

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Arikunto (2019:27) Penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang sesuai dengan namanya, sangat bergantung pada penggunaan angka. Proses ini melibatkan penggunaan angka mulai dari tahap pengumpulan data, analisis atau penafsiran data, hingga penyajian hasil penelitian. Selanjutnya menurut Sugiono (2018:8), penelitian kuantitatif merupakan metode yang didasarkan pada filsafat positivisme, yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu. Dalam prosesnya, data dikumpulkan menggunakan instrumen penelitian, dan dianalisis secara kuantitatif atau statistik. Tujuan utama dari metode ini adalah untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan sebelumnya.

B. Metode atau Bentuk Penelitian

Penelitian ini hendak mengkaji apakah adanya hubungan antara intensitas tinggi bermain *game online* pada *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kayan Hulu. Pendekatan yang diterapkan adalah pendekatan kuantitatif dan berjenis penelitian korelasi variabel X dan variabel Y. Berdasarkan definisi tersebut, penelitian kuantitatif mencakup setiap jenis penelitian yang

menggunakan perhitungan persentase, rata-rata, dan statistik, di mana angka atau kuantitas menjadi fokus utama.

Penelitian yang dirancang untuk menentukan hubungan antara variabel-variabel dalam suatu populasi disebut sebagai penelitian korelasional. Penelitian ini tidak hanya berfungsi untuk mendeskripsikan, tetapi juga dapat memastikan adanya hubungan antara variabel-variabel tersebut.

Dalam proses penelitian ini, terdapat dua jenis variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel adalah objek penelitian atau hal yang menjadi fokus perhatian dalam penelitian (Arikunto, 2019). Variabel penelitian adalah pokok permasalahan yang akan diteliti. Pada penelitian ini, yang diteliti adalah hubungan antara hubungan intensitas tinggi bermain *game online* pada *smartphone* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kayan Hulu. Berdasarkan pengertian tentang variabel penelitian, intensitas tinggi bermain *game online* pada *smartphone* berfungsi sebagai variabel bebas (*independent variable*), sementara motivasi belajar siswa bertindak sebagai variabel terikat (*dependent variable*). Variabel bebas adalah faktor yang mempengaruhi atau yang diharapkan memberikan pengaruh, sedangkan variabel terikat adalah hasil atau efek yang dipengaruhi oleh variabel bebas.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Sugiyono (2010:80) mengungkapkan bahwa populasi merupakan suatu area generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek dengan kualitas

dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk menjadi fokus kajian dan menjadi dasar penarikan kesimpulan. Dalam konteks penelitian ini, populasi yang menjadi subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kayan Hulu.

Tabel 3. 1. Jumlah Populasi Siswa Kelas XI

No	NPSN	Nama SMK	Rombel	Kelas	Jumlah Siswa
1	30107323	SMA Negeri 1 Kayan Hulu	4	XI A	30
				XI B	26
				XI C	33
				XI D	30
Jumlah					119

Sumber : Data SMAN 1 Kayan Hulu 2025

2. Sampel Penelitian

Menurut Sugiono (2018:138), adalah cara pengambilan sampel yang didasarkan pada pertimbangan-pertimbangan khusus sesuai dengan kriteria yang diinginkan, dengan tujuan menentukan jumlah sampel yang akan diteliti. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik *proportional random sampling*. Menurut Arikunto (2019:182) pada umumnya teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel penelitian memang tidak tunggal, tetapi gabungan dari 2 atau 3 teknik. Untuk pengambilan sampel peneliti menggunakan pendapat Amin dkk (2023:25) penelitian ini menyatakan bahwa, jumlah anggota sampel yang optimal dalam sebuah studi bergantung pada tingkat ketelitian yang diinginkan. Faktor-faktor seperti sumber dana, waktu, dan tenaga yang tersedia memainkan peran penting dalam menentukan jumlah tersebut.

Semakin kecil tingkat kesalahan yang diinginkan, semakin besar sumber daya yang diperlukan, dan sebaliknya. Penentuan sampel pada penelitian ini menggunakan rumus Slovin dengan tingkat eror 5%.

$$n = \frac{N}{1 + N (e)^2}$$

Di mana:

n = Ukuran sampel

N = Populasi

e = Persentase kelonggaran ketidakterikatan karena kesalahan pengambilan sampel yang masih diinginkan 5%.

$$\begin{aligned} n &= \frac{119}{1 + 119 (5\%)^2} \\ &= \frac{119}{1 + 0.205} \\ &= \frac{119}{1.205} \end{aligned}$$

$$n = 98,755 \text{ dibulatkan } 99$$

Jadi besar sampel yang digunakan dalam penelitian adalah sebanyak 99 sampel yang memenuhi kriteria. Pengambilan sampel dilakukan secara tingkat proporsional per sekolah. Klasifikasi penentuan sampel menggunakan rumus.

$$n = \frac{\text{jumlah siswa tiap kelas}}{\text{populasi}} \times \text{sampel}$$

Sampel yang diambil dari 4 kelas di SMA Negeri 1 Kayan Hulu Kabupaten Sintang ditunjukkan pada Tabel 3.2.

Tabel 3. 2. Data Sampel

No	NPSN	Nama SMK	Rombel	Kelas	Jlh Siswa	Sampel
1	30107323	SMA Negeri 1 Kayan Hulu	4	XI A	30	25
				XI B	26	22
				XI C	33	27
				XI D	30	25
Jumlah					119	99

Sumber : Data Olah Penelitian 2025

D. Teknik dan Pengumpulan Data

1. Angket

Salah satu metode yang sangat umum digunakan dalam mengumpulkan data untuk penelitian di bidang pendidikan dan sosial adalah menggunakan kuesioner. Kuesioner ini sering disebut sebagai angket, di mana terdapat sejumlah pernyataan yang berkaitan erat dengan permasalahan penelitian yang ingin diungkapkan. Kuesioner tersebut dirancang, disusun, dan didistribusikan kepada responden untuk mendapatkan informasi langsung dari lapangan. Dalam konteks penelitian kuantitatif, penggunaan kuesioner sering menjadi pilihan utama karena, jika disusun dengan cermat dan detail, kuesioner memiliki keunggulan dibandingkan dengan metode pengumpul data lainnya. (Chamidah dkk., 2021; Makbul, 2021)

Penelitian ini, digunakan dengan menyebarkan kuesioner yang meminta siswa memberikan jawaban mengenai diri mereka dengan opsi jawaban yang telah disiapkan oleh peneliti. Opsi jawaban menggunakan skala *Linkert* dengan empat alternatif jawaban. Jawaban instrumen dengan

menggunakan skala *likert* diberikan alternative pilihan jawaban berupa kata-kata, yaitu: Selalu (SL = 4), Sering (SR = 3), Kadang-kadang (KD = 2), dan Sangat Tidak Pernah (TP = 1).

