

Pengaruh negatif *game online* terhadap motivasi belajar siswa di SMAN 29 Kabupaten Tangerang

Muhammad Tabrani*, Meilla Dwi Nurmala, Lenny Wahyuningsih
Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa,
Kota Serang, Indonesia

*) Email Korespondensi: muhammadtabrani2000@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh negatif *game online* terhadap motivasi belajar. Populasi dari penelitian ini adalah siswa SMAN 29 Kabupaten Tangerang. Teknik pengambilan sampel penelitian menggunakan *simple random sampling* dengan hasil perhitungan menggunakan rumus slovin terdapat 199 siswa yang menjadi partisipan penelitian. Teknik Analisis data uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji korelasi *pearson product moment*. Berdasarkan uji korelasi *pearson product moment* didapatkan nilai signifikansi sebesar 0.389. Dengan ini ditunjukkan bahwa nilai signifikansi variabel $0.389 > 0.05$. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel kecanduan *game online* tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa SMAN 29 Kabupaten Tangerang.

Kata Kunci: *Game Online*, Motivasi Belajar, Siswa

Abstract

This study aims to determine the negative effect of online games on learning motivation. The population of this study were students of SMAN 29 Tangerang Regency. The research sampling technique used simple random sampling with the results of calculations using the slovin formula there were 199 students who became research participants. The data analysis technique for hypothesis testing in this study used the Pearson product moment correlation test. Based on the correlation test pearson product moment obtained a significance value of 0.389. With this it is shown that the variable significance value is $0.389 > 0.05$. So it can be concluded that the variable addiction to online games does not have a significant influence on the learning motivation of students of SMAN 29 Tangerang Regency.

Keywords: *Learning Motivation, Online Games, Students*

Pendahuluan

Game online merupakan salah satu bentuk hiburan di era modern. Menurut Quwaider (Ramadhan dkk., 2023) *game online* dirancang sebagai sarana hiburan. Memainkan *game online* memberikan rasa senang, cara untuk menyegarkan diri dan mengisi waktu luang para pemainnya. Berdasarkan laporan *We Are Social*, Indonesia menjadi negara dengan jumlah pemain *game online* terbanyak ketiga di dunia. Laporan tersebut mencatat ada 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan *game online* per Januari 2022. *We are Social* mencatat mayoritas atau 83,6% pengguna internet usia 16-64 tahun di dunia bermain *game online* menggunakan gawai apapun. Sementara sebanyak 68,1% pengguna internet menggunakan telepon pintar (*smartphone*) untuk bermain *game online*. (Databooks, 2022).

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2018, ditemukan bahwa terdapat sebanyak 171,17 juta atau 64,8% penduduk Indonesia adalah pengguna aktif internet (Ahmad dkk., 2022). Pengguna internet di

Indonesia didominasi oleh remaja dengan rentang umur 15-19 tahun, dengan persentase sebesar 91% dari total keseluruhan pengguna internet (Ahmad dkk., 2022). Kegiatan bermain *game online* menjadi aktivitas yang lazim dilakukan oleh para remaja. Selain menyenangkan, bermain *game online* dapat memberikan efek kecanduan sehingga para remaja lupa akan kewajiban mereka sebagai seorang pelajar. Beberapa efek yang disebabkan dari kecanduan *game online* di antaranya penggunaan waktu yang kurang efektif, yang kemudian berdampak kepada menurunnya motivasi belajar remaja dan prestasi belajar siswa (Nurhaliza dkk., 2023; Sari Apriani dkk., 2024).

Motivasi adalah suatu kondisi yang mendorong individu untuk melakukan kegiatan tertentu guna mencapai suatu tujuan (Mc Donald, dalam Emda, 2018). Selain itu, menurut Sudarwan Danim (2002) motivasi dicirikan sebagai kekuatan, dorongan, energi atau kekuatan mental yang memberi energi pada individu untuk mencapai suatu prestasi yang mereka inginkan. Motivasi menimbulkan semangat dan rasa senang untuk belajar (Ahmad dkk., 2022). Semakin besar motivasi yang dimiliki seseorang, maka semakin besar keinginan seseorang untuk belajar (Sadirman, dalam Ahmad dkk., 2022). Motivasi belajar adalah dorongan yang timbul dari dalam diri remaja untuk melakukan kegiatan belajar, meningkatkan pengetahuan, dan prestasi akademik (Nisrinafatin, 2020). Dengan demikian, motivasi belajar merupakan hal yang sangat penting untuk dimiliki oleh remaja. Motivasi remaja yang rendah akan menyebabkan siswa malas untuk belajar dikarenakan tidak adanya dorongan dari dalam diri mereka untuk memperoleh pengetahuan dikarenakan disibukkan dengan kegiatan bermain *game online* (Putra, dalam Makatita, 2022).

