

## **Pengaruh Penggunaan *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP di Kota Kupang**

**Alfons Brama Sanjaya<sup>1</sup>, Stefanus Lio<sup>2</sup> & Wens Nagul<sup>3</sup>**

Program Studi Bimbingan dan Konseling,  
Fakultas Ilmu Pendidikan dan Keguruan, Universitas Katolik Widya Mandira Kupang  
Telp: 081239098689  
E-mail: sanjayaaldo1999@gmail.com

### **RIWAYAT ARTIKEL**

*Received: 2025-02-20*

*Revised : 2025-03-25*

*Accepted: 2025-03-31*

### **KEYWORD**

*Effect,  
Game Online,  
Student,  
Learning Motivation,*

### **KATA KUNCI**

*Pengaruh,  
Game Online,  
Peserta Didik,  
Motivasi Belajar,*

### **ABSTRACT**

*This study aims to examine the effect of online game usage on students' learning motivation. The research sample consisted of 108 students from grades VII D-G at UPTD SMP Negeri 11 Kota Kupang. The method used in this study is quantitative. The variables studied include the independent variable (X), which is the use of online games, and the dependent variable (Y), which is students' learning motivation. Data were collected using a questionnaire as a data collection instrument. Data analysis was performed using simple linear regression techniques with SPSS for Windows version 26. The regression analysis results showed that the *t*-calculated value (5.101) was greater than the *t*-table value (1.891), with a significance value of 0.000, which was less than 0.05. Based on these findings, it can be concluded that there is a significant relationship between the use of online games and students' learning motivation.*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan game online terhadap motivasi belajar peserta didik. Sampel penelitian terdiri dari 108 siswa yang berasal dari kelas VII D-G di UPTD SMP Negeri 11 Kota Kupang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Variabel yang diteliti meliputi variabel bebas (X), yaitu penggunaan game online, dan variabel terikat (Y), yaitu motivasi belajar siswa. Data dikumpulkan menggunakan angket sebagai instrumen pengumpulan data. Analisis data dilakukan dengan teknik regresi linier sederhana menggunakan aplikasi SPSS for Windows versi 26. Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa nilai *t*-hitung (5,101) lebih besar dibandingkan dengan *t*-tabel (1,891), dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan game online dengan motivasi belajar siswa.

## **1. Pendahuluan**

Kemajuan teknologi adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dihindari, dengan internet sebagai contoh yang jelas yang memungkinkan informasi dibagikan dengan cepat dan mudah ke seluruh dunia. Sebagai media modern untuk pertukaran informasi, internet juga berfungsi sebagai sumber hiburan dalam berbagai format, termasuk teks, audio, gambar, video, platform media sosial, dan *game online*.

Hanifa & Hidayat, (2022) menyatakan *Game online* ini mendapatkan minat yang besar dari berbagai lapisan masyarakat, tanpa memandang usia atau jenis kelamin, karena kemudahan akses serta fitur-fitur menarik yang tersedia di dalamnya. Walaupun begitu, *game* ini umumnya lebih diminati oleh anak-anak, karena dunia anak-anak sering kali diidentikkan dengan kegiatan bermain *game*.

Penggunaan game online, khususnya di antara peserta didik, dapat memberikan dampak baik maupun buruk. Salah satu dampak positif yang dapat muncul adalah dapat diperoleh adalah pengembangan kemampuan berpikir strategis dan analitis pada peserta didik. Bagi peserta didik yang mampu menyeimbangkan waktu secara efektif antara bermain game online dan belajar. kegiatan ini tidak selalu memberikan pengaruh negatif terhadap pencapaian akademik mereka.

Meskipun game online memiliki potensi dampak positif, Berlebihan dalam bermain game juga dapat menimbulkan dampak negatif, terutama jika peserta didik lebih memprioritaskan bermain daripada belajar. Waktu yang terlalu banyak dihabiskan untuk bermain game online dapat menyebabkan penurunan kegiatan belajar, baik di sekolah maupun di rumah, serta, pemanfaatan game online juga berpengaruh terhadap berbagai aspek kehidupan peserta didik, termasuk motivasi dan semangat belajarnya.

