



Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Dan SMA Di Dusun Kate-Kate, Desa Hunuth, Kota Ambon

Surasmin Umalekhoa^{1*}, Aminah Rehalat², Franklin W.Ubra³

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Pattimura

*surasminumalekhoa99@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa SMP dan SMA di desa hunuth dusun kate-kate. Penelitian ini menggunakan 2 variabel yaitu game online sebagai variabel bebas dan motivasi belajar sebagai variabel terikat. Penelitian ini menggunakan tipe kuantitatif dengan dengan metode deskriptif, Populasi dalam penelitian ini sebanyak 79 siswa, dan sampel yang di ambil dari populasi sebanyak 30 orang siswa, Metode pengambilan sampel yang dilakukan adalah dengan melalui penyebaran kuesioner sebanyak 20 pernyataan dari masing-masing variabel. Analisis data menggunakan uji instrumen (uji validitas, uji reliabilitas), uji asumsi klasik (uji normalitas, uji linieritas), uji hipotesis (analisis regresi sederhana, uji parsial/uji T, uji korelasi dan uji determinasi). Hasil penelitian menunjukkan bahwa game online berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa SMP dan SMA di desa hunuth dusun kate-kate di karenakan hasil pengujian hipotesis menunjukan tingkat konsumsi Game Online (X) berpengaruh signifikan terhadap Motivasi Belajar (Y). Berdasarkan hasil uji t menunjukkan nilai thitung < ttabel ($0,10602 < 1,70113$) dengan Signifikansi (Sig) variabel Game Online (X) adalah sebesar $0,00 < \text{probabilitas } 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima, Artinya terdapat pengaruh positif yang signifikan antara variabel X (Game Online) terhadap variabel Y (Motivasi Belajar), berdasarkan uji determinasi diperoleh nilai R Square atau koefisien determinasi sebesar 61,7% yang dapat ditafsirkan bahwa variabel Game Online (X) memiliki pengaruh kontribusi sebesar 61,7%.

Kata Kunci: Game Online, Motivasi Belajar

PENDAHULUAN

Pada era yang serba digital dan moderen seperti sekarang ini, sektor kehidupan mengalami percepatan pertumbuhan yang begitu pesat, tidak hanya sarana teknologi, komunikasi, maupun transportasi yang mengalami perkembangan begitu pesat, fenomena ini juga berlaku pada banyak pola kehidupan (Mao & Hu, 2025). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin pesat menghasilkan produk-produk teknologi yang memberikan manfaat dan kemudahan bagi manusia mulai dari manfaat ilmu pengetahuan, pendidikan dan hiburan (Rahyuni, Yunus, & Hamid, 2021). Berbagai kemudahan bisa didapatkan dengan hanya mengakses internet, salah satu produk teknologi yang memberikan manfaat hiburan yaitu *game online* (Chen & Tsai, 2025). Dalam kehidupan manusia dewasa ini dengan adanya perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Komunikasi) salah satu fenomena yang sedang marak dalam kehidupan sekarang ini adalah *game online*. Sudah tidak asing lagi di telinga kita bila mendengar kata *game online*. *Game online* ialah permainan yang dilakukan secara online dengan memanfaatkan jaringan internet serta smartphone untuk bisa mengaksesnya. *Game online* juga dapat diartikan sebagai suatu aplikasi yang digunakan pada media elektronik yang bertujuan untuk memperoleh kesenangan serta kemenangan bagi penggunanya, dari pernyataan tersebut dapat kita simpulkan bahwasanya *game online* sendiri sepertinya sudah menjadi bagian yang tidak bisa dipisahkan oleh setiap orang terutama bagi kalangan remaja dan anak-anak (Harun & Arsyad, 2020).

Indonesia merupakan salah satu bagian dari pengguna game online terbesar. Dikutip dari aplikasi yang terdapat di smartphone android yakni play store pada 24 Februari 2018 menyatakan bahwasanya pengguna *game mobile legends* saat itu mencapai angka 50 juta orang dari seluruh dunia. Kementerian informasi & informatika melaporkan jika sekarang ini pengguna internet sudah mencapai 143,26 juta pengguna dan Indonesia menduduki peringkat ke-6 yang mana pengguna keseluruhan di dominasi oleh kaum pria (Kominfo, 2014). Dilansir dari Noos Inc bahwasanya *game online* terbanyak yang dimainkan oleh para gamers pada tahun 2020 adalah *mobile legends*, *PUBG mobile*, *call of duty*, *free fire* dan *game online* lainnya. Sederet *game online* tersebut digunakan para penikmatnya dalam mengisi kekosongan ataupun sekedar ingin menghabiskan waktunya di rumah (Evanne, Adli, & Ngilimun, 2021).

Bermain *game online* sangat menyenangkan namun bila kita mengetahui dalam memainkannya, *game online* memiliki kecenderungan bersifat kecanduan bagi pemainnya dikarenakan dari segi permainannya, *game online* sendiri memiliki fitur yang menarik, berisi gambar-gambar, animasi-animasi yang mendorong anak tertarik bermain *game online*, selain itu macam-macam *game online* tersebut di rancang khusus agar anak ingin terus bermain. Pelajar SMP sebanyak 70% menggunakan internet hanya untuk bermain *game* dan rata-rata mereka rela menghabiskan waktu 1-3 jam/hari. Pengaruh yang ditimbulkan dari *game online* sangat banyak, dan salah satunya akan sangat

berpengaruh pada minat belajar seorang siswa yang masih duduk di bangku sekolah (Henukh, Abolladaka, & Br Simanungkalit, 2022). *Game online* nampaknya telah menjadi suatu gaya hidup bagi anak-anak di era modern saat ini. Hampir seluruh lapisan masyarakat Indonesia menyukai *game online*, dari yang tua, muda, anakanak, hingga dewasa sekalipun. Hal ini tidak hanya berlaku di Indonesia, bahkan di seluruh dunia. Terlebih opsi permainan di aplikasi play store yang sudah sangat banyak dan mudah untuk diakses, lengkap dari seluruh genre game yang tentunya masing-masing mempunyai keunggulan sendiri, baik pada *game online* maupun *game offline* (Triwulandari & Rahmi, 2025).

