

## Analisis Korelasi Untuk Menentukan Hubungan Game Online dengan Motivasi Belajar Siswa

**Dian Kusuma Wardani<sup>1</sup>, I'anatuzzakiyah<sup>2</sup>, Khusnul Khotimah<sup>3</sup>, Fitri Umardiyah<sup>4</sup>**

<sup>1,2</sup>Pendidikan Agama Islam, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

<sup>3,4</sup>Pendidikan Matematika, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

Email: [dianwardani@unwaha.ac.id](mailto:dianwardani@unwaha.ac.id)

---

### ABSTRACT

*The development of technology and information has been very rapid in Indonesia. This is evidenced by the discovery of the internet. With the internet, it's easier for people to do everything. One of them that is popular among students is online games. Online games are games that can be accessed by many people anywhere using gadgets that are connected to the internet network. Apart from being an interesting game, online games can be addicting or addictive. This will have an impact on learning activities. Because in their spare time they will use it to play not to study, thereby reducing a student's learning motivation. Therefore the researcher aims to find out whether there is a relationship between online games and student learning motivation. This study uses quantitative research methods with correlation analysis formulas. The results of the research that has been done show that there is no relationship or there is a negative relationship between online games and student learning motivation. With the results of the correlation test,  $r$  count  $-0.146$  is smaller than  $r$  table  $0.329$ . So it can be said that there is a negative relationship between online games and student learning motivation.*

**Keywords:** *Relationship; Online Games; Motivation to learn.*

### ABSTRAK

Perkembangan teknologi dan informasi sudah sangat pesat di Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan ditemukannya internet. Dengan adanya internet, masyarakat semakin mudah dalam melakukan segala hal. Salah satu yang populer di kalangan pelajar adalah game online. Game online merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak orang dimana saja dengan menggunakan gadget yang terhubung dengan jaringan internet. Selain sebagai game yang menarik, game online juga bisa membuat ketagihan atau membuat ketagihan. Hal ini akan berdampak pada kegiatan pembelajaran. Sebab waktu luang akan dimanfaatkan untuk bermain bukan untuk belajar sehingga menurunkan motivasi belajar seorang siswa. Oleh karena itu peneliti bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara game online dengan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan rumus analisis korelasi. Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa tidak ada hubungan atau terdapat hubungan negatif antara game online dengan motivasi belajar siswa. Dengan hasil uji korelasi diperoleh  $r$  hitung  $-0,146$  lebih kecil dari  $r$  tabel  $0,329$ . Jadi dapat dikatakan terdapat hubungan negatif antara game online dengan motivasi belajar siswa.

**Kata-kata Kunci:** *Hubungan; Game Online; Motivasi Belajar.*

---

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini sangatlah membawa pengaruh besar bagi masyarakat dunia. Khususnya di negara kita sendiri yakni Indonesia. Bahkan kehidupan sehari-hari bergantung pada hal tersebut. Salah satu bukti perkembangan ini adalah adanya internet, berbagai kemudahan dapat diambil dari penemuan ini. Salah satu hal yang dapat dilakukan dengan bantuan internet yang sangat marak dikalangan pelajar adalah bermain game atau biasa disebut *game online*. Game online

adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak pemain yang memanfaatkan jaringan internet sebagai medianya<sup>1</sup>

Menurut Chandra Zebah Aji *Game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* dapat dimainkan di komputer, laptop dan perangkat lainnya dengan ketentuan terhubung dengan jaringan internet. Maka dapat dipahami bahwa *game online* tidak terikat pada satu perangkat saja, tetapi dapat dimainkan dimana saja asalkan media tersebut terhubung pada jaringan internet.<sup>2</sup>

Ada beberapa jenis *game online*, mulai dari permainan yang sederhana yang berbasis teks sampai dengan permainan yang menggunakan grafik kompleks yang dapat dimainkan oleh multi pemain secara langsung. Terdapat dua unsur utama *game online*, yaitu *server* dan *client*. Server berfungsi sebagai manajemen permainan dan yang menghubungkan *client*, dan fungsi *client* adalah sebagai pengguna atau pemain permainan.<sup>3</sup>

