

## Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Misbahut Tholibin Desa Jorongon Probolinggo

Fahimatun Nadiyah<sup>1</sup>, Nur Khosiah<sup>2</sup>, Devy Habibi Muhammad<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Sekolah Tinggi Agama Islam Muhammadiyah Probolinggo

Email: [Ahmadkamil949@gmail.com](mailto:Ahmadkamil949@gmail.com)<sup>1</sup>, [nurkhosiah944@gmail.com](mailto:nurkhosiah944@gmail.com)<sup>2</sup>, [hbbmuch@gmail.com](mailto:hbbmuch@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa Kelas IV, V dan VI Madrasah Ibtidaiyah Misbahut Tholibin Desa Jorongon Kecamatan Leces Kabupaten Probolinggo Tahun Pembelajaran 2022/2023. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif. Lokasi dari penelitian ini adalah di Madrasah Ibtidaiyah Misbahut Tholibin Desa Jorongon Kecamatan Leces Kabupaten Probolinggo. Yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah kelas IV, V dan VI yang berjumlah 34 siswa. Instrumen yang digunakan berupa angket, observasi dan wawancara, dimana angket yang berisi 30 item pertanyaan. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh antara variabel X (Game Online) terhadap variabel Y (Motivasi Belajar) di Madrasah Ibtidaiyah Misbahut Tholibin, dengan nilai t hitung sebesar 15,134 dengan nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05. Ini artinya Game Online Sebagai variabel X berpengaruh terhadap Motivasi Belajar sebagai variabel Y. Dengan nilai analisis korelasi (R) yaitu sebesar 0,429. Besarnya nilai koefisien determinasi (R square) pada penelitian ini adalah sebesar 0,184. Hal ini menunjukkan bahwa besarnya pengaruh variabel X (Game Online) terhadap variabel Y (Motivasi Belajar) yaitu sebesar 18,4 % sementara faktor lain yang mempengaruhi sisanya adalah sebesar 81,6 %.

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

### Abstract

The goal of this research is to know the influence of paying online game towards the motivation of the students in grade IV, V and VI Madrasah Ibtidaiyah Misbahut Tholibin, Jorongon, Leces District, Probolinggo in the academic year 2022/2023. The research employed Quantitative method. The location of this research is in Madrasah Ibtidaiyah Misbahut Tholibin, Jorongon, Leces District, Probolinggo. The objects in this study were grades IV, V and VI, totaling 34 students. The instruments used were questionnaires, observations and interviews, where the questionnaire contained 30 question items. The results obtained from this study are that there is an influence between variable X (Online Games) on variable Y (Learning Motivation) at Madrasah Ibtidaiyah Misbahut Tholibin, with a calculated t value of 15.134 with a significance value of 0.000 which is less than 0.05. This means that online games as variable X affect learning motivation as variable Y. With a correlation analysis value (R) that is equal to 0.429. The value of the coefficient of determination (R square) in this study is 0.184. This shows that the magnitude of the influence of variable X (Online Games) on variable Y (Learning Motivation) is equal to 18.4% while other factors that affect the rest are equal to 81.6%.

**Keywords:** *Online Games, Learning Motivation*

## PENDAHULUAN

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh teknologi yang berkembang begitu cepat. Dimana perkembangannya tidak hanya di wilayah perkotaan saja bahkan sampai ke pelosok desa sekalipun. Kemajuan teknologi saat ini tidak bisa dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Memang tidak bisa dipungkiri perkembangan teknologi ini membawa dampak positif semisal informasi yang didapat menjadi lebih mudah. Namun disisi yang lain juga berdampak negatif yang lambat laun mulai menggeser nilai-nilai yang ada di masyarakat ditambah lagi dengan mudahnya akses internet.

Di masa pandemik covid-19 beberapa tahun yang lalu, semua sekolah diwajibkan untuk melaksanakan pembelajaran secara *Daring Online* sebagai upaya untuk memutus penyebaran virus covid-19. Dalam hal ini siswa melaksanakan pembelajaran dari rumah hanya dengan menggunakan akses *handphone* dan internet. Begitu juga dengan Madrasah Ibtidaiyah Misbahut Tholibin, ini mengakibatkan siswa akan lebih memiliki banyak waktu luang dan bahkan banyak pula yang mengisinya dengan bermain *game online* dan seringkali mengesampingkan belajar secara mandiri di rumah. Selain itu, banyak siswa yang tidak bisa mengikuti pembelajaran dengan tepat waktu dan bahkan seringkali terlambat dalam mengumpulkan tugas. Hal ini tentu bisa membuat orang tua semakin resah terutama pada persoalan anak yang lebih sering bermain *game online*.

