

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DAN DUKUNGAN
SOSIAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SMP NEGERI 31
SEMARANG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian

Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1) dalam Ilmu Psikologi



Disusun Oleh:

Dewi Masitoh Novia Riyanto (1707016032)

**FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG 2024**

PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN
JURUSAN PSIKOLOGI
Jl. Prof I-Homka(Kampus III) Ngolayan, Semarang 50185, Telp. 76433370

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DAN DUKUNGAN SOSIAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SMP NEGERI 31 SEMARANG

Penulis : Dewi Masitoh Novia Riyanto

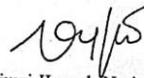
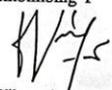
NIM : 1707016032

Jurusan : Psikologi

Telah diujikan dalam sidang munaqosah oleh Dosen Penguji Fakultas Psikologi dan Kesehatan UIN Walisongo pada tanggal 27 Juni 2024 dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar strata I dalam Ilmu Psikologi (S.Psi).

Semarang, 12 Juli 2024

DEWAN PENGUJI

<p>Penguji I</p>  <p>Prof. Dr. Baidi Bukho, S.Ag, M.Psi NIP. 197304271996031001</p>	 <p>Penguji II</p>  <p>Lucky Ade Sessiani, M.Psi NIP. 198512022019032010</p>
<p>Penguji III</p>  <p>Khairani Zikrinawati, M.A. NIP. 199201012019032036</p>	<p>Penguji IV</p>  <p>Nadya Ariyani Hasanah Nuriyyatiningnun, M.Psi NIP. 199201172019032019</p>
<p>Pembimbing I</p>  <p>Weoing Wihartati, S.Psi, M.Si NIP. 197711022006042004</p>	<p>Pembimbing II</p>  <p>Lucky Ade Sessiani, M.Psi NIP. 198512022019032010</p>

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Dewi, Masitoh Novia Riyanto

NIM :1707016032

Program Studi :Psikologi

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DAN DUKUNGAN SOSIAL
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SMP NEGERI 31 SEMARANG**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 10 Juni 2024

Pembuat Pernyataan



Dewi Masitoh Novia Riyanto

NIM: 1707016032

PERSETUJUAN PEMBIMBING



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN
JURUSAN PSIKOLOGI

Jl. Prof. Hamka (Kampus III) Ngaliyan, Semarang 50185, Telp. 76433370

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Assalamu'alaikum. wr. wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan judul sebagai berikut.

Judul : PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DAN
DUKUNGAN SOSIAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA
SMP NEGERI 31 SEMARANG

Nama : Dewi Masitoh Novia Riyanto

NIM : 1707016032

Jurusan : Psikologi

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Psikologi dan Kesehatan UIN Walisongo untuk diujikan dalam Ujian Munaqosah.

Wassalamu'alaikum. wr. wb.

Mengetahui
Pembimbing I,

Wening Wihartati, S.Psi., M.Si.

NIP: 197711022006042004

Semarang, Juni 2024
Yang bersangkutan

Dewi Masitoh Novia

NIM: 1707016032



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN
JURUSAN PSIKOLOGI

Jl. Prof. Hamka (Kampus III) Ngaliyan, Semarang 50185, Telp. 76433370

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Assalamu'alaikum. wr. wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan judul sebagai berikut.

Judul : PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DAN
DUKUNGAN SOSIAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA
SMP NEGERI 31 SEMARANG

Nama : Dewi Masitoh Novia Riyanto

NIM : 1707016032

Jurusan : Psikologi

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Psikologi dan Kesehatan UIN Walisongo untuk diujikan dalam Ujian Munaqosah.

Wassalamu'alaikum. wr. wb.

Mengetahui

Pembimbing II,

Semarang, Juni 2024

Yang bersangkutan

Lucky Ade Sessiani, M.Psi

NIP: 198512022019032010

Dewi Masitoh Novia

NIM : 1707016032

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah menjadi suri tauladan bagi umat manusia.

Penulisan skripsi ini merupakan hasil dari perjalanan panjang yang penuh dengan tantangan dan hambatan. Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, serta motivasi selama proses penulisan skripsi ini.

Proses penelitian dan penyusunan laporan skripsi juga memiliki kendala dan kekurangan. Namun kendala tersebut dapat diselesaikan dengan cara berdiskusi dengan dosen pembimbing serta dukungan dan semangat dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr Nizar Ali., M.Ag selaku rektor UIN Walisongo Semarang beserta jajarannya.
2. Bapak Prof. Dr. Baidi Bukhori, S.Ag., M.Si., selaku Dekan Fakultas Psikologi dan Kesehatan UIN Walisongo Semarang beserta jajarannya.
3. Ibu Dewi Khurun Aini, S.Pd.I., M.A. selaku Ketua Program Studi Psikologi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang
4. Ibu Wening Wihartati, S.Psi, M.Si. selaku dosen wali sekaligus pembimbing I dan Ibu Lucky Ade Sessiani M.Psi. Psikolog. selaku dosen pembimbing II yang telah berkenan memberikan bimbingan, arahan, dukungan, motivasi, dan waktunya selama proses penyusunan skripsi
5. Dosen Fakultas Psikologi dan Kesehatan UIN Walisongo Semarang yang telah memberikan ilmunya.
6. Seluruh civitas akademik Fakultas Psikologi dan Kesehatan yang telah memberikan pelayanan dan fasilitas yang menunjang.
7. Kedua orang tua penulis yang tidak henti-hentinya memberikan doa, semangat, dukungan baik lahir maupun batin, dan kedua adik penulis yang selalu menyemangati.

8. Kepada keluarga besar SMP NEGERI 31 Semarang yang telah memberi izin penulis untuk melakukan penelitian. Kepala sekolah, guru, dan staf yang telah memberikan dukungan hingga penelitian ini dapat sukses.
9. Seluruh saudara dan teman-teman penulis yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Terima kasih banyak telah selalu mendukung, memberi semangat, dan memberi nasihat yang baik untuk penyelesaian skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat serta kontribusi yang positif dalam bidang ilmu pengetahuan. Penulis sadar bahwa karya ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kami sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca untuk perbaikan di masa mendatang.

Semarang, 10 Juni 2024

Penulis



DEWI MASITOH NOVIA

NIM: 1707016032

MOTTO

***“IF YOU’RE ALREADY DOING SOMETHING, FOCUS ON IT. DON’T STOP! LAZINESS
WILL WIN IF YOU STOP”***

-Dewi Masitoh Nova-

DAFTAR ISI

COVER SKRIPSI	i
PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
MOTTO... ..	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
ABSTRACT	xiv
ABSTRAK... ..	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Keaslian Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	10
A. Motivasi Belajar.....	10
1. Definisi Motivasi Belajar.....	10
2. Aspek-Aspek Motivasi Belajar.....	12
3. Faktor-Faktor Motivasi Belajar.....	15
4. Motivasi Belajar dalam Perspektif Islam.....	18
B. Intensitas Bermain Game Online.....	19
1. Definisi Intensitas Bermain Game Online.....	19
2. Aspek-Aspek Intensitas Bermain Game Online.....	21
3. Faktor-faktor Intensitas Bermain Game Online.....	22
4. Intensitas Bermain Game Online dalam Perspektif Islam.....	23
5. Dampak Bermain Game Online.....	23
C. Dukungan Sosial.....	26
1. Definisi Dukungan Sosial.....	26
2. Aspek-Aspek Dukungan Sosial.....	28

3. Faktor-Faktor Dukungan Sosial.....	32
4. Dukungan Sosial dalam Perspektif Islam.....	34
D. Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan Dukungan Sosial Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 31 Semarang.....	34
E. Hipotesis.....	37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	38
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	38
B. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional.....	38
1. Variabel Penelitian.....	38
2. Definisi Operasional.....	39
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	40
D. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling.....	40
1. Populasi.....	40
2. Sampel.....	41
3. Teknik Sampling.....	42
E. Teknik Pengumpulan Data.....	42
F. Validitas dan Realibilitas Alat Ukur.....	46
1. Validitas.....	46
2. Reliabilitas.....	47
G. Hasil Uji Coba.....	47
1. Hasil Uji Validitas.....	47
2. Hasil Uji Reliabilitas.....	50
H. Teknik Analisa Data.....	52
1. Uji Asumsi Klasik.....	52
2. Uji Hipotesis.....	53
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	54
A. Hasil Penelitian.....	54
1. Deskripsi Subjek Penelitian.....	54
2. Kategorisasi.....	55
B. Uji Asumsi Klasik.....	58
1. Uji Normalitas.....	58
2. Uji Linieritas.....	59
3. Uji Multikolinieritas.....	61

C. Uji Analisis Data.....	61
1. Hasil Uji Parsial.....	61
2. Pengujian Hasil Uji Simultan.....	63
3. Hasil Uji Koefisien Determinasi (Adjusted R ²).....	64
D. Pembahasan.....	64
BAB V PENUTUP.....	70
A. Kesimpulan.....	70
B. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA.....	72
LAMPIRAN.....	79

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Skema Pengambilan Populasi.....	40
Tabel 2 Tabel Skor.....	42
Tabel 3 Blueprint Skala Motivasi Belajar.....	43
Tabel 4 Blueprint Skala Intensitas Bermain Game Online.....	44
Tabel 5 Blueprint Skala Dukungan Sosial.....	45
Tabel 6 Blueprint Skala Motivasi Belajar Setelah Dilakukan <i>Try Out</i>	47
Tabel 7 Blueprint Skala Intensitas Bermain Game Setelah Dilakukan <i>Try Out</i> ...	48
Tabel 8 Blueprint Skala Dukungan Sosial Setelah Dilakukan <i>Try Out</i>	49
Tabel 9 Hasil Uji Reliabilitas Pertama Variabel Motivasi Belajar	50
Tabel 10 Hasil Uji Reliabilitas Kedua Variabel Motivasi Belajar.....	50
Tabel 11 Hasil Uji Reliabilitas Pertama Variabel Intensitas Bermain Game Online.....	51
Tabel 12 Hasil Uji Reliabilitas Kedua Variabel Intensitas Bermain Game Online.....	51
Tabel 13 Hasil Uji Reliabilitas Pertama Variabel Dukungan Sosial	51
Tabel 14 Hasil Uji Reliabilitas Kedua Variabel Dukungan Sosial	51
Tabel 15 Deskripsi Subjek Berdasarkan Jenis Kelamin	54
Tabel 16 Deskripsi Subjek Berdasarkan Kelas	54
Tabel 17 <i>Deskripsi Data</i>	55
Tabel 18 Kategorisasi Variabel Motivasi Belajar.....	55
Tabel 19 Tabel Distribusi Variabel Motivasi Belajar	56
Tabel 20 Kategorisasi Variabel Intensitas Bermain Game Online	56
Tabel 21 Distribusi Variabel Intensitas Bermain Game Online	57
Tabel 22 Kategorisasi Variabel Dukungan Sosial	57
Tabel 23 Tabel Distribusi Variabel Dukungan Sosial	58
Tabel 24 Tabel Hasil Uji Normalitas	59
Tabel 25 Hasil Uji Linieritas Variabel Intensitas Bermain Game Online dengan Variabel Motivasi Belajar	59
Tabel 26 Hasil Uji Linieritas Variabel Dukungan Sosial dengan Variabel Motivasi Belajar.....	60
Tabel 27 Hasil Uji Multikolinieritas	61
Tabel 28 Hasil Uji Parsial.....	61

Tabel 29 Hasil Uji Simultan	63
Tabel 30 Koefisiensi Determinasi Variabel X1 dan X2 Terhadap Y	64

ABSTRACT

In order to create an advanced and quality nation, a quality generation is needed, one of which is in terms of education. A good educational background begins with motivation to learn. This research aims to examine the influence of the intensity of playing online games and social support on students' learning motivation at SMP Negeri 31 Semarang. The method used in this research is a quantitative research method with multiple regression analysis techniques as the analysis technique. The total population in this study was 750, of which 261 were taken as samples. The measuring instruments used in this research are the intensity scale for playing online games, the social support scale and the learning motivation scale. The results of this research show that (1) there is a very significant negative influence of the intensity of playing online games on learning motivation with a significance value of $0.000 < 0.05$ and a coefficient value of -0.607 . (2) There is a significant influence of social support on learning motivation with a significance value of $0.016 < 0.05$. (3) There is a very significant influence on the intensity of playing online games and social support on learning motivation with a significance value of $0.000 < 0.05$. (4) The coefficient of determination of the intensity of playing online games and social support on learning motivation is 0.510 or 51% . Based on these results, it can be concluded that the intensity of playing online games and social support greatly influence the learning motivation of students at SMP Negeri 31 Semarang.