Pada awalnya siswa bermain *game online* hanya untuk mengisi waktu luang dan menghilangkan stres akibat tugas yang banyak. Namun, biasanya siswa mendapat kepuasan tersendiri dari aktivitas *game* yang mereka mainkan tersebut seperti memperoleh kelompok teman yang mempunyai tujuan yang sama (Gill et al., 2025). Hal tersebut membuat siswa lama kelamaan menjadi keasikan dengan aktivitas *game online* yang dilakukan secara terus menerus. Keasikan tersebut ditandai dengan durasi bermain *game online* apabila siswa bermain lebih dari 4 jam dalam sehari, yang mana hal tersebut dampaknya bisa mengganggu kehidupan sehari-hari (Işık & Liman Kaban, 2025). Siswa seringkali bermain *game online* yang baru-baru ini banyak di mainkan oleh seluruh anak-anak dari pelosok kota maupun negara. Jenis *game online* yang sering dimainkan bermacam-macam. Akibatnya ada diantara mereka yang lebih mengutamakan bermain *game online* dari pada belajar, hal ini bisa mengakibatkan dampak negatif bagi diri mereka sendiri (Irma Setianingsih, Ayeb Rosidi, & Imam Anas, 2025). Dampak negatif yang mudah dilihat adalah berkurangnya motivasi untuk belajar. Sebagian siswa mengalami pola belajar yang berantakan, terlebih sistem pembelajaran yang tidak menarik membuat mereka cenderung bosan dan lebih sering memilih melakukan aktivitas lain dalam mengatasi kejenuhan (Afanin et al., 2025).

Dari hasil observasi dengan siswa SMP & SMA di Desa Hunuth Dusun Kate-Kate, mereka mengatakan lebih senang main *game online* dari pada belajar dengan alasan main *game* lebih menyenangkan. Rata-rata dari mereka bermain *game online* berkisar antara 1-4 jam dalam sehari. Mereka kerap kali melakukan aktivitas bermain *game online* pada sore dan malam hari. Sisanya bermain *game online* disaat mereka jenuh dan juga memiliki waktu luang seperti bermain *game online* pada saat jam istirahat disekolah. Ada beberapa siswa yang ketika diberikan tugas PR oleh guru di sekolah mereka selesaikan tugasnya terlebih dahulu setelah itu mereka bermain game online, ada juga yang bermain *game online* terlebih dahulu setelah itu istirahat sebentar untuk mengerjakan tugas kemudian dilanjutkan lagi dengan bermain *game onlinenya*. Sebagian besar siswa bisa mengimbangi waktu antara belajar dengan bermain *game online*. Namun ada juga dari mereka yang masih belum bisa mengatur waktu belajarnya dengan baik. Masih terdapat siswa yang hanya belajar ketika mengerjakan tugas saja, atau belajar hanya disaat jam pelajaran berlangsung. Ada juga siswa yang belajar pada saat menjelang ulangan saja. Ada siswa yang ketika belajar disekolah maupun dirumah namun pikirannya masih dalam bayangan *game online* yang di mainkan. Kemudian diakhir wawancara ketika ditanya lebih suka lomba olimpiade atau turnamen *game online*, mereka mengatakan bahwa “lebih suka turnamen *game online*”. Kemudian ada diantara mereka yang pernah berbohong ke orang tua dengan alasan meminta uang untuk membeli buku, lalu kemudian uangnya dipakai Top Up (deposit) di *game online* untuk membeli skin atau item-item yang di jual pada *game online* tersebut, karena mereka termotivasi dengan sering menonton video konten *Game Online* para Youtuber Gaming yang top up *game online* di youtube mereka. Jenis *game online* yang dimainkan pun bermacam-macam, beberapa diantaranya merupakan *game online* yang sangat populer di kalangan pelajar dan anak muda saat ini seperti *game mobile legends* dan *free fire*. berdasarkan latar belakang diatas penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa SMP & SMA di Desa Hunuth Dusun Kate-Kate.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Data primer pada penelitian ini diperoleh melalui kuensioner yang dibagikan kepada para siswa jenjang SMP dan SMA yang tinggal di Desa Hunut Dusun Kate-Kate yang menjadi sampel dalam penelitian. Data sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh orang lain atau lembaga tertentu. Data sekunder pada penelitian ini diperoleh dari penelitian terdahulu, literatur dan media lainnya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMP yang berjumlah 47 orang dan siswa SMA yang berjumlah 32 orang, jadi keseluruhan populasi adalah 79 siswa SMP dan SMA di Desa Hunuth Dusun Kate-Kate.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah menggunakan teknik purposive Sampling. Purposive sampling adalah teknik penentuan sampel atau pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu, cara menentukan pengambilan sampe penulis menetapkan kriteria sebagai berikut; (1) Siswa jenjang SMP dan SMA, (2) Beralamat di Desa Hunut Dusun Kate-Kate, (3) Memainkan game online. Oleh karena itu peneliti mengambil sampel 30 orang siswa SMP & SMA di Desa Hunuth Dusun Kate-Kate. Teknik analisis data terdiri dari (1) Statistik deskriptif, (2) Uji instrumen (uji validitas dan uji reliabilitas), (3) Uji statistik inferensial (uji normalitas dan uji linieritas), (4) Hipotesis penelitian, (analisis regresi sederhana, uji parsial (Uji T), Uji korelasi, Uji Determinasi). Analisis data semuanya di lakukan di *software SPSS 22*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Responden dalam penelitian ini terdiri dari 30 orang yang terdiri dari 18 anak SMP dan 12 anak SMA.. Hasil rekap analisis statistik variable *Game Online* (X) dan Motivasi Belajar (Y) dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Deskripsi Variabel Penelitian