Tabel 3. 3. Kisi-kisi Instrumen Intensitas Tinggi Bermain *Game online*

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Sumber
1	Frekuensi dan Durasi Bermain <i>Game online</i>	Bermain <i>game</i> satu sampai dua hari dalam satu minggu dan bermain <i>game</i> kurang dari tiga jam perhari	1,2,3,4	Modifikasi Penelitian (Amalia, 2022)
		Bermain <i>game</i> lebih dari empat hari dalam satu minggu dan bermain <i>game</i> selama empat jam perhari	5,6,7	
2	Jenis <i>Game online</i>	Bermain <i>game</i> yang sifatnya menantang	8,9,10,11	
		Bermain <i>game</i> yang sifatnya mendapat profit/ keuntungan bagi karakter visual	12,13	
		Bermain <i>game</i> yang sifatnya peperangan menggunakan senjata tembak	14,15	
3	Dampak bermain <i>game online</i>	Dampak Positif		
		Lebih berkonsentrasi	16,17	
		Memotivasi belajar siswa	18,19	
		Meningkatkan keterampilan mengetik dengan cepat	20	
		Melatih kerjasama	21	
		Menghilangkan stress	22,23	
		Dampak Negatif		
		Menimbulkan efek ketagihan atau kecanduan	24,25,26	
		Mengganggu kesehatan	27,28,29	
		Pemborosan	30,31	
		Lupa segala hal	32,33,34	
		Kurangnya bersosialisasi	35,36,37	

Tabel 3. 4.Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Sumber
1	Motivasi dari Dalam Diri	Keinginan untuk mencapai kesuksesan.	1, 2, 3, 4, 5, 6,7, 8,9,10,11	Modifikasi Penelitian (Cahya, 2019)
		Motivasi untuk belajar	12,13,14, 15,16	
		Keinginan dan tujuan untuk masa depan.	17,18,19, 20,21,22	
2	Motivasi dari Pihak Luar	Pengakuan atas usaha dalam belajar	23,24,25, 26, 27,28,29	
		Adanya aktivitas yang menyenangkan dalam proses belajar	30,31, 32,33,34	
		Suasana belajar yang mendukung dan nyaman.	35,36, 37,38,39, 40	

2. Dokumentasi

Metode pengumpulan data menggunakan alat dokumentasi ialah metode yang mencari data mengenai hal-hal yang berupa seperti majalah, hasil rapat, agenda, foto/ video kegiatan, buku, transkrip, surat kabar. Metode dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan mempelajari informasi/ data-data yang sudah dikumpulkan atau di dokumentasikan pada proses penelitian.

Dalam proses melakukan dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis, seperti papan struktur organisasi sekolah, peraturan-peraturan, dokumen, notulen rapat, catatan harian dan lainnya.

Metode dokumentasi pada penelitian ini dipergunakan untuk mencari dan melengkapi informasi dari hasil angket penelitian.

E. Teknik Analisis Data

Proses analisis data dilakukan dengan cara mengelompokkan data berdasarkan variabel dan tipe responden, membuat tabel data sesuai variabel dari seluruh responden, menyajikan data yang telah dikumpulkan, melakukan perhitungan untuk menjawab pernyataan penelitian, serta menghitung untuk menguji hipotesis yang telah diajukan (Sugiyono, 2018). Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan metode statistik dengan bantuan:

1. Uji Validitas Angket

Uji validitas digunakan untuk menilai apakah suatu kuesioner dapat dianggap sah atau valid. Sebuah instrumen atau kuesioner dianggap valid jika pernyataan yang terdapat di dalamnya dapat mencerminkan apa yang hendak diukur oleh kuesioner tersebut. Sementara itu, uji signifikansi dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung dengan nilai r tabel. Untuk menentukan apakah suatu item layak digunakan, seringkali dilakukan uji signifikansi koefisien korelasi pada taraf signifikansi 0,05. Hal ini berarti bahwa suatu item dianggap valid jika berkorelasi secara signifikan dengan skor total. Jika nilai r hitung lebih besar dari r tabel dan bernilai positif, maka butir, pernyataan, atau variabel tersebut dianggap valid. Sebaliknya, jika nilai r hitung lebih kecil dari r tabel,

maka butir, pernyataan, atau variabel tersebut dianggap tidak valid. Adapun rumus untuk uji validitas sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\Sigma nXY - (\Sigma X \cdot \Sigma Y)}{\sqrt{(n \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2) \cdot (n \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2)}}$$

Dimana:

r_{xy} : Koefisien korelasi Pearson antara item instrumen yang akan digunakan dengan variabel yang bersangkutan

X : Skor item instrumen yang akan digunakan

Y : Skor semua item instrumen dalam variabel tersebut

n : Jumlah responden

Adapun hasil uji validasi berdasarkan dua variabel Intensitas bermain *game online* dan motivasi ditunjukkan pada Tabel.