Keywords: Intensity of Playing Online Games, Social Support, and Learning Motivation

ABSTRAK

Agar dapat terciptanya bangsa yang maju dan berkualitas dibutuhkan generasi yang berkualitas salah satunya dalam hal pendidikan. Latar pendidikan yang bagus salah satunya diawali oleh motivasi untuk belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain game online dan dukungan sosial terhadap motivasi belajar pada siswa SMP Negeri 31 Semarang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan analisis regresi berganda sebagai teknik analisisnya. Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah 750 dimana 261 diambil sebagai sampel. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah Skala Intensitas Bermain Game Online, Skala Dukungan Sosial dan Skala Motivasi Belajar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) ada pengaruh negatif yang sangat signifikan antara intensitas bermain game online terhadap motivasi belajar dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai koefisien sebesar $-0,607$. (2) Terdapat pengaruh yang signifikan dukungan sosial terhadap motivasi belajar dengan nilai signifikansi $0,016 < 0,05$. (3) Terdapat pengaruh yang sangat signifikan intensitas bermain game online dan dukungan sosial terhadap motivasi belajar dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. (4) Nilai koefisien determinasi intensitas bermain game online dan dukungan sosial terhadap motivasi belajar sebesar 0,510 atau 51%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain game online dan dukungan sosial berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa SMP Negeri 31 Semarang

Kata kunci: Intensitas Bermain Game Online, Dukungan Sosial, dan Motivasi Belajar

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Siswa adalah generasi penerus bangsa sangat membutuhkan pendidikan yang terjamin. Mereka merupakan individu muda yang mengalami transformasi psikologis dan fisik dari fase kanak-kanak ke dewasa. Perubahan psikologis yang dialami remaja meliputi perkembangan intelektual, aspek emosional, dan interaksi sosial. Perubahan fisik mencakup perkembangan organ reproduksi yang mencapai kematangan dan mulai berfungsi secara optimal (Savitri & Listiyandini, 2017:44). Usia SMP atau Sekolah Menengah Pertama merupakan usia dimana seseorang berada pada tahapan pubertas, yaitu pada usia 12-15 tahun atau biasa disebut sebagai fase remaja. Rentang usia ini termasuk dalam kategori awal masa remaja.

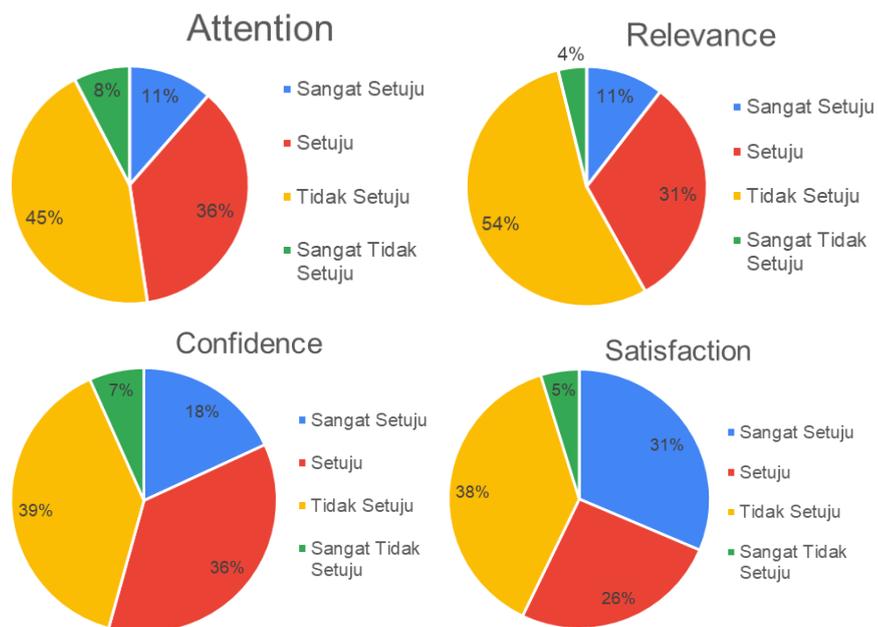
Menurut Erikson, manusia tumbuh sesuai dengan prinsip epigenetik, yang menyatakan bahwa kepribadian manusia melewati delapan fase, yaitu (1) Kepercayaan versus ketidakpercayaan (sejak lahir hingga usia 1 tahun) Pembentukan kepribadian setiap orang dimulai pada fase ini. (2) Otonomi versus rasa malu dan keraguan (tahun pertama hingga tahun ke-3 kehidupan) Fase ini merupakan tahap perkembangan kedua yang ditandai dengan perkembangan kemandirian. (3) Inisiatif versus rasa bersalah (3 hingga 6 tahun) Pada tahap ini, perkembangan anak ditandai dengan kemampuan mengambil inisiatif sesuai dengan tugas perkembangannya. (4) Industri versus inferioritas (6 sampai 12 tahun) Tahap ini terjadi ketika anak memasuki sekolah dasar. (5) Identitas versus kebingungan (12 sampai 18 tahun) Pada fase ini, anak menjadi remaja. Pada masa ini, individu dihadapkan pada pencarian eksistensi atau penemuan jati diri. (6) Keintiman versus isolasi (19 hingga 40 tahun) Pada fase ini, individu memasuki masa dewasa muda. (7) Generativitas versus stagnasi (usia 40 hingga 65 tahun) Pada tahap ini, seseorang memasuki tahap partisipasi dalam semangat versus penyerapan diri dan stagnasi (usia 40-65 tahun), yang juga dikenal sebagai masa dewasa. (8) Integritas versus keputusasaan (usia 65 tahun ke atas) disebut juga masa tua, yang mana pada tahap ini melibatkan serangkaian kehilangan fisik dan sosial.

Identity versus Confusion menurut Erikson, tugas utama seorang remaja adalah mengembangkan perasaannya terhadap diri sendiri. Remaja bergumul dengan pertanyaan

seperti “Siapakah saya?” dan “Apa yang ingin saya capai dalam hidup saya.?”. Oleh karenanya, sebagian besar remaja mencoba berbagai macam karakter untuk melihat mana yang cocok dengan diri mereka, mereka mengeksplorasi peran-peran dan ide, menetapkan tujuan, serta berupaya menemukan diri “dewasa” mereka.

Motivasi belajar (*learning motivation*), adalah dorongan atau dukungan yang menginspirasi partisipasi dalam proses pembelajaran. Motivasi ini timbul ketika seseorang menyadari dan memahami pentingnya belajar sebagai langkah untuk mencapai tujuan di masa depan (Dariyo, 2004). Peran motivasi terhadap hasil belajar sangat signifikan; semakin tinggi motivasi belajar seseorang, maka hasil belajarnya pun cenderung lebih baik. Tingkat motivasi belajar seseorang kerap dijadikan indikator atau hasil dari proses pembelajaran (Husna dkk., 2017). Namun, masih terdapat kasus di mana prestasi belajar siswa tidak mencerminkan adanya kurangnya kemampuan, akan tetapi karena kurangnya minat atau motivasi untuk belajar. Hal ini mengakibatkan siswa kurang berusaha dan tidak maksimal dalam mengaplikasikan kemampuan mereka untuk mencapai tujuan melalui pembelajaran (Emda, 2018).

Berdasarkan hasil prariset kepada 35 siswa SMPN 31 Semarang dengan menggunakan pendekatan ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) dalam motivasi belajar, penilaian dilakukan dengan mengadaptasi skala Likert ke empat skala penilaian, terdiri dari sangat setuju=skor 4, setuju=skor 3, tidak setuju=skor 2, dan sangat tidak setuju=skor 1. Berikut hasilnya :



Berdasarkan diagram diatas, dapat dikatakan bahwa aspek motivasi belajar menurut Keller (1987:2) dibagi menjadi empat, diantaranya : Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction. Pada ke empat aspek didapatkan jawaban siswa dengan dominan dipilihan tidak setuju yakni sebesar berturut-turut dari Attention sebesar 45%, Relevance 54%, Confidence 39%, dan Satisfaction 38%.

Aspek Attention(Perhatian) digunakan untuk melihat seberapa penuh keaktifan dan ketertarikan siswa pada kegiatan pembelajaran. Dengan skor yang didapatkan berupa 45% ini termasuk ke dalam kriteria tidak baik, yang berarti bahwa siswa SMP masih tidak ada ketertarikan dan ingin memberikan perhatian penuh terhadap kegiatan pembelajaran pada umumnya. Pada **Aspek Relevance(Relevansi)** digunakan untuk melihat seberapa dalam pemahaman siswa untuk menghubungkan antara value pembelajaran kedalam kegiatan sehari-hari. Dengan skor yang didapatkan berupa 54% ini termasuk ke dalam kriteria tidak baik, yang berarti bahwa siswa SMP masih kurang pemahaman dalam menerapkan pembelajaran di kehidupan sehari-hari. Lalu pada **Aspek Confidence(Kepercayaan Diri)** digunakan untuk melihat seberapa dalam pemahaman materi pembelajaran yang dipelajari. Dengan skor yang didapatkan berupa 39% ini termasuk ke dalam kriteria tidak baik, yang berarti pemahaman dalam materi pembelajaran perlu ditingkatkan lagi. Dan pada **Aspek Satisfaction(Kepuasan)** digunakan untuk melihat seberapa puas dalam mendapatkan hasil yang sesuai. Dengan skor yang didapatkan berupa 38% ini termasuk ke dalam kriteria tidak baik, yang berarti kurangnya kepuasan dalam hasil yang dicapai. Sehingga, hasil tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar pada siswa masih sangat rendah. Dari berbagai tingkatan kelas mulai kelas 7,8, dan 9. Maka dari itu, perlu dijadikan perhatian lebih bagi para guru dan orangtua dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui dukungan sosial secara penuh.

Faktor-faktor yang mempengaruhi Motivasi Belajar menurut Syamsu Yusuf, sebagaimana yang dijelaskan dalam (Cahyono et al., 2022) terdapat dua faktor yaitu: Faktor Internal dan Faktor Eksternal, didalam faktor eksternal salah satunya adalah bermain game online dalam penelitian (Rahyuni et al.) Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh positif yang signifikan game online terhadap motivasi belajar yang ditunjukkan dengan hasil uji T secara parsial dengan nilai signifikansi sebesar 0,633 yang melebihi nilai alpha yang telah ditentukan yaitu 0,05.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sering kali menjadi penghambat perkembangan minat belajar anak. Media digital dan elektronik seperti game online menarik

perhatian anak-anak Indonesia dan secara langsung maupun tidak langsung mengalihkan fokus mereka terhadap kegiatan belajar. Meskipun game online memiliki dampak positif seperti meningkatkan keterampilan fisik, meningkatkan kemampuan intelektual dan imajinasi siswa, namun ada juga dampak negatifnya. Banyak anak muda, terutama yang masih bersekolah, menggunakan game online sebagai bentuk hiburan dan sarana bersosialisasi dengan teman-temannya. Namun, intensitas bermain game yang tinggi dapat menyebabkan siswa mengabaikan waktu untuk belajar, yang berujung pada penurunan prestasi belajar dan berdampak negatif pada motivasi belajar. Menurut hasil penelitian Masya dan Candra (2016: 114) menyimpulkan bahwa motivasi belajar siswa menurun karena mereka cenderung menghabiskan waktu luang ke bermain game online.

Selain itu, survei yang dilakukan oleh Newzoo pada tahun 2017 menemukan bahwa 21% gamer online di Indonesia yang berusia antara 10 hingga 20 tahun adalah laki-laki, sementara sekitar 15% adalah perempuan (Newzoo, 2017). Hasil ini menunjukkan jumlah gamer online yang signifikan di kalangan pelajar Indonesia. Situasi ini mengkhawatirkan bagi para guru dan orang tua karena mereka khawatir kecenderungan bermain game dapat mempengaruhi interaksi sosial dan prestasi akademik anak-anak. Idealnya, seorang siswa harus memusatkan perhatian dan waktu mereka untuk belajar dan bukan untuk bermain game online untuk mengembangkan sikap positif terhadap proses pembelajaran. Namun, kenyataannya banyak siswa yang lebih memilih untuk bermain game online daripada memprioritaskan pendidikan mereka, yang pada akhirnya menyebabkan penurunan motivasi belajar (Dewandari, 2013 dalam Theresia dkk, 2019: 97).

Selain intensitas bermain game online, ada juga faktor lain yang menurut penelitian (Dhitaningrum, 2011) mempengaruhi motivasi belajar, salah satunya adalah dukungan sosial. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat koefisien korelasi (r) sebesar 0,557 pada taraf signifikansi 5% ($p=0,000$) yang menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara persepsi terhadap dukungan sosial dengan motivasi belajar. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa semakin positif persepsi terhadap dukungan sosial, maka semakin tinggi pula motivasi belajar.

Sarafino (2014) menjelaskan bahwa dukungan sosial mengacu pada perasaan nyaman, rasa diperhatikan, harga diri atau bantuan yang diterima seseorang dari orang atau kelompok tertentu. Dukungan ini mencakup aspek emosional dan praktis yang berdampak positif pada kesejahteraan dan perasaan individu. Pada umumnya, orang yang menerima dukungan sosial merasakan kasih sayang, kepedulian, dan rasa hormat terhadap dirinya.

Menurut penelitian Wentzel (1998:207) tentang interaksi sosial dan dukungan sosial terhadap motivasi anak, disimpulkan bahwa penerimaan dukungan sosial dari orang tua, guru, dan teman sebaya berhubungan positif dengan motivasi yang positif. Keterikatan keluarga yang positif berhubungan dengan penerimaan kompetensi siswa, hubungan teman sebaya yang baik, usaha akademis dan ketertarikan pada sekolah. Wentzel (1998:207) juga menemukan bahwa terdapat korelasi yang kuat antara dukungan dari orang tua, guru, dan teman sebaya dengan motivasi dalam konteks sekolah. Selain itu, ditemukan pula korelasi yang signifikan antara dukungan teman sebaya dengan munculnya perilaku prososial. Hasil ini menggarisbawahi peran positif remaja dalam berinteraksi dengan teman sekelas dan penyesuaian sosial di lingkungan sekolah.

