
Analisis Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas X TKJ SMK Al-Hidayah Kota Cirebon

Aldo Patrio Akbar¹⁾, Metta Mariam²⁾, Nurhadiansyah³⁾

¹⁾²⁾³⁾Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Institut Prima Bangsa, Cirebon

¹⁾aldopatrio26@gmail.com ²⁾metta.ipbcirebon@gmail.com ³⁾hadiipbcirebon@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kebiasaan bermain game online terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas X TKJ di SMK Al-Hidayah Kota Cirebon. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif korelasional dengan teknik pengumpulan data melalui angket. Analisis data dilakukan dengan uji korelasi Pearson Product Moment. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan negatif yang signifikan antara kebiasaan bermain game online terhadap motivasi belajar siswa dengan koefisien korelasi sebesar -0,826 dan signifikansi 0,000. Artinya, semakin tinggi intensitas bermain game online, semakin rendah motivasi belajar siswa. Selain itu, terdapat hubungan negatif antara kebiasaan bermain game online terhadap hasil belajar dengan koefisien korelasi -0,601 dan signifikansi 0,000. Kesimpulannya, kebiasaan bermain game online berpengaruh negatif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. **Kata Kunci:** Game Online, Motivasi Belajar, Hasil Belajar, Siswa SMK

Abstract

This study aims to determine the relationship between online gaming habits and students' learning motivation and achievement among tenth-grade TKJ students at SMK Al-Hidayah, Cirebon. This research employed a quantitative correlational method using a questionnaire for data collection. Data were analyzed using Pearson Product Moment correlation. The results revealed a significant negative correlation between online gaming habits and learning motivation with a correlation coefficient of -0.826 and a significance of 0.000, indicating that the higher the gaming intensity, the lower the students' motivation. Additionally, there was a negative correlation between online gaming habits and learning outcomes with a correlation coefficient of -0.601 and a significance of 0.000. In conclusion, online gaming habits negatively affect students' motivation and academic achievement.

Keywords: Online Game, Learning Motivation, Learning Outcomes, Vocational Students

1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi dalam perkembangannya sudah memberikan perubahan besar dalam berbagai macam aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Teknologi sekarang menjadi hal lumrah/kebiasaan dari aktivitas manusia sehari-hari, mempermudah pekerjaan sekaligus menciptakan gaya hidup baru yang lebih *modern* dan *digital*. Salah satu fenomena mencolok dari perkembangan ini adalah popularitas permainan *game online* khususnya kalangan pelajar.

Game online adalah mainan digital yang terhubung menggunakan internet, sehingga menjadikan para pemain berinteraksi secara langsung baik dengan sistem permainan maupun dengan pemain lain secara real-time. Jenis permainan ini tersedia di berbagai perangkat seperti komputer, konsol, dan smartphone, dengan genre yang beragam seperti strategi, RPG, simulasi, dan aksi [1]. Daya tarik game online terletak pada aspek kompetitif dan kolaboratifnya, yang memungkinkan kerja sama dan persaingan antar pemain dari berbagai wilayah. Di Indonesia, popularitas *game online* terus meningkat seiring dengan pertumbuhan pengguna internet. Pada 2011, jumlah pengguna *game online* mencapai 6,5 juta orang, Indonesia satu pasar terbesar di Asia Pasifik dengan pendapatan *industri* mencapai 13 triliun rupiah [2]. Penggunaan akses internet di Indonesia tahun 2018 sebanyak 95,2 juta, mengalami peningkatan semenjak tahun 2017. Di tahun setelahnya Indonesia mengalami peningkatan sebesar 10,2%, hal ini diketahui pada tahun 2018-2023. Di tahun setelahnya penggunaan internet mengalami peningkatan terus menerus dalam jumlah yang tidak sedikit yang mencapai 107 juta pengguna internet. Dan tahun terakhir pada 2023 kemarrin, mencapai 150 juta jiwa sebagai pengguna internet. Pada 2023, [3]. Dan pada tahun 2020, jumlah pemain *game online* mencapai kurang lebih 50 juta jiwa, naik 24% dari tahun sebelumnya [4]. permainan internet tersebut beberapa mayoritas masyarakat digunakan untuk bermain game, seperti *Game Mobile Legends* yang merupakan salah satu permainan digital yang saat ini banyak dimainkan oleh kalangan remaja, mencerminkan ketertarikan mereka terhadap hiburan berbasis teknologi. "Namun, di balik manfaatnya, game online juga memberikan tantangan, salah satunya dalam konteks pendidikan [4].