Selain permainan yang menarik *game online* juga dapat menyebabkan ketagihan karena ketika sedang bermain kemudian kalah akan mencoba kembali supaya menang. Dalam sudut pandang sosiologi, jika pelajar sudah kecanduan pada *game online* maka cenderung akan memiliki sifat egosentris dan akan mengedepankan sifat individualisnya. Siswa dengan sendirinya akan menjauh dari lingkungan sekitar. *Game online* memiliki dampak positif tidak hanya meningkatkan keterampilan fisik namun juga kemampuan intelektual dan fantasi pada siswa. Dampak negatif dari *game online* untuk siswa yaitu akan terbengkalinya kegiatan atau pekerjaan rumah, menggunakan waktu luang untuk bermain *game* dan menurunnya motivasi belajar.

Motivasi adalah serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu dan bila tidak suka maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu<sup>4</sup>. Sedangkan motivasi belajar adalah daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan keinginan belajar dan menjamin kelangsungan serta memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan dalam pembelajaran tercapai. Dalam motivasi belajar dorongan adalah aktivitas mental untuk melakukan kegiatan dengan tujuan pemenuhan harapan dan dorongan yang dimaksud dalam hal ini adalah pencapaian tujuan<sup>5</sup>.

Motivasi belajar juga akan mempengaruhi prestasi belajar siswa. Prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, dan dapat digolongkan menjadi dua golongan. Faktor tersebut yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu.<sup>6</sup> Faktor internal dibagi menjadi empat faktor yaitu, faktor IQ, faktor jasmaniah, faktor minat dan faktor motivasi. Sedangkan faktor eksternal dibagi menjadi tiga faktor yaitu, faktor lingkungan keluarga, faktor lingkungan sekolah dan faktor lingkungan masyarakat.<sup>7</sup>

---

<sup>1</sup> Rahyuni., Yunu, M., Hamid, S., , “Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo, Bosowa” *Journal of Education*, Vol.1 No.2 Hal 65-70, 2021

<sup>2</sup> Fariha, Amalia Nur., “Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik MI Ta’alamul Huda”. (*Serripsi*, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta), 2022

<sup>3</sup> Surbakti, Krista. “Pengaruh Game Online Terhadap Remaja”, *Jurnal Curere*, Vol. 01, No. 01 Hal 28-38, 2017.

<sup>4</sup> Emda, Amna. “Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran”, *Lantanida Journal*, Vol.5, No. 2, Hal 93-196, 2017.

<sup>5</sup> Evanne, Adli, & Ngalmun. “Dampak Game Online terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Sumatera Selatan”, *Al-Kalam*, Vol. 08, No. 01 Hal 54-62, . 2020.

<sup>6</sup> Wardani, Niswatul.,”Analisis regresi Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar siswa kelas XI di MAPK Al-Hidayah Baron Nganjuk”, *Epic*, Vol.3, No.3 Hal 419-424., 2021.

<sup>7</sup> Wardani, Hayati., “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa kelas X di SMAN 1 Sugihwaras Bojonegoro”, *Joems*, Vol.4, No.5 Hal 31-36, 2021.

Motivasi sangat berperan penting dalam proses belajar yaitu dapat memberikan gairah, semangat dan rasa senang dalam belajar sehingga peserta didik memiliki motivasi yang tinggi dalam melaksanakan pembelajaran. Tidak semua peserta didik memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar, banyak hal atau faktor yang dapat mempengaruhi tinggi rendahnya motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar dapat datang dari dua arah, yaitu motivasi dari dalam diri peserta didik (intrinsik) dan datang dari luar diri peserta didik (ekstrinsik). Dalam bukunya Sudirman menjelaskan tentang motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi Intrinsik adalah motif motif yang fungsinya tidak perlu dirangsang dari luar karena ada dorongan dari dalam individu untuk melakukan sesuatu. Jadi motivasi itu muncul dari kesadaran diri sendiri. Sedangkan Motivasi ekstrinsik adalah motif motif yang fungsinya ada rangsangan dari luar.<sup>8</sup>