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>GAME ONLINE</i>	30	79	91	83.83	2.972
MOTIVASI BELAJAR SISWA	30	56	74	64.43	4.818
Valid N (listwise)	30				

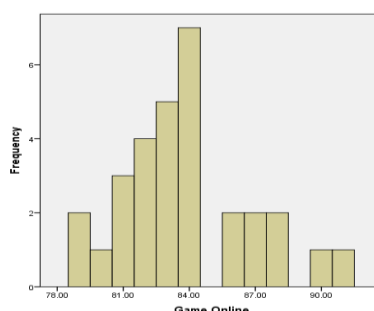
Berdasarkan Table 1, dapat dijelaskan bahwa variabel *Game Online* (X) nilai mean sebesar 83.83 dan standar deviasi sebesar 2,972. sedangkan variabel Motivasi Belajar Siswa (Y) memperoleh nilai mean sebesar 64.43 dan standar deviasi sebesar 4,818. Secara rinci distribusi frekuensi deskripsi dari masing-masing variabel dijelaskan sebagai berikut:

(a) Deskripsi Variabel *Game Online*

Variabel *Game Online* (X) dengan instrument penelitian sebanyak 20 butir pernyataan dengan skor tertinggi adalah 100 dan skor terendah adalah 20. Dari hasil angket diperoleh skor perolehan maximum sebesar 91, skor minimum sebesar 79, nilai mean sebesar 83,83, dan standar deviasi sebesar 2,972. Selanjutnya hasil pengisian kuesioner tentang *Game Online* (X) yang diisi oleh para responden dalam table konversi nilai berupa sebaran frekuensi dan persentase berdasarkan kategori dapat dilihat pada table dibawah ini.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Skor Angket *Game Online* (X)

No.	Interval Skala (0-4)	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1.	81 – 100	16	53	Sangat Tinggi
2.	61 – 80	14	47	Tinggi
3.	41 – 60	0	0	Sedang
4.	20 – 40	0	0	Rendah
5.	<20	0	0	Sangat Rendah
TOTAL		30	100	

Gambar 1. Grafik Histogram Variabel *Game Online* (X)

Pada table 2 menunjukkan distribusi frekuensi dan persentase responden berdasarkan kategori dimana 16 responden atau 53% responden berada pada kategori sangat tinggi. Dengan distribusi frekuensi data *Game Online* (X) diatas, maka dapat disajikan dalam bentuk gambar berikut ini. Hasil analisis statistik deskriptif diperoleh nilai rata-rata 83,83 dan dibulatkan menjadi 84 sehingga terletak pada interval 81 - 100 dengan kategori sangat tinggi. Jadi, dapat disimpulkan bahwa tingkat konsumsi game online siswa SMP dan SMA di Desa Hunuth Dusun Kate-Kate dikategorikan sangat tinggi.

(b) Deskripsi Variabel Motivasi Belajar (Y)

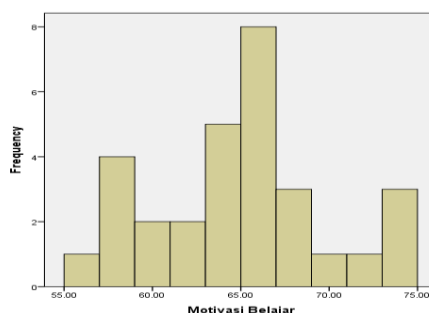
Variabel Motivasi Belajar (Y) dengan instrument penelitian sebanyak 20 butir pernyataan dengan skor tertinggi adalah 100 dan skor terendah adalah 20. dari hasil angket diperoleh skor perolehan maximum sebesar 74, skor minimum sebesar 56, nilai mean sebesar 64,43, dan standar deviasi sebesar 4,818. Selanjutnya hasil pengisian kuesioner tentang Motivasi Belajar (Y) yang diisi oleh para responden dalam table konversi nilai berupa sebaran frekuensi dan persentase berdasarkan kategori dapat dilihat pada table 3 rikut ini.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Skor Angket Motivasi Belajar Siswa (Y)

No.	Interval Skala (0-4)	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1.	81 – 100	0	0	Sangat Tinggi

2.	61 – 80	6	20	Tinggi
3.	41 – 60	24	80	Sedang
4.	21 – 40	0	0	Rendah
5.	< 20	0	0	Sangat Rendah
TOTAL		30	100	

Pada table 3 menunjukkan distribusi frekuensi dan persentase responden berdasarkan kategori mulai dari yang terbanyak yaitu 24 responden atau sebesar 80% berada pada kategori sedang, 6 responden atau 20% berada pada kategori tinggi, lain dari itu kategori renda dan sangat rendah tidak ada (0). Dengan distribuis frekuensi data Motivasi Belajar Siswa (Y) diatas, maka dapat disajikan dalam bentuk gambar dibawah ini.



Gambar 2. Grafik Histogram Variabel Motivasi Belajar (Y)

Hasil analisis statistic deskriptif diperoleh nilai rata-rata 64,43 dan dibulatkan menjadi 65 yang terletak pada interval 61– 80 dengan kategori tinggi. Jadi, dapat disimpulkan bahwa Motivasi Belajar siswa SMP dan SMA di Desa Hunuth Dusun Kate-Kate dikategorikan tinggi.