Beberapa studi menunjukkan bahwa penggunaan game online yang berlebihan dapat menimbulkan hal negatif, seperti kecanduan, penurunan motivasi belajar, dan berkurangnya fokus terhadap tugas akademik [5]. Hal ini tentu dapat memengaruhi hasil belajar, yang merupakan indikator utama dalam berhasilnya pendidikan, serta menunjukkan perubahan perilaku dan sikap setelah mengikuti proses pembelajaran [6]. Hasil belajar mencerminkan sejauh mana siswa memahami dan menguasai materi yang telah diajarkan. Ketika siswa terlalu sering bermain game online, perhatian terhadap tugas-tugas sekolah sering kali terabaikan. Waktu belajar berkurang, dan semangat belajar menurun, yang pada akhirnya memengaruhi capaian akademik siswa secara keseluruhan. Tidak hanya memengaruhi aspek kognitif siswa, kebiasaan main game online secara berlebihan akan berpengaruh pada kondisi psikologis. Siswa yang kecanduan game online berisiko mengalami tekanan emosional, seperti stress depresi, dan isolasi sosial, memberikan efek terhadap motivasi belajar, serta cenderung membatasi interaksi dengan teman-teman di dunia nyata [7].

Motivasi belajar merupakan suatu elemen penting yang menjadi acuan berhasilnya siswa dalam proses pendidikannya. Motivasi mencakup internal maupun eksternal yang mendorong siswa untuk mencapai tujuan akademik mereka [8]. Siswa yang memiliki motivasi cenderung konsisten, fokus, dan semangat untuk menghadapi tantangan akademik. Sebaliknya, siswa yang kurang termotivasi sering kali menunjukkan tingkat ketidakhadiran yang tinggi, minimnya partisipasi dalam pembelajaran, serta capaian akademik yang rendah [9]. Kehadiran teknologi digital, seperti media sosial dan game online, sering kali menjadi gangguan utama yang menurunkan motivasi belajar siswa. Selain itu, faktor eksternal seperti metode pengajaran yang monoton, kurangnya fasilitas belajar, serta lingkungan belajar yang tidak mendukung turut memengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa [10].

Fenomena serupa juga terjadi di SMK Al-Hidayah Kota Cirebon. Berdasarkan pengamatan, banyak siswa di sekolah ini yang terpantau menghabiskan waktunya dengan bermain game online, baik di luar jam sekolah maupun di sela-sela waktu istirahat. Kebiasaan ini berdampak negatif pada keseimbangan antara waktu bermain dan belajar siswa. Menurut [10], siswa yang cenderung sering bermain game online menunjukkan penurunan kemampuan dalam menyelesaikan tugas akademik. Durasi bermain yang berlebihan ini mengganggu fokus siswa dan menyebabkan pengurangan waktu belajar. Tidak jarang, siswa terlambat menyelesaikan tugas sekolah, nilai akademik mereka cenderung turun, dan tingkat partisipasi dalam kelas menurun.

Guru juga menghadapi tantangan dalam memotivasi siswa untuk lebih fokus pada pembelajaran, mengingat banyak dari mereka lebih tertarik pada aktivitas bermain game online. Bukan hanya itu, kecanduan game akan berdampak pada kondisi psikologis dan sosial siswa. Beberapa siswa menunjukkan perilaku menarik diri dan lebih banyak berinteraksi di dunia virtual daripada dengan teman sebayanya. Tekanan dalam permainan yang kompetitif juga dapat memicu stres dan rasa terisolasi, hal ini terjadi di SMK Al-Hidayah. Maka dari itu, penting sebagai pendidik untuk memahami pengaruh permainan digital ini terhadap motivasi dan kinerja hasil belajar peserta didik, guna merancang strategi belajar yang lebih adaptif di era teknologi.

Penelitian ini menjadi penting karena mengkaji hubungan antara kebiasaan game online terhadap motivasi dan hasil belajar secara bersamaan, hal yang jarang dibahas sebelumnya. Fokusnya adalah hanya siswa kelas X SMK Al-Hidayah Cirebon, dengan menambahkan faktor psikologis dan sosial, seperti stres dan isolasi sosial, yang memengaruhi perilaku belajar siswa. Penelitian sebelumnya umumnya mengkaji pengaruh game online terhadap motivasi belajar atau hasil belajar secara terpisah. Selain itu, sebagian besar penelitian dilakukan pada jenjang SMP dan SMA umum. Penelitian ini menghadirkan kebaruan dengan menganalisis hubungan kebiasaan bermain game online terhadap motivasi dan hasil belajar secara simultan pada siswa SMK jurusan Teknik Komputer dan Jaringan, serta menggunakan kerangka teori motivasi Marilyn K. Gowing sebagai dasar pengukuran motivasi belajar.

Mengingat meningkatnya popularitas *game online* dalam gaya hidup modern, penelitian ini relevan dalam menyoroti dampak durasi bermain *game* terhadap keseimbangan waktu belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan penelitian ini untuk menganalisis hubungan permainan game online terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di SMK Al-Hidayah Cirebon. Hasil ini, diharapkan memberikan wawasan baru dalam mengelola tantangan yang dihadapi oleh siswa di era digital, sekaligus memberikan rekomendasi yang berguna bagi pendidik dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif.