Adapun beberapa studi terdahulu yang mencoba untuk mencari tahu hubungan antara kecanduan *game online* dengan motivasi belajar siswa. Hasil studi yang dilakukan oleh Sari Apriani dkk. (2024) kepada 110 Siswa SMPN 2 Sikur mendapatkan kesimpulan bahwa tidak adanya hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa. Hal ini dilihat dari uji hipotesis dimana diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 0.90 dengan nilai p signifikansi 0.05. Adapun studi yang dilakukan Khuszematus S (dalam Ahmad dkk., 2022) studi ini dilaksanakan pada siswa MI Nurul Huda NU Pesanggrahan Kretek. Kesimpulan yang didapatkan dari penelitian ini adalah tidak terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* terhadap motivasi belajar. Hal ini ditunjukkan melalui perolehan nilai signifikansi sebesar 0.372 dengan nilai signifikansi 0.05, artinya nilai signifikansi variabel lebih besar dari pada 0.05. Selanjutnya, studi yang dilakukan oleh Ahmad Shieva (2022) pada 76 siswa SMAN Yuppentek 1 Tangerang menunjukkan kesimpulan bahwa terdapat hubungan antara kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar siswa SMAN Yuppentek 1 Tangerang. Kesimpulan ini

berdasarkan hasil perhitungan Uji *Chi Square* dengan nilai p sebesar 0.012 dengan nilai p signifikansi 0.05.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti bersama dengan Guru BK SMAN 29 Kabupaten Tangerang terdapat beberapa dampak negatif yang muncul disebabkan dari kegiatan bermain *game online* pada siswa/i SMAN 29 Kabupaten Tangerang. Beberapa dampak yang terlihat adalah siswa lebih memilih untuk tetap bermain *game online* di kelas walaupun kegiatan pembelajaran tengah berlangsung. Dampak negatif yang disebabkan dari bermain *game online* yang disebutkan oleh Guru BK SMAN 29 Kabupaten Tangerang adalah menurunnya motivasi siswa untuk belajar dan menurunnya nilai siswa semenjak pandemi Covid-19. Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “Pengaruh Negatif *Game online* terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMAN 29 Kabupaten Tangerang”.

Metode

Metodologi penelitian yang digunakan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Penelitian korelasi merupakan jenis penelitian yang dilakukan untuk mencari tahu keterhubungan antara dua variabel atau beberapa lebih variabel (Sukmadinata & Syaodih, 2006). Penelitian korelasi berguna untuk mengukur kekuatan suatu hubungan dari dua variabel atau lebih (Nurfadilah dkk., 2023). Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh dari *game online* terhadap motivasi belajar siswa SMAN 29 Kabupaten Tangerang.

Populasi merupakan keseluruhan wilayah yang terdiri dari objek/subjek yang memiliki karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian akan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019). Adapun populasi dari penelitian korelasional ini adalah siswa/siswi SMAN 29 Kabupaten Tangerang yang berjumlah 397 orang siswa. Metode penentuan partisipan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *simple random sampling*. *Simple random sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang memungkinkan setiap individu dalam populasi memiliki kesempatan yang sama sebagai partisipan penelitian (Sugiyono, 2019). Jumlah partisipan penelitian dihitung menggunakan rumus slovin, yang selanjutnya didapatkan jumlah partisipan yang dibutuhkan dalam penelitian ini yaitu sejumlah 199 orang siswa/siswi SMAN 29 Kabupaten serang.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini di antaranya adalah instrumen kecanduan *game online* dan instrumen motivasi belajar. Instrumen kecanduan *game online* dikembangkan berdasarkan teori kecanduan *game online* oleh Lemmens, Valkenburg & Peter (2009). Instrumen ini terdiri enam indikator yang di antaranya adalah *salience*, *tolerance*, *mood*