Berdasarkan paparan dari latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai Intensitas bermain game online dan Dukungan sosial yang berkaitan dengan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu peneliti mengajukan penelitian dengan judul “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan Dukungan Sosial Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMPN 31 Semarang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penyajian latar belakang, rumusan masalah dapat diformulasikan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh intensitas bermain game online terhadap motivasi belajar pada siswa SMP Negeri 31 Semarang?
2. Apakah terdapat pengaruh dukungan sosial terhadap motivasi belajar pada siswa SMP Negeri 31 Semarang?
3. Apakah terdapat pengaruh intensitas bermain game online dan dukungan sosial terhadap motivasi belajar pada siswa SMP Negeri 31 Semarang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan deskripsi latar belakang, tujuan penelitian ini ialah sebagaiberikut:

1. Menguji secara empiris pengaruh intensitas bermain game online terhadap motivasi belajar pada siswa SMP Negeri 31 Semarang.
2. Menguji secara empiris pengaruh dukungan sosial terhadap motivasi belajar pada siswa SMP Negeri 31 Semarang.
3. Menguji secara empiris pengaruh intensitas bermain game online dan dukungan sosial terhadap motivasi belajar pada siswa SMP Negeri 31 Semarang.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak yang signifikan bagi ilmu psikologi.
- b. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah sudut pandang tentang pentingnya bermain *game online* dan dukungan sosial terhadap motivasi belajar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Harapannya, penelitian ini akan memberikan pemahaman tentang bagaimana intensitas bermain game online dan dukungan sosial dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa.

b. Bagi Siswa

Harapannya, hasil penelitian ini dapat membantu siswa dalam memahami pilihan kegiatan yang lebih positif. Hal ini karena fokus utama siswa seharusnya adalah pada pembelajaran untuk persiapan masa depannya, bukan hanya pada bermain game online. Selain itu, penelitian ini juga menekankan pentingnya dukungan sosial dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

c. Bagi Orang Tua

Tujuannya, penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada orang tua siswa agar mereka lebih memperhatikan pola penggunaan gadget oleh anak-anak mereka, sehingga tidak mengganggu waktu yang seharusnya dihabiskan untuk kegiatan belajar

E. Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian ini dilakukan oleh peneliti untuk mengindikasikan bahwa penelitian yang dilakukan merupakan yang pertama kali dilakukan dalam konteks tersebut. Keaslian penelitian berisi beberapa referensi yang berhubungan dengan penelitian yang digunakan untuk mencegah terjadinya plagiarisme kepada penelitian terdahulu. Berikut merupakan penelitian yang dilakukan oleh Nurin Ni'matul Ula (2023), mengenai Analisis Motivasi Belajar Siswa SMP/MTS terhadap Mata Pelajaran IPA. Metode penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif yang didapatkan dari 31 orang siswa tingkat SMP di MTS Umar Zahid Semelo. Berdasarkan hasil penelitian bahwa nilai rata

– rata motivasi belajar sebesar 44,58, sehingga dikatakan bahwa motivasi belajar termasuk kedalam tingkat sedang atau cukup baik. Kemudian pada penelitian yang dilakukan oleh Fairusy Fitria Haryani, dkk (2022), mengenai Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. Metode penelitian yang diterapkan adalah kualitatif deskriptif, melibatkan siswa dan guru dari sekolah menengah, baik di tingkat SMP maupun SMA, sebagai subjek penelitian. Hasil penelitian berupa tingkat motivasi belajar siswa selama daring sebesar 38% untuk kategori tinggi, 61% untuk kategori sedang, dan 2% untuk kategori rendah. Faktor tertinggi didapatkan oleh aspek relevansi yang dimana motivasi belajar siswa diikuti dengan sikap kepuasan, perhatian, dan percaya diri.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Zuny Aisyah (2022), mengenai Hubungan Intensitas bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Laki – Laki Kelas VIII SMPN 1 Ambarawa. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif korelasional, melibatkan populasi sebanyak 131 siswa SMP. Hasil dari penelitian menunjukkan adanya korelasi antara intensitas bermain game online dan motivasi belajar. Temuan ini didasarkan pada hasil uji korelasi product moment yang menunjukkan nilai r hitung yang lebih besar daripada r tabel ($0,412 > 0,3494$). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi intensitas bermain game online siswa, semakin tinggi juga tingkat motivasi belajar mereka. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Tarisa Valenia (2023), mengenai Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA/SMK. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yakni metode penelitian kuantitatif deskriptif yang melibatkan 527 siswa sebagai responden. Berdasarkan hasil uji independent T test, ditemukan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) adalah $0,0007 < 0,05$, yang menandakan terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara dua jenis kelamin.

Pada penelitian Arlin Muhajiroh (2020), mengenai Pengaruh Dukungan Sosial Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Angkatan 2016. Dalam penelitian yang menggunakan metode kuantitatif sebagai metode penelitian ini diketahui memiliki populasi sebanyak 146 mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh antara dukungan sosial dengan motivasi belajar, yang terkonfirmasi melalui Uji F dengan nilai F sebesar 24,005 dan nilai signifikansi kurang dari 0,005, sehingga hipotesis penelitian dapat diterima. Selanjutnya pada penelitian yang dilakukan oleh A.A. Gede Krisna Pramana dan Ni Made Ari Wilani (2018), mengenai Hubungan Dukungan Sosial Dengan Motivasi Belajar

Siswa Di SMAN Bali Mandara. Penelitian ini memanfaatkan pendekatan kuantitatif terhadap 262 siswa SMA. Berdasarkan hasil uji korelasi Product Moment, diperoleh koefisien korelasi sebesar 0,719 ($p < 0,05$) dan nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,517. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara dukungan sosial dan motivasi belajar, di mana 51,7% variasi dalam motivasi belajar dapat dijelaskan oleh variabel dukungan sosial.

Pada penelitian Syifa Aulia Hakim dan Harlinda Sofyan (2017), mengenai Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran IPA Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan Teknik purposive sampling. Berdasarkan hasil penelitian, nilai p-value dari uji-t adalah 0,02 ($p < 0,05$), dengan t hitung yang lebih besar dari t tabel, yaitu $2,42 > 2,05$, sehingga hipotesis nol dapat ditolak. Dari temuan ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta pada tahun ajaran 2016-2017. Selain itu, pada penelitian Wasito (2019) mengenai Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Cooperative Learning Terhadap Prestasi Belajar Di Sd Muhammadiyah Sokonan Di Yogyakarta. Penelitian ini menerapkan pendekatan kooperatif untuk mengevaluasi hubungan antara penerapan metode pembelajaran kooperatif dan tingkat motivasi belajar terhadap prestasi akademik siswa Sekolah Dasar. Hasil dari analisis regresi yang melibatkan dua variabel prediktor menunjukkan bahwa koefisien korelasi (R) yang kemudian dikonversi menjadi nilai F adalah sebesar 0.225, dengan nilai $p = 0.799$ ($p > 0.05$). Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara motivasi belajar dan penggunaan metode pembelajaran kooperatif terhadap prestasi akademik siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa tingkat prestasi belajar siswa tidak dapat diprediksi melalui motivasi belajar atau metode pembelajaran kooperatif.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Woro Kusriani dan Nanik Prihartanti (2014), mengenai Hubungan Dukungan Sosial Dan Kepercayaan Diri Dengan Prestasi Bahasa Inggris Siswa Kelas Viii Smp Negeri 6 Boyolali. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi hubungan antara dukungan sosial dan tingkat kepercayaan diri dengan prestasi bahasa Inggris siswa. Penelitian ini melibatkan 132 siswa yang dipilih menggunakan teknik proporsional random sampling. Temuan dari penelitian menunjukkan adanya korelasi antara dukungan sosial dan tingkat kepercayaan diri dengan prestasi bahasa Inggris siswa, yang terkonfirmasi melalui hasil uji F dengan nilai

sebesar 222.948. Sedangkan, pada penelitian yang dilakukan oleh Sri Maslihah (2011), mengenai Hubungan Dukungan Sosial, Penyesuaian Sosial Di Lingkungan Sekolah Dan Prestasi Akademik Siswa Smpit Assyfa Boarding School Subang Jawa Barat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki korelasi antara dukungan sosial yang diberikan oleh orang tua dan adaptasi sosial siswa di lingkungan sekolah dengan kinerja akademik mereka di sekolah asrama.

Hasil penelitian menunjukkan adanya korelasi yang signifikan antara dukungan sosial dari orang tua dan prestasi akademik siswa, yang tercatat sebesar 0.820. Artinya, semakin besar dukungan sosial yang dirasakan oleh siswa dari orang tua mereka, semakin baik prestasi akademik yang mereka capai. Sementara itu, nilai korelasi sebesar 0.112 untuk hubungan antara penyesuaian sosial di lingkungan sekolah dan prestasi akademik menunjukkan absennya korelasi antara kedua variabel tersebut.

Berdasarkan referensi penelitian terdahulu yang disertakan diatas, penelitian ini berfokus pada pengaruh intensitas bermain game online dan dukungan sosial terhadap motivasi belajar siswa SMP. Penelitian yang dilakukan peneliti akan menghasilkan tingkat motivasi belajar siswa yang akan dianalisis bagaimana hasil tersebut berhubungan dengan faktor yang mempengaruhi. Penelitian yang akan dilakukan memiliki kesamaan dengan penelitian sebelumnya dalam hal meliputi topik mengenai motivasi belajar siswa dan dukungan sosial. Meskipun demikian, aspek dukungan sosial yang akan digunakan dalam penelitian ini belum pernah dipertimbangkan bersama dengan intensitas bermain game online. Selama ini, pada penelitian terdahulu menggunakan pengaruh game online dalam menganalisis motivasi belajar siswa. Namun, faktor game online sendiri memiliki banyak makna dari segi permainan game yang dimainkan, maupun kebiasaan dari siswa dalam bermain game. Sehingga, yang membedakan pada penelitian ini berupa pengaruh dari intensitas siswa dalam bermain game online itu sendiri. Hal ini dimaksudkan sebagaimana seberapa sering atau seberapa lama siswa itu dalam memainkan game online dalam frekuensi tertentu.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Motivasi Belajar

1. Definisi Motivasi Belajar

Menurut Winkel W.S. (Eka Apriyanti, Suryani, 2017), motivasi belajar merupakan faktor kunci yang mendorong siswa untuk beraktivitas dalam proses belajar dan memberikan arah pada usaha belajar sehingga siswa dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Motivasi belajar juga dijelaskan oleh Dalyono dalam (Laka et al., 2020) bahwa motivasi belajar adalah fenomena psikologis yang memotivasi individu untuk melakukan kegiatan belajar dan menyangkut daya penggerak atau dorongan yang mendorong seseorang untuk melakukan berbagai jenis pekerjaan. Daya dorong ini tidak hanya tercipta dari faktor internal yang berasal dari individu itu sendiri, tetapi juga dapat dipengaruhi oleh faktor eksternal yang berasal dari lingkungan atau situasi.

Motivasi belajar juga diartikan oleh Keller sebagai suatu kompleksitas daya penggerak yang berbeda-beda yang berasal dari dalam diri pembelajar dan menimbulkan serta mengarahkan berbagai kegiatan belajar dengan harapan tujuan yang dikehendaki dapat tercapai secara optimal (Lesi Ayu et al., 2019). Sardiman (Elvira & Nirwana, 2022) juga menjelaskan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak yang berasal dari dalam diri individu yang menimbulkan dan menjamin kelangsungan dari setiap proses belajar. Selain itu, motivasi juga memiliki fungsi pengarah bagi kegiatan belajar, dengan tujuan utamanya adalah memastikan bahwa setiap subjek belajar dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

Motivasi belajar muncul dari berbagai faktor internal, seperti adanya hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan dan cita-cita. Faktor eksternal juga memainkan peran penting, termasuk penghargaan, lingkungan yang mendukung, dan kegiatan yang menarik. Ini adalah proses yang kompleks yang melibatkan motivasi internal dan eksternal pelajar, dengan tujuan mengubah perilaku untuk mencapai hasil yang diinginkan. Motivasi belajar sangat penting untuk meningkatkan gairah dan semangat belajar, sehingga siswa yang bermotivasi tinggi

akan berpartisipasi dengan lebih antusias dan lebih aktif dalam belajar.

Pengertian motivasi belajar juga dikemukakan oleh Staton dalam (Maryam, 2016) yang menjelaskan bahwa motivasi belajar dapat dikatakan ketika seseorang merasakan keinginan untuk belajar. Motivasi belajar adalah dorongan atau keinginan yang timbul dalam diri seseorang untuk melakukan proses belajar. Ketika seseorang memiliki motivasi yang kuat dalam belajar, maka hal ini akan menghasilkan hasil belajar yang optimal. Dengan kata lain: Ketika seseorang melakukan upaya yang berkelanjutan dan didorong oleh motivasi yang kuat di atas segalanya, mereka dapat mencapai kinerja yang luar biasa. Menurut definisi dari (Uno: 2008), motivasi belajar adalah dorongan yang berasal dari faktor internal dan eksternal yang dialami siswa selama proses pembelajaran. Dorongan ini bertujuan untuk membawa perubahan perilaku siswa (Hakim & Syofyan, 2018).

Dalam konteks kegiatan pembelajaran, keberadaan motivasi menjadi sangat penting karena memiliki peran signifikan dalam membangkitkan semangat dan antusiasme belajar siswa, yang pada gilirannya, berkontribusi pada kelancaran dan keberhasilan jalannya proses belajar. Fillmore H. Standford, sebagaimana dijelaskan dalam karya Mangkunegara, memandang motivasi sebagai kondisi psikologis yang memacu atau mendorong manusia untuk mengarahkan dirinya menuju tujuan-tujuan tertentu. Pandangan ini mencerminkan pemahaman bahwa motivasi memiliki peran kunci dalam menggerakkan individu menuju pencapaian tujuan yang diinginkan (Dwi Cahyono et al., 2022).