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Game Online

2.1.1 Pengertian Game Online

Permainan tradisional dahulu menjadi salah satu bentuk hiburan utama bagi anak-anak. Namun, perkembangan teknologi secara signifikan telah mengubah pola bermain mereka. Game berbasis teknologi kini menjadi pilihan utama, tidak hanya bagi anak-anak tetapi juga remaja bahkan orang dewasa. Menurut Marshall McLuhan (1994), inovasi teknologi tidak selalu selaras dengan kondisi sosial masyarakat, tetapi mampu mempercepat dan memperluas fungsi manusia sehingga memunculkan pola hidup baru, baik dalam pekerjaan maupun hiburan. Hal ini tampak jelas pada perkembangan game modern yang kini semakin populer.

Perubahan zaman membuat anak-anak mulai beralih dari permainan tradisional menuju penggunaan gadget yang menyediakan berbagai fitur, termasuk permainan digital. Jika sebelumnya video game hanya dapat dimainkan melalui konsol seperti PlayStation, kini game dapat diakses melalui komputer, laptop, dan terutama ponsel. Berbeda dengan masa lalu ketika anak-anak banyak bermain permainan tradisional seperti kelereng dan petak umpet, perkembangan teknologi membuat mereka lebih memilih hiburan digital [11].

2.1.2 Sejarah Game Online

Sejarah game online bermula dari pengembangan permainan komputer yang awalnya hanya digunakan dalam dunia akademik dan militer. Pada tahun 1970-an, game seperti Pong dan Pac-Man sangat populer di Amerika Serikat. Memasuki tahun 1980-an, Nintendo mendominasi dengan permainan seperti Super Mario Bros, sementara tahun 1990-an ditandai dengan kehadiran Sega yang menawarkan grafis dan audio yang lebih canggih melalui game seperti Sonic the Hedgehog dan Mortal Kombat.

Transformasi besar terjadi pada awal 2000-an dengan munculnya game daring yang memungkinkan ribuan pemain saling terhubung, seperti Ultima Online dan The Sims Online. Di Indonesia, game online mulai berkembang melalui judul-judul seperti Point Blank dan Emil

Chronicle Online. Kemajuan teknologi komputer dan internet membuat permainan multiplayer dapat dilakukan tanpa batasan ruang fisik [11].

2.1.3 Pengaruh Game Online

Game online memberikan hiburan dan manfaat tertentu, namun juga dapat menimbulkan dampak negatif bagi remaja. Menurut [12], permainan daring dapat diakses kapan saja melalui internet sehingga memudahkan pemain untuk terus terhubung dan berpotensi menimbulkan kecanduan. Remaja yang terlalu sering bermain game dapat kehilangan konsentrasi belajar, menurunnya semangat akademik, dan mengalami gangguan kesehatan fisik maupun mental.

Banyak pemain terlalu asyik di depan layar hingga mengabaikan tanggung jawab sekolah, kebutuhan makan dan minum, bahkan waktu istirahat. Dampak negatif game online terlihat dari tiga aspek—psikologis, sosial, dan fisik. Secara psikologis, pemain dapat terus memikirkan permainan sehingga sulit fokus pada kegiatan belajar. Secara sosial, hubungan dengan keluarga dan teman menjadi renggang karena interaksi lebih banyak terjadi di dunia virtual. Sementara itu, secara fisik paparan cahaya layar dalam waktu lama dapat mengganggu penglihatan, kesehatan otak, dan kualitas tidur. Durasi bermain yang berlebihan bahkan dapat memengaruhi kesehatan jantung, lambung, hingga ginjal [13].

2.2. Motivasi Belajar

2.2.1 Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi merupakan faktor penting yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Motivasi berfungsi sebagai pendorong internal yang memengaruhi usaha, ketekunan, dan semangat dalam belajar. Siswa dengan motivasi tinggi cenderung lebih aktif, tidak mudah menyerah, serta memiliki minat besar dalam mencapai prestasi. Sebaliknya, siswa yang memiliki motivasi rendah biasanya kurang berkonsentrasi, mudah putus asa, dan kesulitan mencapai hasil belajar optimal. Motivasi dapat bersumber dari diri sendiri (intrinsik) seperti keinginan sukses dan cita-cita, maupun dari faktor luar (ekstrinsik) seperti dukungan lingkungan, fasilitas belajar, dan penghargaan [9].

2.2.2 Aspek Motivasi Belajar

Menurut Marilyn K. Gowing, motivasi belajar dipengaruhi oleh empat aspek utama. Pertama, keinginan untuk mencapai tujuan, yang membuat siswa terdorong bekerja keras demi memperoleh hasil terbaik. Kedua, komitmen, yaitu kesadaran akan pentingnya belajar yang membuat siswa bertanggung jawab dan mampu menyeimbangkan berbagai kewajiban. Ketiga, inisiatif, yaitu kemampuan siswa dalam menghasilkan ide-ide baru yang mendukung keberhasilan belajar karena mereka mengenali potensi diri dan strategi yang perlu dilakukan. Keempat, optimisme, yaitu sikap percaya diri untuk menghadapi tantangan dan keyakinan bahwa setiap siswa memiliki potensi untuk berkembang.