Selain dari pada itu sering peneliti jumpai ketika sedang di kelas mayoritas siswa seringkali membicarakan tentang game online. Mulai dari main bareng yang mereka mengis

tilahkannya dengan mabar. Top up diamond dan lainnya yang berkaitan dengan game online kesukaan mereka. Seringkali peneliti jumpai juga beberapa siswa nampak gerombolan di rumah salah satu siswa lainnya, setelah pulang sekolah mereka sibuk bermain game online.

Akan tetapi terdapat hal menarik yang membuat peneliti tertarik untuk meneliti lebih jauh lagi tentang pengaruh kecanduan game online terhadap motivasi belajar siswa adalah bahwa terdapat salah satu siswa yang sangat kecanduan dengan *game online*. Kebetulan dia adalah tetangga peneliti. Namun secara prestasi akademik dia cukup baik bahkan dia selalu berhasil menjadi siswa terbaik di kelasnya atau istilah kata dia selalu peringkat satu. Inilah yang menjadi pokok persoalan yang masih menjadi persoalan besar bagi peneliti benarkah kecanduan game online itu akan sangat berpengaruh bagi motivasi belajar siswa. Dimana di satu sisi siswa mengalami penurunan motivasi belajarnya sementara disisi yang lain justru tidak ada pengaruhnya atau bahkan justru berpengaruh positif.

Oleh karena itu peneliti dalam hal ini akan mengkonfirmasi ulang apakah benar kecanduan *game online* dapat memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa atau tidak khususnya bagi siswa di Madrasah Ibtidaiyah Misbahut Tholibin Desa Jorongan Kecamatan Leces Kabupaten Probolinggo? Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Misbahut Tholibin Desa Jorongan Probolinggo.

## KAJIAN TEORI

### Pengertian Game Online

Game adalah aktivitas yang dilakukan untuk fun atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. (Kamus Macmillan, 2009-2011). (Handhika, 2012)

Game online sering disebut juga dengan multiplayer online game karena melibatkan banyak pemain sekaligus untuk saling berinteraksi satu sama lain dalam waktu yang bersamaan, dan hal inilah yang membuat pemain game online menjadi semakin ketagihan (Nik Haryanti, Mar'atul Hasanah, 2022).

Dampak Positif bermain game tidak sepenuhnya merugikan selama pemain dapat mengatur waktu dan sekedar hiburan melepas penat, berikut ini beberapa alasan seseorang boleh bermain game beberapa jam dalam seminggu adalah sebagai berikut: a) video games melatih problem solving; b) memberi

penguatan yang positif; c) melatih anak berpikir strategis; d) melatih anak membangun jaringan (network); e) membantu meningkatkan koordinasi tangan-mata (Nik Haryanti, Mar'atul Hasanah, 2022).

Dampak negatif game online yaitu: a) Sering bolos sekolah supaya bisa bermain game online di rental game ataupun warnet. Pelajar yang kecanduan game mencari berbagai cara agar bisa bermain game online tanpa memperdulikan jam belajar aktif di sekolah. b) Uang jajan yang tidak tepat sebagaimana mestinya. Uang jajan yang diberikan oleh orang tua sering dihabiskan untuk membeli voucher Game Online dan membayar rental di warnet. c) Kurang berolahraga setiap minggu, meskipun terdapat mata pelajaran olahraga di sekolah hal ini dirasa belum cukup bagi kondisi fisik pelajar. d) Boros terhadap uang, karena dihabiskan untuk bermain game. Biaya seperti pembelian voucher game online. (Nik Haryanti, Mar'atul Hasanah, 2022)

### **Motivasi Belajar**

Menurut motivasi adalah dorongan yang sudah menjadi aktif pada saat-saat tertentu. Artinya, daya penggerak di dalam diri orang untuk melakukan aktivitas demi mencapai suatu tujuan tertentu. (Ali & Dwikurnaningsih, 2019; Andriani & Rasto, 2019; Ar-raniry, 2015; Novianti, 2011; Pebruanti & Munadi, 2015)

Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Sardiman, 2000).