Keterlibatan dalam aktivitas bermain game dapat memengaruhi motivasi belajar siswa. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Sundara dkk. (2020) di SMKN 1 Narmada selama tahun ajaran 2019/2020, yang menunjukkan bahwa game online memiliki dampak negatif yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

Hal ini sejalan dengan temuan Wardani dan Amal (2023), yang menyatakan bahwa Penggunaan game online mengurangi jumlah waktu yang seharusnya anak-anak gunakan untuk melakukan kegiatan positif selama tahap perkembangan mereka. Anak-anak yang menjadi ketergantungan pada game online cenderung mengalami penurunan motivasi belajar, berkurangnya waktu belajar, dan berkurangnya interaksi dengan teman sebayanya. Selain itu, Kurniasari dkk. (2023) menyatakan bahwa pada praktiknya, banyak remaja yang kurang memiliki motivasi untuk belajar, bahkan ada yang tidak menunjukkan motivasi atau antusiasme sama sekali. Banyak dari remaja ini lebih memilih bermain game karena kecanduan game online.

Selain hasil penelitian, hasil observasi selama magang BK pada bulan September sampai bulan Desember Tahun 2023 di UPTD SMPN 11 Kota Kupang, juga terungkap bahwa peserta didik mengalami penurunan motivasi belajar, buktinya saat jam pelajaran di kelas sedang berlangsung, peserta didik kurang memperhatikan guru yang mengajar di depan, beberapa peserta didik terlihat melamun dan tidak fokus pada pembelajaran serta banyak juga peserta didik yang tidak mengerjakan PR (pekerjaan rumah). Terkait dengan *game online*,

peneliti menemukan bahwa hampir seluruh peserta didik gemar dan sering bermain *Game online*, bahkan saat istirahat, beberapa peserta didik menghabiskan waktu bermain *game* tersebut secara berkelompok. Ada pula yang memilih menutup diri di dalam kelas untuk bermain *game* daripada berinteraksi dengan teman di luar kelas.

Berdasarkan latar belakang tersebut, pertanyaan penelitian yang akan dianalisis adalah: Bagaimana game online mempengaruhi motivasi siswa? Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih jelas mengenai pengaruh game online terhadap motivasi belajar dan memberikan rekomendasi yang bermanfaat bagi sekolah, guru, dan siswa dalam menangani masalah ini.

## 2. Tinjauan Literatur

### 1) *Game Online*

#### a. Pengertian *Game Online*

Pratiwi dkk. (2019), mendefinisikan game online merupakan game yang diakses melalui jaringan, baik itu LAN maupun Internet. Sejalan dengan pendapat tersebut, Trisnani dan Wardani (2018) Definisi games online adalah games yang memungkinkan beberapa pengguna untuk bermain bersama secara bersamaan melalui jaringan komunikasi digital. Selain itu, Rollings dan Adams dalam Pratiwi dkk. (2019) Menyatakan bahwa games online adalah jenis permainan yang didukung oleh teknologi elektronik dan menampilkan tampilan visual.

#### b. Aspek Penggunaan *Game online*

Trisnani dan Wardani (2018) menjelaskan bahwa terdapat tujuh aspek yang berkaitan dengan penggunaan game online. Aspek-aspek tersebut meliputi makna atau kepentingan penggunaan game, tingkat toleransi terhadap permainan, pengaruhnya terhadap suasana hati, kecenderungan untuk menarik diri dari lingkungan, risiko kambuh dalam bermain, timbulnya konflik, dan munculnya masalah akibat penggunaan game online.

#### c. Tipe-tipe *Game online*

Pratiwi dkk. (2019) mengidentifikasi lima jenis game online, yaitu: First Person Shooter (FPS), Real-Time Strategy, Cross-Platform Online, Browser Games, dan Massive Multiplayer Online Games.

