

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SMA PGRI 1 JOMBANG

Dian Kusuma Wardani & Muhammad Ichlasul Amal
Universitas KH. A. Wahab Hasbullah
dianwardani@unwaha.ac.id ; ichlasulamal3737@gmail.com

Abstract

Online games have become one of today's entertainment that is much loved by children, teenagers and even adults. With the rapid development of technology, there are more and more online games with various new features in them. This makes many people who spend a lot of time playing online games to the point of forgetting the time. The impact is that the time spent socializing and studying with their peers is relatively shorter. This is what makes their learning motivation reduced which makes their study time also decrease. This research was conducted to find out how much impact online games have for students on their learning motivation. This study uses quantitative methods to test several theories by examining the relationship between variables. To obtain data, the researchers used data collection techniques through the observation method, questionnaire method and literature study. The subjects of this study were 56 students at SMA PGRI 1 Jombang for the academic year 2022/2023 with details of 25 students in class XI IPS 3 and 31 students in class XI IPS 6. The analysis used in this study was a simple linear regression test. There are two prerequisites in analyzing data, namely validity and reliability tests, and normality and linearity tests. Based on the results of the tests performed, it can be concluded that the normality and linearity assumptions are met. Then a simple linear regression analysis can be performed. The interpretation of the simple linear regression model that is formed is that every increase in one unit of online game variables will reduce the learning motivation variable by 0.315

Keywords : *Regretion ; Game; Online ; Motivation ; Study*

Abstrak : Game online telah menjadi salah satu hiburan di masa kini yang banyak digandrungi oleh anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa. Dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi menjadikan semakin banyak game online yang ada dengan berbagai fitur baru yang ada di dalamnya. Hal ini membuat banyak orang yang menghabiskan banyak waktunya untuk bermain game online sampai-sampai lupa waktu. Dampaknya waktu bersosial dan belajar bersama teman sebaya mereka relative menjadi lebih singkat. Hal inilah yang menjadikan berkurangnya motivasi belajar mereka yang membuat waktu belajar mereka turut berkurang. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui seberapa besar dampak game online bagi siswa terhadap motivasi belajarnya. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif untuk menguji beberapa teori dengan meneliti hubungan antar variabel. Untuk memperoleh data, maka peneliti menggunakan teknik pengumpulan data melalui

metode observasi, metode kuisioner dan studi pustaka. Subjek penelitian ini adalah siswa dan siswi di SMA PGRI 1 Jombang tahun pelajaran 2022/2023 sebanyak 56 siswa dengan rincian 25 anak kelas XI IPS 3 dan 31 anak kelas XI IPS 6. Analisis yang dipakai dalam penelitian ini adalah uji regresi linier sederhana. Terdapat dua prasyarat dalam menganalisis data yaitu, uji validitas dan reabilitas, serta uji normalitas dan linieritas. Berdasarkan hasil uji yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa asumsi normalitas dan linieritas terpenuhi. Maka analisis regresi linier sederhana dapat dilakukan. Interpretasi model regresi linier sederhana yang terbentuk yaitu setiap kenaikan satu satuan variabel game online maka akan menurunkan variabel motivasi belajar sebesar 0,315.

Kata Kunci : Pengaruh ; Game ; Online; Motivasi ; Belajar

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi adalah suatu keniscayaan yang tidak dapat kita hindari. Salah satu bentuk nyatanya adalah internet. Dengan internet pertukaran informasi dari seluruh belahan dunia dapat diakses dengan cepat dan mudah. Karena menjadi media pertukaran informasi terkini, maka tentunya hiburan dalam berbagai media. Ada media yang berupa teks, audio, gambar, video dan lainnya. Diantaranya adalah media social dan game online.

Game online adalah game komputer yang dapat dimainkan oleh multipemain yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau Internet), sebagai mediana. Game online sendiri tidak pernah lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri, karena game tersebut mempunyai spesifikasi yang harus dimiliki komputer maupun jaringannya. Istilah game disini merupakan permainan elektronik yang menggunakan media komputer atau mesin-mesin konsol. Industri game juga sudah merambah ke berbagai negara di dunia termasuk negara-negara berkembang (Ondang et al., 2019).

Game adalah aktivitas yang bersifat reaksi yang mengikut sertakan satu atau lebih pemain. Biasanya game melibatkan kompetensi diantara dua atau lebih pemain. Game bisa dijelaskan sebagai sebuah tujuan yang harus dicapai oleh seorang pemain dan beberapa perangkat pengaturan yang menentukan apa yang harus dilakukan oleh pemain (Evanne et al., 2020). Menurut Game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan sejenisnya seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya game online disediakan. sebagai

tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung melalui system yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.