modification, relapse, conflict, dan problems. Selanjutnya instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen motivasi belajar. Instrumen ini dikembangkan berdasarkan teori motivasi belajar oleh Uno (2010). Instrumen motivasi belajar terdiri enam indikator yaitu; 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil. 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar. 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan. 4) Adanya penghargaan dalam belajar. 5) Adanya lingkungan belajar yang kondusif. 6) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. Masing-masing instrumen kecanduan *game online* dan instrumen motivasi belajar terdiri dari 45 butir dan 60 butir item pernyataan. Kedua instrumen ini menggunakan skala likert 4 (empat) alternatif jawaban di antaranya Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Uji validitas instrumen dilakukan untuk mengukur tingkat keabsahan dari suatu instrumen. Instrumen dikatakan sebagai valid apabila instrumen tersebut memiliki kemampuan untuk mengungkapkan dan mengukur dari variabel yang diteliti (Arikunto, 2006). Uji validitas ini dilakukan kepada 30 orang siswa SMAN 29 Kabupaten Tangerang. Pengujian validitas ini dilakukan dengan menggunakan rumus *pearson product moment* dengan bantuan aplikasi Microsoft Excel 2016. Dari hasil perhitungan ini diketahui terdapat beberapa item pernyataan gugur. Instrumen kecanduan *game online* yang semula berjumlah 45 item, berubah menjadi 23 butir item yang valid dan 22 butir item tidak valid. Selanjutnya pada instrumen motivasi belajar yang semula berjumlah 60 butir item, berubah menjadi 24 butir item yang valid dan 36 butir item yang valid.

Selanjutnya uji reliabilitas dilakukan untuk menguji ke konsistenan dari instrumen yang telah dikembangkan. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS 25.00 for Window dengan perhitungan Alpha Cronbach. Dari hasil perhitungan didapatkan nilai Alpha Cronbach dari instrumen kecanduan *game online* dan instrumen motivasi belajar secara berturut-turut adalah 0.756 dan 0.797. Apabila nilai alpha cronbach suatu instrumen > 0.6 , maka instrumen itu dinyatakan memiliki reliabilitas tinggi. Dengan hal ini dapat dinyatakan bahwa instrumen kecanduan *game online* dan instrumen motivasi belajar memiliki reliabilitas tinggi.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini di antaranya adalah uji prasyarat analisis data dan uji hipotesis. Uji prasyarat analisis data adalah pengujian yang dilakukan untuk melihat apakah data yang telah diperoleh telah memenuhi persyaratan untuk dilakukan analisis sesuai dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2019). Adapun pengujian persyaratan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah uji normalitas menggunakan uji *kolmogorov-smirnov* dan uji linearitas regresi linier. Uji hipotesis merupakan pengujian yang dilakukan untuk membuktikan dan penarikan kesimpulan apakah variabel yang berhubungan

memiliki pengaruh (Sugiyono, 2019). Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan menggunakan uji korelasi *pearson product moment*. Proses pengujian analisis data ini dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25.00 *for windows*.

Hasil

A. Profil Kecanduan Game Online Siswa SMAN 29 Kabupaten Tangerang

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 20 Oktober 2023 - 19 Maret 2024 di SMAN 29 Kabupaten Tangerang. Penelitian ini salah satu penelitian kuantitatif yang bersifat korelasional, untuk mendapatkan data mengenai apakah terdapat hubungan diantara keduanya. Kajian ini menggunakan variabel X yaitu *game online* yang kemudian dicari hubungannya terhadap variabel Y yaitu motivasi belajar. Dengan jumlah responden 199 siswa/i. Berikut ini adalah hasil data kecanduan *game online* pada siswa/i SMAN 29 Kabupaten Tangerang.

Tabel 1. Hasil Kategorisasi Kecanduan Game Online

No	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase
1.	Rendah	$X < 23$	0	0%
2.	Sedang	$23 < X < 92$	199	100%
3.	Tinggi	$X > 92$	0	0%
Total			199	100%

Pada tabel 1 di atas menunjukkan tingkat kecanduan game online pada 199 siswa/i SMAN 29 Kabupaten Tangerang. Berdasarkan tabel di atas diperoleh data bahwa terdapat 0 siswa atau 0% siswa yang memiliki kecanduan game online pada kategori rendah. Selanjutnya terdapat 199 siswa atau 100% siswa yang memiliki kecanduan game online pada kategori sedang dan 0 siswa atau 0% siswa memiliki kecanduan game online pada kategori tinggi. Berdasarkan hal ini dapat disimpulkan bahwa tingkat kecanduan *game online* siswa SMAN 29 Kabupaten Tangerang berada pada kategori sedang.