Uji Instrimen Penelitian

Uji Validitas

Tingkat validasi dapat diukur dengan membandingkan nilai r hitung (*Correlation Item Total Correlation*) dengan r tabel, selain itu bisa juga dengan membandingkan nilai signifikansi dengan nilai probabilitas sebagaimana yang telah ditetapkan yaitu 0,05. Apabila kemudian hasil signifikansi $\leq 0,05$ maka item dalam angket dinyatakan valid. Penyebaran kuesioner diberikan kepada 30 responden. Menurut (Sugiono:2009) pengujian validitas dilakukan dengan menggunakan minimal 30 responden dikarenakan agar hasil pengujian mendekati kurva normal. Instrument dikatakan valid mempunyai nilai signifikansi korelasi \geq dari 95% atau $\alpha=0,05$. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan koefisien korelasi product moment criteria pengujian yang digunakan pada instrument yang dikatakan valid jika $r^2 = 0,3120$ (*cut of point*). Setelah pengembangan instrument awal dan dilakukannya uji coba instrument awal, maka hasil analisis dapat dilihat pada penjelasan tabel berikut ini.

Tabel 4 Ringkasan Hasil Uji Validitas

No	Variable	Jumlah Item	Valid	Tidak Valid	Ket
1	GAME ONLINE (X)	20	20	-	-
3	MOTIVASI BELAJAR SISWA (Y)	20	20	-	-

Setelah di uji coba menggunakan SPSS, maka dapat diketahui bahwa semua butir-butir soal pernyataan valid. Hal ini dapat dilihat pada tabel diatas.

Validitas Game Online (X)

Data analisis dari output SPSS disajikan dalam tabel di bawah ini, sehingga dapat memastikan butir soal yang valid dan tidak valid. Selanjutnya dari hasil pengujian penelitian dan di olah dengan SPSS yang dapat di lihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 5. Data Validasi Instrumen *Game Online (X)*.

No	Item	Corrected Item-Total	R_{tabel}	Nilai Signifikansi	Keterangan
1.	P.1	0,913	0,361	0,000	Valid
2.	P.2	0,913	0,361	0,000	Valid
3.	P.3	0,728	0,361	0,000	Valid
4.	P.4	0,528	0,361	0,003	Valid
5.	P.5	0,913	0,361	0,000	Valid
6.	P.6	0,913	0,361	0,000	Valid

7.	P.7	0,728	0,361	0,000	Valid
8.	P.8	0,528	0,361	0,003	Valid
9.	P.9	0,913	0,361	0,000	Valid
10.	P.10	0,728	0,361	0,000	Valid
11.	P.11	0,528	0,361	0,003	Valid
12.	P.12	0,913	0,361	0,000	Valid
13.	P.13	0,728	0,361	0,000	Valid
14.	P.14	0,528	0,361	0,003	Valid
15.	P.15	0,440	0,361	0,000	Valid
16.	P.16	0,913	0,361	0,000	Valid
17.	P.17	0,913	0,361	0,000	Valid
18.	P.18	0,380	0,361	0,038	Valid
19.	P.19	0,913	0,361	0,000	Valid
20.	P.20	0,728	0,361	0,000	Valid

Tabel diatas menunjukkan bahwa semua butir pernyataan memiliki nilai r-hitung lebih besar dari r-tabel dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 sehingga dikatakan bahwa semua butir pernyataan valid. Data pada tabel variabel *game online* (X) diatas bisa valid karena sesuai dengan data yang sebenarnya dan data yang valid juga dapat diartikan sebagai data yang akurat, dapat dipercaya, dan sesuai dengan kenyataan.

Validasi Butir Pada Angket Motivasi Belajar Siswa (Y)

Tabel 6. Data Validasi Instrumen Motivasi Belajar Siswa (Y)

No	Item	Corrected Item-Total	R _{tabel}	Nilai Signifikansi	Keterangan
1.	P.1	0,999	0,361	0,000	Valid
2.	P.2	0,999	0,361	0,000	Valid
3.	P.3	0,999	0,361	0,000	Valid
4.	P.4	0,977	0,361	0,000	Valid
5.	P.5	0,999	0,361	0,000	Valid
6.	P.6	0,999	0,361	0,000	Valid
7.	P.7	0,999	0,361	0,000	Valid
8.	P.8	0,977	0,361	0,000	Valid
9.	P.9	0,999	0,361	0,000	Valid
10.	P.10	0,999	0,361	0,000	Valid
11.	P.11	0,999	0,361	0,000	Valid
12.	P.12	0,999	0,361	0,000	Valid
13.	P.13	0,999	0,361	0,000	Valid
14.	P.14	0,999	0,361	0,000	Valid
15.	P.15	0,977	0,361	0,000	Valid
16.	P.16	0,999	0,361	0,000	Valid
17.	P.17	0,999	0,361	0,000	Valid
18.	P.18	0,999	0,361	0,000	Valid
19.	P.19	0,977	0,361	0,000	Valid
20.	P.20	0,999	0,361	0,000	Valid

Tabel diatas menunjukkan bahwa semua butir pernyataan memiliki nilai r-hitung lebih besar dari r-tabel dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 sehingga dikatakan bahwa semua butir pernyataan valid. Data pada tabel variabel motivasi belajar (Y) diatas bisa valid karena sesuai dengan data yang sebenarnya dan data yang valid juga dapat diartikan sebagai data yang akurat, dapat dipercaya, dan sesuai dengan kenyataan.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana konsistensi dan kestabilan dari kuesioner, apakah selanjutnya mampu untuk diandalkan lebih lanjut lagi. Suatu kuesioner dinyatakan reliabel jika jawaban responden terhadap pertanyaan adalah konsisten dari waktu ke waktu. Uji reliabilitas dilakukan dengan menghitung cronbach alfa yang dimiliki setiap masing-masing variabel instrumen dalam penelitian. Dikatakan reliabel jika variabel instrumen

memiliki *cronbach alfa* lebih dari r tabel (Muhammad Reza Yusuf, 2018). Berikut hasil uji reliabilitas dalam penelitian ini;

1) Reliabilitas Butir Pada Angket *Game Online* (X).