Menurut Pintrich pada tahun 2003 pada (Permana & Syafruddin, 2020), motivasi belajar diartikan sebagai dorongan yang mendorong seseorang untuk aktif mencari dan meraih manfaat yang dapat diperoleh dari seluruh proses pembelajaran yang dijalani. Pandangan ini mencerminkan bahwa motivasi tidak hanya sebagai pendorong, melainkan juga sebagai faktor yang memotivasi individu untuk menggali pemahaman dan keuntungan dari setiap tahap pembelajaran yang mereka jalani. Motivasi dapat diinterpretasikan sebagai suatu daya dorongan yang mendorong individu untuk mengarahkan perilaku, pemikiran, dan perasaan mereka sesuai dengan keinginan dan aspirasi. Selain itu, dampak motivasi juga dapat membentuk pengaruh terhadap pilihan yang diambil, ketekunan dalam usaha, dan kinerja individu dalam berbagai aspek kehidupan.

Kata "motif" berasal dari istilah "motivasi," yang secara harfiah berarti kekuatan penggerak. Motivasi tampaknya tercermin secara langsung melalui tindakan, perilaku, dan adanya perubahan sinergi yang bersumber dari tingkah laku dan prestasi belajar. Seperti yang diungkapkan oleh Suprihatin (2015) pada (Ley 25.632, 2002), motivasi dapat didefinisikan sebagai energi yang memotivasi seseorang untuk menghasilkan tingkat kemauan yang tinggi dalam menjalankan suatu kegiatan, yang dapat bersumber dari faktor internal diri (motivasi intrinsik) atau faktor eksternal di luar individu (motivasi ekstrinsik). Menurut Susanto dan Nurhayati (2013, dalam Fakhria & Setiowati, 2017:31) motivasi adalah hasil dari stimulasi baik yang berasal dari dalam maupun dari luar diri seseorang, yang menghasilkan keinginan untuk meningkatkan perilaku atau tindakan dari sebelumnya menjadi lebih positif.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan suatu dorongan yang berasal dari luar maupun dalam diri untuk menciptakan adanya semangat dalam melakukan kegiatan belajar yang memperkuat kemauan diri sendiri untuk dapat mendalami proses belajar lebih mudah.

2. Aspek-Aspek Motivasi Belajar

Aspek motivasi belajar menurut Keller yang sering disebut dengan ARCS (*Attention Relevance Confidence Satisfaction*) Keller membagi aspek motivasi belajar berdasarkan karakteristik dan konsep motivasi. Berikut empat aspek motivasi belajar menurut Keller (1987:2), sebagai berikut :

a. Attention (Perhatian)

Kemampuan siswa untuk fokus pada materi pelajaran, menciptakan minat, dan mengembangkan rasa ingin tahu yang kuat terhadap topik yang sedang dipelajari.

b. Relevance (Relevansi)

Persepsi siswa terhadap relevansi materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari dan kemampuannya untuk diterapkan. Motivasi belajar siswa akan tetap tinggi ketika mereka dapat menghubungkan materi pelajaran dengan kebutuhan pribadi dan nilai-nilai yang diyakini.

c. Confidence (Percaya Diri)

Keyakinan siswa terhadap kemampuan mereka untuk memahami dan mengatasi tantangan pembelajaran. Siswa yang percaya pada kemampuan mereka cenderung lebih termotivasi dalam belajar.

d. Satisfaction (Kepuasan)

Kepuasan siswa ketika mereka mencapai tujuan belajar mereka, yang dapat mendorong mereka untuk menetapkan tujuan baru. Kepuasan atas pencapaian suatu tujuan dapat menjadi dorongan motivasi bagi siswa untuk meraih tujuan berikutnya. Kepuasan dapat diterima siswa dalam bentuk penghargaan atau *reward*.

Menurut Marilyn K. Gowing dalam (Cahyani et al., 2020) terdapat empat aspek motivasi belajar, yang dijabarkan sebagai berikut:

a. Dorongan Mencapai Sesuatu

Adanya dorongan untuk mencapai sesuatu memberikan peserta didik semangat untuk berjuang guna merealisasikan aspirasi dan harapan-harapan mereka. Dorongan ini menjadi pemicu bagi mereka untuk aktif dan berkomitmen dalam mengupayakan pencapaian tujuan serta mewujudkan impian yang mereka genggam.

b. Komitmen

Komitmen memiliki peran sentral dalam jalannya proses belajar, menjadi salah satu aspek yang sangat signifikan. Peserta didik, yang memiliki tingkat komitmen yang tinggi, menunjukkan kesadaran yang kuat terhadap proses pembelajaran, kemampuan untuk menyelesaikan tugas dengan baik, dan keterampilan dalam menjaga keseimbangan antara berbagai tugas pembelajaran.

c. Inisiatif

Siswa dihadapkan pada tuntutan untuk menggagas inisiatif-inisiatif baru atau ide-ide yang inovatif, yang akan berperan dalam meningkatkan tingkat keberhasilan dan kesuksesannya selama proses pendidikan. Hal ini terjadi karena pemahaman yang mendalam dan pemahaman diri yang dimilikinya, memungkinkan peserta didik untuk mengarahkan dirinya sendiri dalam melaksanakan aktivitas yang

memberikan manfaat bagi dirinya sendiri dan juga lingkungan sekitarnya.

d. Optimis

Sikap optimis memiliki dampak positif yang melibatkan pengembangan sikap gigih, ketidakpatahan dalam mengejar tujuan, dan keyakinan berkelanjutan bahwa meskipun tantangan mungkin selalu hadir, setiap individu memiliki potensi untuk terus berkembang dan berkembang menjadi individu yang lebih baik dari sebelumnya.

McCown et al. (1997) menjelaskan bahwa dalam menilai tingkat motivasi siswa dalam proses belajar, dapat dilakukan observasi terhadap tiga aspek, antara lain (Dwi Cahyono et al., 2022):

a. Keinginan dan inisiatif sendiri untuk belajar

Dorongan atau keinginan untuk belajar mencerminkan motivasi intrinsik atau energi yang melekat dalam diri siswa yang bersangkutan. Ini mencakup dorongan dan inisiatif yang mendorong mereka untuk terlibat dalam proses pembelajaran, mengejar pemahaman lebih dalam, serta berusaha mencapai prestasi belajar yang optimal.

b. Kesungguhan dalam mengerjakan tugas yang diberikan

Keterlibatan dalam menyelesaikan tugas mencerminkan interaksi kompleks antara dorongan internal individu dan faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi situasi. Hal ini melibatkan dinamika yang terjadi antara aspek-aspek internal, seperti motivasi, kemampuan, dan sikap, dengan elemen-elemen eksternal seperti lingkungan, tuntutan tugas, dan komunikasi dengan individu lain. Dalam konteks ini, interaksi tersebut menjadi manifestasi dari bagaimana individu merespon dan beradaptasi terhadap berbagai komponen yang memengaruhi proses penyelesaian tugas.

c. Komitmen untuk terus belajar

Seseorang yang menunjukkan tingkat komitmen dan keyakinan yang tinggi terhadap proses pembelajaran cenderung memiliki tingkat motivasi belajar yang signifikan. Kehadiran komitmen dan keyakinan yang kokoh tersebut menjadi landasan kuat yang mendorong individu untuk mengambil inisiatif dalam mengejar

pengetahuan, meraih pemahaman yang mendalam, dan secara konsisten meningkatkan kualitas proses belajarnya.

Berdasarkan dari beberapa aspek motivasi belajar yang dikemukakan oleh beberapa ahli, dapat dijabarkan bahwa motivasi belajar memiliki berbagai macam aspek yang dilihat dari observasi bagaimana ahli menilai sesuai perspektif masing-masing. Namun begitu, pada dasarnya aspek motivasi belajar memiliki arah makna yang sama yaitu menjabarkan proses belajar yang berkenaan terhadap motivasi belajar bagi siswa. Sehingga, dapat disimpulkan aspek motivasi belajar terdiri dari inisiatif dan komitmen dari diri sendiri tanpa adanya paksaan. Dan beberapa aspek lain yang mendukung dan berhubungan satu sama lain, seperti rasa percaya diri, optimistic, serta semangat yang tinggi dalam menjalankan kewajiban sebagai siswa.

3. Faktor-Faktor Motivasi Belajar

Menurut Syamsu Yusuf, sebagaimana yang dijelaskan dalam (Cahyono et al., 2022), terdapat dua faktor yang dapat menjadi penyebab munculnya motivasi belajar yang dijabarkan sebagai berikut :

a. Faktor Internal

Faktor internal dapat dibagi menjadi faktor fisik dan faktor psikologis. Faktor fisik mencakup elemen-elemen yang memengaruhi tubuh dan penampilan individu, seperti gizi pada tubuh, kesehatan, serta fungsi-fungsi fisik, terutama panca indera. Di sisi lain, faktor psikologis juga merupakan faktor intrinsik yang terkait dengan aspek-aspek yang dapat mendorong atau menghambat kegiatan belajar pada siswa, yang melibatkan kondisi rohani siswa.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu faktor sosial dan faktor non-sosial. Faktor sosial melibatkan interaksi antara individu dengan lingkungannya, seperti peran guru, teman sebaya, orang tua, tetangga, dan elemen sosial lainnya. Sementara itu, faktor non-sosial mencakup kondisi fisik sekitar individu, seperti cuaca, waktu, kondisi tempat (seperti kebisingan atau kualitas fasilitas), serta sarana dan prasarana pembelajaran.

Selain itu, pada Dimiyati dan Mudjiono (2006) menyebutkan bahwa terdapat 6 faktor yang dapat memberikan pengaruh terhadap tingkat motivasi belajar, antara lain sebagai berikut (Basompe & Soetjiningsih, 2023):

a. Cita-cita dan aspirasi siswa

Kemunculan cita-cita dipengaruhi oleh aspek-aspek seperti akal pikiran, moralitas, kemauan, kemampuan berbahasa, nilai-nilai kehidupan, serta berkembangnya kepribadian. Keberhasilan meraih cita-cita ini kemudian dapat memperkuat motivasi belajar, baik intrinsik maupun ekstrinsik, karena pencapaian cita-cita membawa dampak positif terhadap pencapaian aktualisasi diri.

b. Kemampuan siswa

Agar keinginan seorang individu dapat terwujud, penting untuk dipadukan dengan kemampuan atau keterampilan yang sesuai. Keberadaan kemampuan ini akan memberikan dukungan dan penguatan terhadap motivasi anak dalam menjalankan berbagai tugas yang berkaitan dengan perkembangan dirinya.

c. Kondisi siswa

Kondisi fisik dan mental siswa memiliki dampak yang cukup besar terhadap tingkat motivasi belajar mereka. Siswa yang mempertahankan kesehatan optimal, merasa kenyang, dan berada dalam suasana hati yang positif cenderung lebih mampu fokus pada kegiatan pembelajaran. Sebaliknya, kondisi anak yang sedang mengalami sakit dapat mengakibatkan ketidakberminatan dalam belajar, sementara anak yang merasa marah atau kesal mungkin kesulitan untuk memusatkan perhatian pada penjelasan materi pelajaran..

d. Kondisi lingkungan siswa

Lingkungan yang memengaruhi siswa dapat mencakup kondisi alam sekitarnya, situasi tempat tinggal, interaksi dengan teman sebaya, dan keterlibatan dalam kehidupan masyarakat. Sebagai individu yang merupakan bagian dari masyarakat, siswa dapat meresapi pengaruh dari lingkungan sekitarnya. Faktor-faktor seperti bencana alam, kondisi tempat tinggal yang tidak layak, perilaku buruk dari rekan sebaya, serta potensi konflik dan pertengkaran antar siswa dapat menghambat fokus dan dedikasi siswa terhadap proses pembelajaran. Sebaliknya, interaksi positif dan

keharmonisan dalam pergaulan siswa dapat memperkuat motivasi belajar mereka. Oleh karena itu, kualitas lingkungan sekolah yang mendukung, kerukunan dalam kehidupan sehari-hari, serta tertib dalam pergaulan perlu ditingkatkan untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran.

e. Unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran

Siswa, sebagai individu yang terus berkembang, memiliki dimensi psikologis yang melibatkan perasaan, kemauan, perhatian, ingatan, dan pikiran, yang semuanya mengalami perkembangan dan perubahan seiring dengan berbagai pengalaman hidup yang mereka alami. Interaksi dan pengalaman bersama teman sebaya memainkan peran krusial dalam membentuk motivasi belajar dan perilaku pembelajaran siswa, menciptakan rangsangan dan pengaruh yang dapat membentuk dinamika psikologis mereka.

f. Upaya guru dalam pembelajaran siswa

Seorang guru merupakan pendidik yang memiliki keprofesionalan, di mana sebelum memulai proses pembelajaran, guru melakukan persiapan secara matang untuk memberikan pengajaran kepada siswanya. Keberhasilan suatu pembelajaran, baik dari aspek penyampaian materi maupun cara mengevaluasi proses belajar siswa, dapat secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Sebaliknya, jika seorang guru hadir tanpa kesiapan yang memadai, hal tersebut dapat menjadi indikator kurangnya minat siswa terhadap proses pembelajaran, yang pada gilirannya dapat mengakibatkan penurunan motivasi belajar atau bahkan kehilangan minat belajar dari siswa.

