Distribusi responden berdasarkan Kecanduan Game Online pada Siswa di SMA negeri 7 Banda Aceh

No.	Game Online	Frekuensi	%
1.	Kecanduan	95	56,9
2.	Tidak Kecanduan	72	43,1
Jumlah		167	100

Sumber: Data primer (diolah tahun 2021)

Tabel 5.1 Menunjukkan bahwa dari 167 responden sebagian besar responden 95 orang (56,9%) mengalami kecanduan game online

5.2.1.2. Motivasi Belajar

Tabel 5.2

Distribusi Responden Berdasarkan Motivasi Belajar Pada Siswa di SMA negeri 7 Banda Aceh

No.	Motivasi Belajar	Frekuensi	%
1.	Tinggi	89	53,3
2.	Rendah	78	46,7
	Jumlah	167	100

Sumber: Data primer (diolah tahun 2021)

Tabel 5.2 Menunjukkan bahwa dari 167 responden sebagian besar responden 89 orang (53,3%) dengan motivasi belajar rendah

5.3. Tabel Bivariat

Tabel 5.3

Hubungan Game Online dengan Motivasi Belajar Pada Siswa di SMA negeri 7 Banda Aceh

No	Game Online	Motivasi Belajar				Jumlah	p-value	α			
		Tinggi		Rendah							
		f	%	f	%						
1	Kecanduan	52	54,8	43	45,2	95	100,0	0,001			
2	Tidak Kecanduan	37	51,4	35	48,6	72	100,0				
	Total	89		78		167					

Berdasarkan data pada Tabel 5.3 di atas menunjukkan bahwa dari 167 responden dengan katagori kecanduan game online sebanyak 52 responden (54,8%) dengan motivasi belajar tinggi, sedangkan tidak kecanduan game online sebanyak 37 responden (51,4%)

Berdasarkan hasil uji statistik dengan menggunakan *Uji Chi-Square* didapatkan *p-value* sebesar $0,001 <$ dari nilai $\alpha = 0,05$ maka H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa ada Hubungan kecanduan game online dengan motivasi belajar pada siswa SMA negeri 7 Banda Aceh Tahun 2021

5.4. Pembahasan

5.4.1. Hubungan Kecanduan game online dengan motivasi belajar

Berdasarkan data pada Tabel 5.3 di atas menunjukkan bahwa dari 167 responden dengan katagori kecanduan game online sebanyak 52 responden (54,8%) dengan motivasi belajar tinggi, sedangkan tidak kecanduan game online sebanyak 37 responden (51,4%)

Berdasarkan hasil uji statistik dengan menggunakan *Uji Chi-Square* didapatkan *p-value* sebesar $0,001 <$ dari nilai $\alpha = 0,05$ maka H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa ada Hubungan kecanduan game online dengan motivasi belajar pada siswa SMA negeri 7 Banda Aceh Tahun 2021

Menurut (Oktiani, 2017) dampak *game online*, ternyata juga bahwa terdapat dampak negatif dalam permainan *game online*. Dampak negatif ini timbul karena sebanyak 89% dari *game* mengandung beberapa konten kekerasan dan bahwa sekitar setengah dari permainan termasuk konten kekerasan terhadap karakter permainan lainnya yang akan menyebabkan luka berat atau kematian. Konten yang berlandaskan kekerasan inilah yang menimbulkan beberapa dampak negatif.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Raziki, 2018. Mengenai Hubungan Kebiasaan Bermain Game Dengan Motivasi Belajar Peserta Didik Di SMP IT Ar Raihan Bandar Lampung, yang menunjukkan hasil uji statistik adanya hubungan bermakna antara bermain game online dengan motivasi belajar belajar *P.value* ($0,001 < 0,005$)

Peneliti berasumsi bahwa berdasarkan kondisi dilokasi penelitian mayoritas para siswa bermain game online sudah sering ditegur oleh guru bahkan ada yang melakukannya saat proses belajar berlangsung di dalam kelas. Selain itu juga para siswa yang kecanduan game online tersebut juga menunjukkan tempramental emosi yang tidak stabil yang tampak pada saat guru memberikan teguran. Serta kenakalan lainnya seperti sering telat masuk kelas serta ada yang bolos saat jam pelajaran berlangsung

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan maka dapat disimpulkan hasil sebagai berikut :

- 6.1.1. Ada hubungan kecanduan game online dengan motivasi belajar pada siswa SMA negeri 7 Banda Aceh Tahun 2021 (*p-value* sebesar $0,006 <$ dari nilai $\alpha = 0,05$)

6.2. Saran

6.2.1. Bagi Guru sekolah

Kepada guru sekolah agar lebih meningkatkan penyuluhan kdengan memberikan informasi kepada orang tua dan anak bahwa bermain game online berlebihan dapat mengganggu serta menyita waktu belajarnya menjadi berkurang, sehingga diharapkan kepada pihak sekolah untuk mengontrol siswa saat didalam lingkungan sekolah saat proses belajar mengajar berlangsung memberi sanksi maupun teguran bagi siswa yang lalai dengan bermain game onlin.