Berdasarkan hasil pengujian yang di lakukan maka nilai reabilitas untuk variable *Game Online* (X) dapat di lihat pada table berikut ini.

Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas Variabel *Game Online* (X)

Cronbach's Alpha	N of Items
.956	20

Dari table diatas, terlihat bahwa variable *Game Online* (X) memiliki nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,956 maka dikatakan bahwa angket variabel *Game Online* (X) reliabel dan layak untuk di gunakan pada penelitian, dimana nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,60$. Data pada tabel variabel *game online* (X) diatas dapat dikatakan reliabel karena hasil pengukurannya konsisten atau stabil, meskipun dilakukan berulang kali karena dapat dihasilkan dari instrumen penelitian variabel *game online* yang valid.

Reliabilitas Butir Pada Angket Motivasi Belajar Siswa (Y)

Perdasarkan hasil pengujian yang di lakukan maka nilai reabilitas untuk variabel Motivasi Belajar Siswa (Y) dapat di lihat pada table dibawah ini.

Tabel 8. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Motivasi Belajar Siswa (Y)

Cronbach's Alpha	N of Items
.999	20

Tabel diatas, terlihat bahwa variable Motivasi Belajar Siswa (Y) memiliki nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,999 hal ini menyatakan bahwa variabel Motivasi Belajar Siswa (Y) reliabel dan layak untuk di gunakan pada penelitian, dimana nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,60$. Data pada tabel variabel motivasi belajar (Y) diatas dapat dikatakan reliabel karena hasil pengukurannya juga konsisten atau stabil, meskipun dilakukan berulang kali karena dapat dihasilkan dari instrumen penelitian variabel motivasi belajar yang valid. Untuk hasil analisis instrument awal ini diperoleh bahwa semua butir pernyataan pada setiap indikator dari dua variabel memenuhi syarat validitas dan reliabilitas sehingga penulis memutuskan menggunakan instrument ini secara utuh untuk digunakan dalam proses penelitian sehingga tidak dikembangkan lagi istrumen penelitian yang baru.

Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas

Uji Normalitas digunakan untuk menguji apakah data yang diperoleh dari hasil penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak dari masing-masing variable Angket *Game Online* (X) dan Motivasi Belajar Siswa (Y). Penelitian ini menggunakan uji statistic non parametric *kolmogorov smirnov* (K-S), dengan menggunakan SPSS yang disajikan pada table dibawah ini.

Tabel 9 Uji Normalitas Data (One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test)

		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	8.45558678
Most Extreme Differences	Absolute	.140
	Positive	.140
	Negative	-.137
Test Statistic		.140
Asymp. Sig. (2-tailed)		.135 ^{c,d}

Keterangan: a. Test distribution is Normal, b. Calculated from data. c. Lilliefors Significance Correction., d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan table 9, dapat dijelaskan bahwa data berdistribusi normal yang dilihat dari nilai probabilitas (sig) sebesar 0,135 dan nilai tes statistic (K-S) sebesar 0,140. Berdasarkan pedoman pengambilan keputusan, jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tidak normal dan sebaliknya jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal. Karena nilai signifikansi yaitu $0,135 > 0,05$ maka artinya data pada variable Angket *Game Online* (X) dan Motivasi Belajar Siswa (Y) berdistribusi normal. Data dikatakan normal karena tidak memiliki perbedaan yang signifikan dengan normal baku atau data yang memiliki rata-rata nol dan memiliki distribusi yang mendekati lonceng sehingga data distribusi normal. Data yang distribusi normal juga menjadi alat yang penting dalam analisis data karena kesederhanaannya, universalitasnya dan kompatibilitasnya dengan metode statistik.

Uji Linieritas

Secara umum uji linearitas untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai pengaruh yang linier secara signifikan atau tidak. Data yang baik seharusnya terdapat hubungan yang linear antara variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y). dalam beberapa referensi dinyatakan bahwa uji linearitas merupakan syarat sebelum dilakukannya uji regresi linier. Suatu uji yang dilakukan harus berpedoman pada dasar pengambilan keputusan dalam uji linearitas yaitu jika nilai signifikansi lebih besar dari 0.05, maka kesimpulannya adalah terdapat hubungan linier antara variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y). sebaliknya jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05, maka kesimpulannya adalah tidak terdapat hubungan linier antara variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y). Berdasarkan hasil analisis penulis, dapat dilihat uji linieritas variabel *Game Online* (X) dan Motivasi Belajar Siswa (Y) pada tabel berikut ini.

Tabel 10. Uji Linieritas Game Online (X) dan Motivasi Belajar Siswa (Y)

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
MOTIVASI	Between	(Combined)	1804.800	10	180.480	.950	.513
BELAJAR	Groups	Linearity	177.684	1	177.684	.936	.346
SISWA *		Deviation from	1627.116	9	180.791	.952	.506
GAME		Linearity					
ONLINE	Within Groups		3608.000	19	189.895		
	Total		5412.800	29			

Berdasarkan hasil uji linieritas (Uji Anova Tabel) pada table 10 menunjukkan nilai *sig deviation from linearity* data tersebut adalah sebesar $0,506 > 0,05$, jadi bahwanya data yang dipergunakan dapat dijelaskan oleh regresi linier dengan cukup baik. Data dikatakan linier karena hubungan antara variabel-variabelnya dapat digambarkan atau dilihat dengan garis lurus.