Tabel 3. 5. Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel Intensitas bermain *game online*

Item	R _{hitung}	R _{tabel}	Keterangan
1.	0,457	0.444	Valid
2.	0,535	0.444	Valid
3.	0,611	0.444	Valid
4.	0,475	0.444	Valid
5.	0,517	0.444	Valid
6.	0,600	0.444	Valid
7.	0,741	0.444	Valid
8.	0,537	0.444	Valid
9.	0,585	0.444	Valid
10.	0,562	0.444	Valid
11.	0,513	0.444	Valid
12.	0,500	0.444	Valid
13.	0,621	0.444	Valid
14.	0,485	0.444	Valid

Item	R _{hitung}	R _{tabel}	Keterangan
15.	0,674	0.444	Valid
16.	0,498	0.444	Valid
17.	0,487	0.444	Valid
18.	0,633	0.444	Valid
19.	0,483	0.444	Valid
20.	0,676	0.444	Valid
21.	0,494	0.444	Valid
22.	0,487	0.444	Valid
23.	0,479	0.444	Valid
24.	0,704	0.444	Valid
25.	0,515	0.444	Valid
26.	0,503	0.444	Valid
27.	0,513	0.444	Valid
28.	0,466	0.444	Valid
29.	0,474	0.444	Valid
30.	0,491	0.444	Valid
31.	0,520	0.444	Valid
32.	0,542	0.444	Valid
33.	0,560	0.444	Valid
34.	0,552	0.444	Valid
35.	0,493	0.444	Valid
36.	0,455	0.444	Valid
37.	0,510	0.444	Valid

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 37 total butir yang diuji didapatkan hasil keseluruhan butir dinyatakan *valid* karena $R_{hitung} > R_{Tabel}$ maka instrumen angket variabel intensitas bermain *game online* layak digunakan.

Tabel 3. 6. Hasil Uji Validitas Instrumen Motivasi

Item	R _{hitung}	R _{tabel}	Keterangan
1.	0,486	0.444	Valid
2.	0,794	0.444	Valid
3.	0,483	0.444	Valid
4.	0,499	0.444	Valid
5.	0,473	0.444	Valid
6.	0,601	0.444	Valid
7.	0,487	0.444	Valid
8.	0,521	0.444	Valid

Item	R _{hitung}	R _{tabel}	Keterangan
9.	0,499	0.444	Valid
10.	0,467	0.444	Valid
11.	0,466	0.444	Valid
12.	0,638	0.444	Valid
13.	0,585	0.444	Valid
14.	0,812	0.444	Valid
15.	0,674	0.444	Valid
16.	0,459	0.444	Valid
17.	0,446	0.444	Valid
18.	0,656	0.444	Valid
19.	0,487	0.444	Valid
20.	0,577	0.444	Valid
21.	0,558	0.444	Valid
22.	0,489	0.444	Valid
23.	0,560	0.444	Valid
24.	0,584	0.444	Valid
25.	0,541	0.444	Valid
26.	0,659	0.444	Valid
27.	0,629	0.444	Valid
28.	0,589	0.444	Valid
29.	0,454	0.444	Valid
30.	0,473	0.444	Valid
31.	0,613	0.444	Valid
32.	0,765	0.444	Valid
33.	0,710	0.444	Valid
34.	0,741	0.444	Valid
35.	0,491	0.444	Valid
36.	0,723	0.444	Valid
37.	0,656	0.444	Valid
38.	0,669	0.444	Valid
39.	0,488	0.444	Valid
40.	0,659	0.444	Valid

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 40 total butir yang diuji didapatkan hasil keseluruhan butir dinyatakan *valid* karena $R_{hitung} > R_{Tabel}$ maka instrumen angket variabel motivasi layak digunakan.

2. Uji Reliabilitas

Menurut Ghozali (2018:45), reliabilitas sebenarnya adalah alat yang digunakan untuk mengevaluasi suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk tertentu. Suatu kuesioner dianggap reliabel atau handal apabila jawaban yang diberikan oleh seseorang terhadap pernyataan-pernyataan dalam kuesioner tersebut konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Uji reliabilitas dilakukan untuk mengukur sejauh mana hasil pengukuran dari kuesioner tetap konsisten saat digunakan berulang kali. Jawaban yang diberikan oleh responden terhadap pernyataan-pernyataan dianggap reliabel apabila setiap pernyataan dijawab secara konsisten dan tidak secara acak.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *Cronbach Alpha* untuk menguji reliabilitas. Dasar pengambilan keputusan reliabilitas *Cronbach Alpha* menurut Wiratna Sujerweni (2014) kuesioner dikatakan *reliable* jika nilai *Cronbach Alpha* $> 0,6$, jika koefisien *Cronbach Alpha* $> 0,6$, maka butir dianggap andal dan suatu konstruk atau variabel dianggap reliabel. Sebaliknya, jika koefisien *Cronbach Alpha* $< 0,6$, maka pernyataan dianggap tidak andal (Anggraini dkk., 2022). Adapun kriteria dari pengujian reliabilitas adalah:

1. Jika nilai koefisien reliabilitas $> 0,6$ maka instrumen memiliki reliabilitas yang baik atau dengan kata lain instrumen adalah reliabel atau terpercaya.
2. Jika nilai koefisien reliabilitas $< 0,6$ maka instrumen yang diuji tersebut adalah tidak reliabel atau tidak terpercaya.

Sementara Arikunto (2019:224), mengemukakan kriteria penilaian reliabilitas sebagai berikut:

Tabel 3. 7. Kriteria Penilaian Tingkat Reliabilitas

Interval	Tingkat Reliabilitas
0,00 – 0,20	Sangat Tidak Reliabilitas
0,20 – 0,40	Tidak Reliabilitas
0,40 – 0,60	Cukup Reliabilitas
0,60 – 0,80	Reliabilitas
0,80 – 1,00	Sangat Reliabilitas

Sumber : Arikunto (2019:224)

Berikut ini merupakan hasil uji reliabilitas dari variabel intensitas bermain *game online* dan motivasi ditunjukkan pada Tabel 3.8 dan Tabel 3.9.

Tabel 3. 8. Hasil Uji Reliabilitas Intensitas Bermain *Game Online*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	
.754	

Tabel 3.8 menyajikan hasil uji reliabilitas terhadap variabel Intensitas Bermain *Game Online* yang terdiri dari 37 pernyataan. Berdasarkan hasil uji, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,754. Mengacu pada kategori tingkat reliabilitas yang tercantum dalam Tabel 3.7, nilai tersebut menunjukkan bahwa angket Intensitas Bermain *Game Online* termasuk dalam kategori reliabel.