Berdasarkan uraian para pakar di atas, dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam maupun luar individu. Faktor internal melibatkan aspek-aspek seperti cita-cita yang telah terbentuk, penguasaan kemampuan, pengalaman hidup yang telah dialami, serta pemenuhan kebutuhan jasmani dan rohani.

4. Motivasi Belajar dalam Perspektif Islam

Dalam perspektif islam, setiap muslim diwajibkan untuk menuntut ilmu (طَلَبَ) (طَلَبَ الْعِلْمِ) sebagaimana dari Anas ibn Malik bahwa Rasulullah bersabda “*menuntut ilmu itu wajib kepada setiap muslim*” (Hadis Anas ibn Malik). Oleh karena itu, dalam menuntut ilmu, motivasi belajar dibutuhkan sebagai suatu upaya untuk mendekatkan diri kepada Allah. Motivasi belajar dalam perspektif islam mencakup kesadaran akan tanggung jawab moral untuk menggunakan pengetahuan dengan bijaksana, mengamalkan nilai-nilai keadilan, dan memberikan kontribusi positif dalam masyarakat. Dengan demikian, motivasi belajar dalam perspektif islam bukan hanya mengenai peningkatan pengetahuan, tetapi juga mengenai pembentukan karakter yang berintegritas, penuh rasa syukur, dan peduli terhadap kesejahteraan bersama. Seseorang yang berilmu akan mendapatkan kemuliaan dan diangkat derajatnya oleh Allah Swt. Hal ini sebagaimana firman Allah Swt dalam Surah Al-Mujadilah ayat 11.

...يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

“... Niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan” (Manik, 2017).

Dalam islam menjelaskan bahwa motivasi pembelajaran diibaratkan sebagai ruh seorang penuntut ilmu (Zubairi, 2023). Dalam Islam, proses belajar dipandang sebagai upaya untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan meningkatkan pemahaman manusia terhadap nilai-nilai pendidikan dalam Islam. Hal ini bertujuan agar manusia dapat menjalin hubungan yang baik dengan Allah (hubungan vertikal), dengan sesama manusia (hubungan horizontal), serta dengan manusia maupun makhluk lainnya. Setiap ilmu yang diperoleh oleh seseorang diharapkan dapat diselaraskan dengan nilai-nilai aqidah, ibadah, dan akhlak, serta dipadukan dengan akal dan pengetahuan.

Adapun faktor-faktor yang dapat memengaruhi motivasi belajar berdasarkan perspektif psikologi pendidikan islam, diantaranya adalah keyakinan bahwa proses belajar adalah suatu bentuk ibadah serta upaya agar dekat dengan Allah Swt, persepsi terhadap manfaat yang diperoleh dari proses belajar terhadap kehidupan akhirat, rasa tanggung jawab untuk mengembangkan diri dan menjadi lebih baik sebagai hamba Allah Swt, serta lingkungan belajar yang kondusif dan mendukung untuk

mengembangkan motivasi belajar. Faktor-faktor ini dapat dikategorikan menjadi dua jenis, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal motivasi belajar dapat terbentuk karena adanya kesadaran diri atas pentingnya belajar untuk mengembangkan diri dan sebagai bekal untuk menjalani kehidupan. Sedangkan faktor eksternalnya, meliputi stimulus dari orang lain atau lingkungan sekitar yang dapat memengaruhi faktor psikologis seorang individu. Selain itu, terdapat beberapa konsep dan prinsip dalam psikologis pendidikan islam yang terkait dengan motivasi belajar, diantaranya adalah niat atau tujuan yang jelas, belajar dengan tekun dan konsisten serta semangat dan optimisme (Wantini, 2023).

Menurut Hayati, *dkk.* (2023), selain faktor internal dan eksternal yang telah disebutkan, motivasi belajar juga terbagi menjadi dua jenis, yaitu motivasi ukhrawi dan motivasi duniawi. Motivasi ukhrawi bertujuan untuk mendorong seseorang terutama seorang muslim agar giat dalam belajar dan mencari ilmu. Motivasi ini mencakup harapan akan balasan kebaikan di akhirat nanti dan kelebihan serta kemuliaan di hadapan Allah SWT. Motivasi ini memiliki dampak besar terhadap perilaku belajar orang yang beriman serta pemanfaatan ilmu yang diperoleh. Seseorang yang termotivasi oleh motivasi ukhrawi akan memulai belajar dengan niat karena Allah SWT dan selalu berharap memperoleh ilmu yang bermanfaat. Di sisi lain, motivasi duniawi adalah motivasi belajar yang berhubungan pada pencapaian segala hal yang sifatnya duniawi, seperti kekayaan, jabatan, dan penghargaan. Penting untuk dicatat bahwa seseorang yang belajar karena motivasi duniawi harus berhati-hati dalam menjaga niatnya. Ilmu agama yang dipelajari semata-mata untuk mencapai tujuan duniawi dapat menghilangkan nilai-nilai spiritualnya dan berubah menjadi sesuatu yang tidak bernilai di sisi Allah SWT.

B. Intensitas Bermain *Game Online*

1. Definisi Intensitas Bermain *Game Online*

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), istilah "intensitas" merujuk pada kondisi tingkat atau ukuran dari derajat kekuatan suatu hal. Menurut Chaplin, yang dijelaskan dalam kamus psikologi (Chaplin, 2011), intensitas dapat dipahami sebagai 1) karakteristik kuantitatif dari suatu persepsi yang berkaitan dengan derajat kekuatan rangsangan, seperti kecerahan suatu warna atau kerasnya suara, 2) kekuatan dari setiap perilaku atau pengalaman, seperti intensitas reaksi emosional, dan 3)

kekuatan yang mendukung suatu pendapat atau sikap. Selain itu juga menurut Chaplin dalam (Febrina, 2014), intensitas adalah atribut kuantitatif dari suatu pengindraan yang terkait dengan intensitas perangsang. Ini mencerminkan kekuatan dukungan, menggambarkan seberapa sering atau seberapa banyak kegiatan dilakukan dalam satu waktu.

Game online pertama kali muncul, umumnya berupa simulasi perang atau pesawat yang awalnya diciptakan untuk keperluan militer. Kemudian, game-game tersebut dilepas dan dikomersialkan, dan dari sana, game-game ini menjadi sumber inspirasi bagi kemunculan dan perkembangan game-game lainnya. *Game online* adalah suatu bentuk permainan yang dapat diakses oleh sejumlah besar pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan oleh pemain terhubung melalui internet (Adams, 2014). *Game online* merupakan aplikasi permainan yang mencakup petualangan, pengaturan strategi, simulasi, dan bermain peran dengan aturan dan tingkatan tertentu, atau level khusus. Bermain *game online* memberikan kegembiraan kepada pemain karena memberikan kepuasan psikologis. Kepuasan yang diperoleh dari pengalaman bermain game tersebut dapat meningkatkan minat pemain untuk terus melibatkan diri dalam aktivitas tersebut.

Game online adalah permainan yang menggabungkan elemen grafis canggih, tantangan, hiburan, dan kemungkinan untuk berkomunikasi antar pemain, serta menggunakan infrastruktur *server* dan *client*. Server, yang disediakan oleh penyedia layanan game, mendukung jalannya permainan, sementara "*client*" mengacu pada pemain individu. Dengan demikian, game online menjadi platform di mana orang dapat berinteraksi dengan individu lain yang memiliki minat serupa. Ada beberapa jenis game online, seperti yang dijelaskan oleh Sagara dan Masykur (2018:419):

- a. *MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game):* Pemain memperkuat kemampuannya seiring dengan bermain lebih lama, dengan fokus pada pengalaman dan perlengkapan untuk pertempuran.
- b. *MMOFPS (Massively Multiplayer Online First Person Shooter):* Pemain harus merencanakan pertahanan dan serangan terhadap musuh, memerlukan pemikiran strategis untuk menyusun strategi yang efektif.
- c. *MMOFPS (Massively Multiplayer Online First Person Shooter):* Jenis permainan ini sering kali mengandung adegan kekerasan karena fokusnya pada penggunaan

senjata.

Griffiths (2004) menyatakan bahwa intensitas bermain game online mencakup seberapa lama waktu yang dihabiskan seseorang untuk bermain game online setiap minggu. Intensitas ini mencerminkan minat dan frekuensi seseorang dalam bermain game online. Sebagai contoh, seorang remaja yang kecanduan game online mungkin bermain sekitar 23 jam setiap minggu (Sophie, 2006).

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain game online adalah kemampuan seseorang dalam menggunakan waktu untuk bermain game online melalui koneksi internet, terlepas dari suasana hatinya.

2. Aspek-Aspek Intensitas Bermain *Game Online*

Menurut Horrigan (2002), terdapat dua aspek intensitas bermain *game online* yaitu:

- a. **Frekuensi**, mengacu pada sejauh mana atau seberapa sering seseorang bermain *game online*.
- b. **Lamanya bermain**, mengacu pada seberapa lama waktu yang seseorang habiskan untuk bermain game online dalam sekali memainkannya.

Aspek-aspek intensitas bermain game online berikut ada empat yang diambil dari pengertian Chaplin (2004:254) dalam penelitian Haqq(2016), yaitu:

- a. **Frekuensi**, yang menunjukkan seberapa sering seseorang terlibat dalam aktivitas game online, dengan rentang waktu yang ditentukan.
- b. **Durasi**, yang mengindikasikan durasi total waktu yang digunakan untuk bermain game online, semakin lama menunjukkan keterlibatan yang lebih besar.
- c. **Perhatian Penuh**, yang mencerminkan tingkat konsentrasi pada permainan online, bahkan dengan mengesampingkan hal-hal lain seperti makan, beribadah, dan sekitarnya selama bermain game online.
- d. **Emosional**, mencakup berbagai perasaan yang dirasakan selama bermain seperti kesedihan, kebahagiaan, ketakutan, harapan, kemarahan, kekesalan dan rasa putus asa.

Adapun menurut Fishben dan Ajzen (dalam Setyabudi & Julianto, 2012:185), terdapat tiga komponen intensitas bermain *game online*, yakni:

- a. **Frekuensi**, mengukur seberapa sering seseorang menggunakan media dalam suatu periode, seperti seberapa kali per minggu seseorang memainkan game online.
- b. **Durasi**, Mengukur seberapa lama seseorang menggunakan media, sebagai contoh, berapa lama waktu yang dihabiskan seseorang dalam satu sesi bermain game.
- c. **Konsentrasi**, Menilai sejauh mana tingkat konsentrasi seseorang saat menggunakan media.

Berdasarkan beberapa teori di atas, dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek intensitas bermain game online mencakup frekuensi, durasi, perhatian penuh atau konsentrasi, dan emosi.

3. Faktor-Faktor Intensitas Bermain *Game Online*

Terdapat tiga faktor yang memengaruhi intensitas bermain game online menurut Adams dan Rollings (2010, dalam Saputra, 2016:6), sebagai berikut:

a. Gender

Beberapa penelitian menyatakan bahwa laki-laki cenderung lebih rentan terhadap kecanduan game dan menghabiskan lebih banyak waktu dalam permainan daripada perempuan, meskipun minat terhadap game online sama di antara keduanya.

b. Kondisi Psikologis

Pemain game online seringkali mengalami mimpi yang terkait dengan permainan, situasi, dan karakter mereka. Faktor yang mendorong pemain untuk terus bermain termasuk daya tarik kuat dari fantasi dalam game online, kesenangan yang diperoleh, peluang eksperimen, dan sebagai media ekspresi diri dari rutinitas kehidupan sehari-hari. Selain itu, keinginan untuk bermain juga dapat dipicu oleh kecemasan dan dorongan untuk meraih prestasi tinggi di dalam permainan.

c. Jenis Game

Pilihan jenis permainan yang dimainkan oleh individu dapat memengaruhi intensitas bermain. Baik permainan baru maupun yang menantang cenderung meningkatkan motivasi untuk bermain secara lebih intensif.

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa hal yang

menyebabkan atau menjadi faktor daripada tingkat intensitas siswa dalam bermain game online yaitu gender, kondisi psikologis, dan jenis game yang dimainkan. Faktor dari tingkat intensitas ini bergantung dari bagaimana tanggapan siswa setelah memainkan game tersebut. Dikarenakan pada dasarnya game dirancang untuk menciptakan suasana baru dari pembelajaran pada umumnya, dapat merelaksasikan otak sejenak, dan melatih otak dalam perencanaan strategi yang baik untuk memecahkan suatu permainan. Maka dari itu, jenis game memiliki peran yang penting dalam mengendalikan inisiatif dan daya tarik siswa terhadap suatu permainan.

4. Intensitas Bermain *Game Online* dalam Perspektif Islam

Ustadz Ahmad Sarwat, pendiri Rumah Fikih Indonesia (RFI), menjelaskan bahwa dalam perspektif syariat Islam, bermain game online pada dasarnya diperbolehkan atau mubah. Namun, kebolehan ini dapat berpotensi menjadi makruh, bahkan haram. Bermain game sebagai hiburan tidak menjadi masalah, tetapi dalam pandangannya, game online menjadi makruh jika bermainnya membuat seseorang lupa waktu dan menyia-nyiakan waktu yang berharga, misalnya mengabaikan waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar. Bahkan, menurutnya, bermain game online dapat dianggap haram jika menyebabkan seseorang mengabaikan kewajiban dunia dan ibadah hanya karena permainan tersebut.