Pengujian Hipotesis

Uji t

Pengujian hipotesis adalah uji yang dilakukan untuk membuktikan hipotesis penelitian. Hipotesis dalam penelitian ini berkaitan dengan terdapat tidaknya pengaruh signifikan independen secara parsial terhadap variabel dependen. Untuk menguji hipotesis dalam penelitian, peneliti menggunakan uji t dengan membandingkan t_{hitung} dan t_{tabel} atau membandingkan nilai signifikansi dengan nilai probabilitas 0,05. Kriteria pengujian dilakukan dengan:

- 1) Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak
Jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima
- 2) Jika nilai $sig > 0,05$ maka H_0 ditolak
Jika nilai $sig < 0,05$ maka H_0 diterima.

Berdasarkan hasil analisis penulis, dapat dilihat Uji t variabel *game online* (X) terhadap variabel motivasi belajar siswa (Y) pada tabel dibawah ini

Tabel 11. Hasil Uji t Dan Regresi Linier Sederhana (Coefficients^a)

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized	T	Sig.
		B	Std. Error	Coefficients Beta		
1	(Constant)	158.885	14.987		10.602	.000
	<i>Game Online</i>	-1.172	.175	-.785	-6.715	.000

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan tabel 11 output SPSS “Coefficients” di atas diketahui nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($0,10602 < 1,70113$) dengan Signifikansi (Sig) variabel *Game Online* (X) adalah sebesar $0,000 < \text{probabilitas } 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa **Ho diterima**. Artinya terdapat pengaruh positif yang signifikan antara variabel X (*Game Online*) terhadap variabel Y (Motivasi Belajar). Variabel *game online* (X) dikatakan berpengaruh terhadap variabel motivasi belajar (Y) karena secara fakta di lapangan bahwasanya *game online* dapat menjadi distraksi yang membuat siswa lebih memilih bermain *game online* dari pada belajar. Dampak negatifnya siswa menjadi malas belajar, kurang fokus dalam belajar, tidak semangat dalam belajar, sering begadang untuk bermain *game online*. Dampak negatif lainnya yaitu kesehatan berkurang, sering emosi dan kurangnya interaksi sosial.

Analisis Regresi Linier Sederhana

Dari tabel 11 di atas didapat sebuah persamaan yaitu, Nilai konstanta (a) sebesar 158.885 dan nilai koefisiensi regresi *game online* (b) sebesar -1.172. Dari hasil tersebut didapat persamaan regresi $Y = 158.885 - 1.172x + e$, yang berarti variabel *game online* (X) mempunyai pengaruh terhadap variabel Motivasi Belajar (Y) dengan besar pengaruh -1.172.

Uji Koefisien Korelasi

Koefisien korelasi ialah pengukuran statistik kovarian atau asosiasi antara dua variabel. Besarnya koefisien korelasi berkisar antara +1 s/d 1. Koefisien korelasi menunjukkan kekuatan (strength) arah pengaruh dua variabel (Sugiyono, 2008). Berikut pedoman untuk memberikan Interpretasi Koefisien Korelasi :

Tabel 12. Pedoman untuk memberikan interpretasi koefisien Korelasi

No	Interval Nilai	Tingkat Hubungan
1	0,00 – 0,199	Sangat Rendah
2	0,20 – 0,399	Rendah
3	0,40 – 0,599	Sedang/Cukup
4	0,60 – 0,799	Kuat
5	0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Tabel 13. Hasil Uji Korelasi Dan Determinasi (Model Summary)

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.785 ^a	.617	.603	8.605

a. Predictors: (Constant), Game Online

Jika dilihat pada tabel *Mode Summary* diatas dapat dijelaskan bahwa besarnya nilai korelasi R yaitu 0,785 terletak pada interval (0,60 - 0,799). jadi Nilai ini dapat diinterpretasikan bahwa pengaruh antara *Game Online* (X) dengan Motivasi Belajar Siswa (Y) dengan koefisien korelasi 0,785 menunjukkan pengaruh yang positif **kuat**.

Uji Koefisien Determinasi (R Square)

Melalui tabel 4.16 diatas diperoleh nilai R Square atau koefisien determinasi sebesar **617** yang dapat ditafsirkan bahwa variabel *Game Online* (X) memiliki pengaruh kontribusi sebesar **61,7%** terhadap variabel Motivasi Belajar (Y) dan 33,8% sisanya terdapat faktor lain yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa selain *game online*.

Pembahasan

Berdasarkan hasil temuan yang diperoleh dalam penelitian ini memberikan suatu gambaran bahwa *Game Online* menjadi salah satu faktor pengaruh pada Motivasi Belajar Siswa SMP dan SMA di Desa Hunuth Dusun Kate-Kate. Dimana hasil uji statistic deskriptif menunjukkan bahwa tingkat konsumsi *game online* (X) dikategorikan tinggi, namun hal itu berbanding terbalik dengan motivasi belajar Siswa SMP dan SMA di Desa Hunuth Dusun Kate-Kate yang hasil uji statistic deskriptif motivasi belajar Siswa SMP dan SMA di Desa Hunuth Dusun Kate-Kate dikategorikan sedang.

a. Tingkat Konsumsi *Game Online* Siswa SMP dan SMA di Desa Hunuth Dusun Kate-Kate