[13] juga menjelaskan empat aspek motivasi yang serupa, yaitu dorongan mencapai tujuan, komitmen dalam belajar, inisiatif untuk mencari pemahaman lebih, serta optimisme untuk terus berusaha walau menghadapi kesulitan. Keempat aspek ini saling berhubungan dalam membangun motivasi belajar yang kuat.

2.3 Hubungan Game Online dengan Motivasi Belajar

Game online dapat menjadi hiburan yang menyenangkan, namun apabila tidak dikendalikan dapat menurunkan motivasi belajar siswa. [14] menyatakan bahwa semakin banyak waktu yang digunakan siswa untuk bermain game, semakin rendah motivasi belajarnya. Hal ini disebabkan karena game dirancang agar menarik dan memberikan kepuasan instan, sehingga siswa cenderung lebih fokus pada permainan daripada kewajiban akademik.

Dampak negatif bermain game yang berlebihan dapat dilihat dari beberapa aspek. Pertama, *gangguan konsentrasi*, di mana siswa kesulitan fokus dalam belajar karena pikirannya masih terpaku pada permainan. Kedua, *berkurangnya waktu belajar*, karena sebagian besar waktu digunakan untuk bermain sehingga kemampuan memahami materi pelajaran menurun. Ketiga, *menurunnya interaksi sosial*, karena siswa lebih banyak berinteraksi di dunia virtual daripada dunia nyata sehingga mengurangi dukungan akademik dari guru atau teman. Keempat, *kebiasaan*

menunda tugas, karena siswa lebih memilih bermain game daripada mengerjakan tugas sehingga tugas sering terbengkalai atau dikerjakan terburu-buru.

2.4. Hasil Belajar

2.4.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar mencerminkan kemampuan akademik yang diperoleh siswa melalui proses pembelajaran seperti mengikuti ujian, mengerjakan tugas, dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelas. Meskipun keberhasilan seseorang tidak hanya diukur dari nilai rapor, hasil belajar tetap menjadi indikator utama untuk menilai kemampuan kognitif siswa. Hasil belajar menunjukkan sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran serta perilaku positif yang mendukung keberhasilan akademik. Dalam konteks pendidikan, hasil belajar menjadi tolok ukur untuk mengetahui apakah siswa telah mencapai kompetensi yang ditetapkan [12].

2.4.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor. Pertama, *intelegensi (IQ)* memiliki hubungan positif dengan hasil belajar; siswa dengan IQ lebih tinggi umumnya lebih cepat memahami materi, berpikir kritis, dan mampu menyelesaikan masalah dengan lebih efektif [15].

Kedua, *motivasi belajar* berperan besar dalam menentukan keberhasilan akademik. Motivasi yang kuat, baik yang berasal dari diri sendiri maupun dari lingkungan seperti orang tua dan guru, mampu mendorong siswa lebih aktif dalam belajar. Namun demikian, penelitian menunjukkan bahwa untuk mengoptimalkan motivasi diperlukan pendekatan pembelajaran yang tepat agar siswa dapat mencapai hasil maksimal.

Ketiga, *faktor eksternal* seperti lingkungan belajar, metode pengajaran guru, fasilitas pendidikan, dan dukungan keluarga juga memengaruhi hasil belajar siswa. Lingkungan belajar yang kondusif, guru yang komunikatif, serta dukungan orang tua dapat meningkatkan fokus dan minat belajar siswa sehingga berdampak positif pada capaian akademik.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *ex post facto*, yaitu pendekatan yang digunakan untuk mengkaji hubungan sebab-akibat dari suatu fenomena yang telah terjadi tanpa melakukan manipulasi terhadap variabel bebas. Pemilihan metode ini didasarkan pada karakteristik variabel kebiasaan bermain game online yang berlangsung secara alami tanpa intervensi peneliti. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang menganalisis variabel secara parsial, penelitian ini menguji hubungan antarvariabel secara simultan untuk melihat keterkaitan antara kebiasaan bermain game online, motivasi belajar, dan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kebiasaan bermain game online terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas X Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) di SMK AlHidayah Kota Cirebon pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025.