- d. Dampak Positif *Game online* bagi Pelajar Trisnani dan Wardani, (2018) mengidentifikasi terdapat beberapa kelebihan dari *game online*, yaitu: Meningkatkan konsentrasi, mengembangkan keterampilan motorik, meningkatkan kemampuan membaca, dan meningkatkan kemahiran berbahasa Inggris, meningkatkan pengetahuan tentang computer, mengembangkan imajinasi peserta didik, melatih kemampuan bekerjasama.
- e. Dampak Negatif *Game Online* bagi Pelajar Pratiwi et al, (2019). Mengidentifikasi terdapat dampak negatif *game online* yang dapat dilihat dari beberapa segi, yaitu: Segi waktu, segi keuangan, segi akademik, segi psikologi, segi sosial, segi kesehatan.
- f. Cara Mengatasi Dampak Negatif *Game online* Pratiwi dkk. (2019) mengidentifikasi beberapa strategi untuk mengurangi dampak negatif dari game online. Strategi tersebut antara lain mengatur waktu belajar dan bermain secara efektif, menabung untuk tujuan yang lebih bermakna, menetapkan tujuan dan rencana hidup, memahami konsekuensi negatif dari bermain game online yang berlebihan, menjalin pertemanan dengan orang-orang yang positif dan memiliki cita-cita hidup yang jelas, melakukan praktik keagamaan secara teratur, menjaga pola pikir positif, dan menghindari kemalasan.

## 2) Motivasi Belajar

### a. Pengertian Motivasi Belajar

Uno (2021) menjelaskan bahwa motivasi belajar merupakan faktor internal dan eksternal yang mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam aktivitas belajar dan menyebabkan perubahan perilaku. Sejalan dengan itu, Sardiman, dalam Dwi dkk. (2022), mendeskripsikan motivasi belajar sebagai keseluruhan dorongan baik Dari sumber-sumber internal dan eksternal yang menginspirasi peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan. tertentu dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Senada dengan pendapat tersebut, Nasution (2018) menjelaskan bahwa motivasi belajar adalah kekuatan psikologis dalam diri siswa yang mendorong dimulainya aktivitas belajar, memastikan

kelangsungannya, dan mengarahkan aktivitas memastikan bahwa hal tersebut selaras dengan tujuan yang ingin dicapai.

- b. Aspek Motivasi Belajar Menurut Gowing dalam Alfonso (2021), motivasi belajar terdiri dari empat aspek: dorongan untuk mencapai tujuan, komitmen, inisiatif, dan optimisme.
- c. Fungsi Motivasi Belajar Sardiman, sebagaimana dikutip oleh Dwi dkk. (2022), menguraikan tiga fungsi motivasi: mendorong individu untuk melakukan suatu tindakan, membimbing arah tindakan tersebut, dan menyeleksi tindakan yang sesuai.
- d. Ciri-ciri Motivasi Belajar Sari (2018) mengidentifikasi beberapa karakteristik motivasi belajar, termasuk kegigihan dalam mengerjakan tugas, ketahanan dalam mengatasi tantangan, keingintahuan tentang berbagai masalah yang berhubungan dengan orang dewasa, preferensi untuk bekerja secara mandiri, kecenderungan untuk menjadi bosan dengan tugas-tugas rutin, kemampuan untuk mempertahankan pendapat pribadi, komitmen yang kuat terhadap keyakinan pribadi, dan kesenangan dalam mengidentifikasi dan memecahkan masalah.
- e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Sari (2018) menguraikan berbagai faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, seperti aspirasi atau cita-cita siswa, kemampuan siswa, keadaan pribadi, dan kondisi lingkungan belajarnya.
- f. Cara Menumbuhkan Motivasi Belajar Ananda dan Fitri (2020) menyatakan bahwa dalam upaya untuk meningkatkan motivasi peserta didik, pendidik dapat menggunakan berbagai strategi. Beberapa di antaranya adalah memilih dan merancang bahan ajar serta tujuan pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif siswa, menyusun aktivitas pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, menciptakan suasana interaktif melalui diskusi dan tanya jawab mengenai materi pelajaran, memberikan tugas agar siswa dapat mencari dan membaca sumber belajar secara mandiri maupun kelompok, mendorong siswa untuk membuat catatan atau ringkasan dari

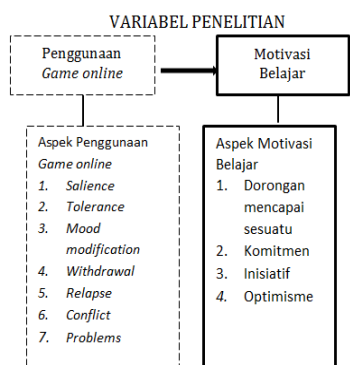
hal-hal yang belum dipahami agar dapat didiskusikan bersama, serta merancang metode dan media pembelajaran yang mendukung partisipasi aktif siswa.