Berdasarkan hasil analisis deskriptif data dari variabel *Game Online* (X) distribusi frekuensi jawaban responden menunjukkan tingkat konsumsi *game online* Siswa SMP dan SMA di Desa Hunuth Dusun Kate-Kate berada pada dua kategori yang dimana 16 (53%) responden berada pada kategori sangat tinggi dan 14 (47%) responden berada pada kategori tinggi. Tingkat konsumsi *game online* Siswa SMP dan SMA di Desa Hunuth Dusun Kate-Kate ini dilihat menggunakan 20 butir pernyataan. Hasil analisis statistic deskriptif diperoleh nilai rata-rata 83,83 dan dibulatkan menjadi 84 sehingga terletak pada interval 81 - 100 dengan kategori sangat tinggi. Jadi, dapat disimpulkan bahwa tingkat konsumsi *game online* anak SMP dan SMA di Desa Hunuth Dusun Kate-Kate dikategorikan sangat tinggi.

b. Motivasi Belajar Siswa SMP dan SMA di Desa Hunuth Dusun Kate-Kate

Berdasarkan hasil analisis deskriptif data dari variabel Motivasi Belajar Siswa (Y) distribusi frekuensi terbanyak dari jawaban responden menunjukkan Motivasi Belajar Siswa SMP dan SMA di Desa Hunuth Dusun Kate-Kate yaitu 24 (80%) responden berada pada kategori sedang. Motivasi Belajar Siswa SMP dan SMA di Desa Hunuth Dusun Kate-Kate ini dilihat menggunakan 20 butir pernyataan. Hasil analisis statistic deskriptif diperoleh nilai rata-rata 64,43 terletak pada interval 41 - 60 dengan kategori sedang. Jadi, dapat disimpulkan bahwa Motivasi Belajar Siswa SMP dan SMA di Desa Hunuth Dusun Kate-Kate dikategorikan sedang.

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan tingkat konsumsi *Game Online* (X) Siswa SMP dan SMA di Desa Hunuth Dusun Kate-Kate berpengaruh yang signifikan terhadap Motivasi Belajar (Y). Berdasarkan tabel output SPSS "Coefficients" di atas diketahui nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($0,10602 < 1,70113$) dengan Signifikansi (Sig) variabel *Game Online* (X) adalah sebesar $0,00 < probabilitas 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima. Artinya terdapat pengaruh positif yang signifikan antara variabel X (*Game Online*) terhadap variabel Y (Motivasi Belajar).

Variabel *game online* (X) dikatakan berpengaruh terhadap variabel motivasi belajar (Y) karena secara fakta di lapangan bahwasanya *game online* dapat menjadi distraksi yang membuat siswa lebih memilih bermain *game online* dari pada belajar. Dampak negatifnya siswa menjadi malas belajar, kurang fokus dalam belajar, tidak semangat dalam belajar, sering begadang untuk bermain *game online*. Dampak negatif lainnya yaitu kesehatan berkurang, sering emosi dan kurangnya interaksi sosial.

Analisis regresi menunjukkan nilai konstanta (a) sebesar 158.885 dan nilai koefisien regresi *game online* (b) sebesar -1.172. Dari hasil tersebut didapat persamaan regresi $Y = 158.885 - 1.172X + e$, yang berarti variabel *game online* (X) mempunyai pengaruh terhadap variabel Motivasi Belajar (Y) dengan besar pengaruh **-1.172**. Jika dilihat pada uji korelasi dapat dijelaskan bahwa besarnya nilai korelasi R yaitu 0,785 terletak pada interval (0,60 - 0,799). Jadi Nilai ini dapat diinterpretasikan bahwa pengaruh antara *Game Online* (X) dengan Motivasi Belajar Siswa (Y) dengan koefisien korelasi 0,785 menunjukkan pengaruh yang positif **kuat**. Berdasarkan uji determinasi diperoleh nilai R Square atau koefisien determinasi sebesar **617** yang dapat ditafsirkan bahwa variabel *Game Online* (X) memiliki pengaruh kontribusi sebesar **61,7%** terhadap variabel Motivasi Belajar (Y) dan 33,8% sisanya terdapat faktor lain yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa selain *game online*.

Faktor lain yang mempengaruhi motivasi belajar diantaranya faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, seperti mempunyai sifat mager (malas gerak) beberapa dampak negatif pada mager ialah: sulit mengembangkan diri, tertinggal dari orang lain dalam mengejar impian, menurunnya fungsi otak. Faktor eksternal di antaranya Keluarga dan masyarakat. Faktor keluarga yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa, antara lain pola asuh orang tua, cara orangtua mendidik, relasi antar anggota keluarga (misalnya akrab, saling tidak peduli, sering cekcok atau bertengkar), suasana rumah (misalnya selalu ada keributan), kebudayaan keluarga (misalnya disiplin ketat dan kurang disiplin), serta keadaan sosial-ekonomi keluarga (misalnya ekonomi tinggi, menengah, atau bawah dan terpendang atau tidak). Faktor lingkungan pergaulan yang salah akan berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Semakin tinggi tingkat bermain *game online* semakin rendah pula motivasi belajar siswa, begitu juga sebaliknya semakin rendah tingkat bermain *game online* semakin tinggi motivasi belajar yang dimiliki siswa. Berdasarkan data yang telah peneliti kumpulkan dan melalui tahapan pengujian didapatkan hasilnya bahwa Permainan *game online* ada keterkaitan pengaruh yang kuat terhadap motivasi belajar siswa.

Hasil tersebut memberikan gambaran bahwa permainan *game online* yang begitu mengasyikkan membuat para siswa SMP dan SMA di Desa Hunuth Dusun Kate-Kate lebih banyak menghabiskan waktu mereka untuk bermain *game online*. Hal tersebut menunjukkan bahwa *game online* dapat menyebabkan pengaruh terhadap motivasi belajar. Siswa yang sering bermain *game online* biasanya prestasinya menjadi terbengkalai, sering meninggalkan pelajaran dan jarang mengerjakan tugas yang diberikan guru, sehingga nilai juga tidak memuaskan. Selain itu, bermain *game online* adalah salah satu dari beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar. *Game online* sendiri memiliki model, serta bentuk menarik yang berisi gambar-gambar animasi, tampilan, gaya bermain, permainan perang, pertualangan, balapan, sepak bola, pertarungan, tembak menembak dan masih banyak lagi yang mendorong siswa tertarik bermain *game online*.