B. Profil Motivasi Belajar Siswa SMAN 29 Kabupaten Tangerang

Berikut ini merupakan data hasil motivasi belajar pada siswa SMAN 29 Kabupaten Tangerang. Data ini diperoleh dari 199 orang siswa SMAN 29 Kabupaten Tangerang.

Tabel 2. Hasil Kategorisasi Motivasi Belajar

NO	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase
1.	Rendah	$X < 24$	0	0
2.	Sedang	$24 < X < 96$	199	100%

3.	Tinggi	$X > 96$	0	0
Total			199	100%

Pada tabel 2 menunjukkan motivasi belajar secara keseluruhan, dari 199 total partisipan. Motivasi belajar siswa pada kategori rendah terdapat 0 siswa dengan persentase sebesar 0%. Motivasi belajar siswa ada kategori sedang terdapat 199 siswa dengan persentase sebesar 100%. Motivasi siswa pada kategori tinggi terdapat 0 siswa dengan persentase sebesar 0%. Berdasarkan hal ini dapat disimpulkan bahwa tingkat motivasi belajar siswa SMAN 29 Kabupaten Tangerang berada pada kategori sedang.

C. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data

Uji Normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS Stastistics 25 for windows. Data dapat disebut terdistribusi dengan normal apabila nilai Asymp. Signifikasi > 0.05 . Jika nilai Asymp. Sig variabel penelitian < 0.05 , maka data penelitian tidak berdistribusi normal. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan One-Sample Kolmogrow-Amirnov Test guna melihat sebaran skor variabel penelitian mengikuti kurva normal atau tidak.

Disimpulkan bahwa uji normalitas data kecanduan game online dan Motivasi Belajar berdistribusi normal. Hal ini ditunjukkan bahwa Asymp. Sig data variabel bernilai $0.200 > 0.05$.

D. Hasil Uji Hipotesis Pearson Product Moment

Tahapan ini berguna untuk membuktikan apakah ada hubungan yang signifikan atau tidak pada variabel game online dengan motivasi belajar. Hipotesis diterima apabila nilai signifikasi variabel < 0.05 . selanjut hipotesis ditolak apabila nilai signifikasi variabel > 0.05 . Analisis korelasi Pearson Product-Moment dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS 25.00 for windows. Kemudian adapun hasil pengujian korelasi antara variabel game online dengan motivasi belajar, yaitu sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Korelasi *Pearson Product Moment*

Variabel	N	<i>Pearson Correlation Product Moment</i>	Sig.	Keterangan
<i>Game Online - Motivasi Belajar</i>	199	0,061	0.389	Tidak Berkorelasi

Pada tabel 5. menunjukkan nilai signifikansi ($p = 0.389$) dari hasil uji korelasi yang telah dilakukan, sehingga bermakna hipotesis penelitian ditolak karena nilai signifikansi ($p < 0.05$). Sementara nilai *pearson correlation* ($r = 0.061$), yang menunjukkan tidak terdapat korelasi atau tidak berpengaruh antara variabel X dan variabel Y, serta nilai korelasi tersebut masuk ke dalam kategori sangat rendah karena berada pada rentang $0.00 - 0.199$. Nilai koefisiensi sebesar $0,061$ yang artinya dari hasil uji korelasi yang didapat yakni tidak terdapat hubungan yang negatif dan tidak signifikan antara variabel *game online* dan variabel motivasi belajar pada siswa/i SMAN 29 Kabupaten Tangerang.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data yang telah dilakukan. Adapun hasil penelitian dan pembahasan untuk menjawab rumusan pertanyaan pada penelitian ini. Adapun pembahasan penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

Penelitian korelasi memiliki tujuan untuk mendapatkan data mengenai korelasi pada variabel X (*game online*) dan variabel Y (motivasi belajar). Berdasarkan pada analisis deskriptif yang dilakukan dengan cara hipotetik, hasil pengumpulan data variabel X (*game online*) dan variabel Y (motivasi belajar) yang dilakukan terhadap 199 siswa/i diperoleh hasil yang menyatakan bahwa mayoritas siswa/i di SMAN 29 Kabupaten Tangerang terdapat pada kategori *game online* yang hasilnya sedang. Hal ini bisa dilihat pada Tabel 1 hasil data yang ditentukan terdapat 199 siswa dengan *game online* yang sedang dengan presentase 100%, yang artinya jumlah seluruhnya berada pada kategori sedang. Sementara dalam kategori tinggi terdapat 0 siswa dengan presentase 0% dan kategori rendah terdapat 0 siswa dengan presentase 0%. Diperoleh hasil yang sama dengan variabel X (*game online*) yang menyatakan bahwa mayoritas siswa/i di SMAN 29 Kabupaten Tangerang terdapat pada kategori motivasi belajar yang sedang. Hal ini bisa dilihat pada Tabel 2 hasil data yang ditentukan terdapat 199 siswa dengan motivasi belajar yang sedang dengan presentase 100%, yang artinya jumlah seluruhnya berada pada kategori sedang. Sementara dalam kategori tinggi terdapat 0 siswa dengan presentase 0% dan kategori rendah terdapat 0 siswa dengan presentase 0%.