### Kesimpulan Identifikasi Kesenjangan Penelitian

Penelitian ini membahas tentang pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik SMP kelas VII. Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan online memiliki dampak yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa kelemahan yang perlu diteliti lebih lanjut dalam penelitian mendatang.

Kesenjangan Penelitian:

- 1) Keterbatasan sampel: Penelitian ini hanya melibatkan siswa SMP kelas VII di satu sekolah, sehingga hasilnya tidak dapat digeneralisir ke populasi yang lebih luas.
- 2) Kurangnya kontrol variabel: Penelitian ini tidak memperhitungkan variabel lain yang mungkin mempengaruhi hasil. motivasi belajar siswa, seperti kemampuan akademik, minat, dan dukungan orang tua.
- 3) Keterbatasan instrumen pengukuran: Penelitian ini menggunakan kuesioner sebagai instrumen pengukuran motivasi belajar, namun kuesioner ini mungkin tidak dapat mengukur motivasi belajar secara akurat.
- 4) Kurangnya penelitian *longitudinal*: Penelitian ini hanya melakukan penelitian *cross-sectional*, sehingga tidak dapat menunjukkan perubahan motivasi belajar peserta didik *over time*.



Sumber: (Ananda & Hayati, 2020) Sumber: Goving dalam Alfonso, (2021)

**Bagan 2.1 : Kerangka Konseptual**

Keterangan Bagan :

▭: Variabel X (Penggunaan *Game online*)

▭: Variabel Y (Motivasi Belajar)

➔: Garis yang menunjukkan pengaruh variabel X (Penggunaan *Game online*) terhadap variabel Y (Motivasi Belajar)

### 3. Metode

Ini adalah studi eksplanatori yang menganalisis hubungan antara variabel-variabel melalui teknik analisis regresi. Pendekatan kuantitatif digunakan dalam penelitian ini untuk menganalisis dampak game online terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VII di SMP Negeri 11 Kota Kupang. Berikut adalah deskripsi lengkap tentang metode yang diterapkan dalam penelitian ini.

#### 1) Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain analisis kausal. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menganalisis dampak konformitas terhadap teman sebaya terhadap perilaku mencontek di kalangan peserta didik. Metode analitis yang digunakan dalam penelitian ini adalah regresi linier sederhana.

#### 2) Populasi dan Sampel Penelitian

##### • Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas VII di UPTD SMP Negeri 11 Kota Kupang pada tahun ajaran 2023/2024, dengan total jumlah siswa sebanyak 293 orang.

##### • Sampel Penelitian

Sampel penelitian terdiri dari 108 siswa yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling.

#### 3) Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan menggunakan angket yang terdiri dari dua instrumen, yaitu:

- Angket konformitas teman sebaya
- Angket perilaku menyontek

Kedua angket yang digunakan dalam penelitian ini sebelumnya telah dimanfaatkan oleh peneliti lain dan kemudian dimodifikasi agar sesuai dengan karakteristik peserta didik di jenjang SMP. Sebelum digunakan dalam penelitian ini, kuesioner tersebut telah melalui uji validitas dan reliabilitas melalui uji coba yang melibatkan 95 siswa dari kelas VII A hingga C. Hasil uji coba tersebut menunjukkan bahwa kuesioner tersebut valid dan reliabel, sehingga layak digunakan dalam penelitian ini.

#### 4. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan adalah angket, yang berisi pertanyaan dengan skala Likert yang berisi pernyataan positif (favorable) dan negatif (unfavorable). Penilaian angket menggunakan empat alternatif jawaban dengan skor 1 hingga 4, di mana skor tertinggi diberikan pada

jawaban yang paling sesuai dengan pernyataan. Validitas angket diuji menggunakan aplikasi SPSS.

