

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*
DI *SMARTPHONE* DENGAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
KELAS XI SMA NEGERI 1 KAYAN HULU
TAHUN AJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



DISUSUN OLEH :

KARTONO JANSIN
NIM: 2117041538

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(STKIP) PERSADA KHATULISTIWA
SINTANG
2025**

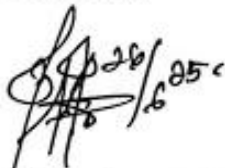
LEMBAR PERSETUJUAN

Nama : Kartono Jansin
NIM : 2117041538
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Hubungan Intensitas Bermain *Game online* di *Smartphone* Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri I Kayan Hulu

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing dan telah memenuhi syarat dan dianggap layak untuk diajukan ke sidang panitia ujian Skripsi.

Sintang, 23 Mei 2025

Pembimbing I



Ev. Fitrianingrum, M.Pd
NUPTK. 4862766667230292

Pembimbing II



Tedi Suryadi, M.Pd
NUPTK. 0939765666137012

Disetujui Oleh:
Ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang



Didin Syafuddin, S.P., M.Si
NUPTK. 4538744645200012

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan Judul “**Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* di *Smartphone* Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri I Kayan Hulu Tahun Ajaran 2024/2025**” yang disusun oleh:

Nama : Kartono Jansin
NIM : 2117041538
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni

Telah dipertahankan dalam Sidang Panitia Ujian Skripsi, STKIP Persada Khatulistiwa pada Selasa 11 Juli 2025

Tim Penguji:

No	Nama	Jabatan	Paraf
1	Herpanus, S.P., M.A., Ph. D	Ketua Penguji	
2	Evi Fitrianingrum, M.Pd.	Skretaris Penguji	
3	Valentinus Ola Beding, S.S., M.Pd	Anggota Penguji 1	
4	Tedi Suryadi, M.Pd	Anggota Penguji 2	

Ketua STKIP Persada Khatulistiwa



NUPTK. 4538744645200012

	PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSASTKIP PERSADA KHATULISTIWA SINTANG SINTANG-KALIMANTAN BARAT <i>Jl. Pertamina Sengkuang Km.4, Kotak Pos 126, Telp. (0565)2022386, 2022387</i> Email: stkippersada@gmail.com Website: www.persadakhatulistiwa.ac.id		
	KARTU BIMBINGAN TA		
Kode :	Edisi	Revisi	Tanggal Terbit
008FA4-1	1	1	1 Agustus 2021

CATATAN PEMBIMBING PERTAMA

Nama : Kartono Jansin
 Nim : 2117041538
 Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
 Prodi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

NO	TGL	URAIAN	PARAF
1.	14 Januari 2025	Konsultasi judul proposal skripsi	
2.	23 februari 2025	Menambahkan kajian teori dan memperbaiki tata tulis	
3.	26 februari 2025	Menambahkan instrumen penelitian	
4.	6 Maret 2025	Acc proposal skripsi	
5.	15 Maret 2025	Menambahkan kutipan terbaru minimal 10 tahun terakhir	
6.	22 Maret 2025	Memperbaiki kutipan	
7.	22 mei 2025	Memperbaiki tata tulis	
8.	27 mei 2025	Menambahkan penjelasan pada setiap dokumentasi penelitian	
9.	14 juni 2025	Perbaikan kesimpulan	
10.	26 juni 2025	Acc skripsi	

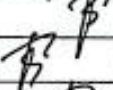
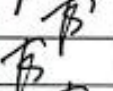
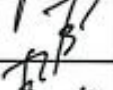
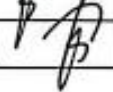
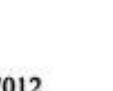
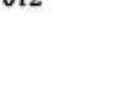
Pembimbing Pertama


Evi Fitriani, M. Pd.
 NUP TK. 4862766667230292

	PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSASTKIP PERSADA KHATULISTIWA SINTANG SINTANG-KALIMANTAN BARAT <i>Jl. Pertamina Sengkuang Km.4, Kotak Pos 126, Telp. (0565)2022386, 2022387</i> Email: stkippersada@gmail.com Website: www.persadakhatulistiwa.ac.id		
	KARTU BIMBINGAN TA		
Kode :	Edisi	Revisi	Tanggal Terbit
008FA4-1	1	1	1 Agustus 2021

CATATAN PEMBIMBING KEDUA

Nama : Kartono Jansin
 Nim : 2117041538
 Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
 Prodi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