Ada enam aspek yang mempengaruhi tinggi rendahnya motivasi belajar siswa, yang diungkapkan oleh Kurniawan sebagai berikut: a) Tuntutan belajar yaitu seberapa besar dorongan siswa untuk belajar dengan rasa tanggung jawab yang tinggi. 2) Sasaran terhadap prestasi belajar yaitu seberapa tinggi target prestasi belajar yang dijadikan tujuan akhir. 3) Tingkat realistik dalam usaha mencapai prestasi belajar yaitu seberapa besar usaha mencapai target prestasi belajar dengan cara yang realistik. 4) Ketahanan belajar dalam situasi yaitu seberapa besar usaha siswa yang bertahan dalam situasi apapun. 5) Pemanfaatan peluang untuk belajar yaitu seberapa besar usaha siswa dalam memanfaatkan waktu luang atau kesempatan belajar lain seperti beasiswa untuk belajar. 6) Keterlibatan dalam kegiatan belajar yaitu seberapa jauh siswa menyukai hal yang dipelajari sehingga aktif mengikuti kegiatan belajar mengajar (Ali & Dwikurnaningsih, 2019).

Adapun bentuk motivasi belajar di Sekolah dibedakan menjadi dua macam, yaitu, Motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik

#### **1. Motivasi Intrinsik**

Motivasi intrinsik adalah hal dan keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorong melakukan tindakan belajar. Dalam buku lain motivasi intrinsik adalah motivasi yang timbul dari dalam diri seseorang atau motivasi yang erat hubungannya dengan tujuan belajar, misalnya: ingin memahami suatu konsep, ingin memperoleh pengetahuan dan sebagainya.

Faktor-faktor yang dapat menimbulkan motivasi intrinsik adalah: a) Adanya kebutuhan. b) Adanya pengetahuan tentang kemajuan dirinya sendiri. c) Adanya cita-cita atau aspirasi.

Dalam perspektif kognitif, motivasi intrinsik lebih signifikan bagi siswa karena lebih murni dan langgeng serta tidak bergantung pada dorongan atau pengaruh orang lain.

#### **2. Motivasi Ekstrinsik**

Motivasi ekstrinsik adalah hal atau keadaan yang datang dari luar individu siswa, yang mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar. Bentuk motivasi ekstrinsik ini merupakan suatu dorongan yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar, misalnya siswa rajin belajar untuk memperoleh hadiah yang telah dijanjikan oleh orang tuanya, pujian dan hadiah, peraturan atau tata tertib sekolah, suri tauladan orangtua, guru dan lain-lain merupakan contoh konkrit dari motivasi

ekstrinsik yang dapat mendorong siswa untuk belajar.

Perlu ditegaskan, bukan berarti motivasi ekstrinsik tidak baik dan tidak penting. Dalam kegiatan belajar mengajar tetap penting, karena kemungkinan besar keadaan siswa itu dinamis berubah-ubah dan mungkin komponen-komponen lain dalam proses belajar mengajar adayang kurang menarik bagi siswa sehingga siswa tidak bersemangat dalam melakukan proses belajar mengajar baik di sekolah maupun di rumah. Bahwa setiap siswa tidak sama tingkat motivasi belajarnya, maka motivasi ekstrinsik sangat diperlukan dan dapat diberikan secara tepat.

Di dalam kegiatan belajar mengajar peranan motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik sangat diperlukan. Dengan motivasi, siswa dapat mengembangkan aktifitas dan inisiatif sehingga dapat mengarahkan dan memelihara kerukunan dalam melakukan kegiatan belajar (Muhaemin, 2013).

## METODE

### Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2013), data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka, atau data kualitatif yang diangkakan (skoring), ciri penelitian kuantitatif adalah menggunakan statistik, karena kegunaan statistik dalam penelitian yaitu sebagai alat untuk penentuan sampel, pengujian validitas dan reliabilitas instrument, penyajian data, dan analisis data.

### Populasi Dan Sampel

Populasi Dalam Penelitian ini adalah siswa kelas IV, V dan VI MI Misbahut Tholibin Desa Jorongan Kecamatan Leces Kabupaten Probolinggo yang berjumlah 34. Untuk teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah total sampling. Hal ini dilakukan karena populasi kurang dari 100.

### Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini data yang sudah diperoleh akan dideskripsikan menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Dalam penelitian ini peneliti mengolah data menggunakan aplikasi SPSS.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Penyajian Data Siswa

**Tabel 1**  
**Daftar Nama Siswa dan Kelas**

NO	Nama Siswa	Kelas
1	Cheryl Althafunnisa	IV
2	Ghina Syafara Huda	IV
3	M. Arjuna Putra Pratama	IV
4	Syahila Rizqi Salim	IV
5	Siti Nur Haliza	IV
6	Mu'annasatus Syufiyah	IV
7	Wardatul Firdausiyah	IV
8	M. Salim Al Hamdi	IV
9	Habibi Ainun Qolbi	IV
10	M. Baihaqi Alwi	IV
11	Sarah Qonita	IV

12	Soviullah Anggraini	IV
13	Mamlumatun Najiah	V
14	Al-Ghozali	V
15	Balqis Adzo El-kamina	V
16	Serli Mufidah	V
17	Muhammad Dzikrillah N.H	V
18	Achmad Fahmi Maulana	V
19	A. Zam-zam Muzakki	V
20	M.Robit Al Koroni	V
21	Ayu Wulandari	V
22	Putri Bilqis Utami	V
23	Syifa Utami	V
24	Warda Faza Amaniya	V
25	M.Somal Ikhsan	V
26	Aira Rabiatal Adawiyah	VI
27	Imam Baihaqi	VI
28	M. Adib Hasan	VI
29	M. Ilhamul Hakim	VI
30	Mohammad Afifuddin	VI
31	Muhammad Hidayatullah	VI
32	Nahya Malika Malik	VI
33	Rahmad	VI
34	Vega Zhafir Rabbani	VI

**Tabel 2**  
**Data Hasil Angket Game Online dan Motivasi Belajar**

No	Nama Siswa	Variabel	
		X	Y
1	Cheryl Althafunnisa	45	72
2	Ghina Syafara Huda	34	77
3	M. Arjuna Putra Pratama	38	77
4	Syahila Rizqi Salim	37	72
5	Siti Nur Haliza	30	74
6	Mu'annasatus Syufiyah	42	75
7	Wardatul Firdausiyah	35	77
8	M. Salim Al Hamdi	34	77
9	Habibi Ainul Qolbi	31	65
10	M. Baihaqi Alwi	40	53
11	Sarah Qonita	34	74
12	Soviullah Anggraini	42	62
13	Mamlumatun Najiah	43	64
14	Al-Ghazali	37	57
15	Balqis Adzro El-kamina	35	58

16	Serli Mufidah	32	61
17	Muhammad Dzikrillah N.H	29	77
18	Achmad Fahmi Maulana	25	71
19	A. Zam-zam Muzakki	29	63
20	M Robit Al-Koroni	30	64
21	Ayu Wulandari	19	81
22	Putri Bilqis Utami	26	62
23	Syifa Utami	19	75
24	Warda Faza Amaniyah	44	66
25	M. Somal Ikhsan	35	68
26	AIRA Robiatul Adawiyah	28	69
27	Imam Baihaqi	20	82
28	M. Adib Hasan	22	81
29	M. Ilhamul Hakim	36	63
30	Muhammad Afifuddin	30	63
31	Muhammad Hidayatullah	29	75
32	Nahya Malika Malik	29	78
33	Rahmad	28	75
34	Vega Zhafir Rabbani	22	74

## Uji Instrumen

Sebelum mengolah instrument, maka perlu dilakukan pengujian validitas dan reliabilitas instrument karena instrument dapat dikatakan memenuhi persyaratan sebagai alat pengumpul data apabila sekurang-kurangnya instrument tersebut valid dan reliable. Valid artinya shahih, suatu alat pengukur dikatakan valid jika alat itu mengukur apa yang harus diukur oleh alat itu. Sedangkan reliable artinya dipercaya, suatu alat pengukur dikatakan reliable bila alat itu dalam mengukur suatu gejala pada waktu yang berlainan senantiasa menunjukkan hasil yang sama. Maka dari itu alat ukur atau sebuah instrument yang akan dilakukan penelitian untuk menjadi alat ukur yang bisa diterima atau standar alat ukur tersebut harus melalui uji validitas dan reliabilitas dari data.

### 1. Uji Validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurannya. Validitas atau keshahihan adalah menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang diukur (*a valid measure if it sucesfully measure the phenomenon*). Selain itu validitas dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur valid atau tidaknya butir-butir soal angket dari variabel game online dan motivasi belajar.