Dalam proses belajar motivasi sangat diperlukan, karena seseorang tidak mungkin melakukan aktivitas belajar jika tidak memiliki motivasi belajar. Dengan demikian peneliti ingin meneliti adakah hubungan antara bermain game online terhadap motivasi belajar siswa.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono metode kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/ statistik, dengan tujuan untuk menggambarkan dan menguji hipotesis yang telah ditetapkan<sup>9</sup>. Terdapat 2 variabel dalam penelitian ini yakni variabel independent atau bebas (X) dan variabel dependen atau terikat (Y). dalam hal ini variabel X adalah *game online* dan variabel Y adalah motivasi belajar. Peneliti disini menggunakan 36 sampel dengan teknik pengumpulan data menggunakan kuisioner dan teknik analisis data menggunakan analisis korelasi dengan rumus korelasi *product moment* dengan bantuan perangkat lunak statistik yakni SPSS versi 25.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan angket untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel *game online* dengan variabel motivasi belajar siswa. Adapun angket dalam penelitian ini terdiri dari 10 pernyataan masing-masing dari variabel dengan model skala likert. Dan hasil uji validitas angket menunjukkan hasil valid karena hasil t hitung > t tabel=0,329.

### Hasil Penelitian

Untuk menentukan hubungan antara variabel *game online* dengan variabel motivasi belajar, maka dilakukan analisis korelasi dengan rumus korelasi *product moment* dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25 dengan hasil sebagai berikut

Tabel 1. Hasil Uji Korelasi Variabel *Game online* dan variabel Motivasi Belajar

Correlation			
		Game Online	Motivasi Belajar
<i>Game online</i>	Pearson Correlation	1	-.146
	Sig. (2-tailed)		.395
	N	36	36
Motivasi Belajar	Pearson Correlation	-.146	1
	Sig. (2-tailed)	.395	
	N	36	36

<sup>8</sup>Fariha, Amalia Nur, Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik MI Ta'alamul Huda. (*Skripsi*, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta), 2022.

<sup>9</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung, Alfabeta, 2019), 16

Berdasarkan pengujian korelasi pada tabel 1 dapat diketahui terdapat hubungan negative dimana  $r$  hitung kurang dari  $r$  tabel yakni  $-0,146 < 0,329$  yang berada pada kategori sangat rendah. Dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan antara variabel *game online* dengan motivasi belajar siswa

### **Pembahasan**

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan tidak terdapat hubungan antara *game online* dengan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil uji validitas dari variabel *game online* yang telah dilakukan menunjukkan sudah valid semua. Hasil uji validitas variabel motivasi belajar yang telah dilakukan juga menunjukkan valid pada semua item. Dimana hasilnya menunjukkan lebih dari  $t$  tabel sebesar  $0,329$ . Sehingga secara keseluruhan pernyataan pada kedua variabel menunjukkan valid pada semua item.

Berdasarkan pengujian korelasi yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa korelasi antara variabel *game online* dengan variabel motivasi belajar yaitu sebesar  $-0,146$ . Hal ini menunjukkan bahwa hubungan variabel *game online* dengan variabel motivasi belajar berlawanan arah (tanda negatif). Artinya ketika variabel *game online* meningkat (semakin sering bermain *game online*) maka variabel motivasi belajar akan turun. Sedangkan ketika variabel *game online* menurun (jarang bermain *game online*) maka variabel motivasi belajar akan meningkat. Nilai korelasi sebesar  $0.146$  tergolong memiliki korelasi sangat rendah.

Dapat diartikan jika anak sering bermain *game online* maka motivasi belajarnya akan menurun. Dan sebaliknya jika anak tidak bermain *game online* maka motivasi belajarnya akan naik. Dengan demikian *game online* memiliki dampak negative bagi seorang pelajar.