**5) Teknik Analisis Data**

Data yang terkumpul dari angket diolah dengan menggunakan regresi linear sederhana untuk mengevaluasi dampak variabel *game online* terhadap semangat belajar. Sebelum analisis regresi dilakukan, terlebih dahulu dilaksanakan uji asumsi yang mencakup:

- **Uji Normalitas:** Dilakukan menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov untuk menilai apakah data yang diperoleh mengikuti distribusi normal.
- **Uji Linearitas:** Dilakukan menggunakan analisis regresi untuk memverifikasi hubungan linier antara variabel independen (*game online*) dan variabel dependen (motivasi belajar).

Setelah uji prasyarat, uji hipotesis dilakukan menggunakan uji t untuk menilai apakah konformitas teman sebaya secara signifikan mempengaruhi perilaku menyontek. Selain itu, koefisien determinasi (R-squared) dihitung untuk menilai sejauh mana variabel konformitas teman sebaya berkontribusi terhadap perilaku menyontek.

**6) Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SMP Negeri 11 Kota Kupang, yang terletak di Jl. Taebenu, Naimata, Kec. Maulafa, Kota Kupang. Waktu penelitian berlangsung dari bulan Maret hingga Juli 2024.

**7) Keabsahan Data**

Untuk memastikan keabsahan data, dilakukan pemeriksaan menggunakan teknik triangulasi dengan membandingkan hasil data yang diperoleh dengan teori yang relevan serta mengadakan diskusi dengan informan yang berkompeten.

**5. Hasil**

**Hasil Penelitian**

**Uji Asumsi**

**1) Uji Normalitas**

**Tabel 1.1 Uji Normalitas**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
	Unstandardized Residual	
N		108
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	0.0000000
	Std. Deviation	11.69338795

Most Differences	Extreme	Absolute	0.065
		Positive	0.065
		Negative	-0.054
Test Statistic			0.065
Asymp. Sig. (2-tailed)			.200 <sup>c,d</sup>
a. Test distribution is Normal.			
b. Calculated from data.			
c. Lilliefors Significance Correction.			
d. This is a lower bound of the true significance.			

Nilai Asm, Sig menunjukkan angka 0,200. Jika dibandingkan dengan tingkat probabilitas 0,05, nilainya lebih besar, sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian terdistribusi secara normal.

**2) Uji Linieritas**

Hasil Deviation From Linearity sebesar 0.166 > 0.05, menunjukkan bahwa variabel penggunaan *game online* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel motivasi belajar.

**3) Uji Regresi**

**Tabel 1.2 Hasil Uji Regresi**

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	3591.645	1	3591.645	26.022	.000 <sup>b</sup>
	Residual	14630.679	106	138.025		
	Total	18222.324	107			
a. Dependent Variable: MOTIVASI BELAJAR						
b. Predictors: (Constant), GAME ONLINE						

Hasil uji regresi pada Tabel 1.2 mengenai pengaruh penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar menunjukkan nilai  $F_{hitung}$  sebesar 26,022 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000. Ketika membandingkan  $F_{hitung}$  dengan  $F_{tabel}$ , didapatkan bahwa  $F_{hitung} > F_{tabel}$ . Selain itu, ketika nilai signifikansi dibandingkan dengan  $\alpha = 0,05$ , tingkat signifikansi lebih kecil dari  $\alpha$  ( $sig. \leq \alpha$ ), yaitu  $0,000 \leq 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis yang menyatakan terdapat pengaruh penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar didukung. Oleh karena itu, hipotesis diterima dan pengaruhnya signifikan.

#### 4) Uji Koefisien Determinasi

**Tabel 1.3 Hasil Uji Determinasi**

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.444 <sup>a</sup>	.197	.190	11.748
a. Predictors: (Constant), GAME ONLINE				
b. Dependent Variable: Y				

Nilai R-Square sebesar 0,197 menunjukkan bahwa variabel penggunaan game online memberikan kontribusi sebesar 19,7% terhadap motivasi belajar. Sementara itu, sisanya sebesar 80,3% dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel yang diteliti dalam penelitian ini.