Game online telah menjadi salah satu hiburan di masa kini yang banyak digandrungi oleh anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa. Dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi menjadikan semakin banyak game online yang ada dengan berbagai fitur baru yang ada di dalamnya. Semakin meratanya akses internet dan semakin murah biayanya berdampak pada semakin menjamurnya game online, terutama di kota-kota dengan banyak tempat yang menyediakan akses internet murah bahkan gratis. Hal ini membuat banyak orang yang menghabiskan banyak waktunya untuk bermain game online sampai-sampai lupa waktu.

Sebagian besar pengguna game online adalah anak remaja, masa keemasan perkembangan seseorang ini seharusnya digunakan untuk melakukan kegiatan positif, baik pengembangan diri maupun pengembangan sosial. Namun banyak remaja yang mengalami ketergantungan akan game online ini. Dampaknya waktu bersosial dan belajar bersama teman sebaya mereka relative menjadi lebih singkat. Hal inilah yang menjadikan berkurangnya motivasi belajar mereka yang membuat waktu belajar mereka turut berkurang.

Game online memberikan dampak negatif secara sosial, psikis, dan fisik. Secara sosial anak yang kecanduan bermain game online pergaulan dengan teman sebaya dan keluarga menjadi kurang. Secara psikis anak menjadi sulit berkonsentrasi dengan studi bahkan sering bolos. Secara fisik kesehatan akan menurun akibat begadang bermain game online (Ali et al., 2019). Menurut (Arianto, 2018) game online pada dasarnya sama seperti sebuah koin yang memiliki dua permukaan yang berbeda. Artinya, game online memiliki pengaruh atau dampak yang saling bertolak belakang tergantung pada pemakainya.

Motivasi berasal dari kata *move* dalam bahasa latin yang berarti *move* (bergerak). Menurut (Emda, 2017) motivasi adalah serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu dan bila tidak suka maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Sedangkan menurut (Wardani & Khikmah, 2019) motivasi belajar merupakan hasrat untuk belajar dari seorang individu. Seorang siswa dapat belajar secara lebih efisien apabila ia berusaha secara maksimal. Artinya ia memotivasi dirinya sendiri. Motivasi belajar dapat datang dari dirinya sendiri (intrinsik) yang rajin membaca buku dan rasa ingin tahu tinggi

terhadap suatu masalah. Motivasi belajar dapat dibangkitkan, ditingkatkan dan dipelihara oleh kondisi-kondisi luar (ekstrinsik).

Motivasi belajar dapat diartikan yaitu daya pendorong untuk melakukan aktivitas belajar tertentu yang berasal dari dalam diri dan juga dari luar individu sehingga menumbuhkan semangat dalam belajar (Monika & Adman, 2019). Motivasi belajar dapat dilihat dengan sebuah prestasi dan perspektif kognitif dari peserta didik. Baik pelajar sekolah dasar hingga perguruan tinggi sekali pun banyak menimbulkan perbedaan akan motivasi belajar hal ini menjadi sebuah kecenderungan bahwa kesadaran akan sebuah motivasi belajar tidak hanya di lihat dari umur dan status pendidikan tetapi juga di lihat dari gaya hidup masing-masing individu pasti berbeda satu dengan yang lainnya (Ali et al., 2019).

Permasalahan dalam motivasi belajar pada era digital ini sangat mengawatirkan. Meskipun game online memiliki sisi positif sebagai hiburan, namun penggunaan yang tidak bijak akan menimbulkan banyak dampak negatif bagi penggunanya. Oleh karenanya sebagai pengguna internet, terkhusus pengguna game online haruslah menggunakannya secara bijaksana.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh (Wardani & Khikmah, 2019) bahwa berdasarkan hasil analisis tentang hasil uji validitas dan reliabilitas faktor internal dan faktor eksternal yang disetiap faktornya terdiri dari beberapa variabel. Faktor internal terdiri dari variabel X2 (Faktor Jasmaniah), X3 (Faktor Minat), (Faktor Motivasi) setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas hasilnya dinyatakan sudah valid dan sudah reliable untuk semua variabel.

Dari latar belakang yang sudah ada, dapat diketahui bahwa penggunaan game online dapat mempengaruhi motivasi belajar pada siswa. Karenanya peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA PGRI 1 Jombang).”