Tabel 3. 9. Hasil Uji Reliabilitas Motivasi

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.662	40

Tabel 3.9 menyajikan hasil uji reliabilitas terhadap variabel Motivasi yang terdiri dari 40 pernyataan. Berdasarkan hasil uji, diperoleh nilai

Cronbach's Alpha sebesar 0,662. Mengacu pada kategori tingkat reliabilitas yang tercantum dalam Tabel 3.7, nilai tersebut menunjukkan bahwa angket Motivasi termasuk dalam kategori reliabel.

3. Uji Prasyarat Analisis

a) Uji Deskriptif

Proses analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang sistematis. Data terlebih dahulu dikelompokkan berdasarkan variabel dan tipe responden. Selanjutnya, tabel data disusun untuk setiap variabel dari seluruh responden, kemudian data tersebut disajikan dalam bentuk yang terstruktur dan mudah dipahami. Setelah itu, perhitungan dilakukan untuk menjawab pernyataan penelitian sekaligus menguji hipotesis yang telah diajukan (Sugiyono, 2018).

Data yang telah dikumpulkan dianalisis menggunakan metode statistik. Analisis ini dilakukan dengan bantuan perangkat lunak statistik yang mempermudah pengolahan data kuantitatif. Pendekatan statistik digunakan untuk menggambarkan hubungan antara variabel serta untuk menguji keberadaan pengaruh signifikan, sesuai dengan tujuan penelitian.

Dalam analisis data, informasi yang terkumpul dijelaskan dengan menghitung nilai rata-rata, median, modus, dan simpangan baku dari setiap variabel yang terdapat dalam penelitian, serta persentasenya.

Untuk menilai seberapa besar pengaruh variabel intensitas bermain *game* dan variabel motivasi belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kayan Hulu, digunakan nilai rata-rata (M_i) dari seluruh responden untuk setiap variabel sebagai tolok ukur perbandingan. Pengelompokan tingkat gejala dilakukan dalam tiga kategori berdasarkan pandangan tertentu dan ditunjukkan pada Tabel 3.10.

Tabel 3. 10. Kategori Variabel

Kriteria Nilai	Kategori
$M + 1SD \leq X$	Tinggi
$M - 1SD \leq X < M + 1SD$	Sedang
$X < M - 1,5 SD$	Rendah

Sumber : (Jaya, 2018)

b) Uji Normalitas Data

Uji normalitas adalah salah satu syarat suatu uji prasarat analisis, di mana sebelum dilakukan uji-t data harus berdistribusi normal. Sedangkan untuk melakukan uji normalitas data dilakukan dengan uji *Komolgorov-Smirnov* dengan taraf signifikan 0,5% atau 0,05 dengan bantuan program SPSS For Windows. Apabila dalam pengujian nilai $\text{sig} > 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal.

Uji normalitas yang diterapkan dalam penelitian ini adalah uji *Kolmogorov-Smirnov*. Adapun rumus untuk uji *Kolmogorov-Smirnov* adalah sebagai berikut:

$$KD = 1,36 \frac{\sqrt{n_1 + n_2}}{n_1 + n_2}$$

Dimana:

KD = Jumlah *Kolmogorov-Smirnov* yang dicari

$n1$ = Jumlah sampel yang diperoleh

$n2$ = Jumlah sampel yang diharapkan

c) Uji Linieritas

Asumsi bahwa hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat merupakan hubungan yang linier harus diadakan uji linieritas untuk memenuhi kebenaran. Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui hubungan variabel bebas dan variabel terikat terdapat linieritas atau tidak. Kaidah yang digunakan apabila p lebih besar dari 0,05 maka hubungan antara keduanya adalah linier dan sebaliknya apabila p lebih kecil dari 0,05 maka hubungan antara kedua variabel tidak linier. Perhitungan dilakukan dengan bantuan SPSS For Windows. Untuk mengetahui pola hubungan antara variabel X dan Y , digunakan persamaan linier dengan rumus regresi sebagai berikut:

$$Y = a + bx$$

4. Uji Hipotesis

Hipotesis bertujuan untuk membuktikan kebenaran dari hipotesis yang telah dirumuhkan. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu : ada hubungan negatif antara intensitas tinggi bermain *game online* pada *smartphone* dengan motivasi belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 1

Kayan Hulu. Teknik yang digunakan adalah statistik *product moment*. Hal tersebut seperti yang di ungkapkan oleh Rosyadi dan Sutantiningsih (2020) yang menyatakan bahwa untuk menguji hubungan variabel X dan variabel Y dapat digunakan dengan teknik korelasi *product moment*.

Rumus yang digunakan untuk menguji hipotesis dengan teknik korelasi *product moment* (korelasi *Pearson*) adalah sebagai berikut:

$$r = \frac{n (\Sigma XY) - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[n \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][n \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

Dimana:

r = Koefisien korelasi *product moment*

n = jumlah pasangan data

X = nilai variabel X (Intensitas bermain *game online*)

Y = nilai variabel Y (Motivasi belajar siswa)

ΣX = total nilai variabel X

ΣY = total nilai variabel Y

ΣXY = total hasil perkalian antara nilai variabel X dan Y

ΣX^2 = total kuadrat dari nilai variabel X

ΣY^2 = total kuadrat dari nilai variabel Y

Nilai r akan menunjukkan apakah ada hubungan antara kedua variabel, serta apakah hubungan tersebut positif atau negatif. Analisis dilakukan dengan bantuan SPSS for Windows.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini mengemukakan pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen yang ditinjau melalui data statistik deskriptif, mencakup nilai minimum, maksimum, simpangan baku (SD), rata-rata (M), serta pola kecenderungan dari masing-masing variabel yang dianalisis. Penyajian data didukung dengan visualisasi berupa distribusi skor untuk setiap variabel. Penjelasan secara lebih mendalam mengenai hasil tersebut disampaikan pada uraian berikutnya.