Populasi penelitian terdiri dari seluruh siswa kelas X TKJ yang berjumlah 80 siswa. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik *simple random sampling*, sehingga setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk terpilih sebagai responden. Sampel akhir berjumlah 40 siswa dari kelas X TKJ 1 dan 40 siswa dari kelas X TKJ 2. Variabel penelitian terdiri atas variabel kebiasaan bermain game online (X), motivasi belajar (Y_1), dan hasil belajar (Y_2). Variabel X dan Y_1 diukur menggunakan angket berskala Likert 1–5, sementara variabel Y_2 diukur menggunakan nilai Penilaian Akhir Semester (PAS) mata pelajaran Desain Grafis.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik, yaitu observasi, tes, dan kuesioner. Observasi dilakukan selama kegiatan PPL untuk mengamati aktivitas siswa, perilaku belajar, dan kebiasaan penggunaan perangkat digital selama pembelajaran. Tes hasil belajar menggunakan nilai PAS Desain Grafis yang terdiri dari 40 soal dan mencakup aspek teori warna, prinsip desain, elemen grafis, serta pemahaman perangkat lunak desain. Kuesioner diberikan untuk memperoleh data terkait kebiasaan bermain game online serta motivasi belajar siswa, yang disusun berdasarkan indikator teoritis dan telah melalui proses validasi.

Instrumen penelitian divalidasi melalui validitas isi dan validitas empiris. Validitas isi diperoleh melalui *expert judgment* dari dosen pembimbing dan guru mata pelajaran untuk memastikan kesesuaian indikator dengan teori. Uji validitas empiris menggunakan korelasi

Pearson Product Moment, dengan kriteria r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05. Selain itu, reliabilitas instrumen diuji menggunakan koefisien Cronbach Alpha dan dinyatakan reliabel apabila nilai $\alpha \geq 0,70$.

Analisis data dilakukan melalui statistik deskriptif untuk menyajikan nilai minimum, maksimum, rata-rata, dan standar deviasi. Uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas menggunakan Shapiro–Wilk dan uji linearitas untuk memastikan pola hubungan antarvariabel. Selanjutnya, uji hipotesis dilakukan menggunakan korelasii Pearson untuk mengetahui kekuatan dan arah hubungan antara kebiasaan bermain game online dengan motivasi belajar dan hasil belajar pada taraf signifikansi 5%.

Prosedur penelitian terdiri dari beberapa tahap, dimulai dari observasi awal dan identifikasi masalah, penyusunan dan validasi instrumen, pengumpulan data melalui observasi, kuesioner, dan tes, pengolahan data menggunakan perangkat lunak statistik, hingga penyusunan laporan penelitian. Seluruh langkah dilakukan secara sistematis untuk menghasilkan data yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

4. HASIL

4.1 Hasil

4.1.1 Deskripsi Data

Tabel 1. Presntase skor per aspek Variabel X

No	Aspek	Jumlah skor	% Skor
1	Frekuensi dan Durasi	831	86,56%
2	Tujuan Bermain	818	85,21%
3	Ketergantungan/kontrol diri	852	88,75%
4	Pengaruh terhadap aktivitas lain	567	88,59%
5	Emosional	556	86,88%
6	Sosial	794	82,71%
7	Minat	1153	90,08%
Jumlah		5.571	
Rata-rata		795,0	

Deskripsi untuk variabel X diperoleh melalui hasil penyebaran kuisisioner kepada 80 siswa dari dua kelas, pada setiap angket terdiri dari 20 butir pernyataan. Pilihan jawaban menggunakan skala 4, yang memungkinkan untuk mengetahui presentase skor dari setiap indikator yang diukur

4.1.2 Uji Validitas

Tabel 2. Hasil Uji Instrumen Angket Variabel X

No Pertanyaan	R-Hitung	R-tabel	Keterangan
1	0,721	0,3210	Valid
2	0,510		
3	0,538		
4	0,587		
5	0,535		
6	0,379		
7	0,701		
8	0,825		
9	0,569		
10	0,564		
11	0,639		
12	0,576		
13	0,719		
14	0,592		
15	0,595		
16	0,749		
17	0,784		
18	0,552		
19	0,583		
20	0,635		

Dilihat dari tabel 2, kuisioner yang diisi oleh 40 responden pada penelitian ini terdiri dari 20 pertanyaan. Untuk menilai validitasnya, langkah pertama adalah mencari nilai r-tabel dengan dibantu rumus $df=N-2$, sehingga dengan 40 responden, $df=38$ dan $r\text{ tabel}=0,3120$. Perhitungan ini, dilihat bahwa dari 20 pernyataan, semua pernyataan dikatakan memenuhi kriteria validitas yang cukup baik.

Tabel 3. Validasi Hasil Angket Variabel Y1

No Pertanyaan	R-Hitung	R-tabel	Keterangan
1	0,527	0,3210	Valid
2	0,527		
3	0,431		
4	0,730		
5	0,576		
6	0,434		
7	0,763		
8	0,689		
9	0,605		
10	0,618		
11	0,671		
12	0,673		
13	0,486		
14	0,690		
15	0,490		
16	0,622		
17	0,732		
18	0,525		
19	0,770		
20	0,723		

Dari data pada tabel 3, diketahui bahwa kuisioner atau angket yang sudah disebar menunjukkan hasil sesuai dengan kriteria kelayakan instrumen, sehingga dapat dikatakan bahwa instrumen dapat layak dipakai dalam penelitian.