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif adalah metode untuk menguji beberapa teori dengan meneliti hubungan antar variabel. Menurut (Sugiono, 2019) metode kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu,

pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menggambarkan dan menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Untuk memperoleh data, maka peneliti menggunakan teknik pengumpulan data melalui metode observasi, metode kuisioner dan studi pustaka. Pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan (Halimah, 2021). Observasi merupakan salah satu kegiatan ilmiah empiris yang mendasarkan fakta-fakta lapangan maupun teks, melalui pengalaman panca indra tanpa menggunakan manipulasi apapun. Tujuan dari observasi adalah deskripsi, pada penelitian kualitatif melahirkan teori dan hipotesis, atau pada penelitian kuantitatif digunakan untuk menguji teori dan hipotesis (Hasanah, 2016).

Kuisioner atau sering pula disebut angket adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi atau mengajukan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada para responden (Herlina, 2019). studi pustaka (library research) yaitu metode dengan pengumpulan data dengan cara memahami dan mempelajari teori-teori dari berbagai literatur yang berhubungan dengan penelitian tersebut (Adlini et al., 2022).

Penelitian ini mengambil lokasi di SMA PGRI 1 Jombang yang terletak di Jl. Patimmura No. V/73, Sengon, Kec. Jombang, Kabupaten Jombang, Jawa Timur 61419. Peneliti memilih lokasi ini guna untuk mengetahui Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa kelas XI di SMA PGRI 1 Jombang. Alasan peneliti mengambil tempat penelitian di sekolah ini adalah dikarenakan sudah mempunyai hubungan baik dengan sekolah.

Penelitian ini dilakukan di SMA PGRI 1 Jombang. Subjek penelitian ini adalah siswa dan siswi kelas XI IPS 3 dan XI IPS 6 tahun pelajaran 2022/2023. Rincian siswa dan siswi kelas XI IPS 3 berjumlah 25 anak dan kelas XI IPS 6 berjumlah 31 anak. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yakni dampak game online sebagai variabel bebas dan motivasi belajar siswa sebagai variabel terikat.

Pembahasan utama dalam penelitian ini adalah mengetahui dampak game online terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui seberapa besar dampak game online bagi siswa yang memiliki kecanduan game online terhadap motivasi belajarnya. Untuk mengetahui hal tersebut, maka peneliti memberikan soal angket

berupa kuisisioner yang berisikan dua variabel, yakni yang berhubungan dengan dampak game online dan motivasi belajar siswa.

Dalam penelitian ini menggunakan angket dimana untuk mengetahui pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa. Angket tersebut berisi 10 pertanyaan pilihan ganda dan 20 pernyataan berisi 2 variabel yang dibuat berdasarkan indikator yang ada. Selanjutnya angket disebarakan kepada responden sebanyak 56 siswa dengan bobot masing-masing jawaban untuk sangat setuju dengan skor 4, setuju skor 3, tidak setuju skor 2 dan sangat tidak setuju skor 1.

HASIL

Uji persyaratan analisis data digunakan sebelum dilakukan uji regresi linier sederhana. Terdapat dua prasyarat dalam menganalisis data yaitu, uji validitas dan reabilitas, serta uji normalitas dan linieritas.

1 Uji Validitas dan Reabilitas

Uji validitas ialah suatu langkah pengujian yang dilakukan terhadap isi (content) dari suatu instrumen, dengan tujuan untuk mengukur ketepatan instrumen yang digunakan dalam suatu penelitian (Arsi, 2021). Uji Validitas berguna untuk mengetahui kevalidan atau kesesuaian kuisisioner yang digunakan oleh peneliti dalam mengukur dan memperoleh data penelitian dari para responden. Sedangkan uji reabilitas instrumen untuk mengetahui apakah data yang dihasilkan dapat diandalkan atau bersifat tangguh (Darma, 2021).