Bermain *game online* memberi pengaruh terhadap perilaku siswa, diantaranya siswa tidak fokus terhadap pelajaran dan tugasnya sebagai peserta didik, *Game online* membuat siswa bisa melupakan hal-hal yang lebih penting seperti belajar, mengerjakan tugas, makan, mandi, beribadah, dan bekerja. Hal tersebut menggambarkan bahwa semakin siswa sering bermain *game online* dapat menyebabkan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa sampai dengan penurunan terhadap prestasi di sekolah. Upaya yang harus dilakukan orang tua dan guru yaitu memotivasi siswa untuk mengurangi bermain *game online* dan perbanyak belajar.

Upaya yang harus dilakukan untuk menurunkan maupun mengontrol siswa dalam bermain *game online* yaitu dapat dimulai dari lingkungan keluarga yang dalam mendidik dan berinteraksi kepada siswa seperti memberikan nasehat untuk mengurangi bermain *game online*. Dukungan dan perhatian orangtua sangat membantu siswa dalam menjalankan aktivitas siswa sehingga dapat berdampak positif. Sekolah juga dapat menurunkan kecenderungan siswa bermain *game online* dengan adanya kegiatan-kegiatan ekstrakurikuler yang optimal kepada siswa yang diberikan dari pihak sekolah.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pengujian hipotesis dalam penelitian ini yang dilakukan terhadap pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa SMP dan SMA di Desa Hunut Dusun Kate-Kate, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan antara variabel X (*Game Online*) terhadap variabel Y (Motivasi Belajar). Analisis regresi sederhana menunjukkan variabel *game online* (X) mempunyai pengaruh terhadap variabel Motivasi Belajar (Y) dengan besar pengaruh -1.172. Jika dilihat pada uji korelasi dapat dijelaskan bahwa besarnya nilai korelasi R yaitu 0,785 terletak pada interval (0,60 - 0,799). Jadi Nilai ini dapat diinterpretasikan bahwa pengaruh antara *Game Online* (X) dengan Motivasi Belajar Siswa (Y) dengan koefisien korelasi 0,785 menunjukkan pengaruh yang positif kuat. Berdasarkan uji determinasi diperoleh nilai R Square atau koefisien determinasi sebesar 617 yang dapat ditafsirkan bahwa variabel *Game Online* (X) memiliki pengaruh kontribusi sebesar 61,7%.

DAFTAR PUSTAKA

- Afanin, A., Baharudin, B., Hijriyah, U., Fitriani, F., Bahri, S., & Azizah, N. (2025). Learning Motivation: How Effective is the Game-Based Learning Model Assisted by Articulate Storyline? *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 72–80. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i1.6519>
- Chen, C.-C., & Tsai, Y.-H. (2025). Effect of interactive e-book use on learning engagement, satisfaction and perceived learning. *Education and Information Technologies*. <https://doi.org/10.1007/s10639-025-13415-w>

- Evanne, L., Adli, A., & Ngalimun, N. (2021). Dampak Game Online terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Sumatera Selatan. *AI-KALAM JURNAL KOMUNIKASI, BISNIS DAN MANAJEMEN*, 8(1), 55. <https://doi.org/10.31602/al-kalam.v8i1.4158>
- Gill, A. S., Irwin, D., Long, P., Sun, L., Towey, D., Yu, W., ... Zheng, Y. (2025). Enhancing learning in design for manufacturing and assembly: the effects of augmented reality and game-based learning on student's intrinsic motivation. *Interactive Technology and Smart Education*, 22(1), 61–80. <https://doi.org/10.1108/ITSE-11-2023-0221>
- Harun, F., & Arsyad, L. (2020). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *EDUCATOR (DIRECTORY OF ELEMENTARY EDUCATION JOURNAL)*, 1(2), 139–155. <https://doi.org/10.58176/edu.v1i2.79>
- Henukh, L. R., Abolladaka, J., & Br Simanungkalit, E. F. (2022). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI IPS SMA NEGERI 1 LOBALAIN. *Journal Economic Education, Business and Accounting*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.35508/jeeba.v1i1.6412>
- Irma Setianingsih, Ayeb Rosidi, & Imam Anas. (2025). Pengaruh Game Educaplay terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA N 2 Ungaran Kab. Semarang. *Al Qodiri : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Keagamaan*, 22(3), 343–356. <https://doi.org/10.53515/qodiri.2025.22.3.343-356>
- Işık, H. K., & Liman Kaban, A. (2025). The effects of educational digital escape games on achievement and motivation in Mathematics courses. *Journal of Educational Technology and Online Learning*, 8(1), 136–151. <https://doi.org/10.31681/jetol.1603015>
- Mao, Y., & Hu, B. (2025). From Trolling Victimization to Reactive Trolling: Moderated Mediation Effects of Online Disinhibition and Motivations. *Social Science Computer Review*, 43(1), 27–47. <https://doi.org/10.1177/08944393241250013>
- Rahyuni, R., Yunus, M., & Hamid, S. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. *Bosowa Journal of Education*, 1(2), 65–70. <https://doi.org/10.35965/bje.v1i2.657>
- Triwulandari, S., & Rahmi, L. (2025). Pengaruh Game Baamboozle Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 8 Bengkulu Utara. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(1), 706–714. <https://doi.org/10.54373/imeij.v6i1.2571>