6.2.2. Bagi peneliti selanjutnya.

Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti lebih jauh tentang hubungan game online dengan pola tidur dan motivasi belajar anak, sebaiknya memberikan cindera mata saat melakukan penelitian supaya anak lebih bersemangat ketika diteliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Anugrah., 2020. ***Hambatan Solusi Dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemic Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar***, Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, Vol.10, No.3, September.
- Cahyani., 2020. ***Motivasi Belajar Siswa SMA Pada Pembelajaran Daring Di Masa Pandemic Covid-19***, Jurnal Pendidikan Islam, Vol.3, No.02.
- Ehwanudin., 2020. ***Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Perilaku Keagamaan Peserta Didik di SMP Muhammadiyah Plus Salatiga Tahun Pelajaran. 2019/2020***. Skripsi. Fakultas Tarbiyah Dan IlmuKeguruan. IAIN Salatiga
- Hamidah., 2018. ***Pengaruh Keteladanan Guru Dan Karakter Siswa Terhadap Kedisiplinan Shalat Di Mts Miftahul Ulum Kradinan. Dolopo. Madiun.*** Skripsi. Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan. IAIN Ponorogo.
- Harlian. Luh Devi. **Dkk. 2020. Pembelajaran Pada Masa Pendemi Covid-19**,Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol.22, No.1, April.
- Kurniawan, Drajat Edy, 2017, ***Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Teradap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta, Universitas PGRI Yogyakarta***, Jurnal Konseling GUSJIGAG, Vol.3 No. 1 Januari-Juni.
- Maulidar Dkk. 2019. ***Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan PrestasiBelajar Siswa di SD Negeri 2 Banda Aceh***, Universitas Serambi Mekkah , Jurnal Tunas Bangsa. Vol 6, No.2 Agustus.
- Mustakim. 2020. ***Efektifitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemic Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika.*** Jurnal Of Islamic Education, Vol.2. No.1. Mei.
- Nisrinafatin, 2020. ***Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa.*** Jurnal Edukasi Nonformal,
- Nizar, Al dan Hajaroh, Siti. 2019. ***Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa.*** Jurnal PGMI. Vol. 11 No.2 Desember

- Nugroho, Muhamad Taufik, 2020, *Analisis Game Online Pada Motivasi Belajar Siswa Kelas Atas Di SD IT Nurul Hidayah Surakarta Skripsi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Surakarta.*
- Oktiani, Ifni. 2017. *Kreativitas Guru dan Memotivasi Belajar Peserta Didik, Program Pendidikan Agama Islam Universitas IAIN PURWOKERTO*,Jurnal Pendidikan, Vol.5 No.2 November.
- Prawanto, MLE. 2020.*Virus Corona (2019-nCovV) Penyebab COVID-19.*
Jurnal Biomedia Dan Kesehatan, Vol.3. No.1 Maret.
- Raziki, Hairul. 2018. *Hubungan Kebiasaan Bermain Game Dengan Motivasi Belajar Peserta Didik Di SMP IT Ar Raihan Bandar Lampung.*
Tesis Program Paskasarjana Ilmu Pendidikan Islam. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Ridho. Muhammad. 2020. *Teori Motivasi Mccelelland Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran.* Jurnal Studi Keislaman Dan Ilmu Pendidikan. Vol.8. No. 1.Mei.
- Rozi, Fakhrul, Dkk, 2020. *Dampak Covid-19 Terhadap Ekonomi Indonesia*,Jurnal Of Economics And Business, Vol.4. No.2, September.
- Samsu. 2017. *Metode Penelitian (Teori Dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research Dan Development),*
Jambi:Pusaka Jambi
- Setianingsih, Ayu. 2018. *Game Online Dan Efek Problematika Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK Negeri 7 Bandar Lampung*, Skripsi, Unifersitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Siahaan, Matdio. 2020. *Dampak Pandemic Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan*,Jurnal Kajian Ilmiah, Edisi Khusus No.1 Juli.
- T, Elizabeth Dkk. 2019. *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa SMP Dikota Bandar Lampung Tahun 2019.* Jurnal Psikologi Universitas Muhammadiyah Lampung. Vol. 1 No.2, Agustus

Usdud, M Assadul Dkk, 2017. *Frekuensi Game Online Dengan Minat Belajar Siswa SMP Kelas VIII*, Jurnal Borneo Cendekia ,Stikes Borneo Cendekia Medika Pangkalan Bun, Vol.1 No.2 Desember.