Jadi, jika bermain game online membuat seseorang lupa waktu yang seharusnya digunakan untuk kegiatan penting seperti belajar, sekolah, atau beribadah, lebih baik untuk menghindari bermain game online karena dianggap tidak memberikan manfaat yang positif. Rasulullah SAW bersabda :

مِنْ حُسْنِ إِسْلَامِ الْمَرْءِ تَرْكُهُ مَا لَا يَعْنِيهِ

“diantara tanda kebaikan dalam islam adalah meninggikan hal-hal yang tidak bermanfaat baginya.” (HR. Tirmidzi no.2317, Ibnu Majah no. 3976)

5. Dampak Bermain *Game Online*

Bermain game online memiliki efek yang pada dasarnya berbeda, baik positif maupun negatif, tergantung pada metode dan intensitas individu dan waktu yang dihabiskan untuk bermain game online.

a) Dampak positif

Menurut Nisrinafatin (2020), bermain game online tidak selamanya memberikan dampak negatif. Ada juga dampak positif dari bermain game online, antara lain sebagai berikut:

1. Meningkatkan konsentrasi. Semakin tinggi tingkat kesulitan game online yang dimainkan, maka semakin tinggi pula konsentrasi yang dibutuhkan. Hal ini berarti seseorang dapat meningkatkan konsentrasinya dalam melakukan aktivitas lain.
2. Pengembangan kemampuan berpikir atau bernalar. Saat bermain game online, kemampuan pemecahan masalah, analisis situasi, atau matematika dilatih. Selain itu, kemampuan mengambil keputusan dengan tepat dan cepat juga dilatih.
3. Peningkatan kemampuan bahasa Inggris. Bahasa Inggris sering digunakan dalam game online. Oleh karena itu, seseorang yang terbiasa menggunakan bahasa Inggris ketika bermain game online secara tidak langsung dapat melatih kemampuan berbahasa Inggris dengan baik dan benar.
4. Untuk hiburan dan menghilangkan stres. Pada dasarnya, game online memang ditujukan untuk hiburan dan sebagai media refreshing.
5. Untuk mendapatkan teman baru. Pada dasarnya, pengguna game online berasal dari berbagai daerah dan negara. Sehingga Anda bisa mendapatkan teman baru melalui game online yang Anda mainkan.

b) Dampak negatif

Menurut Nisrinafatin (2020), ada juga dampak negatif dari bermain game online, antara lain sebagai berikut:

1. Dapat membuat ketagihan dan membuat lupa waktu. Game online pada umumnya dapat membuat kecanduan karena Anda harus bermain terus-menerus untuk mengikutinya. Jika seseorang sudah kecanduan game online, mereka akan menyita banyak waktu dan bahkan lupa waktu.

2. Menurunkan kebugaran fisik. Saat bermain game online, Anda cenderung menghabiskan lebih banyak waktu untuk duduk dan lebih sedikit melakukan aktivitas lain, yang dapat mempengaruhi kebugaran fisik Anda.
3. Kesulitan dalam berkontribusi pada proses belajar. Saat proses belajar dan mengajar, seseorang yang kecanduan game online sering kali sulit berkonsentrasi karena pikirannya didominasi oleh game online.
4. Kurangnya motivasi untuk belajar. Bermain game online dapat menurunkan motivasi belajar seseorang karena kecanduan, sehingga membuat mereka malas belajar atau mengerjakan tugas sekolah.
5. Menyebabkan gangguan mata dan saraf. Bermain game online secara berlebihan dapat membuat saraf mata tegang dan meningkatkan risiko gangguan penglihatan seperti asthenopia (mata lelah), xerophthalmos (mata kering), dan kelainan refraksi.
6. Berkurangnya kemampuan untuk bersosialisasi. Seseorang yang kecanduan game online cenderung menjadi acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitarnya, sehingga dapat mengurangi rasa empati dan kemampuan bersosialisasi.

Berdasarkan penjelasan dari dampak mengenai bermain game online, dapat disimpulkan bahwa bermain game online memiliki efek yang beragam, baik secara positif maupun negatif, tergantung pada cara, intensitas, dan durasi permainan. Efek positifnya meliputi peningkatan fokus dan konsentrasi karena membutuhkan perhatian yang tinggi, pengembangan kemampuan berpikir kritis dan analitis melalui penyelesaian masalah, peningkatan kemampuan bahasa Inggris, hiburan yang dapat mengurangi stres, serta kesempatan untuk menjalin pertemanan dengan orang-orang dari berbagai daerah. Namun, ada juga efek negatif seperti potensi kecanduan yang dapat mengakibatkan penyalahgunaan waktu dan penurunan tingkat kebugaran fisik karena kurangnya aktivitas gerak. Selain itu, bermain game online juga dapat mengganggu konsentrasi saat belajar, mengurangi motivasi belajar, menyebabkan masalah pada kesehatan mata dan saraf, serta menghambat kemampuan dalam berinteraksi sosial karena kurangnya kontak dengan lingkungan sekitar.

C. Dukungan Sosial

1. Definisi Dukungan Sosial

Menurut Saronson (2005) dalam (Widiantoro et al., 2019), dukungan sosial mengacu pada perhatian atau kepercayaan yang diekspresikan melalui beberapa bentuk dorongan atau dukungan dari orang lain dengan tujuan untuk memberikan bantuan. Pandangan serupa juga dikemukakan oleh Johnson, yang menyatakan bahwa dukungan sosial mencakup pemberian dukungan atau bantuan dalam berbagai bentuk, seperti dukungan emosional, materi, dan informasi. Semua bentuk dukungan ini berperan dalam meningkatkan kesejahteraan manusia. Dukungan sosial juga didefinisikan sebagai kehadiran atau ketersediaan orang lain yang dapat diandalkan, yang menunjukkan kasih sayang dan kepedulian terhadap nilai-nilai yang dipegang oleh individu tersebut (Hamonangan et al., 2022). Menurut Daulay (2016:105), dukungan sosial adalah hubungan interpersonal dimana orang-orang yang dekat dengan individu memberikan dukungan.

Sarafino (2014) menjelaskan bahwa dukungan sosial mengacu pada kenyamanan yang dirasakan, perasaan kepedulian, harga diri atau dukungan yang diterima seseorang dari individu atau kelompok tertentu. Dukungan ini melibatkan aspek-aspek emosional dan praktis yang memberikan dampak positif pada kesejahteraan dan perasaan individu. Secara umum, individu yang mendapatkan dukungan sosial merasakan adanya kasih sayang, perhatian, dan penghargaan terhadap dirinya. Selain itu, dukungan sosial memiliki potensi untuk memberikan dampak positif terhadap keseimbangan emosional seseorang, sebagaimana diungkapkan oleh Boren (2013). Dengan kata lain, adanya dukungan sosial dapat berkontribusi pada peningkatan pengaruh positif yang memperkuat kesejahteraan emosional individu (Muthmainah, 2022).

Pengertian dukungan sosial, sebagaimana dijelaskan oleh House (Rohman, 2008) pada (Widiantoro et al., 2019), mencakup bentuk komunikasi antara individu yang terlibat dalam memberikan dukungan emosional. Dukungan ini dapat berupa pemberian empati dan perhatian. Selain itu, terdapat dukungan peralatan (instrumental) yang melibatkan bantuan dalam menyediakan alat-alat yang diperlukan, serta bantuan dalam menyelesaikan tugas dan memberikan peluang waktu. Aspek lainnya adalah dukungan informasi, yang melibatkan pemberian nasehat, saran, dan

arahan. Terakhir, dukungan penilaian terhadap hasil kerja dan prestasi individu juga termasuk dalam definisi tersebut, yang mencakup pemberian panduan dan kritik yang bersifat membangun. Selain itu, Felton dan Berry (1992) menyatakan bahwa dukungan sosial yang bersifat instrumental, yang diberikan oleh individu-individu terdekat dalam lingkungan keluarga daripada teman-teman, diyakini memiliki korelasi yang erat dengan kesejahteraan psikologis. Artinya, dukungan praktis yang diberikan oleh anggota keluarga lebih memiliki dampak positif terhadap kesejahteraan emosional seseorang (Hidayati et al., 2023).

Dukungan sosial menurut (Surasa & Murtiningsih, 2021) juga dapat diartikan bantuan atau dukungan positif yang diterima dari lingkungan sekitar. Dalam konteks ini, individu merasa dihargai, diperhatikan, dan dicintai karena mendapat dukungan yang berasal dari orang terdekat. Dukungan sosial memainkan peran penting dalam membentuk perasaan penghargaan dan keterlibatan sosial individu dalam lingkungan sekitarnya. De Paulo dalam (Dhitaningrum, 2011) menyatakan bahwa dalam keadaan tertentu, menerima dukungan sosial mungkin dianggap sebagai potensi ancaman, namun, ketika harga diri seseorang terancam, individu tersebut akan mencari dukungan sosial. Sumber dukungan, yakni orang-orang yang memberikan dukungan, lebih mungkin ditemukan oleh individu yang memiliki kepercayaan diri yang tinggi. Dengan demikian, kebutuhan akan dukungan sosial dapat menjadi lebih mendesak ketika individu menghadapi ancaman terhadap harga diri mereka.

Coob (Taylor, 1995) dalam (Ula, 2018) menggambarkan dukungan sosial sebagai pemberian panduan langsung maupun tidak langsung, dorongan untuk berperilaku, dan proses pembelajaran yang terjadi melalui hubungan intrapersonal.. Hal ini menciptakan persepsi bagi remaja bahwa dirinya diperhatikan, dihargai, dan dicintai, dengan tujuan memberikan manfaat yang positif bagi perkembangan remaja tersebut. Dengan kata lain, dukungan sosial tidak hanya terwujud melalui petunjuk dan dorongan, tetapi juga melibatkan ikatan emosional yang bertujuan untuk memperkaya pengalaman dan kesejahteraan remaja. Sebagai makhluk sosial, setiap individu memperoleh kebutuhan akan dukungan dari orang lain. Dukungan sosial memiliki signifikansi yang besar dalam upaya setiap individu untuk mencapai makna hidup dan memenuhi berbagai tugas perkembangan yang dihadapi.

Menurut Levit (1993), dukungan sosial berasal dari lingkungan keluarga.

Keluarga menjadi sumber utama dukungan, di mana anggota keluarga saling memberikan kekuatan dan perhatian satu sama lain. Dalam dinamika keluarga, perhatian dan dukungan selalu hadir ketika dibutuhkan, menciptakan fondasi yang kokoh untuk saling bersokong-mensokong dalam berbagai aspek kehidupan. Hubungan akrab di dalam keluarga menjadi landasan kuat bagi munculnya dukungan sosial, membangun ikatan emosional yang mendalam antaranggota keluarga (Widiantoro et al., 2019). Peran dukungan sosial dalam membentuk perilaku sosial siswa mencakup penerimaan perhatian, dukungan, dan umpan balik dari individu-individu atau lingkungannya. Peran tersebut merujuk pada pengalaman kenyamanan, perasaan kepedulian, penghargaan diri, dan bantuan yang diterima oleh seseorang dari individu atau kelompok lainnya. Dengan demikian, dukungan sosial menjadi faktor penting dalam membentuk interaksi sosial dan pengembangan perilaku individu (Yunita, 2023). Dari kutipan tersebut, dapat disimpulkan bahwa dukungan sosial mencerminkan fungsi dari hubungan sosial, dan kualitas ikatan interpersonal ini memberikan kepuasan emosional dalam kehidupan individu. Keterikatan ini menciptakan perasaan ketenangan, perhatian, kasih sayang, serta meningkatkan rasa percaya diri dan kompetensi saat individu menerima dukungan sosial.

Dari pemaparan diatas bahwa dukungan sosial mencerminkan fungsi dari hubungan sosial, dan kualitas ikatan interpersonal ini memberikan kepuasan emosional dalam kehidupan individu. Keterikatan ini menciptakan perasaan ketenangan, perhatian, kasih sayang, serta meningkatkan rasa percaya diri dan kompetensi saat individu menerima dukungan sosial.

2. Aspek-Aspek Dukungan Sosial

Dukungan sosial didefinisikan sebagai kenyamanan, perhatian, penghargaan, dan bantuan yang diberikan oleh seseorang kepada orang lain atau kelompok. Menurut Sarafino (2010) dalam (Kusrini & Prihartanti, 2014), aspek-aspek dukungan sosial mencakup empat komponen utama:

- 1. Dukungan emosional:** Ini meliputi ekspresi empati dan perhatian yang menciptakan perasaan nyaman, cinta, dan kepedulian. Dukungan emosional melibatkan perhatian, kasih sayang, dan mendengarkan dengan penuh perhatian, memperdalam hubungan sosial dan meningkatkan kesejahteraan individu.

2. **Dukungan yang menghargai:** Termasuk persetujuan dan evaluasi positif terhadap ide, perasaan, dan pencapaian orang lain. Bentuk dukungan ini membangun interaksi konstruktif dan meningkatkan perasaan dihargai dalam hubungan sosial.
3. **Dukungan instrumental:** Melibatkan bantuan langsung seperti dukungan finansial atau bantuan dalam menyelesaikan tugas tertentu. Ini menunjukkan komitmen nyata dan upaya tulus untuk membantu orang lain, memperkuat hubungan melalui dukungan konkret.
4. **Dukungan informasional:** Meliputi pemberian saran, bimbingan, dan umpan balik tentang strategi pemecahan masalah. Ini membantu individu mengatasi tantangan atau menemukan solusi dengan lebih percaya diri dan efektif.

Menurut Zimet, dkk (1988) dalam (Hasbi & Alwi, 2022) dukungan sosial memiliki tiga sumber yang dapat diidentifikasi sebagai komponen utama, yakni dukungan yang berasal dari keluarga, teman-teman, dan individu-individu yang memiliki peran signifikan dalam kehidupan seseorang. Berikut merupakan penjabaran dari setiap aspek dukungan sosial.