Analisis berdasarkan dua variabel *game online* dan motivasi belajar tersebut menunjukan bahwa banyaknya siswa yang memiliki hasil kategorisasi yang sedang, hal tersebut terjadi karena tidak adanya keseriusan dalam mengisi kuesioner atau angket. Penyebabnya karena tidak adanya instrinsik atau motivasi yang timbul dalam diri siswa tersebut tanpa pengaruh dari luar dan tidak adanya ekstrinsik atau dorongan perilaku seseorang yang ada diluar perbuatan yang dilakukannya. Oleh karenanya siswa tidak dapat diajak serius untuk mengisi angket atau

kuesionernya, sehingga hasil yang mereka lakukan tidak maksimal dan sungguh-sungguh untuk mengisinya. Hal tersebut sejalan dengan teori dari Dimiyati dan Mudjiono (2013) terkait tentang faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar. Adapun contoh hal lainnya dari instrinsik yaitu, seorang siswa mempelajari sebuah buku pelajaran karena ia termotivasi ingin mengetahui isi dan ilmu pengetahuan yang ia dapatkan. Sedangkan contoh lain dari ekstrinsik yaitu, seorang siswa belajar karena terdorong oleh orang lain.

Hasil data penelitian mengenai hubungan antara *game online* dengan motivasi belajar pada siswa SMAN 29 Kabupaten Tangerang mendapatkan hasil bahwa uji normalitas dengan nilai *Asymp.sig Kolmogorov Smirnov* $0.200 > 0.05$ yang berarti kedua variabel tersebut terdistribusi normal. Sementara uji linieritas hubungan *game online* dengan motivasi belajar menghasilkan *sig defiation from linearty* $0.938 > 0.05$, yang menunjukkan bahwa adanya data yang linear terhadap variabel *game online* dengan motivasi belajar.

Hasil analisa korelasi *product moment person* menunjukkan nilai *Pearson Correlation* 0.061 dan nilai signifikasi $0.389 > 0.05$ hal tersebut menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara *game online* dengan motivasi belajar pada siswa SMAN 29 Kabupaten Tangerang. Karena harusnya nilai signifikasi harus lebih $<$ dari nilai 0.05. Sedangkan untuk arah hubungan dalam variabel *game online* dengan motivasi belajar adalah positif, hal tersebut dapat di lihat dari *Pearson Correlation* 0.061 yang dinyatakan bahwa nilai tersebut masuk ke dalam kriteria korelasi yang rendah, Hubungan positif tersebut artinya Ketika nilai *game online* tinggi maka akan tinggi motivasi belajar dan sebaliknya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sari Apriani dkk. (2024) kepada 110 Siswa SMPN 2 Sikur mendapatkan kesimpulan bahwa tidak adanya hubungan antara intesitas bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa. Hal ini dilihat dari uji hipotesis dimana diperoleh nilai rhitung sebesar 0.90 dengan nilai p signifikasi 0.05. Berbeda dengan penelitian sebelumnya dari penelitian Andi Akbar (2018), mengenai hal yang akan berpengaruh mengenai *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas X SMAN 16 Makassar. Sampel pada penelitian berjumlah 36 siswa. Pada penelitian ini peneliti memiliki hasil bahwa *game online* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa yang ditujukan dari koefisien korelasi sebesar 0,491, signifikan di uji melalui t hitung sebesar 3.289 yang lebih besar dari t tabel sebesar 0,339. Nilai R2 (R Square) sebesar 0,241 menjelaskan bahwa pengaruh variabel *game online* terhadap motivasi belajar siswa sebesar 24,1% sedangkan sisanya disebabkan oleh faktor lain yang tidak diteliti.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai pengaruh game online dengan motivasi belajar siswa/i SMAN 29 Kabupaten Tangerang, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. Gambaran hasil data dari variabel *game online* berdasarkan hasil kategorisasi dapat terlihat bahwa terdapat 199 siswa/i dalam kategori sedang, 0 siswa dalam kategori tinggi dan rendah, yang artinya seluruh siswa semuanya berada pada kategori sedang. Gambaran hasil data dari variabel motivasi belajar berdasarkan hasil kategorisasi dapat terlihat bahwa terdapat 199 siswa/i dalam kategori sedang, 0 siswa dalam kategori tinggi dan rendah, yang artinya seluruh siswa semuanya berada pada kategori sedang. Secara umum hasil data yang diperoleh dari variabel *game online* dengan motivasi belajar siswa di SMAN 29 Kabupaten Tangerang mendapati hasil yang sama. Hasil korelasi person yang dilakukan pada aplikasi SPSS 25 mengatakan bahwa hasil menunjukkan koefisien *product momen* antara *game online* (X) dengan motivasi belajar (Y), dengan nilai $0.389 > 0.05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak adanya korelasi antara hubungan *game online* dengan motivasi belajar, dan *Pearson Correlation* 0.061 yang dinyatakan bahwa nilai tersebut masuk ke dalam kriteria positif dengan korelasi yang rendah.