NO	TGL	URAIAN	PARAF
1.	14 Januari 2025	Konsultasi judul proposal skripsi	
2.	23 februari 2025	Memperbaiki tata tulis	
3.	26 februari 2025	Menambahkan instrumen penelitian	
4.	6 Maret 2025	Acc proposal skripsi	
5.	15 Maret 2025	Mencantumkan semua kutipan pada daftar pustaka	
6.	22 Maret 2025	memperbaiki setiap kalimat yang belum rapi	
7.	22 mei 2025	Menambahkan kutipan terbaru minimal 10 tahun terakhir	
8.	27 mei 2025	Menambahkan penjelasan pada setiap dokumentasi penelitian	
9.	14 juni 2025	Perbaikan kesimpulan pada skripsi	
10.	26 juni 2025	Acc skripsi	

Pembimbing kedua



Padi Suryadi, M. Pd.
 NUPTK.0939765666137012

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, skripsi ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di STKIP Persada Khatulistiwa maupun di Sekolah tinggi/Perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing dan masukan Tim Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di STKIP Persada Khatulistiwa.

Sintang, 2025
Yang Membuat Pernyataan,



Kartono Jansin
NIM. 2117041538

SATU-SATUNYA CARA UNTUK MELAKUKAN PEKERJAAN YANG HEBAT
ADALAH DENGAN MENCINTAI APA YANG KAMU LAKUKAN

“Steve Jobs”

Puji syukur saya haturkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa,serta saya persembahkan Tugas Akhir ini kepada:

1. Ayah dan Ibu ku tercinta serta yang saya banggakan, terimakasih telah membesarkan dan mendidiku hingga saat ini. Terimakasih atas Doa dan dukungan serta jerih payah yang tiada taranya demi menyekolahkan saya hingga sampai tahap ini.
2. Keluarga besarku, saudara-saudaraku yang selalu mendukung dalam proses perkuliahanku yang rela berbagi baik berupa moril maupun materil.
3. Kedua Dosen pembimbing yaitu Ibu Evi Fitrianingrum, M.Pd. dan Bapak Tedi Suryadi, M.Pd. yang selalu memberi motivasi dan masukan, terimakasih atas kesabaran selama membimbing dalam penyusunan skripsi ini.
4. Untuk bapak ibu dosen prodi PBSI yang telah mendidik saya dari semester 1 sampai saat ini, atas dukungan saran dan masukan yang selalu dibeikan kepada saya.
5. Untuk keluarga besar A17 prodi PBSI, terimakasih kepada teman-teman seperjuangan, atas kebersamaan selama ini, banyak suka dan duka yang kita lewati bersama, saling berbagi ilmu dan saling memberi dukungan.
6. Almamater kebanggaan saya, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang sebagai tempat untuk saya menuntut ilmu.

Kartono Jansin. 2025, Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* di *Smartphone* Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kayan Hulu Tahun Ajaran 2024/2025. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. Pembimbing I: Evi Fitrianingrum, M.Pd., Pembimbing II: Tedi Suryadi, M.Pd.

Kata Kunci: *Game Online*, *Smartphone*, Intensitas Bermain, Motivasi Belajar, Siswa SMA.

Kemajuan teknologi digital, khususnya dalam bentuk game online di *smartphone*, telah memberikan dampak signifikan terhadap kehidupan remaja, terutama pelajar. Fenomena meningkatnya intensitas bermain game online memunculkan kekhawatiran terhadap motivasi belajar siswa yang cenderung menurun. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui intensitas bermain *game online* di *smartphone*, tingkat motivasi belajar siswa, serta hubungan antara keduanya pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kayan Hulu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Sampel berjumlah 99 siswa dipilih menggunakan teknik *proportional random sampling*. Data dikumpulkan melalui angket yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya dengan nilai *Cronbach's Alpha* 0,754 untuk intensitas bermain dan 0,662 untuk motivasi belajar. Analisis data dilakukan menggunakan korelasi *Pearson Product Moment*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas siswa 69,70% memiliki intensitas bermain *game* dalam kategori sedang dengan skor rata-rata 110,34. Motivasi belajar siswa juga tergolong sedang, dengan persentase 67,68% dan skor rata-rata 117,62. Uji korelasi menunjukkan nilai koefisien (r) sebesar 0,161 dengan signifikansi (p) 0,111 ($> 0,05$), sehingga tidak terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dan motivasi belajar siswa. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa frekuensi atau durasi bermain game online tidak terbukti secara statistik memengaruhi motivasi belajar siswa. Meski demikian, siswa yang mampu mengelola waktu tetap menunjukkan motivasi akademik yang baik. Implikasi dari penelitian ini menekankan pentingnya pengawasan dan bimbingan dari orang tua serta guru dalam penggunaan game online agar tidak mengganggu aktivitas belajar. Diharapkan hasil ini dapat menjadi dasar bagi sekolah untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang seimbang antara hiburan digital dan pencapaian akademik.