1. Keluarga

Dukungan dari keluarga mencakup upaya membantu individu dalam menemukan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi. Keluarga memiliki peran penting dalam memenuhi kebutuhan emosional individu, memberikan dukungan dalam pengambilan keputusan, serta memberikan bantuan dalam aspek materi atau finansial. Melalui hubungan keluarga, individu dapat merasakan kenyamanan emosional, mendapatkan bimbingan dalam mengatasi tantangan hidup, dan mendapatkan dukungan konkret yang mencakup aspek keuangan atau materi.

2. Teman

Dukungan dari teman-teman individu merangkul berbagai bentuk bantuan yang dapat diberikan oleh lingkaran pertemanan. Teman-teman memiliki potensi untuk menyediakan informasi yang bermanfaat, memberikan hiburan, serta memberikan bantuan dalam melaksanakan kegiatan sehari-hari. Melalui interaksi dengan teman-teman, individu

dapat memperoleh dukungan sosial yang melibatkan pertukaran informasi, keceriaan, serta bantuan praktis dalam menjalani aktivitas sehari-hari. Kehadiran teman-teman juga dapat memberikan dukungan emosional yang penting dalam membangun kesejahteraan sosial individu.

3. Orang penting lainnya

Dukungan dari orang penting lainnya merujuk kepada bantuan yang diterima dari individu yang memiliki peran signifikan dalam kehidupan seseorang. Orang tertentu yang dianggap penting oleh individu memiliki kemampuan untuk memberikan kebersamaan, menciptakan suasana yang nyaman, dan menjadi tempat di mana individu merasa dapat berbagi pengalaman, kegembiraan, serta kesedihan. Hubungan dengan orang-orang yang dianggap penting tersebut tidak hanya memberikan dukungan emosional, tetapi juga menciptakan ikatan yang berarti, memperkaya kehidupan sosial, dan membangun landasan bagi pertukaran dukungan dalam berbagai aspek kehidupan.

Aspek dukungan sosial menurut Sheridan dan Radmacher dalam (Saputro & Sugiarti, 2021), terbagi menjadi lima bentuk, diantaranya:

1. Dukungan instrumental

Dukungan instrumental mencakup bentuk dukungan yang melibatkan penyediaan materi untuk memberikan pertolongan langsung, seperti memberikan pinjaman uang, pemberian barang, penyediaan makanan, dan pelayanan lainnya. Dukungan ini diberikan dalam bentuk kontribusi nyata yang dapat secara langsung memenuhi kebutuhan praktis individu, menciptakan dampak positif terhadap kondisi fisik dan kehidupan sehari-hari mereka. Dengan menyediakan dukungan instrumental, individu yang memberikan dukungan berupaya secara aktif membantu dalam pemenuhan kebutuhan materi dan memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kesejahteraan penerima dukungan.

2. Dukungan informasional

Dukungan informasional mencakup kegiatan yang melibatkan pemberian informasi, saran, atau umpan balik terkait dengan situasi dan kondisi individu. Dengan kata lain, jenis dukungan ini mencerminkan upaya untuk

menyediakan pemahaman yang lebih baik terhadap berbagai aspek kehidupan atau masalah yang dihadapi oleh individu. Melalui pemberian informasi dan saran yang relevan, dukungan informasional bertujuan untuk memberikan panduan yang berguna dan memberikan perspektif yang dapat membantu individu dalam mengatasi tantangan atau membuat keputusan yang lebih baik.

3. Dukungan emosional

Dukungan emosional adalah bentuk dukungan sosial yang menciptakan kondisi di mana individu merasakan kenyamanan, keyakinan, perhatian, dan kasih sayang dari sumber dukungan sosial. Dengan adanya dukungan emosional, individu dapat menghadapi masalah atau tantangan dengan lebih baik, karena mereka merasa didukung secara emosional oleh lingkungan sekitar. Dukungan ini tidak hanya menciptakan rasa nyaman, tetapi juga memberikan landasan kuat bagi kesejahteraan psikologis individu, memungkinkan mereka mengatasi stres, meningkatkan ketahanan mental, dan memperkuat kapasitas untuk mengatasi rintangan hidup.

4. Dukungan pada harga diri

Dukungan pada harga diri melibatkan tindakan memberikan penghargaan positif kepada individu, memberikan semangat, menyetujui pendapat individu, serta melakukan perbandingan yang positif dengan individu lainnya. Melalui bentuk dukungan ini, sumber dukungan sosial berupaya meningkatkan pandangan positif individu terhadap dirinya sendiri, memberikan dorongan semangat, dan menegaskan nilai-nilai positif yang dimiliki oleh individu. Dukungan pada harga diri menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan positif individu, membantu dalam pembentukan citra diri yang sehat, dan memberikan dampak positif terhadap kesejahteraan psikologis mereka.

5. Dukungan dari kelompok sosial

Dukungan dari kelompok sosial menciptakan pengalaman di mana individu merasa menjadi bagian dari suatu kelompok yang berbagi kesamaan minat dan aktifitas sosial dengan mereka. Dalam konteks ini,

dukungan kelompok sosial tidak hanya mencakup bantuan dan keterlibatan, tetapi juga menciptakan ikatan dan identitas yang kuat antara individu dan kelompoknya. Melalui dukungan ini, individu merasakan koneksi sosial yang lebih dalam, memperkuat rasa keanggotaan, dan merasakan dampak positif dari adanya hubungan dalam kelompok sosial tersebut. Dukungan ini bukan hanya memberikan manfaat praktis, tetapi juga memperkaya pengalaman sosial dan kesejahteraan psikososial individu.

Berdasarkan dari beberapa aspek dukungan sosial dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa dukungan sosial ini dapat dijabarkan menjadi beberapa jenis dukungan, diantaranya dukungan secara emosional, penghargaan, instrumental, informasi yang diberikan dari orang – orang terdekat maupun sekitar seperti keluarga, teman dekat, atau orang penting lain yang berperan dalam hidup. Dukungan sosial dapat mempengaruhi emosional secara langsung, namun tidak dipungkiri perilaku dan pola pikir juga dapat dipengaruhi oleh dukungan tersebut. Hal ini dikarenakan dukungan dalam bentuk apapun yang diberikan akan mengakibatkan orang tersebut merasakan pertolongan atau merasa terdukung secara positif dalam hal yang akan dilakukan.

3. Faktor-Faktor Dukungan Sosial

Myers (1986) mengidentifikasi tiga faktor utama yang mendorong individu memberikan dukungan positif, sebagaimana dijelaskan oleh Maslihah (2011):

1. Empati: Kemampuan untuk merasakan dan memahami penderitaan orang lain, yang memotivasi perilaku yang bertujuan mengurangi penderitaan dan meningkatkan kesejahteraan orang lain.
2. Norma dan Nilai Sosial: Norma dan nilai sosial memberikan panduan dan arahan dalam menjalani kehidupan sehari-hari, membantu individu menentukan apa yang benar atau salah, dan menciptakan keharmonisan dalam hidup bersama.
3. Pertukaran Sosial: Proses timbal balik dalam interaksi sosial, termasuk cinta kasih, layanan, dan pertukaran informasi, yang menciptakan hubungan interpersonal yang memuaskan. Pengalaman positif dari pertukaran ini membangun keyakinan bahwa dukungan dan respons positif akan terus ada

dalam interaksi sosial.

Menurut Stanley (2007), faktor-faktor yang mempengaruhi dukungan sosial, sebagaimana dikutip oleh Ula (2018), adalah:

1. **Kepentingan Fisik:** Kebutuhan dasar seperti sandang, pangan, dan papan, yang jika tidak terpenuhi dapat mempengaruhi kemampuan individu untuk memenuhi kebutuhan sosialnya.
2. **Interaksi Sosial di Masyarakat:** Kebutuhan manusia untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain, yang memerlukan nilai aktualisasi diri yang tinggi untuk menunjukkan keahlian dan keterampilan dalam interaksi sosial.
3. **Keadaan Psikologis:** Kondisi psikologis seperti rasa aman, ketenangan, dan kenyamanan yang dapat dipenuhi melalui dukungan dari orang lain. Ketika menghadapi masalah kompleks, individu mencari dukungan dari lingkungan terdekat untuk merasa aman dan dihargai.

Menurut Cohen dan Syme (1985) dalam Suryani (2017), faktor-faktor yang mempengaruhi dukungan sosial meliputi:

1. **Pemberi Dukungan Sosial:** Dukungan yang konsisten dari satu sumber memiliki nilai lebih besar dibandingkan dukungan dari berbagai sumber, terkait dengan tingkat kedekatan dan kepercayaan penerima dukungan.
2. **Jenis Dukungan Sosial:** Dukungan yang sesuai dengan situasi dan memberikan manfaat nyata bagi penerimanya.
3. **Penerima Dukungan Sosial:** Efektivitas dukungan dipengaruhi oleh karakteristik penerima, seperti kepribadian, kebiasaan, dan peran sosial, serta kemampuan untuk mencari dan mempertahankan dukungan.
4. **Durasi Dukungan Sosial:** Waktu pemberian dukungan mempengaruhi kemampuan untuk memberikan dukungan dalam jangka waktu tertentu.

Berdasarkan dari beberapa ide mengenai faktor – faktor dari dukungan sosial oleh para terkemuka, dapat ditarik kesimpulan bahwa dukungan sosial dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti dorongan dari pemberi dukungan (empati atau norma sosial yang berlaku) dan keadaan jasmani maupun psikologis dari penerima dukungan sosial. Secara general dapat dikatakan faktor dari internal berupa

keadaan/kondisi dari penerima dukungan yang memicu faktor dari eksternal berupa lingkungan sekitar akan berempati dan memberikan suatu dukungan dalam bentuk apapun.

4. Dukungan Sosial dalam Perspektif Islam

Dukungan sosial merupakan salah satu hal yang paling penting untuk membuat seorang individu merasa nyaman berada di lingkungannya. Dimana manusia harus saling membantu, menghargai, memberi perhatian, peduli dan saling menasehati satu sama lain. Salah satu nilai utama agama islam adalah rasa kasih sayang yang abadi kepada sesama manusia. Dalam Al-Qur'an dijelaskan di surat An-Nisa ayat 36 :

اللَّهُ وَلَا تَشْرِكُوا بِهِ شَيْئًا ۚ وَالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا وَبِذِي الْقُرْبَىٰ وَالْيَتَامَىٰ وَالْمَسْكِينِ وَالْجَارِ ذِي الْقُرْبَىٰ وَأَعْيُنُوا
السَّبِيلَ وَمَا مَلَكَتْ أَيْمَانُكُمْ ۗ إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ مَن كَانَ مُخْتَالًا ۚ الْجُنُبِ وَالصَّاحِبِ بِالْجَنبِ وَابْنِ وَالْجَارِ
فَخُورًا

Artinya : “Sembahlah Allah dan janganlah kamu mempersekutukan-Nya dengan sesuatupun. Dan berbuat baiklah kepada kedua orang tua, kerabat, anak-anak yatim, orang-orang miskin, tetangga yang dekat dan tetangga yang jauh, dan teman sejawat, ibnu sabil dan hamba sahayamu. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang sombong dan membangga-banggakan diri.”

Ayat tersebut mengajarkan bahwa sebagai seorang muslim, kita dituntut untuk senantiasa melakukan kebaikan terhadap semua orang, termasuk kedua orang tua, kerabat dekat maupun jauh, tetangga, teman, anak yatim, dan seluruh umat muslim. Seorang muslim harus memiliki rasa emati dan kepedulian terhadap sesama, dan idealnya mampu saling membantu satu sama lain..

D. Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* dan Dukungan Sosial Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 31 Semarang

Motivasi belajar adalah dorongan atau keinginan yang muncul pada diri seseorang untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Ketika seseorang memiliki motivasi belajar yang kuat, hal ini akan mencerminkan hasil belajar yang optimal. Dengan kata lain, keberadaan usaha yang gigih dan terutama didorong oleh motivasi yang kuat akan memungkinkan individu yang sedang belajar untuk mencapai pencapaian prestasi yang luar biasa. Dalam konteks kegiatan pembelajaran, keberadaan motivasi menjadi sangat

penting karena memiliki peran signifikan dalam membangkitkan semangat dan antusiasme belajar siswa, yang pada gilirannya, berkontribusi pada kelancaran dan keberhasilan jalannya proses belajar. Fillmore H. Standford, sebagaimana dijelaskan dalam karya Mangkunegara, memandang motivasi sebagai kondisi psikologis yang memacu atau mendorong manusia untuk mengarahkan dirinya menuju tujuan-tujuan tertentu. Pandangan ini mencerminkan pemahaman bahwa motivasi memiliki peran kunci dalam menggerakkan individu menuju pencapaian tujuan yang diinginkan (Dwi Cahyono et al., 2022).

Namun yang sering menjadi permasalahan dari kurangnya motivasi belajar salah satu penyebabnya ialah karena intensitas bermain game online yang cukup tinggi. Bermain game dengan intensitas dan frekuensi yang tinggi dapat menimbulkan efek samping berupa kecanduan dan ketergantungan. Dampaknya pada individu yang terus-menerus terlibat dalam permainan tersebut dapat menciptakan tantangan berkelanjutan dan dedikasi yang tinggi. Ketika seseorang terlibat dalam permainan, fokusnya terpusat pada upaya untuk meraih kemenangan, yang pada gilirannya dapat menimbulkan rasa penasaran yang mendalam, mengakibatkan pengabaian terhadap tanggung jawab dan kewajiban lainnya. Siswa yang terlibat secara intensif dalam bermain game mungkin cenderung melupakan tugas dan kewajiban sekolahnya. Mereka mungkin kehilangan minat terhadap tugas-tugas akademis mereka, dan jika perilaku ini dibiarkan terus berlanjut, dapat menyebabkan kebiasaan malas yang merugikan (Ondang dkk., 2020:3).