Butir-butir pertanyaan pada angket tersebut diuji validitasnya untuk mengetahui pertanyaan tersebut valid atau tidak. Untuk mencari validitas soal angket peneliti menggunakan bantuan program aplikasi IBM SPSS 20.0 *for windows*. Apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka data dinyatakan valid. Nilai  $r_{tabel}$  dapat dilihat pada tabel nilai *r product moment*. Adapun hasil perhitungan uji validitas soal angket tersebut sebagai berikut:

#### a. Game Online

Dalam uji validitas angket peneliti menggunakan aplikasi IBM SPSS 20,0 *for windows*. Berikut adalah hasil pemaparan uji validitas variabel *game online* menggunakan 34 responden

**Tabel 3 Hasil Uji Validitas Variabel Game Online**

Item	R hitung	R table	Keterangan
1	0,710	0,339	Valid
2	0,682	0,339	Valid
3	0,471	0,339	Valid
4	0,728	0,339	Valid
5	0,705	0,339	Valid
6	0,552	0,339	Valid
7	0,610	0,339	Valid
8	0,426	0,339	Valid
9	-0,111	0,339	Tidak Valid
10	0,208	0,339	Tidak Valid

Hasil dari uji validitas diatas menggunakan aplikasi spss, dapat dilihat dari besarnya nilai  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel. Pada tabel diatas jumlah responden 34 maka sesuai dengan signifikan 0,05 % ( $df = n-2$ ) maka dikatakan valid apabila hasil lebih dari 0,339. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini berdasarkan hasil uji validitas diatas menunjukkan terdapat 10 butir pernyataan yang valid dan 3 butir pernyataan yang tidak valid.

#### b. Motivasi Belajar

Dalam uji validitas angket peneliti menggunakan aplikasi IMB SPSS 20,0 *for windows*. Berikut adalah hasil pemaparan uji validitas variabel motivasi belajar menggunakan 34 responden.

**Tabel 4 Hasil Uji Validitas Variabel Motivasi Belajar**

Item	R hitung	R table	Keterangan
1	0,563	0,339	Valid
2	0,586	0,339	Valid
3	0,719	0,339	Valid
4	0,590	0,339	Valid
5	0,440	0,339	Valid
6	0,613	0,339	Valid
7	0,692	0,339	Valid
8	0,490	0,339	Valid
9	0,638	0,339	Valid
10	0,691	0,339	Valid
11	0,696	0,339	Valid

Hasil dari uji validitas diatas menggunakan aplikasi spss, dapat dilihat dari besarnya nilai r hitung > r tabel. Pada tabel diatas jumlah responden 34 maka sesuai dengan signifikan 0,05 % (df = n-2) maka dikatakan valid apabila hasil lebih dari 0,339. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini berdasarkan hasil uji validitas diatas menunjukkan terdapat 15 butir pernyataan yang valid dan 2 butir pernyataan yang tidak valid.

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas berasal dari kata reliability. Pengertian dari reliability (reliabilitas) adalah keajegan pengukuran. Sugiharto dan Situnjak menyatakan bahwa reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian untuk memperoleh informasi yang digunakan dapat dipercaya sebagai alat pengumpulan data dan mampu mengungkap informasi yang sebenarnya dilapangan. Ghozali menyatakan bahwa reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari peubah atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Reliabilitas suatu test merujuk pada derajat stabilitas, konsistensi, daya prediksi, dan akurasi. Pengukuran yang memiliki reliabilitas yang tinggi adalah pengukuran yang dapat menghasilkan data yang reliable.

Dari item-item pertanyaan yang dinyatakan valid dalam analisis validitas instrumen, maka untuk mengukur tingkat keandalan instrumen dilakukan uji reliabilitas instrumen. Menurut Suharsimi Arikunto tolak ukur derajat reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel Klasifikasi Koefisien Reliabilitas**

Nilai r	Tingkat Kepercayaan
0.00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Tinggi
0,80-1,00	Sangat Tinggi

Berikut hasil hasil perhitungan uji instrument penelitian menggunakan *Alpha Cronbach* dalam SPSS 20,0 *for windows*.

### Hasil Uji Reliabilitas Pengaruh Game Online

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.770	13

Berdasarkan tabel 4.6 diatas, hasil uji reliabilitas diatas maka rtabel senilai 0.770 dan tergolong nilai 0,61-0,80, maka hasil tersebut dinyatakan reliable.