1. Deskripsi Hasil Variabel Intensitas Bermain *Game Online*

Pada penyajian hasil penelitian ini dipaparkan hasil berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian yang telah peneliti lakukan. Skala yang digunakan ada skala dengan nilai skor 1 sampai dengan 4, jumlah total pernyataan sebanyak 37 item. Deskripsi data yang disajikan meliputi data secara umum yang antara lain adalah skor minimal, skor maksimal, mean dan standar deviasi. Berikut hasil perhitungan data dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4. 1. Hasil Deskriptif Intensitas Bermain *Game Online*

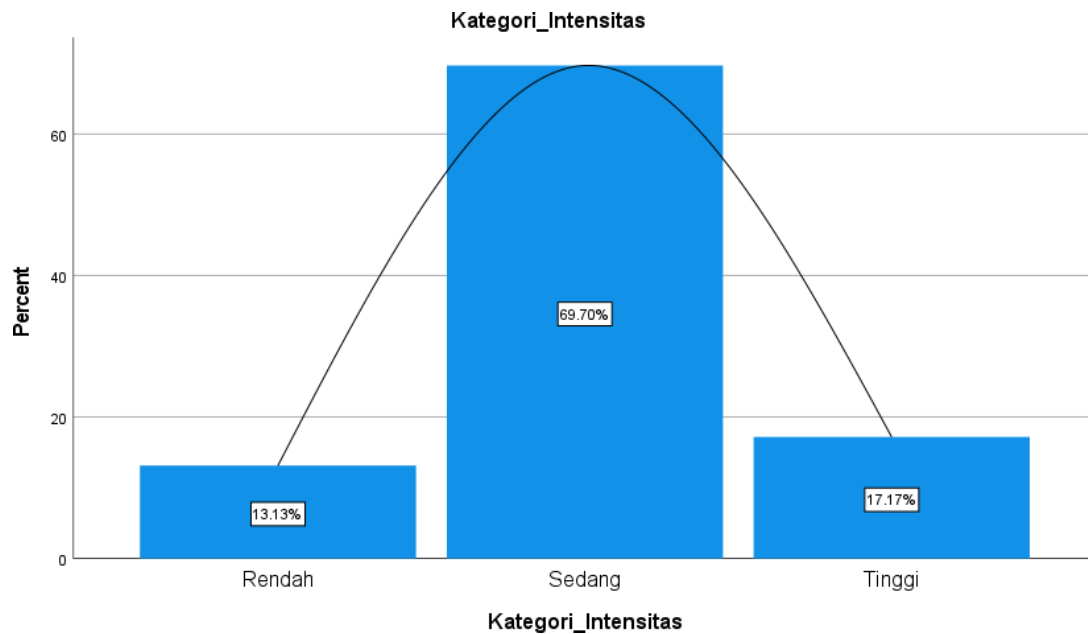
Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
INTENFULLTOTAL	99	99	121	110.34	4.651
Valid N (listwise)	99				

Tabel 4.1 menunjukkan bahwa berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif terhadap variabel intensitas bermain game online, diperoleh bahwa jumlah responden (N) adalah sebanyak 99 orang. Nilai minimum dari intensitas bermain game online adalah 99, nilai maksimum adalah 121, dengan rata-rata (mean) sebesar 110.34 dan standar deviasi sebesar 4.651. Nilai rata-rata ini menunjukkan bahwa secara umum responden memiliki tingkat intensitas bermain *game online* yang berada pada kategori sedang. Perhitungan secara rinci dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel 4. 2. Distribusi Frekuensi Kategorisasi Intensitas Bermain *Game* di *Smartphone*

Variabel		Jumlah	%
Intensitas Bermain <i>Game</i> di <i>Smartphone</i>	$114.991 \leq X$	17	17.17%
	$105.689 \leq X < 114.991$	69	69.70%
	$X < 105.689$	13	13.13%
Jumlah		99	100%

Distribusi frekuensi kategorisasi intensitas bermain *game online* pada *smartphone* ditunjukkan pada Gambar 4.1.



Gambar 4. 1. Distribusi frekuensi kategorisasi intensitas bermain *game online* pada *smartphone*

Berdasarkan tabel 4.1 Distribusi frekuensi kategorisasi intensitas bermain *game online* pada *smartphone*. Selanjutnya, data intensitas bermain *game online* dikelompokkan ke dalam tiga kategori, yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Sebanyak 13 responden (13.13%) berada pada kategori intensitas bermain *game online* yang rendah. Sebagian besar responden, yaitu 69 orang (69,70%), termasuk dalam kategori sedang. Sementara itu, 17 responden (17,17%) tergolong dalam kategori tinggi.

Distribusi ini juga divisualisasikan dalam bentuk diagram batang, yang menunjukkan bahwa mayoritas responden berada pada kategori sedang, dengan bentuk distribusi menyerupai kurva normal.

2. Deskripsi Hasil Variabel Motivasi Belajar

Pada penyajian hasil penelitian ini dipaparkan hasil berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian yang telah peneliti lakukan. Skala yang digunakan ada skala dengan nilai skor 1 sampai dengan 4, jumlah total pernyataan sebanyak 40 item. Deskripsi data yang disajikan meliputi data secara umum yang antara lain adalah skor minimal, skor maksimal, mean dan standar deviasi. Berikut hasil perhitungan data hasil Deskriptif Motivasi ditunjukkan pada Tabel 4.3.

