

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*

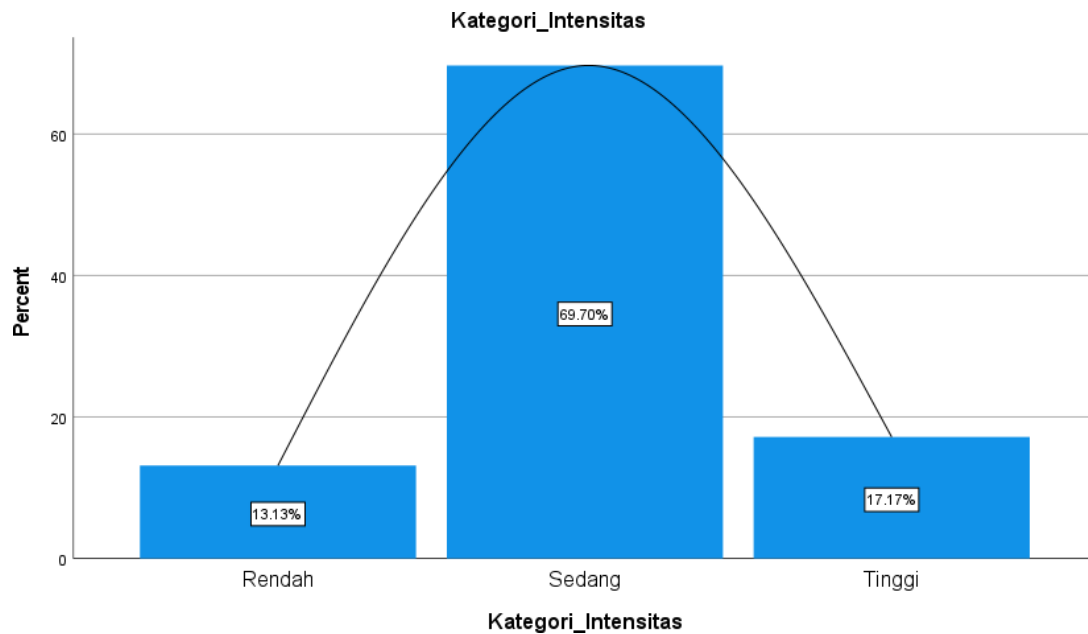
Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
INTENFULLTOTAL	99	99	121	110.34	4.651
Valid N (listwise)	99				

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

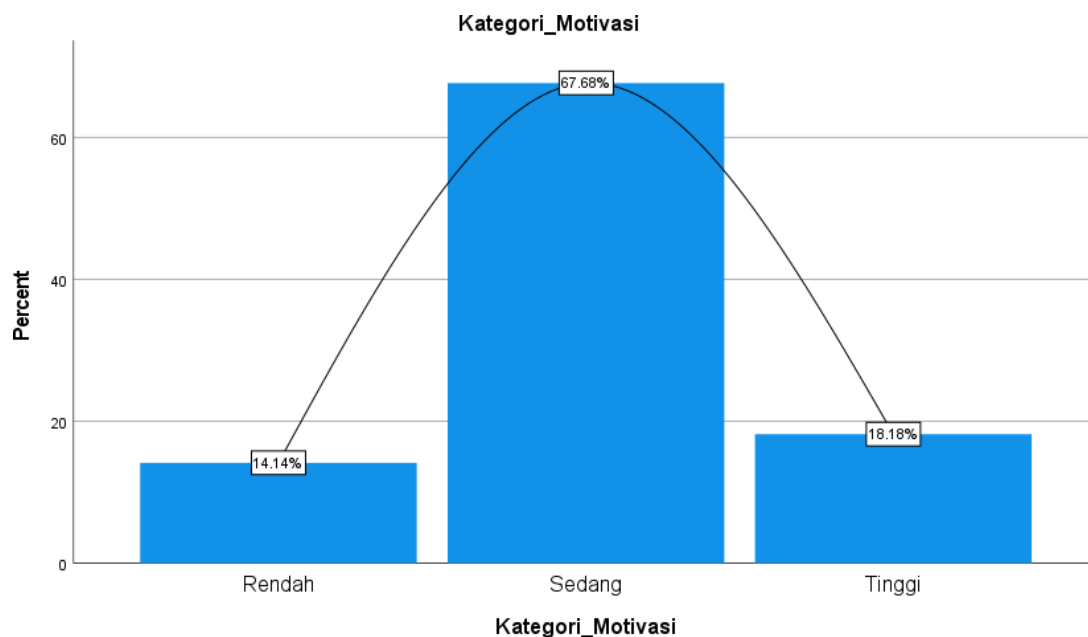
Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
MOTIVASIFULLTOTAL	99	106	131	117.62	5.170
Valid N (listwise)	99				

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.