#### 6. Uji Hipotesis

Nilai  $t_{hitung}$  adalah 5,101, sedangkan nilai  $t_{tabel}$  pada tingkat signifikansi 5% dengan  $N=108-2=106$  adalah 1,891 (distribusi  $t_{tabel}$  dapat dilihat pada Lampiran 12). Karena  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $5,101 > 1,891$ ) dan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan penggunaan game online terhadap motivasi belajar siswa kelas VII D-G di UPTD SMP Negeri 11 Kota Kupang tahun pelajaran 2023/2024.

#### 7. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game online berdampak pada motivasi belajar siswa kelas VII D-G di UPTD SMP Negeri 11 Kota Kupang tahun ajaran 2023/2024. Hal ini didukung oleh analisis regresi sederhana yang menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  ( $t_{hitung}$ ) melebihi nilai  $t_{tabel}$  ( $5,101 > 1,891$ ) dan tingkat signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Hasil ini menegaskan bahwa penggunaan game online secara signifikan mempengaruhi motivasi belajar para siswa.

Pernyataan ini sejalan dengan pendapat Wardani dan Amal (2023) yang menjelaskan bahwa penggunaan game online dapat mengurangi waktu yang seharusnya dimanfaatkan anak-anak untuk kegiatan yang bermanfaat dalam masa tumbuh kembang mereka. Anak-anak yang mengalami kecanduan game online cenderung mengalami penurunan motivasi belajar, mengalokasikan waktu yang lebih sedikit untuk belajar, serta memiliki interaksi sosial yang terbatas dengan teman sebaya mereka. Oleh karena itu, semakin tinggi tingkat intensitas, lamanya waktu, dan keterlibatan siswa dalam *game online*, semakin rendah semangat

belajar mereka, yang menunjukkan bahwa pemanfaatan *game online* memiliki pengaruh negatif yang cukup besar terhadap motivasi belajar siswa.

Henukh dan rekan-rekan (2022) juga menemukan bahwa salah satu dampak buruk dari penggunaan *game online* adalah terabaikannya aktivitas di kehidupan nyata. Keterlibatan yang mendalam pada *game online* dan kesenangan yang ditimbulkannya sering kali mengakibatkan pengabaian terhadap aktivitas lain, termasuk waktu belajar dan tanggung jawab di sekolah.

Pachlevi dan Raymond (2022) juga menekankan bahwa salah satu elemen yang memengaruhi dorongan belajar peserta didik adalah suasana atau kondisi di mana mereka belajar. Lingkungan yang positif dan mendukung dapat memperkuat motivasi, sementara lingkungan yang negatif dapat melemahkannya. Dalam konteks ini, *game online*, sebagai elemen negatif dalam lingkungan siswa, dapat berkontribusi pada penurunan motivasi belajar mereka.

#### 8. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan interpretasi data, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan game online terhadap motivasi belajar siswa kelas VII D-G di UPTD SMP Negeri 11 Kota Kupang pada tahun pelajaran 2023/2024. Hal ini dibuktikan melalui hasil analisis regresi sederhana yang menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dibandingkan  $t_{tabel}$  ( $5,101 > 1,891$ ) dengan nilai signifikansi  $0,000$  yang lebih kecil dari  $0,05$ . Berdasarkan simpulan di atas, peneliti menawarkan rekomendasi sebagai berikut: Kepala sekolah sebagai pemimpin di sekolah bisa mendorong orang tua dan guru-guru untuk menerapkan pengawasan dan pembatasan waktu dalam menggunakan *handphone* baik di rumah maupun di sekolah. Guru BK: diharapkan untuk meningkatkan kreatifitas untuk membantu siswa dalam menggunakan *gadget* atau *handphone* dengan hal-hal positif dan bijaksana. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mempertimbangkan faktor-faktor lain yang mempengaruhi motivasi belajar yang tidak dibahas dalam penelitian ini. Sementara itu, siswa disarankan untuk mengatur waktu mereka dengan bijak antara bermain game dan belajar, sehingga mereka dapat mengambil manfaat dari aspek positif dari *game online*.