Tabel 4. 3. Hasil Deskriptif Motivasi

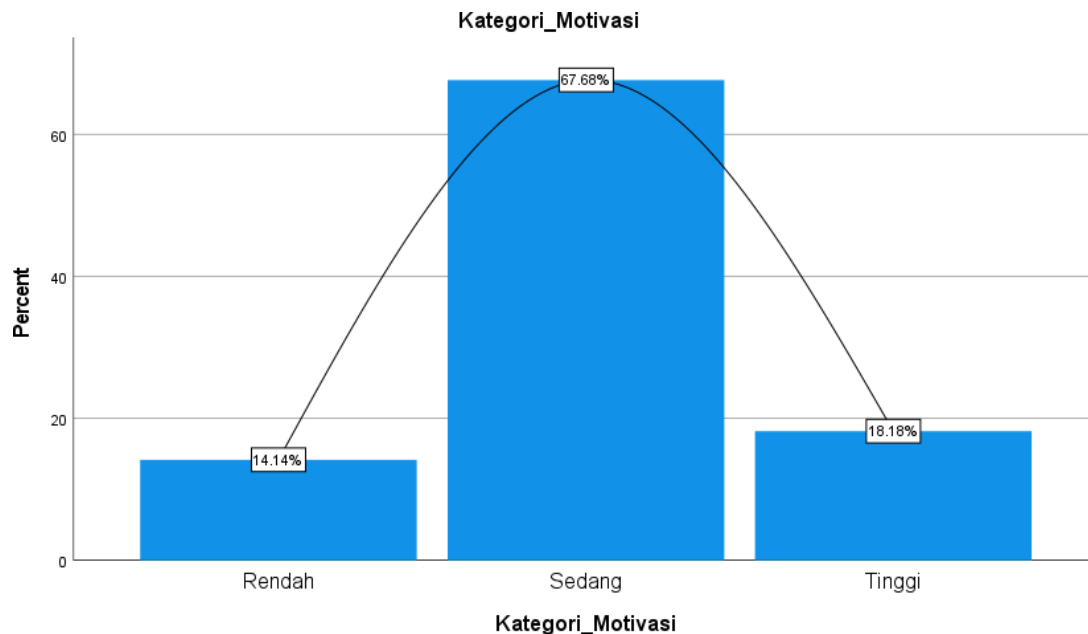
Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
MOTIVASIFULLTOTAL	99	106	131	117.62	5.170
Valid N (listwise)	99				

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif yang ditampilkan pada Tabel, diketahui bahwa jumlah responden yang memberikan data valid adalah sebanyak 99 orang, tanpa adanya data yang hilang (*missing*). Nilai rata-rata (mean) variabel ini adalah 117.62, dengan simpangan baku sebesar 5.170, yang menunjukkan adanya variasi antar responden. Nilai minimum yang diperoleh adalah 106, sedangkan nilai maksimum mencapai 131. Sehingga dapat diperoleh batasan skor kategorisasi frekuensi motivasi yang ditunjukkan pada Tabel 4.4.

Tabel 4. 4. Distribusi Frekuensi Kategorisasi Motivasi

Variabel		Jumlah	%
Motivasi	$122.79 \leq X$	18	18.18%
	$112.45 \leq X < 122.79$	67	67.68%
	$X < 112.45$	14	14.14%
Jumlah		99	100%

Distribusi frekuensi kategorisasi motivasi berdasarkan grafik ditunjukkan pada Gambar 4.2.



Gambar 4. 2. Distribusi frekuensi kategorisasi motivasi berdasarkan grafik

Berdasarkan hasil analisis data terhadap kategori motivasi responden, diperoleh informasi bahwa dari total 99 responden, kategori motivasi tinggi sebanyak 18 orang (18.18%), sebanyak 67 orang (67.68%) termasuk dalam kategori motivasi sedang, sedangkan hanya 14 orang (14.14%) yang tergolong

dalam kategori motivasi rendah. Terdapat responden dengan kategori motivasi sedang dalam distribusi ini yang dominan.

Data ini juga divisualisasikan dalam bentuk diagram batang yang menunjukkan dominasi responden pada kategori motivasi sedang. Grafik menunjukkan secara jelas bahwa mayoritas responden memiliki tingkat motivasi yang cukup baik, ditunjukkan oleh batang yang jauh lebih tinggi pada kategori “Tinggi”, yaitu mencapai hampir 18.18%. Kategori "Sedang", yaitu mencapai hampir 67.68%. Sebaliknya, kategori "Rendah" hanya mencakup sekitar 14.14% dari total responden. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki tingkat motivasi yang cukup dalam mengikuti kegiatan atau proses yang diteliti. Hal ini dapat menjadi indikator bahwa secara umum, responden berada dalam kondisi psikologis yang mendukung partisipasi aktif dalam pembelajaran atau aktivitas yang dikaji dalam penelitian ini.

3. Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat digunakan untuk menentukan analisis data yang digunakan untuk pengujian hipotesis. Penelitian ini terdapat dua macam uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji linearitas, ini diujikan sebelum melakukan uji hipotesis.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui penyebaran data setiap variabel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Data yang diuji adalah total skor yang diperoleh pada masing- masing variabel. Kriteria

pengujian normalitas adalah jika nilai signifikan (p) lebih besar dari taraf signifikansi (α), maka sebaran data pada variabel tersebut berdistribusi normal. Hasil perhitungan uji normalitas pada masing-masing variabel menggunakan bantuan komputer program *software SPSS for Windows*, ditunjukkan pada Tabel 4.5.

Tabel 4. 5. Hasil Uji Normalitas Variabel Intensitas Bermain *Game*

Online dan Variabel Motivasi

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
N		Unstandardized Residual	
		99	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000	
	Std. Deviation	5.10231361	
Most Extreme Differences	Absolute	.040	
	Positive	.040	
	Negative	-.035	
Test Statistic		.040	
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.200 ^d	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	Sig.	.967	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.963
		Upper Bound	.972

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

e. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 299883525.

Pada Tabel 4.5, hasil perhitungan menggunakan SPSS menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,200, dan nilai Monte Carlo Sig. (2-tailed) sebesar 0,967. Nilai tersebut lebih besar dari

tingkat signifikansi 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa distribusi residual adalah normal, karena tidak terdapat cukup bukti untuk menolak hipotesis nol (H_0) yang menyatakan bahwa residual berdistribusi normal.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat linear atau tidak. Rumus uji statistik F digunakan untuk menguji linearitas hubungan dengan bantuan computer program software SPSS for windows. Kriteria pengujian linearitas adalah jika harga nilai signifikan (p) lebih besar dari taraf signifikansi (α), maka hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat adalah linear. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai F hitung sebesar 1.036 dan nilai signifikan (p) sebesar 0.433 oleh karena itu nilai signifikan (p) lebih besar dari taraf signifikan (α) sebesar 0,05, maka dengan demikian dapat diketahui bahwa antara variabel bebas dengan variabel terikat terdapat hubungan yang linear. Adapun hasil pengujian linearitas dari kedua variabel intensitas bermain *game online* di *smartphone* terhadap variabel motivasi ditunjukkan pada Tabel 4.6.