Yuliana. 2020. *Corona Virus Diseases (Covid-19) Sebuah Tinjauan Literature*, Wellness And Healthy Magazine, Vol. 02, Nomor 1

Zulfikar Dkk. 2019. *Pengaruh Dari Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga*. Jurnal Genta Mulia. Vol. X No.1, Juli

KUESIONER

HUBUNGAN KECABDUAN GAME ONLINE DENGAN MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA DI SMA KARTIKA KOTA BANDA ACEH TAHUN 2021

GAME ONLINE

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Bermain <i>game online</i> menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu		
2	Bermain <i>game online</i> semakin meningkat, sehingga secara bertahap waktu yang dihabiskan untuk bermain <i>game online</i> bertambah jumlahnya.		
3	Saya merasa pengalaman saya bertambah saat bermain <i>game online</i> , dan juga sebagai penenangan diri (<i>tranquillizing</i>) atau relaksasi terkait pelarian diri (<i>escapism</i>).		
4	Ketika berhenti atau mengurangi aktivitas bermain <i>game online</i> , saya lebih banyak murung (<i>moodiness</i>) dan lekas marah (<i>irritability</i>).		
5	Saya kembali mengulangi bermain <i>game online</i> setelah lama tidak melakukannya dalam jangka waktu tertentu atau masa kontrol.		
6	Saya bermain game online telah memicu konflik yang meliputi argumen dan penolakan serta berbohong dan curang.		
7	Saya bermain <i>game online</i> secara berlebihan sehingga mendorong tergesernya aktivitas lain seperti sekolah serta mengalami gangguan intrafiksi dan kehilangan kontrol		

MOTIVASI BELAJAR

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Saya melupakan waktu mereka untuk belajar		
2	Saya kurang perhatian terhadap kondisi kesehatan tubuh		
3	Saya merasa malas untuk sekolah		
4	Nilai prestasi belajar saya menurun		
5	Saya mengalami stres dan bosan dengan proses pembelajaran yang ada disekolah		
6	Untuk mengusir kepenatan atau sekedar melakukan refreshing otak setelah melaksanakan aktivitas sehari – hari remaja memilih untuk beralih ke <i>game online</i> .		

Pengelolaan Limbah

TMS = 35

TMS =26

TMS = 20

```
CROSSTABS
/TABLES=MOTIVASI BELAJAR
/FORMAT=AVALUE TABLES
/STATISTICS=CHISQ
/CELLS=COUNT ROW COLUMN TOTAL
/COUNT ROUND CELL.
```

Crosstabs

Notes

Output Created		8 Nov -2021 11:12:38
Comments		
Input	Data	C:\Users\RICHCHA\Acer
	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	167
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each table are based on all the cases with valid data in the specified range(s) for all variables in each table.
Syntax	CROSSTABS /TABLES /FORMAT=AVALUE TABLES /STATISTICS=CHISQ /CELLS=COUNT ROW COLUMN TOTAL /COUNT ROUND CELL.	
Resources	Processor Time	00:00:00,031
	Elapsed Time	00:00:00,031
	Dimensions Requested	2
	Cells Available	1641

[DataSet1] C:\Users\Acer\Documents\.sav

Game Online

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kecanduan	95	56.9	56.9	56.9
	Tidak Kecanduan	72	43.1	43.1	43.1
	Total	167	100.0	100.0	

Motivasi Belajar

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	89	53.3	53.3	53.3
	Rendah	78	46.7	46.7	100.0
	Total	167	100.0	100.0	

Crosstabs

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Game Online * Motivasi Belajar	167	100,0%	0	,0%	167	100,0%

Game Online * Motivasi Belajar

Crosstab

		Kecanduan	Motivasi Belajar		Total
			Tinggi	Rendah	
Game Online	Kecanduan	Count	52	43	95
		% within Game Online	54.8%	45.2%	100,0%
		% within Motivasi Belajar	58.4%	55.1%	56.8%
		% of Total	31.1%	25.7%	56.8%
	Tidak Kecanduan	Count	37	35	72
		% within Game Online	51.4%	48.6%	100,0%
		% within Motivasi Belajar	45.5%	44.8%	43.1%
		% of Total	22.1%	40.2%	62.3%
	Total	Count	89	78	167
		% within Game Online	53.2%	46.7%	100,0%
		% within Motivasi Belajar	100,0%	100,0%	100,0%
		% of Total	53.2%	46.7%	100,0%

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)	Exact Sig. (2-sided)	Exact Sig. (1-sided)
Pearson Chi-Square	2.232 ^a	1	.001		
Continuity Correction ^b	2.216	1	.003		
Likelihood Ratio	2.164	1	.002		
Fisher's Exact Test				.002	.001
Linear-by-Linear Association	2.335	1	.001		
N of Valid Cases ^b	167				

a. 0 cells (0.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 21.08

b. Computed only for a 2x2 table