ABSTRACT

Kartono Jansin. 2025. The Relationship Between the Intensity of Playing Online Games on Smartphones and the Learning Motivation of Grade XI Students at SMA Negeri 1 Kayan Hulu in the 2024/2025 Academic Year. Undergraduate Thesis. Study Program of Indonesian Language and Literature Education, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. Supervisor I: Evi Fitrianingrum, M.Pd., Supervisor II: Tedi Suryadi, M.Pd.

Keywords: Online Games, Smartphone, Playing Intensity, Learning Motivation, High School Students.

The advancement of digital technology, particularly in the form of online games on smartphones, has had a significant impact on the lives of adolescents, especially students. The increasing intensity of online gaming raises concerns about the decline in students' learning motivation. This study aims to examine the intensity of playing online games on smartphones, the level of students' learning motivation, and the relationship between the two among Grade XI students at SMA Negeri 1 Kayan Hulu. This research used a quantitative approach with a correlational method. The sample consisted of 99 students selected using proportional random sampling. Data were collected through questionnaires tested for validity and reliability, with Cronbach's Alpha scores of 0.754 for gaming intensity and 0.662 for learning motivation. Data analysis was conducted using Pearson Product Moment correlation. The results showed that the majority of students (69.70%) had a moderate level of gaming intensity, with an average score of 110.34. Learning motivation was also in the moderate category, with 67.68% and an average score of 117.62. The correlation test indicated a coefficient (r) of 0.161 with a significance level (p) of 0.111 (> 0.05), suggesting that there is no significant relationship between online gaming intensity and students' learning motivation. The study concludes that the frequency or duration of playing online games does not statistically affect students' learning motivation. However, students who are able to manage their time still demonstrate good academic motivation. The implication of this research highlights the importance of parental and teacher guidance in supervising online game use to avoid disrupting learning activities. The findings are expected to serve as a basis for schools in designing learning strategies that balance digital entertainment and academic achievement.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul: “Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* di *Smartphone* Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kayan Hulu Tahun Ajaran 2024/2025.”

Proses penelitian skripsi ini telah dibimbing oleh banyak pihak terutama para pembimbing yang dengan sabar dan teliti memperbaiki skripsi ini. Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada yang terhormat:

1. Evi Fitrianingrum, M.Pd., selaku Dosen pembimbing pertama yang dengan ketekunan dan kesabaran telah memberikan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Tedi Suryadi, M.Pd., selaku Dosen pembimbing kedua yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan dalam menyelesaikan penelitian skripsi ini.
3. Sri Astuti, S.S.,M.Pd. selaku Ketua Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan kemudahan dalam menyetujui pengajuan skripsi ini.
4. Didin Syafruddin,S.P.,M. Si selaku Ketua STKIP Persada Khatulistiwa sintang.
5. Dr. Y.A. T. Lukman Riberu, M.Si selaku Ketua Badan Perkumpulan Pendidikan Karya Bangsa Sintang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk belajar dan menimba ilmu di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.

6. Bapak-bapak dan ibu-ibu dosen beserta staf akademik STKIP Persada Khatulistiwa Sintang yang selama ini telah memberikan bekal ilmu pengetahuan dan pengalaman yang berarti bagi peneliti.
7. Bapak Melki Yulius, S.Pd., M.Pd selaku Kepala Sekolah, para dewan guru dan staf tata usaha serta siswa kelas XI SMAN 1 Kayan Hulu, yang sangat responsif dalam memberikan data yang diperlukan guna terwujudnya skripsi ini.
8. Kedua orang tua tercinta, yang selalu mendoakan, dan mendorong, memberikan materi, motivasi, dan pengorbanannya.
9. Teman-teman kelas A17 Prodi PBSI yang selalu kompak dan sehati dalam mencapai cita-cita, serta telah memberikan dukungan dan motivasi kepada peneliti.