Signifikansi yang digunakan dalam penelitian ini adalah 0,05 dengan n (jumlah data) = 56 siswa; nilai r tabel = 0,266. Maka pernyataan dinyatakan valid apabila r hitung lebih dari 0,266. Sedangkan jika r hitung $\leq r$ tabel (0,266) maka pernyataan dinyatakan tidak valid.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Variabel X (Game Online)

Item	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,623	0,266	Valid
2	0,585	0,266	Valid
3	0,757	0,266	Valid

4	0,732	0,266	Valid
5	0,644	0,266	Valid
6	0,273	0,266	Valid
7	0,474	0,266	Valid
8	0,670	0,266	Valid
9	0,604	0,266	Valid
10	0,324	0,266	Valid

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat bahwa semua item pernyataan memiliki nilai r hitung lebih besar dari nilai r tabel yaitu 0,266. Dari hasil output uji validitas variabel dapat disimpulkan bahwa semua item pernyataan dinyatakan valid.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Variabel X (Game Online)

Cronbach's Alpha	N of Items
.767	10

Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat nilai alpha cronbach's sebesar $0,767 > 0,6$ sehingga dapat disimpulkan bahwa pernyataan sudah reliabel.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Variabel Y (Motivasi Belajar)

Item	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,341	0,266	Valid
2	0,271	0,266	Valid
3	0,567	0,266	Valid
4	0,561	0,266	Valid
5	0,610	0,266	Valid
6	0,561	0,266	Valid
7	0,601	0,266	Valid
8	0,488	0,266	Valid
9	0,525	0,266	Valid
10	0,331	0,266	Valid

Berdasarkan tabel 3. dapat dilihat bahwa semua item pertanyaan memiliki nilai r hitung lebih besar dari nilai r tabel yaitu 0,266. Dari hasil output uji validitas variabel dapat disimpulkan bahwa semua item pernyataan dinyatakan valid.

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y (Motivasi Belajar)

Cronbach's Alpha	N of Items
.653	10

Berdasarkan tabel 4 dapat dilihat nilai alpha cronbach's sebesar $0,653 > 0,6$ sehingga dapat disimpulkan bahwa pernyataan sudah reliabel.

2 Uji Normalitas Data

Uji normalitas merupakan bagian dari uji asumsi klasik yang digunakan untuk mengetahui apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak. Model regresi dikatakan baik apabila memiliki nilai residual yang berdistribusi normal. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji Kolmogorov Smirnov. Uji ini dilakukan dengan membandingkan distribusi kumulatif dari distribusi data empirik dengan distribusi normal yang diharapkan (Widhiarso, 2012). Pengambilan keputusan dalam uji normalitas mengacu pada dua hal, yakni: Jika nilai signifikansi $\geq 0,05$ maka data berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Menggunakan Kolmogorov-Smirnov Test

Unstandardized Residual		
N		56
Parameter normal	Rata-Rata	.0000000
	Simpangan Baku	3.46774018
	Mutlak	.054
Perbedaan Paling Ekstrem	Positif	.054
	Negatif	-.046
Statistik Tes		.054
Signifikansi		200 ^{e,d}

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 5 diketahui nilai signifikansi $0,200 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal dan data menyebar mengikuti sebaran normal. Berdasarkan hasil uji asumsi normalitas data yang menunjukkan hasil sudah memenuhi, maka untuk analisis selanjutnya adalah dengan menggunakan uji linieritas dan analisis regresi linier sederhana.

3 Uji Linieritas Data

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan linier antara variabel dependen dengan masing-masing variabel independen yang diuji. Jika model tidak memenuhi persyaratan linieritas, maka model regresi linier tidak dapat digunakan. Pengambilan keputusan dalam uji linieritas mengacu pada dua hal, yakni: Jika nilai signifikansi $\geq 0,05$ maka terdapat hubungan yang linier antara variabel X (game online) dengan variabel Y (motivasi belajar). Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka tidak terdapat hubungan yang linier antara variabel X (game online) dengan variabel Y (motivasi belajar).

Tabel 6. Hasil Uji Linieritas Data

			Jumlah Kuadrat	df	Rata-Rata	F	Sig.
Motivasi Belajar * Game Online	Antar Grup	(Gabungan)	289.581	16	18.099	1.450	.169
		Linieritas	114.827	1	114.827	9.203	.004
		Simpanan Baku	174.754	15	11.650	.934	.537
	Dalam Grup		486.633	39	12.478		
	Total		776.214	55			

Dari tabel 6 diketahui bahwa nilai signifikansi $0,537 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara variabel bebas (game online) dengan variabel terikat (motivasi belajar).