### Hasil Uji Reliabilitas Motivasi Belajar

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
------------------	------------

.853	17
------	----

Berdasarkan tabel 4.6 diatas, hasil uji reliabilitas nilai Alpha Cronbach maka rtabel senilai 0.853 dan tergolong nilai 0,81-1,00, maka hasil tersebut dinyatakan sangat reliable.

### Pengujian Prasyarat dan Pengujian Hipotesis

#### 1. Uji Normalitas

##### Uji Normalitas Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Variabel GameOnline	.082	34	.200*	.970	34	.448
Variabel Motivasi Belajar	.168	34	.017	.944	34	.084

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai signifikansi variabel Game Online adalah = 0,448 dan nilai signifikansi variabel motivasi belajar adalah = 0,084. Ini menunjukkan bahwa kedua variabel tersebut memiliki nilai (p) > 0,05 yang artinya data variabel X dan Variabel Y berdistribusi normal.

#### 2. Uji Linieritas

##### Uji Linieritas Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar

		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Total_Y * Total_X	(Combined)	1264.966	19	66.577	1.406	.261
	Between Groups	354.256	1	354.256	7.481	.016
	Linearity	910.709	18	50.595	1.069	.457
	Deviation from Linearity	662.917	14	47.351		
Total		1927.882	33			

Pada tabel diatas diperoleh nilai *deviation of linearity* sebesar 0,457. Dengan demikian ini menunjukkan bahwa variabel tersebut memiliki nilai signifikansi > 0,05, sehingga dari hasil diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara game online dengan motivasi belajar

siswa.

### 3. Uji Hipotesis

#### Uji Regresi Linear Sederhana Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	84.736	5.599	-	15.134	.000
	Total_X	-.458	.171	.429	-2.684	.011

a. dependent Variable: Total\_Y

Dari hasil uji T diatas diperoleh nilai t hitung adalah sebesar 15,134 dengan nilai signifikansi 0,000 kurang dari 0,05. Maka model regresi dapat digunakan untuk menggambarkan variabel Game Online yang artinya terdapat pengaruh *Game Online* terhadap motivasi belajar. Nilai konstanta yang diperoleh adalah sebesar 84,736. Artinya bahwa nilai koefisien variabel Motivasi Belajar adalah sebesar 84,736. Sedangkan koefisien regresi X sebesar - 0,458 yang artinya bernilai negatif.

#### Tabel Model Summary Uji Regresi Linear Sederhana Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.429 a	.184	.158	7.013

a. predictor (Constant), Total\_X

Berdasarkan hasil tabel model summary uji regresi linear sederhana diatas dapat diketahui bahwa besarnya nilai korelasi atau hubungan (R) yaitu sebesar 0,429. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi atau R square sebesar 0,184. Yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (game online) terhadap variabel terikat (motivasi belajar) adalah sebesar 18,4 %. Dengan begitu kita dapat mengetahui bahwa besarnya nilai pengaruh variabel X terhadap variabel Y sebesar 18,4%.

### PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh antara variabel X (Game Online) terhadap variabel Y (Motivasi Belajar) di Madrasah Ibtidaiyah Misbahut Tholibin, dengan nilai t hitung sebesar 15,134 dengan nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05. Ini artinya Game Online Sebagai variabel X berpengaruh terhadap Motivasi Belajar sebagai variabel Y. Dengan nilai analisis korelasi (R) yaitu sebesar

0,429. Besarnya nilai koefisien determinasi (R square) pada penelitian ini adalah sebesar 0,184. Hal ini menunjukkan bahwa besarnya pengaruh variabel X (Game Online) terhadap variabel Y (Motivasi Belajar) yaitu sebesar 18,4 % sementara faktor lain yang mempengaruhi siswa adalah sebesar 81,6 %.

Dari hasil penelitian motivasi belajar dipengaruhi 2 jenis yaitu motivasi intrinsik yang di mana seseorang siswa akan terus memfokuskan dirinya untuk selalu belajar dan itu merupakan keinginan dalam dirinya, sedangkan motivasi belajar ekstrinsik adalah dorongan dalam luar seseorang dimana disini seseorang tidak terlalu mementingkan belajar dan bahkan seseorang tersebut akan lebih mementingkan hal lain untuk difokuskan, (Winkel, 2004).