Tabel 4. 6. Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
MOTIVASIFULLTOTAL * INTENFULLTOTAL	Between Groups	(Combined)	635.956	22	28.907	1.108	.358
		Linearity	68.121	1	68.121	2.610	.110
		Deviation from Linearity	567.835	21	27.040	1.036	.433
	Within Groups		1983.458	76	26.098		
	Total		2619.414	98			

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan Analisis Korelasi *Product Moment* dari *Karl Pearson*. Hasil perhitungan dari analisis korelasi *Product Moment* menggunakan bantuan komputer program *software SPSS for Windows* dengan hasil ditunjukkan pada Tabel 4.7.

Tabel 4. 7. Korelasi Variabel Intensitas Bermain *Game Online* pada *Smartphone* dan Motivasi

Correlations		INTENFULLTOTAL	MOTIVASIFULLTOTAL
INTENFULLTOTAL	Pearson Correlation	1	.161
	Sig. (2-tailed)		.111
	N	99	99
MOTIVASIFULLTOTAL	Pearson Correlation	.161	1
	Sig. (2-tailed)	.111	
	N	99	99

Berdasarkan tabel 4.7, hasil analisis data dengan menggunakan uji korelasi *Pearson Product Moment*, diperoleh nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,161 dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,111. Nilai signifikansi ini kemudian dibandingkan dengan tingkat signifikansi yang telah ditetapkan dalam penelitian, yaitu $\alpha = 0,05$. Karena nilai Sig. (0,111) lebih besar dari 0,05, maka hasil pengujian ini menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara variabel intensitas bermain game online di smartphone dengan motivasi belajar siswa.

Dengan kata lain, meskipun arah hubungan antara kedua variabel tersebut positif (karena nilai r bernilai positif), namun hubungan tersebut sangat lemah dan tidak signifikan secara statistik. Artinya, berdasarkan data yang diperoleh dari 99 responden, frekuensi atau durasi bermain game online tidak terbukti secara statistik berkorelasi secara nyata dengan tingkat motivasi belajar siswa. Hipotesis nol (H_0) yang menyatakan "tidak terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain game online dengan motivasi belajar" diterima. Hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan "terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain game online dengan motivasi belajar" ditolak.

B. Pembahasan

Belajar merupakan tugas pokok yang dimiliki oleh siswa. Belajar sendiri merupakan proses di mana adanya perubahan dari diri seorang manusia terkait

cara berpikir maupun perilaku. Belajar yang dimaksud disini adalah belajar yang dilakukan siswa agar dapat memenuhi kebutuhan sekolahnya dan mencapai prestasi yang optimal. Cara belajar yang dapat dilakukan siswa pun bervariasi dapat dengan membaca buku maupun berdiskusi dengan orang lain. Dalam belajar hal yang paling penting adalah motivasi yang ada pada diri siswa. Motivasi merupakan pendorong bagi siswa agar mampu melakukan kegiatan belajar. Motivasi belajar siswa sendiri dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor yang bersifat internal maupun eksternal. Salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah intensitas bermain *game online* pada *smartphone*.

Individu yang kecanduan dengan bermain *game online* tentunya memiliki intensitas yang tinggi. Menurut Kartono dan Gulo, (2002), intensitas merujuk pada tingkat kekuatan atau besarnya suatu perilaku yang ditunjukkan individu, serta jumlah energi fisik yang dibutuhkan untuk merangsang salah satu pancaindra. Dalam konteks persepsi sensorik, intensitas juga dapat diartikan sebagai ukuran fisik dari energi atau informasi yang diterima oleh indera, yang kemudian diproses oleh sistem saraf untuk menghasilkan respon atau persepsi tertentu. Kecanduan dalam konteks ini mengacu pada tingginya intensitas keinginan siswa untuk terus bermain *game online* di *smartphone* mereka. Kecanduan ini merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar seperti dijelaskan dalam penelitian Adam dan Rahman (2023) yang menyebutkan bahwa anak yang intensitas tinggi bermain *game online* mengalami performa akademik yang kurang baik karena banyak menghabiskan

waktu di depan layar monitor komputer atau handphone untuk bermain sehingga membuat prestasi menurun, serta membuat anak menjadi kurang berinteraksi dengan lingkungan sosial.

Hasil uji hipotesis menggunakan Korelasi Spearman menunjukkan tidak adanya hubungan signifikan antara intensitas bermain *game online* di *smartphone* dengan motivasi belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kayan Hulu. Nilai koefisien korelasi 0,161 mengindikasikan bahwa variabel intensitas bermain *game online* tidak memberikan kontribusi yang bermakna terhadap fluktuasi motivasi belajar.

Temuan dalam penelitian ini sejalan dengan hasil studi Susmita Sari tahun 2024 yang mengkaji siswa SMPN 2 Sikur, di mana tidak terdapat korelasi signifikan antara intensitas bermain *game online* dan motivasi belajar. Secara teoritis, Shehandu B. Kart (dalam Al Al mubarak dan Soedirham 2021:90) menjelaskan bahwa konstruksi perilaku individu dipengaruhi secara holistik oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal tercermin pada niat (*intention*) dan otonomi pribadi (*personal autonomy*), di mana kemampuan siswa dalam mengatur diri (*self-regulation*) memungkinkan pengelolaan waktu bermain *game* secara proporsional tanpa mengganggu komitmen akademik. Sementara itu, faktor eksternal mencakup dukungan sosial, akses informasi terkontrol, dan lingkungan yang memfasilitasi keseimbangan aktivitas. Interaksi dinamis antara kedua faktor ini menciptakan mekanisme adaptif yang

meminimalisasi dampak negatif *game online*, bahkan pada tingkat intensitas tinggi.