4.1.3 Hasil Uji Reliabilitas

Tabel 4. Reliabilitas Instrumen

Instrumen	Cronbach Alpha
Angket Variabel X	0,913
Angket Variabel Y1	0,825

Sumber : data asli dilampiran

Berdasarkan tabel 4 Reliabilitas Instrumen, dapat di deskripsikan bahwa hasil uji reliabil untuk ketiga instrumen tersebut ditunjukkan nilai cronbach alpha/ca diatas 0,70, yang artinya mempunyai tingkat reliabel tinggi dan dapat digunakan dalam penelitian.

4.1.4 Hasil Uji Test of Normality

Tabel 5. Test of Normality Y2

Instrumen	Kolmogorov-Smirnov ^a	Shapiro-wilk	Statistic	Ssig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Tes	.068	.200	.978		.80		.175

Dari hasil uji Normalitas hasil Tes pada tabel 5 diketahui bahwa data tersebut ber distribusi Normal karena $> 0,05$, hal ini mengindikasikan bahwa data hasil belajar layak digunakan dalam analisis statistic parametrik, serta uji korelasii pearson.

Tabel 6. Test of Normality X1 dan Y1

Instrumen	Kolmogorov Smirnov ^a			Shapiro-wik		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Angket X	.083	80	.200	.986	80	.534
Angket Y1	.212	80	.000	.836	80	.000

Berdasarkan pada tabel 4.8 diketahui bahwa hasil uji Normalitas angket pada x dan y1 diketahui hasil nilai signifikansi pada uji *Kolmogorov Smirnov* diketahui bahwa data tersebut ber distribusi Normal karena $> 0,05$ data sedangkan pada uji *Shapiro-wilk* $> 0,05$ artinya dari kedua data tersebut bersifat normal. Namun, *Shapiro-Wilk* tetap digunakan sebagai pembanding karena lebih sensitif terhadap distribusi data, khususnya dalam kasus sampel yang belum mencapai angka 200. Sedangkan pada variable Y1 memiliki nilai signifikansi $< 0,05$ pada kedua uji, sehingga dapat dikatakan bahwa data variable Y1 tidak berdistribusi normal.

4.1.5 Hasil Uji Linearitas

Tabel 7. Rekapitulasi Uji Liniearitas Variabel X dan Y2 Tes

	Sumber					
	Variasi	Df	Mean Square	F Hitung	Sig. (P-value)	
Between Groups (Combined)	2366.497	21	112.690	5.624	.000	
Linear Term	2071.979	1	2071.979	103.404	.000	
Deviation	294.518	20	14.726	.735	.774	
Within Groups	1162.190	58	20.038			
Total	3528.687	79				

Berdasarkan hasil uji hasil sig adalah $0.774 > 0,05$. Yang artinya kebiasaan bermain game online dan hasil belajar mempunyai relasi yang sama/linier

4.1.6 Hasil Descriptive Statistic

Tabel 8. Rekapitulasi Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

		Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata- rata	Standar Deviasi
Angket Kebiasaan Bermain		59	83	69.64	5.087
Angket Motivasi Tes		50	64	53.52	3.981
		67	94	80.06	6.683
Valid N (listwise)					

4.1.7 Hasil Uji Korelasi

Tabel 8. Korelasi pearson antara Variabel X dan Y1 Correlations

		Angket Kebiasaan Bermain	Angket Motivasi
Angket Kebiasaan Bermain	Korelasi Pearson	1	-.826**
	Sig.		.000
	N	80	80
Angket Motivasi	Korelasi Pearson	-.826**	1
	Sig.		.000
	N	80	80

Dari tabel 8 hasil analisis correlations spearman diketahui terdapat hubungan kebiasaan bermain game dan motivasi siswa.

Tabel 9. Korelasi pearson antara Variabel X dan Y2

Correlations			
		Angket Kebiasaan Bermain	Tes
Angket Kebiasaan Bermain	Korelasi Pearson	1	-.766**
	Sig.		.000
	N	80	80
Tes	Korelasi Pearson	-.766**	1
	Sig.		.000
	N	80	80

Dari hasil tabel diatas, menunjukkan terdapat hubungan variabel x dan y2. Artinya adanya hubungan kebiasaan bermain game dengan hasil belajar. Ditunjukkan bahwa nilainya negatif yang berarti semakin sering bermain game maka semakin rendah hasil belajarnya

Tabel 10. Hasil Korelasi Variabel Y1 dan Y2 Correlations

		Tes	Angket Motivasi
Tes	Correlation	1.000	.937**
	Sig.	.	.000
	N	80	80
Angket Motivasi	Correlatiom	.937**	1.000
	Sig.	.000	.
	N	80	80