Dengan demikian siswa mendapatkan dorongan untuk tidak terlalu mementingkan belajar dan memilih mementingkan hal lain salah satunya adalah *game online*, dimana ketika bermain *game online* seseorang secara tidak langsung akan mempengaruhi motivasi belajarnya yang dikarenakan waktu dan tenaga yang dipergunakan akan banyak dihabiskan untuk bermain dari pada belajar.

Adanya hal-hal menarik dan baru yang di dapatkan dalam bermain *games* menimbulkan siswa sering terlena oleh apa yang menjadi tanggung jawabnya sebagai pelajar. Hal ini akan berakibat fatal apabila tidak terjadinya sinkronisasi dalam menanggulangi dampak negatif yang ditimbulkan. Menurut Margaretha (dalam Bahana, 2008) para pemain tidak tahu kapan akan dapat menyelesaikan game karena para pembuat *game* membuat pemain ketagihan dengan cara membuat para pemain *game* mencapai suatu level atau posisi baru, ataupun memiliki kekuatan baru secara acak. Kecanduan adalah suatu kondisi dimana individu merasakan ketergantungan terhadap suatu hal yang disenangi akibat kurangnya kontrol terhadap perilaku.

Menurut (Affandi, 2020) *game online* akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangannya. Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas *games*, akan mempengaruhi motivasi belajar sehingga mengurangi waktu belajar. Tentunya dalam menggunakan internet khususnya *game online* haruslah bijaksana dalam mengatasi setiap dampak negatif yang ditimbulkan. Kesadaran diri menjadi motif yang sangat kuat untuk memompa motivasi dalam belajar.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian yang telah dilakukan terkait dengan pengaruh game online sebagai variabel X terhadap motivasi belajar siswa sebagai variabel Y adalah sebagai berikut:

Terdapat pengaruh antara variabel X (Game Online) terhadap variabel Y (Motivasi Belajar) di Madrasah Ibtidaiyah Misbahut Tholibin, dengan nilai t hitung sebesar 15,134 dengan nilai signifikansi 0,000 yang  $<0,05$ . Ini artinya Game Online Sebagai variabel X berpengaruh terhadap Motivasi Belajar sebagai variabel Y. Dengan nilai analisis korelasi (R) yaitu sebesar 0,429.

Besarnya nilai koefisien determinasi (R square) pada penelitian ini adalah sebesar 0,184. Hal ini menunjukkan bahwa besarnya pengaruh variabel X (Game Online) terhadap variabel Y (Motivasi Belajar) yaitu sebesar 18,4 % dan sisanya sebesar 81,6 % dipengaruhi oleh faktor lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, M. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 Sdn 009 Samarinda. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 1(4), 178.
- Ali, Z., & Dwikurnaningsih, Y. (2019). Pengaruh Dari Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar pada Siswa Kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga. *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(1), 122–133.
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Ar-raniry, U. I. N. (2015). *TEORI-TEORI MOTIVASI*. 1(83), 1–11.
- Handhika, J. (2012). Efektivitas media pembelajaran im3 ditinjau dari motivasi belajar. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(2), 109–114. <https://doi.org/10.15294/jpii.v1i2.2127>

- Kurniawati, I., & Purnomo, H. (2020). Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa SD. *Jurnal PGSD STKIP PGRI BANJARMASIN*, 2(1), 320–334. <https://doi.org/10.33654/pgsd>
- Muhaemin. (2013). Urgensi Motivasi Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa. *Adabiyah*, XIII, 47–54. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/adabiyah/article/view/321>
- Nik Haryanti, Mar'atul Hasanah, S. U. (2022). *pengaruh game online terhadap prestasi belajar dan motivasi belajar siswa mi miftahul huda sendang tulungagung*. 2(3).
- Novianti, N. R. (2011). Kontribusi Pengelolaan Laboratorium dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Efektivitas Proses Pembelajaran (Penelitian pada SMP Negeri dan Swasta di Kabupaten Kuningan Provinsi Jawa Barat). *Jurnal Penelitian Pendidikan, Edisi Khus(1)*, 154–163.
- Pebruanti, L., & Munadi, S. (2015). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pemograman Dasar Menggunakan Modul Di Smkn 2 Sumbawa. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(3), 365. <https://doi.org/10.21831/jpv.v5i3.6490>
- Suplig, M. A. (2017). The Effect of Online Game Addiction of Class X High School Students on the Social Intelligence of Private Christian Schools in Makassar. *Jurnal Jaffray*, 15(2), 177.