Penelitian ini terbatas hanya pada kajian hubungan antara *game online* dengan motivasi belajar. Oleh sebab itu jika peneliti selanjutnya tertarik pada judul game online dan motivasi belajar maka diharapkan dapat mengembangkan atau mengkaji dengan metode lain seperti studi eksperimen atau deskriptif. Serta penggalan lebih lanjut perihal hubungan *game online* dengan motivasi belajar.

Daftar Pustaka

- Ahmad, S. N. A., Latipah, S., Wibisana, E., & Nissa, S. A. (2022). Addiction Relationship To Online Game Student Learning Motivation In High School. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Indonesia (JIKI)*, 5(1), 29. <https://doi.org/10.31000/jiki.v2i2.5701>
- Akbar, A., & Ahmad, M. R. S. (2018). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMAN Negeri 16 Makassar. *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi*, 5(1).
- Arikunto, S. (2006). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik. Dalam *Jakarta: Rineka Cipta*. Rineka Cipta.
- Danim, S. (2002). Inovasi Pendidikan Dalam Upaya Peningkatan Profesionalisme Tenaga Kependidikan. Dalam *Pendidikan*.
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>

- Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia.* (t.t.). Diambil 19 April 2024, dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1). <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Makatita, F. (2022). Hubungan Antara Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *PROFESSIONAL HEALTH JOURNAL*, 4(1), 25–36. <https://doi.org/10.54832/phj.v4i1.271>
- Nisrinafatin, N. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 115–122. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:219126836>
- Nurfadilah, S., Khairun, D. Y., & Wibowo, Y. B. (2023). Hubungan Sibling Relationship Terhadap Prestasi Akademik (Studi Korelasional Terhadap Siswa kelas VII dan VIII SMPN 3 Mandalawangi Tahun Ajaran 2022/2023). *Diversity Guidance and Counseling Journal (DGJI)*, 1(3), 1–12.
- Nurhaliza, L., Rahmawati, R., & Prabowo, A. S. (2023). Pengaruh Layanan Bimbingan Klasikal Dengan Metode Problem Based Learning Terhadap Pengetahuan Dampak Buruk Prokrastinasi Akademik Pada Siswa. *Jurnal Penelitian Bimbingan dan Konseling*, 8(2). <https://doi.org/10.30870/jpbk.v8i2.24569>
- Ramadhan, R. F., Dalimunthe, R. Z., & Conia, P. D. D. (2023). Hubungan kecanduan game online mobile legends terhadap perilaku trash talking. *Diversity Guidance and Counseling Journal (DGJI)*, 1(2), 1–11.
- Sari Apriani, S., Yuliyanti, S., Puguh B, L. W., & Supriadi. (2024). Hubungan Intesitas Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Siswa. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Diagnosis*, 14(4), 15–22. <https://doi.org/10.35892/jikd.v18i4.1567>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sukmadinata, & Syaodih, N. (2006). Landasan Psikologi Proses Pendidikan. Dalam *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*.
- Uno, H. H. B. (2010). Model pembelajaran: menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif. Dalam *Jakarta: Bumi Aksara*.