Hasil analisis menunjukkan bahwa frekuensi siswa bermain gamenya tinggi maka akan berdampak pada motivasi belajarnya turun. Ditemukan hasil negatif yang kuat dan memiliki nilai signifikansi yang berarti semakin seringnya siswa bermain game maka akan berdampak pada hasil belajarnya turun. Sementara itu pada hubungan antara Y1 dan Y2 memiliki hubungan positif artinya motivasi belajar selalu berhubungan dengan hasil belajar begitupun sebaliknya

4.2 Pembahasan

Berdasarkan tabel yang sudah diketahui pada Tabel 1, bahwa setelah dilakukan pembagian dan perhitungan hasil skor Angket Kebiasaan Bermain Game Online, diketahui bahwa nilai rata-rata skor keseluruhan sebesar 64,64%, dengan skor tertinggi terdapat pada aspek minat sebesar 90,08%, kemudian diikuti oleh aspek pengaruh terhadap aktivitas lain sebesar 88,59%, dan kontrol diri sebesar 88,75%. Sementara itu, skor terendah berada pada aspek sosial sebesar 82,71%. Selain itu, berdasarkan korelasi Pearson memperoleh nilai koe -0,826 dan sig. 0,000. Hasil ini meninjau adanya relasi negatif sangat kuat antara kebiasaan bermain game online dan motivasi. Makin banyak siswa menghabiskan waktu bermain game online maka tingkat motivasi tersebut akan turun juga dalam proses akademiknya. Temuan ini memperkuat teori motivasi Marilyn K. Gowing, khususnya pada aspek komitmen dan inisiatif, yang cenderung menurun ketika siswa memiliki durasi bermain game online yang tinggi. Pada konteks SMK jurusan TKJ, kondisi ini menjadi krusial karena siswa dituntut memiliki kedisiplinan dan fokus praktik yang tinggi.

Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa kebiasaan bermain game online yang tinggi berdampak secara signifikan terhadap menurunnya motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan preventif seperti manajemen waktu, pendidikan digital, dan penguatan motivasi intrinsik, agar siswa dapat menyeimbangkan antara aktivitas hiburan dengan kewajiban akademiknya.

Dari hasil uji Pearson, diperoleh nilai korelasi -0,766 antara variabel x dan y2, dan nilai sig. 0,000. Hasil ini meninjau adanya hubungan negatif kuat antara kedua variabel tersebut. Artinya, semakin sering siswa bermain game online, semakin rendah juga pencapaian hasil belajarnya. Sebaliknya, siswa yang jarang bermain game cenderung memperoleh nilai akademik yang lebih baik.

Rata-rata skor hasil belajar siswa (nilai PAS) berdasarkan data yang diperoleh adalah 80,06, dengan skor tertinggi 94 dan terendah 67. Meskipun secara umum rata-rata siswa tergolong tuntas (di atas KKM yaitu 75), namun tetap terdapat indikasi bahwa siswa yang terlalu sering bermain game mengalami penurunan performa belajar, yang tercermin dari sekelompok siswa dengan nilai rendah.

Hasil ini selaras dengan penelitian sebelumnya oleh Nurfadilah (2021), yang menyatakan bahwa game online dapat mengurangi fokus dan konsentrasi siswa terhadap materi pelajaran. Paparan game secara berlebihan dapat mengalihkan perhatian siswa dari kewajiban belajar, mengurangi waktu untuk mengulang materi, dan bahkan menurunkan kualitas tidur yang berdampak langsung pada kemampuan kognitif. Lebih jauh lagi, aspek frekuensi dan durasi bermain, tujuan bermain, dan ketergantungan menjadi indikator penting dalam melihat pengaruh

game terhadap hasil belajar. Skor tinggi pada aspek-aspek tersebut menandakan adanya pola bermain game yang tidak sehat, yang berpotensi besar menurunkan pencapaian akademik siswa. Dengan demikian, memperkuat pandangan bahwa bermain game online berdampak negatif terhadap hasil belajar secara signifikan. Perlukannya pengawasan orang tua dan guru untuk membatasi durasi bermain game serta memotivasi siswa agar tetap berkomitmen dalam proses pembelajaran.

Hasil korelasi antara variabel motivasi belajar (Y1) dan hasil belajar siswa (Y2), memperoleh nilai koe. 0,917 dan sig. 0,000. Angka ini meninjau adanya korelasi dan sig. positif sangat kuat. Artinya, makin tinggi motivasi yang dimiliki siswa, makin tinggi juga nilai akademiknya. Sebaliknya juga begitu. Temuan ini sependapat dengan peneliti Sardiman (2011) yang menyebutkan bahwa motivasi merupakan pengaruh internal juga penting dapat mempengaruhi keberhasilan belajar.