4 Uji Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linear sederhana berfungsi untuk menguji sejauh mana hubungan sebab akibat antara variabel penyebab (X) dengan variabel akibat (Y). Analisis ini digunakan untuk mengetahui arah hubungan variabel bebas dan terikat (Sari, 2017). Analisis regresi sederhana bisa dilakukan apabila data yang diperoleh memenuhi dua syarat. Pertama, data yang diperoleh haruslah valid dan reliabel serta data harus normal dan linier. Pengambilan keputusan dalam uji normalitas mengacu pada dua hal, yakni: Jika nilai signifikansi $\geq 0,05$ maka variabel X (game online) berpengaruh terhadap variabel Y (motivasi belajar). Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka variabel X (game online) tidak berpengaruh terhadap variabel Y (motivasi belajar).

Tabel 7. Model Summary

Model	R	R Square	Kesesuaian R Square	Perkiraan Kesalahan
1	.385 ^a	.148	.132	3.500

Dari tabel 7 dapat diketahui bahwa besarnya nilai korelasi atau hubungan (R) adalah sebesar 0,385. Sedangkan koefisien determinasi (R Square) diperoleh nilai sebesar 0,148. Dapat disimpulkan bahwa pengaruh variabel X (game online) terhadap variabel Y (motivasi belajar) adalah sebesar 14,8%. Sedangkan sisaan sebanyak 86,6% dipengaruhi oleh variabel lain.

Tabel 8. Hasil Uji F Analisis Regresi Linier Sederhana

Model	Jumlah Kuadrat	df	Rata-Rata	F	Sig.	
1	Regresi	114.827	1	114.827	9.375	.003 ^b
	Residual	661.387	54	12.248		
	Total	776.214	55			

Dari tabel 8 dapat diketahui bahwa ilai F hitung = 9.375 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,003 < 0,05. Dapat disimpulkan bahwa model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel partisipasi atau dengan kata lain ada pengaruh variabel Game Online (X) terhadap variabel Motivasi Belajar (Y).

Tabel 9. Model Regresi Linier Sederhana

Model	Koefisien tidak standar		Koefisien Standar	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Konstan)	30.790	1.864		18.303	.000
Game Online	-.315	.103	-.385	-3.062	.003

Dari tabel 9 dapat diketahui bahwa model regresi linier seederhana yang dihasilkan adalah sebagai berikut:

$$y = 30,790 - 0,315x$$

Motivasi Belajar
Game Online

PEMBAHASAN

Dari hasil jawaban responden terhadap pernyataan pada variabel X (game online) didapati rata-rata total skor seluruh responden dalam menjawab pernyataan pada variabel X (game online) adalah 1,73. Dapat disimpulkan bahwa rata-rata responden kadang-kadang melakukan pernyataan yang terkait dengan variabel game online. Sedangkan jawaban responden terhadap pernyataan pada variabel variabel Y (motivasi belajar) didapati rata-rata total skor seluruh responden dalam menjawab pernyataan pada variabel Y (motivasi belajar) adalah 2,83. Dapat disimpulkan bahwa rata-rata responden sering melakukan pernyataan yang terkait dengan variabel motivasi belajar.

Dari uji validitas dengan jumlah data 56 signifikansi yang digunakan dalam penelitian ini adalah 0,05 dengan n (jumlah data) = 56 siswa; nilai r tabel = 0,266. Berdasarkan hasil uji validitas pada variabel X didapati semua pernyataan dinyatakan valid, begitu pula hasil uji validitas pada variabel Y didapati semua pernyataan dinyatakan valid. Berdasarkan hasil uji reabilitas pada variabel X didapati nilai alpha cronbach's sebesar $0,767 > 0,6$ sehingga dapat disimpulkan bahwa pernyataan sudah reliabel, begitu pula hasil uji reabilitas pada variabel Y didapati nilai alpha cronbach's sebesar $0,653 > 0,6$ sehingga dapat disimpulkan bahwa pernyataan sudah reliabel.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan uji normalitas adalah signifikan. Hasil ini dapat dibuktikan dengan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi $0,200 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data menyebar mengikuti sebaran normal dan asumsi normalitas data sudah terpenuhi. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan uji linieritas data adalah signifikan. Hasil ini dapat dibuktikan dari nilai signifikansi hasil uji linieritas sebesar $0,537 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara variabel bebas (game online) dengan variabel terikat (motivasi belajar).

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan Uji Regresi Linier Sederhana adalah signifikan. Hasil ini dapat dibuktikan dari hasil uji regresi linier sederhana. Nilai korelasi atau hubungan (R) yaitu sebesar 0,385. Sedangkan koefisien determinasi (R Square) diperoleh nilai sebesar 0,148 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel X (game online) terhadap variabel Y (motivasi belajar) adalah sebesar 14,8%. Sedangkan sisaan sebanyak 86,6% dipengaruhi oleh variabel lain.