Dengan demikian, ketiadaan hubungan signifikan antara kedua variabel dapat dijelaskan melalui kapasitas subjek dalam memoderasi pengaruh eksternal dan mengoptimalkan kontrol internal. Temuan ini memperkuat argumen bahwa variabel kontekstual dan psikologis berperan sebagai mediator kritis dalam hubungan antara kebiasaan bermain *game* dan produktivitas akademik. Namun, temuan ini menunjukkan ketidakseragaman dengan hasil penelitian Remildo tahun 2022 yang mengidentifikasi pengaruh signifikan antara penggunaan *game online* terhadap penurunan motivasi belajar siswa SMA Negeri 1 Lobalain. Ketidakseragaman tersebut dapat dijelaskan melalui beberapa faktor kontekstual, seperti heterogenitas karakteristik sampel, variasi genre *game online* yang dikonsumsi, serta perbedaan intensitas pengawasan dari orang tua dan pendidik. Secara teoritis, Firdaus dkk. (2020:12) menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan konstruk multidimensi yang dipengaruhi oleh faktor intrinsik (kecerdasan, kebiasaan belajar, dan stabilitas psikologis) maupun ekstrinsik (peran pendidik, kualitas lingkungan akademik, ketersediaan sarana pembelajaran, serta keterlibatan keluarga). Siswa yang berada dalam lingkungan belajar kondusif dengan pengawasan keluarga yang terstruktur cenderung menunjukkan resiliensi dalam mempertahankan motivasi akademik meskipun terpapar *game online*.

Di sisi lain, siswa dengan *self-regulation* rendah, dukungan sosio-edukatif terbatas, serta akses tak terkendali terhadap *game online* tanpa mitigasi pengawasan, memiliki kerentanan lebih tinggi terhadap penurunan motivasi belajar. Fenomena ini selaras dengan teori determinan internal-eksternal perilaku dari Aditya Pratama dan Surya Kusuma (2024) yang menekankan interdependensi antara regulasi diri dan ekosistem lingkungan.

Penelitian Prasetyo (2023) mengungkapkan bahwa *game online* berdampak negatif pada prestasi belajar siswa SD melalui penurunan konsentrasi dan gangguan kesehatan. Namun, dalam konteks penelitian ini, meskipun siswa menghabiskan waktu cukup lama untuk bermain *game online* (rata-rata 3–4 jam per hari), motivasi belajar mereka tetap stabil. Hal ini disebabkan oleh kemampuan siswa dalam memisahkan waktu bermain dan belajar, atau adanya faktor pendukung seperti metode pembelajaran yang menarik dan dukungan keluarga.

Menurut Sardiman dalam Febyanita dan Ayu Pramoda Wardhani (2020:1205), motivasi belajar dapat meningkat apabila aktivitas pembelajaran dirancang dengan menarik, bermakna, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga mampu mempertahankan semangat belajar siswa meskipun terdapat distraksi eksternal. Selain itu, Sardiman dalam Febyanita dan Ayu Pramoda Wardhani (2020:1205) juga menekankan pentingnya lingkungan belajar yang kondusif dan dukungan emosional dari keluarga sebagai faktor eksternal yang memperkuat motivasi belajar. Lingkungan positif ini membantu

siswa menyeimbangkan antara kebutuhan hiburan seperti bermain game dan komitmen akademik mereka. Dengan demikian, kombinasi faktor internal (kemampuan mengatur diri) dan eksternal (metode pembelajaran menarik serta dukungan keluarga) dapat menjelaskan mengapa intensitas bermain game tidak selalu menurunkan motivasi belajar siswa dalam penelitian ini. Temuan Lukiyana dan Wulandari tahun 2023 turut memperkuat argumen ini, di mana manajemen waktu yang baik berperan sebagai moderator yang mengurangi dampak negatif *game online* terhadap konsentrasi belajar.

Di sisi lain, penelitian Matur dkk. (2021) dan Wiguna dkk. (2020) menyatakan bahwa kecanduan game online berkorelasi dengan penurunan motivasi belajar akibat gangguan pola tidur dan prioritas yang tidak seimbang. Namun, pada sampel penelitian ini, siswa yang bermain game online dengan intensitas tinggi justru menunjukkan tingkat motivasi intrinsik yang cukup stabil, seperti keinginan untuk mencapai nilai akademik yang baik. Menurut teori motivasi belajar dari Uno (2010), keinginan untuk berhasil merupakan salah satu indikator motivasi intrinsik yang kuat, yang dapat bertahan meskipun individu menghadapi distraksi eksternal seperti game online. Selain itu, teori Sardiman dalam Febyanita dan Ayu Pramoda Wardhani (2020) juga menegaskan bahwa motivasi belajar tidak hanya bergantung pada kondisi eksternal, tetapi juga dipengaruhi oleh dorongan internal siswa untuk mencapai tujuan tertentu. Faktor seperti tujuan masa depan yang jelas, dorongan berprestasi, dan harapan akan hasil belajar positif dapat mempertahankan

motivasi belajar, bahkan dalam kondisi di mana ada potensi gangguan dari aktivitas lain seperti bermain *game*. Dengan demikian, stabilitas motivasi belajar pada siswa dalam penelitian ini dapat dipahami sebagai hasil dari kombinasi antara kekuatan motivasi intrinsik dan kejelasan tujuan akademik yang mereka miliki. Fenomena ini mungkin dipengaruhi oleh karakteristik *game* yang dimainkan. Sebagai contoh, siswa yang lebih banyak bermain *game* bergenre strategi (*Mobile Legends*, *PUBG*) melaporkan peningkatan keterampilan problem-solving, sementara pemain *game* simulasi (*The Sims*, *Second Life*) cenderung mengembangkan kreativitas. Hal ini sejalan dengan studi Chen dan Chang dalam Pinasti dan Khourunnisa (2022) yang menyatakan bahwa jenis *game* tertentu dapat merangsang aspek kognitif yang relevan dengan pembelajaran.

Perbedaan hasil penelitian ini dengan studi sebelumnya menegaskan kompleksitas hubungan antara *game online* dan motivasi belajar, yang tidak dapat disederhanakan menjadi hubungan linear. Faktor eksternal seperti lingkungan sekolah, kebijakan penggunaan *smartphone*, dan budaya lokal turut berperan dalam memoderasi dampak *game online*. Misalnya, di SMA Negeri 1 Kayan Hulu, kebijakan sekolah yang melarang penggunaan *smartphone* selama jam pelajaran mungkin membatasi dampak negatif *game online* terhadap fokus belajar.