Sintang, 23 Mei 2025
Peneliti

(Kartono Jansin)

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Variabel Penelitian.....	10
BAB II LANDASAN TEORI	13
A. Landasan Teori	13
1. <i>Game online</i>	13
2. Intensitas Bermain <i>Game online</i>	22
3. Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Bermain <i>Game online</i>	25
4. Dampak Terhadap Intensitas Bermain <i>Game online</i>	29
5. Karakteristik Perilaku Kecanduan <i>Game online</i>	31
6. Belajar dan Pembelajaran.....	34
7. Motivasi Belajar	38
8. Hubungan Intensitas Bermain <i>Game online</i> di Smartphone.....	46
B. Kajian Penelitian yang Relevan	47
C. Kerangka Pikir	53

D. Hipotesis Penelitian.....	55
BAB III METODE PENELITIAN.....	56
A. Pendekatan Penelitian	56
B. Metode atau Bentuk Penelitian	56
C. Populasi dan Sampel.....	57
1. Populasi.....	57
2. Sampel Penelitian	58
D. Teknik dan Pengumpulan Data	60
1. Angket	60
2. Dokumentasi	62
E. Teknik Analisis Data	63
1. Uji Validitas Angket.....	63
2. Uji Reliabilitas.....	67
3. Uji Prasyarat Analisis	69
4. Uji Hipotesis.....	71
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	73
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	73
1. Deskripsi Hasil Variabel Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	73
2. Deskripsi Hasil Variabel Motivasi Belajar	76
3. Uji Prasyarat Analisis	78
a. Uji Normalitas.....	78
b. Uji Linearitas	80
c. Uji Hipotesis	81
B. Pembahasan	82
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	89
A. Kesimpulan	89
B. Saran	91
DAFTAR PUSTAKA.....	93
LAMPIRAN	103

Gambar 2. 1. Kerangka Berpikir	55
Gambar 4. 1. Distribusi frekuensi kategorisasi intensitas bermain game online pada smartphone.....	75
Gambar 4. 2. Distribusi frekuensi kategorisasi motivasi berdasarkan grafik	77

Tabel 3. 1. Jumlah Populasi Siswa Kelas XI	58
Tabel 3. 2. Data Sampel.....	60
Tabel 3. 3. Kisi-kisi Instrumen Intensitas Tinggi Bermain Game online	61
Tabel 3. 4. Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar	62
Tabel 3. 5. Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel Intensitas bermain game online	64
Tabel 3. 6. Hasil Uji Validitas Instrumen Motivasi	65
Tabel 3. 7. Kriteria Penilaian Tingkat Reliabilitas	68
Tabel 3. 8. Hasil Uji Reliabilitas Intensitas Bermain Game Online	68
Tabel 3. 9. Hasil Uji Reliabilitas Motivasi	68
Tabel 3. 10. Kategori Variabel	70
Tabel 4. 1. Hasil Deskriptif Intensitas Bermain Game Online	73
Tabel 4. 2. Distribusi Frekuensi Kategorisasi Intensitas Bermain <i>Game</i> di <i>Smartphone</i>	74
Tabel 4. 3. Hasil Deskriptif Motivasi	76
Tabel 4. 4. Distribusi Frekuensi Kategorisasi Motivasi.....	77
Tabel 4. 5. Hasil Uji Normalitas Variabel Intensitas Bermain Game Online dan Variabel Motivasi.....	79
Tabel 4. 6. Hasil Uji Linearitas	81
Tabel 4. 7. Korelasi Variabel Intensitas Bermain Game Online pada Smartphone dan Motivasi.....	81

Lampiran 1. Instrumen Angket	103
Lampiran 2. Foto Pra Observasi.....	109
Lampiran 3. Foto Kegiatan Belajar	110
Lampiran 4. Surat Pengantar Pra Observasi dari Prodi	111
Lampiran 5. Pengisian Angket Variabel Intensitas Bermain Game Online Oleh Siswa	112
Lampiran 6. Pengisian Angket Variabel Motivasi Oleh Siswa	115
Lampiran 7. Tabulasi Hasil Angket Variabel Intensitas Bermain Game Online	118
Lampiran 8. Tabulasi Hasil Angket Variabel Motivasi.....	121
Lampiran 9. Hasil Uji Validitas Instrumen Intensitas Bermain Game Online di Smartphone	124
Lampiran 10. Hasil Uji Validitas Instrumen Motivasi.....	131
Lampiran 11. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Intensitas Bermain Game Online di Smartphone	138
Lampiran 12. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Motivasi.....	139
Lampiran 13. Perhitungan Frekuensi Kategorisasi	140
Lampiran 14. Dokumentasi Penelitian	142
Lampiran 15. Surat Penelitian.....	143