### **SIMPULAN**

Dapat disimpulkan bahwa hasil uji validitas dan reliabilitas variabel X (*game online*) dan variabel Y (motivasi belajar) dari kuesioner adalah valid dibuktikan dengan  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel sebesar  $0,329$  pada setiap item pernyataan. Dan lebih besar dari  $0,6$  maka data dikatakan reliabel. Hasil uji korelasi pada penelitian ini menunjukkan bahwa nilai tidak signifikan  $-0,146 < 0,329$  yang menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan antara variabel *game online* dengan variabel motivasi belajar siswa. Dan berada pada kategori sangat rendah dan arahnya negatif.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Emda, Amna. (2017) “Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran”, Lantanida Journal, Vol.5, No. 2, Hal 93-196, diakses 28 Juli 2023 [https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=kedudukan+motivasi+belajar+siswa+dalam+pembelajaran&coq=kedudukan+motivasi+belajar#d=gs\\_qabs&t=1690672912598&u=%23p%3DUn6sUScngDcJ](https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=kedudukan+motivasi+belajar+siswa+dalam+pembelajaran&coq=kedudukan+motivasi+belajar#d=gs_qabs&t=1690672912598&u=%23p%3DUn6sUScngDcJ)
- Evanne, Adli, & Ngalimun. (2020). “Dampak Game Online terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Sumatera Selatan”, Al-Kalam, Vol. 08, No. 01 Hal 54-62. Diakses 18 Maret 2023 <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/alkalam/article/view/4158>
- Fariha, Amalia Nur.(2022), Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik MI Ta’alamul Huda. (*Skripsi*, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta). Diakses 28 Maret 2023 <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/60352/1/SKRIPSI%20AMALIA%20NUR%20FARIHA.pdf>
- Rahyuni., Yunu, M., Hamid, S.,(2021), “Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo, Bosowa” Journal of Education, Vol.1 No.2 Hal 65-70 Diakses 28 Februari 2023 [https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=hubungan+game+online+dengan+motivasi+belajar&coq=hubungan+game+online#d=gs\\_qabs&t=1677580407524&u=%23p%3DLHGGoZVno2IJ](https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=hubungan+game+online+dengan+motivasi+belajar&coq=hubungan+game+online#d=gs_qabs&t=1677580407524&u=%23p%3DLHGGoZVno2IJ)
- Sugiyono. (2019)., *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Re&D.*, Bandung:Alfabeta
- Surbakti, Krista. (2017) “Pengaruh Game Online Terhadap Remaja”, Jurnal Curere, Vol. 01, No. 01 Hal 28-38. Diakses 18 Maret 2023 [Pengaruh Game Online terhadap Remaja | Surbakti | JURNAL CURERE \(portaluniversitasquality.ac.id\)](https://portaluniversitasquality.ac.id/jurnal-curere)
- Wardani, D. K. (2020). *Pengujian Hipotesis (Deskriptif, Komparatif dan Asosiatif)*. LPPM Universitas KH. A. Wahab Hasbullah.

- Wardani, D, K., Hayati, D, N., (2021) Faktor Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa di Kelas X di SMAN Sugihwaras Bojonegoro, JoEMS ( Journal of Education and Management Studies),Vol.4, No.5 Hal 31-36. Diunduh dari pada 16 Maret 2023 [https://scholar.google.com/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=id&user=Oa23UR0AAAAJ&start=20&pagesize=80&sortby=pubdate&citation\\_for\\_view=Oa23UR0AAAAJ:Zph67rFs4hoC](https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=Oa23UR0AAAAJ&start=20&pagesize=80&sortby=pubdate&citation_for_view=Oa23UR0AAAAJ:Zph67rFs4hoC)
- Wardani, D, K., Khikmah, N.,(2021) Analisis Regresi Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar siswa kelas XI di MAPK Al-Hidayah Baron Nganjuk, EPiC (Exact Papers in Compilation), Vol.3, No.3 Hal 419-424. Diunduh dari pada 15 Maret 2023 [https://scholar.google.com/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=id&user=Oa23UR0AAAAJ&start=20&pagesize=80&sortby=pubdate&citation\\_for\\_view=Oa23UR0AAAAJ:3fE2CSJlrl8C](https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=Oa23UR0AAAAJ&start=20&pagesize=80&sortby=pubdate&citation_for_view=Oa23UR0AAAAJ:3fE2CSJlrl8C)