5. KESIMPULAN

. Penelitian ini menemukan adanya korelasi yang sangat kuat dan terdapat signifikan antara variabel x dan y. hasil uji Pearson, diperoleh hasil korelasi sebesar -0,826 dan sig. 0,000. artinya adanya hubungan negatif yang kuat, di mana siswa yang candu bermain game online maka motivasi belajarnya turun. Kondisi ini mengindikasikan bahwa intensitas bermain game secara lebih dapat mengurangi kefokusannya, mengurangi ketertarikan dalam belajar, serta menurunkan kedisiplinan siswa dalam proses pembelajaran. Terdapat korelasi yang kuat variabel x dan y2. Hasil uji Pearson menunjukkan korelasi sebesar -0,766 dan sig. 0,000, yang berarti bermain game yang berlebihan dapat menimbulkan hasil belajar turun. Hal ini dikatakan bahwa semakin sering siswa bermain game online, maka kecenderungan untuk mendapatkan nilai akademik yang rendah semakin besar. Meskipun rata-rata siswa mencapai nilai di atas KKM, pola ini menunjukkan bahwa kebiasaan bermain game tetap memberikan pengaruh yang cukup berarti terhadap pencapaian akademik. Ditemukan hubungan positif sangat kuat variabel y1 dan y2. Berdasarkan uji korelasi Pearson, diperoleh koefisien 0,917 dan sig. 0,000. Artinya siswa yang memiliki motivasi tinggi, maka semakin baik pula pencapaian akademiknya. Motivasi yang tinggi mendorong siswa untuk selalu aktif, konsisten, dan disiplin dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga berpengaruh positif terhadap prestasi belajar mereka. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa kebiasaan bermain game online memiliki pengaruh yang negatif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, sementara motivasi belajar memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar. Dengan demikian, diperlukan perhatian lebih dari pendidik dan wali dalam mengawasi aktivitas bermain game siswa agar tidak mengganggu proses dan pencapaian belajar mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Inon Beydha, "Game Online dan Prestasi Belajar (Studi Korelasional Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Nurul Hasanah Kelurahan Padang Bulan Medan) Khairani," *JIM FKe*, vol. VI, no. 3, pp. 75–80, 2022.
- [2] I. K. S. Yogatama, A. P. Kharisma, and L. Fanani, "Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan MOBA," vol. 3, no. 3, 2019.
- [3] D. Rahmawati, "Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Kecenderungan Kecanduan Game Online Pada Komunitas remaja Game Online," *Galang Tanjung*, pp. 1–9, 2021.
- [4] D. M. ; S. N. ; R. Alfian, "HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA MAHASISWA UNIVERSITAS SYIAH KUALA," *JIM FKe*, vol. VI, no. 3, pp. 75–80, 2022.
- [5] F. Fathurrijal, H. Hamudani, E. Rahmawati, I. Ishanan, and M. Z. Abdillah, "Dampak Negatif Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Komunikasi Anak Pemain Game Online Free Fire Di Dusun Bile Tepung Lombok Barat," *SOSIO EDUKASI J. Stud. Masy. dan Pendidik.*, vol. 6, no. 2, pp. 74–83, 2023, doi: 10.29408/sosedu.v6i2.22128.
- [6] Kristina, "Teknologi Pendidikan Madako Jurnal," pp. 1–17, 2022.

- [7] N. Novianti, M. Masdin, and T. Patih, “Pengaruh Game Online dan Pola Asuh Orang Tua terhadap Hasil Belajar PAI Peserta Didik,” *Dirasah J. Pendidik. Islam*, vol. 4, no. 2, p. 1, 2023, doi: 10.31332/jpi.v4i2.6837.
- [8] E. Candra, D. Setiawan, and D. Ermawati, “Analisis Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan,” vol. 1, no. 2, pp. 139–146, 2023.
- [9] S. Rahman, “Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar,” no. November, pp. 289–302, 2021.
- [10] S. S. Handaru, L. Maria, and N. L. Sari, “Factors That Influence the Learning Motivation of Junior High School Students,” *J. Keperawatan Malang*, vol. 7, no. 1, pp. 30–42, 2022, doi: 10.36916/jkm.v7i1.161.
- [11] Febriany, “Sejarah , Transformasi dan Konsekuensi dari Game Online,” pp. 50–65, 2022.
- [12] A. S. Dahki, “Peningkatan hasil belajar siswa,” vol. 8, no. 2, pp. 468–470, 2020.
- [13] S. P. D. L. Adhetya Cahyani¹, Iin Diah Listiana², “Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19,” *Algebr. J. Pendidikan, Sos. dan Sains*, vol. 2, no. 3, pp. 146–149, 2022, doi: 10.58432/algebra.v2i3.570.
- [14] Denis Wengku Tri Atmojo, “Kontribusi Perilaku Game Online Terhadap Motivasi Belajar siswa SMA,” vol. 7, no. 4, pp. 527–538, 2019.
- [15] L. S. H. Gunawan¹, Lilik Kustiani², “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa,” vol. 12, no. 1, pp. 14–22, 2018.