#### 9. Referensi

Alfonso, A. (2021). Motivasi belajar peserta didik jenjang pendidikan dasar daerah 3T

- Kabupaten Bengkayang di masa pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 10(2), 133–143. <https://doi.org/10.31571/saintek.v10i2.3379>
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). *Variabel belajar kompilasi konsep* (M. Fadhli, Ed.). CV. Pusdikra Mitra Jaya.
- Dwi, Khusnul, & Danik. (2022). Pemikiran Abraham Maslow tentang motivasi dalam belajar. *Tajdid: Jurnal Pemikiran Keislaman dan Kemanusiaan*, 6(1), 37–48.
- Hanifa, T. H., & Hidayat, M. T. (2022). Pengaruh intensitas penggunaan aplikasi Free Fire terhadap kemampuan sosial anak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6438–6444. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3267>
- Henukh, L. R., Abolladaka, J., & Simanungkalit, E. F. B. (2022). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Lobalain. *Jurnal Economic Education, Business and Accounting (JEEBA)*, 1(1), 1–5.
- Kurniasari, L., Putri, R. A., Yopanda, I., Puspitasari, T. Y. S., Rati, Dianti, S., Alfarizi, M. P., Risky, W. N., & Sapitri, S. (2023). Pengaruh motivasi belajar terhadap remaja yang kecanduan game online. *Proceeding Conference on Psychology and Behavioral Sciences*, 2(1), 236–242. <https://doi.org/10.61994/cpbs.v2i1.70>
- Nasution, W. N. (2018). Pengaruh strategi pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI). *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local*.
- Pachlevi, M. R., & Raymond, A. (2022). Pengaruh penggunaan game online terhadap motivasi belajar siswa-siswi di SMK Bina Putra Jakarta Selatan. *Prosiding Jurnalistik*, 8(1), 94–99. <https://eprints.uniska-bjm.ac.id/27973/1/file%20pdf%20abstrak.pdf>
- Pratiwi, E. Y. R., Rochmania, D. D., Asmarani, R., & Edi, M. B. (2019). Positif negatif game online pengaruh fenomena game online terhadap prestasi belajar. *LPPM Unhasy Tebuireng Jombang*. [https://eprints.unhasy.ac.id/205/18/19.%20Positif%20\\_%20Negatif%20Game%20Online.pdf](https://eprints.unhasy.ac.id/205/18/19.%20Positif%20_%20Negatif%20Game%20Online.pdf)
- Sari, I. (2018). Motivasi belajar mahasiswa program studi manajemen dalam penguasaan keterampilan berbicara (speaking) bahasa Inggris. *Jurnal Manajemen Tools*, 9(1), 41–52. <http://jurnal.pancabudi.ac.id/index.php/JUMA-NT/article/view/191>
- Sundara, K., Hafsah, H., & Nasar, M. A. (2020). Pengaruh negatif game online terhadap motivasi belajar siswa di SMKN 1 Narmada. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 8(2), 84–98. <https://doi.org/10.31764/civicus.v8i2.2885>
- Trisnani, R. P., & Wardani, S. Y. (2018). *Stop kecanduan game online*. UNIPMA Press. [http://pics.unipma.ac.id/content/pengumuman/02103\\_06\\_05\\_2020\\_09\\_09\\_392](http://pics.unipma.ac.id/content/pengumuman/02103_06_05_2020_09_09_392)
- Uno, H. (2021). *Teori motivasi & pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara. [https://books.google.co.id/books?id=8o5\\_tQEACAAJ&printsec=frontcover&hl=id](https://books.google.co.id/books?id=8o5_tQEACAAJ&printsec=frontcover&hl=id)
- Wardani, D. K., & Amal, M. I. (2023). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa SMA PGRI 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini As-Sabiqun*, 5(5), 1324–1336. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i5.3868>
- Yunus, M., & Hamid, S. (2021). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. *Postgraduate Bosowa University Publishing*, 1(20), 65–70.



© 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution Share Alike (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).