Dari hasil uji regresi linier sederhana diketahui bahwa nilai F hitung = 9.375 dengan tingkat signifikansi sebesar $0,003 < 0,005$, maka model regresi dapat dipakai untuk

memprediksi variabel partisipasi atau dengan kata lain ada pengaruh variabel Game Online (X) terhadap variabel Motivasi Belajar (Y).

Hipotesis hasil uji yang dilakukan diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Akbar & Ahmad, 2018) dalam penelitian berjudul Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas X SMA Negeri 16 Makasar. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara Game Online terhadap Motivasi Belajar siswa sebesar 24,1%. (Surbakti, 2017) menyatakan bahwa Game online juga mempunyai dampak positif dan negatif bagi remaja. Bagi yang dapat menggunakan dengan bijak dan benar maka dampak positif lah yang di rasakan, namun bagi yang tidak bisa menggunakannya dengan benar akan banyak dampak negatif yang dirasakan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil uji validitas pada variabel X didapatkan bahwa semua pernyataan dinyatakan valid (r hitung $>$ r tabel), begitu pula hasil uji validitas pada variabel Y didapati semua pernyataan dinyatakan valid (r hitung $>$ r tabel). Dari hasil uji reliabilitas pada variabel X dan variabel Y juga dinyatakan reliabel (nilai alfa cronbach $>$ 0.6). Berdasarkan hasil uji normalitas data didapatkan hasil bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Pada uji linieritas didapatkan hasil adanya hubungan yang linier antara variabel X (game online) dengan variabel Y (motivasi belajar). Dapat disimpulkan bahwa asumsi normalitas dan linieritas terpenuhi. Maka analisis regresi linier sederhana dapat dilakukan. Interpretasi model regresi linier sederhana yang terbentuk yaitu setiap kenaikan satu satuan variabel game online maka akan menurunkan variabel motivasi belajar sebesar 0,315.

DAFTAR PUSTAKA

- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974–980.
- Akbar, A., & Ahmad, M. R. S. (2018). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas X SMA Negeri 16 Makasar. *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi*, 8–11.
- Ali, Z., Dwikurnaningsih, Y., & Setyorini. (2019). Pengaruh Dari Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas Viii Smp Kristen 2 Salatiga Tahun Ajaran 2018/2019. *Genta Mulia*, 10(1), 122–133.
- Arianto, T. R. (2018). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *Jutim*, 1(1), 45–50.

- Arsi, A. (2021). Realibilitas Instrumen Dengan Menggunakan Spss. In *Langkah-langkah Uji Validitas Realibilitas Instrumen Dengan Menggunakan SPSS* (pp. 1–8).
- Darma, B. (2021). *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS*. GUEPEDIA.
- Emda, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. In *Lantanida Journal* (Vol. 5, Issue 2).
- Evanne, L., Adli, & Ngalimun. (2020). Dampak Game Online terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Sumatera Selatan. *Al-Kalam*, 8(1), 54–62.
- Halimah, A. (2021). *Pengaruh Moralitas Individu Dan Integritas Terhadap Kecenderungan Kecurangan Akuntansi Dengan Sistem Pengendalian Internal Sebagai Variabel Mediasi* (p. 21). Universitas Yapis Papua Jayapura.
- Hasanah, H. (2016). Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21–46.
- Herlina, Vi. (2019). *Panduan Praktis Mengolah Data Kuesioner Menggunakan SPSS* (I). Kelompok Gramedia.
- Monika, & Adman. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 6(1), 219–226.
- Ondang, G. L., Mokal, B. J., & Goni, S. Y. V. I. (2019). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat. *Jurnal Holistik*, 13(2), 1–15.
- Sari, F. (2017). *Metode dalam pengambilan keputusan* (1st ed.). Deepublish.
- Sugiono. (2019). *Statistika Untuk Penelitian* (V). Penerbit Alfabeta.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere* |, 1(1), 28–38.
- Wardani, D. K., & Khikmah, N. (2019). Analisis Regresi Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa kelas XI di MAPK Al-Hidayah Baron Nganjuk. *Exact Papers in Compilation*, 3(3), 419–424.
- Widhiarso, W. (2012). Tanya Jawab tentang Uji Normalitas. *Tanya Jawab Tentang Uji Normalitas*, 53(9), 1–5.