Bukan hanya intensitas bermain game online yang perlu diperhatikan, melainkan juga peran dukungan sosial dalam proses pembelajaran siswa. Berdasarkan penelitian Wentzel (1998, hal. 207) mengenai hubungan sosial dan sumber dukungan sosial terhadap motivasi anak, disimpulkan bahwa penerimaan siswa terhadap dukungan sosial dan perhatian dari orang tua, guru, dan teman sebaya menunjukkan hubungan yang signifikan dengan motivasi positif. Keterikatan positif dalam keluarga berkaitan erat dengan penerimaan kompetensi siswa, hubungan yang baik antar teman sebaya, usaha akademis, dan minat dalam kegiatan sekolah.

Untuk mendukung pernyataan tersebut, beberapa penelitian telah dilakukan. Misalnya, penelitian oleh Zuny Aisyah (2022) yang mengeksplorasi hubungan antara intensitas bermain game online dengan motivasi belajar pada siswa laki-laki kelas VIII SMPN 1 Ambarawa. Hasil uji korelasi product moment menunjukkan nilai r-hitung

lebih besar dari r-tabel ($0,412 > 0,3494$), yang berarti semakin sering siswa bermain game online, semakin tinggi motivasi belajarnya.

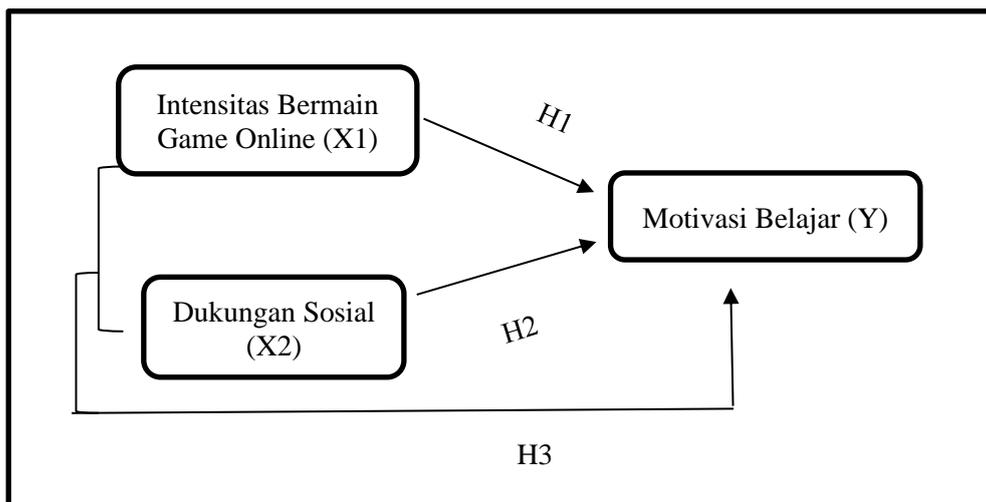
Penelitian lain oleh Fatkhur Rohman (2023) berjudul "Pengaruh Dukungan Sosial Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IX.I SMP N 3 Sekampung" menemukan bahwa dukungan sosial berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar, dengan nilai signifikansi ($0,000 < 0,05$) dan koefisien korelasi sebesar 0,914 atau 91,14%. Ini menunjukkan bahwa semakin tinggi dukungan sosial yang diterima siswa, semakin tinggi pula motivasi belajar mereka.

Selain itu, penelitian oleh Citra Imelda Usman, Retno Tri Wulandari, dan Remi Nofelita (2021) meneliti pengaruh dukungan sosial orang tua dan kepercayaan diri terhadap motivasi belajar siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa dukungan sosial dari orang tua berpengaruh sebesar 13,4% ($0,134 \times 100\%$), menunjukkan bahwa semakin besar dukungan sosial orang tua, semakin tinggi motivasi belajar siswa.

Berdasarkan penelitian-penelitian ini, dapat disusun kerangka pemikiran yang menggambarkan hubungan antar variabel dan alur pemikiran yang relevan.

Gambar 1

Keterkaitan Antar Variabel



E. Hipotesis

Berdasarkan kerangka konsep yang telah diajukan di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah:

1. (H1) : Terdapat pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap motivasi belajar pada Siswa SMP Negeri 31 Kota Semarang.
2. (H2) : Terdapat pengaruh dukungan sosial terhadap motivasi belajar pada Siswa SMP Negeri 31 Kota Semarang.
3. (H3) : Terdapat pengaruh intensitas bermain *game online* dan dukungan sosial terhadap motivasi belajar pada Siswa SMP Negeri 31 Kota Semarang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian adalah metode ilmiah yang digunakan untuk menyelesaikan pertanyaan atau masalah dengan mengumpulkan dan menganalisis data serta fakta secara sistematis, yang kemudian diatur dan diinterpretasikan sesuai dengan jenis dan bentuk datanya (Gladding, 2009). Pendekatan yang diambil dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif fokus pada analisis data berupa angka-angka yang dianalisis menggunakan metode statistik (Azwar, 2016: 5). Dalam pendekatan ini, peneliti berasumsi bahwa kebenaran atau fakta tentang subjek penelitian dapat diungkap dengan menganalisis variabel-variabel terkait.

Penelitian ini menggunakan metode analisis regresi linier berganda karena melibatkan lebih dari satu variabel independen. Variabel independen (variabel bebas) adalah variabel yang mempengaruhi, sedangkan variabel dependen (variabel terikat) adalah variabel yang dipengaruhi. Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel bebas yaitu intensitas bermain game online (X1) dan dukungan sosial (X2), sementara variabel terikatnya adalah motivasi belajar (Y).

B. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

a. Variabel Independen (X)

Variabel independen, yang juga disebut sebagai variabel bebas, stimulus, prediktor, atau antecedent, adalah variabel yang mempengaruhi atau menyebabkan perubahan pada variabel dependen (Sugiyono, 2015:39). Dalam penelitian ini, variabel bebas yang digunakan adalah intensitas bermain game online (X1) dan dukungan sosial (X2).

b. Variabel Dependen (Y)

Variabel dependen, yang juga dikenal sebagai variabel terikat, output, kriteria, atau konsekuen, adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel

independen (Sugiyono, 2015:39). Pada penelitian ini, variabel terikat yang digunakan adalah motivasi belajar(Y).

2. Definisi Operasional

a. Motivasi belajar : merupakan dorongan untuk menggali pengetahuan baru, baik dari faktor eksternal maupun internal, yang meningkatkan minat dan mempermudah proses belajar. Penelitian ini mengukur variabel motivasi belajar dengan menggunakan skala motivasi belajar yang disusun oleh peneliti, mencakup aspek-aspek motivasi belajar seperti perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan, sebagaimana dijelaskan oleh Keller (1987:2). Tingkat motivasi belajar siswa dianggap tinggi jika skornya tinggi, sedangkan menurunnya motivasi belajar terlihat dari penurunan skor.

b. Intensitas bermain game online : intensitas bermain game online diukur dari frekuensi, durasi, perhatian penuh, dan emosi yang terjadi saat bermain game online. Penelitian ini mengukur variabel intensitas bermain game online dengan menggunakan skala yang dikembangkan oleh peneliti, mencakup aspek-aspek seperti frekuensi, durasi, perhatian penuh, dan emosi, sebagaimana dijelaskan oleh Chaplin (2004). Semakin tinggi skornya, maka intensitas bermain game online seseorang dianggap tinggi; sebaliknya, semakin rendah skornya, maka intensitas bermain game online dianggap rendah.

c. Dukungan sosial : merujuk pada persepsi individu mengenai ketersediaan dan kualitas bantuan yang diterima dari lingkungan sosial, yang meliputi keluarga, teman, guru, dan komunitas. Penelitian ini mengukur variabel dukungan sosial dengan menggunakan skala yang dibuat oleh peneliti, mengacu pada aspek-aspek dukungan sosial menurut Sarafino (2010), seperti dukungan emosional, penghargaan, instrumental, dan informasi. Semakin tinggi skor dukungan sosial, maka dukungan sosial yang dimiliki mahasiswa dianggap baik; sebaliknya, semakin rendah skornya, maka dukungan sosial yang dimiliki dianggap rendah.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMPN 31 Semarang dengan alamat Jl. Tambakharjo No.184, Tambakharjo, Kec. Semarang Barat, Kota Semarang, Jawa Tengah 50149. Kemudian, waktu penelitian dilaksanakan pada 11 Juni 2024.

D. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2003). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMPN 31 Semarang yang berjumlah 751 subjek dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 1
Skema Pengambilan Populasi

Kelas	Jumlah
VII A	31
VII B	30
VII C	32
VII D	29
VII E	32
VII F	32
VII G	30
VII H	31
VIII A	31
VIII B	32
VIII C	32
VIII D	30
VIII E	32
VIII F	32
VIII G	31
VIII H	30

IX A	32
IX B	31
IX C	32
IX D	32
IX E	32
IX F	32
IX G	31
IX H	32
Jumlah	751

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian anggota dari populasi yang mempunyai karakteristik dan dapat diharapkan bias mewakili populasinya (Sugiyono, 2011:118). Penentuan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan menghitung jumlah sampel menggunakan metode perhitungan yang dikembangkan oleh Slovin untuk populasi. Dalam penerapan perhitungan Slovin, pengguna memiliki keleluasaan untuk menetapkan tingkat batas kesalahan (Wirawan dkk., 2019:57). Oleh karena itu, peneliti memilih untuk mengukur tingkat kesalahan sampling pada tingkat 5%. Kesalahan sampling mencerminkan tingkat keakuratan atau ketidakakuratan suatu sampel (Sugiyono, 2011:135). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ketika melakukan pengambilan sampel sebanyak 100 individu, ada potensi terdapat 5 sampel yang mungkin tidak akurat atau tidak mencerminkan populasi secara tepat. Proses pengambilan sampel ini melibatkan penentuan tingkat kesalahan sebelumnya (Sugiyono, 2011:136).

Berikut rumus yang dikembangkan oleh Slovin :

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

n = besaran sampel

N = besaran populasi

E = toleransi eror

Berdasarkan rumus di atas, maka jumlah sampel pada penelitian ini berdasarkan perhitungan berikut ini:

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

$$n = \frac{751}{1 + 751 (0,05)^2}$$

$$n = \frac{751}{1 + 751 (0,0025)}$$

$$n = \frac{751}{2,8775}$$

$$n = 261$$

Berdasarkan perhitungan di atas, jika populasi berjumlah 751 siswa, maka hasil sampelnya 261 siswa.

3. Teknik Sampling

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *Simple Random Sampling*. Menurut Sugiyono (2017) *Simple Random Sampling* adalah pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Alasan peneliti mengambil teknik ini karena di waktu penelitian di tempat sekolah tersebut sedang *classmeeting* dan peneliti meminta tolong kepada guru bk agar dicarikan sampel berjumlah 261 orang dari jumlah populasi.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data peneliti menggunakan teknik kuesioner sebagai metode pengumpulan data dalam penelitian ini. Kuesioner adalah alat pengumpulan data yang berisi serangkaian pertanyaan atau pernyataan yang ditujukan kepada responden untuk dijawab secara tertulis. Kuesioner meliputi skala pernyataan intensitas bermain game online, skala dukungan sosial, dan skala

motivasi belajar. Skala pengukuran yang digunakan adalah skala Likert, yang terdiri dari item pernyataan positif dan negatif dengan empat pilihan respon: "sangat tidak setuju", "tidak setuju", "setuju", dan "sangat setuju". Sistem penilaian dapat dilihat pada table berikut :

Tabel 2

Tabel Skor

Alternatif Jawaban	Skor	
	Favorable	Unfavorable
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (TS)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

Berikut merupakan sejumlah skala yang digunakan pada penelitian ini:

a. Skala Motivasi Belajar

Skala motivasi belajar mengacu pada teori Keller (1987:2) yang disesuaikan pada siswa SMP. Aspek-aspek tersebut yaitu *Attention*, *Relevance*, *Confidance*, *Satisfaction*. Berikut adalah skala yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 3

Blueprint Skala Motivasi Belajar

Aspek	Indikator	Favorable	Unfavorable	Jumlah
<i>Attention</i>	Rasa minat/ingin tahu yang tinggi	1,17	13,29	4
	Memiliki ketertarikan terhadap belajar	9,25	5,21	4

<i>Relevance</i>	Mampu mencocokkan antara kemampuan dengan kebutuhan	2,18	14,30	4
	Mampu menyelesaikan tugas sekolah	10,26	6,22	4
<i>Confidance</i>	Keyakinan terhadap pengetahuan/kemampuan	3,19	15,31	4
	Keberanian dalam mengambil keputusan	11,27	7,23	4
<i>Satisfaction</i>	Perasaan puas terhadap diri sendiri	4,20	16,32	4
	Memiliki rasa pencapaian yang sesuai harapan	12,28	8,24	4
	Total	16	16	32

b. Skala Intensitas Bermain Game Online

Skala Intensitas Bermain Game Online berpegang pada teori Chaplin (2004:254) dalam penelitian Haqq (2016), yang disesuaikan dengan siswa SMP. Aspek-aspek tersebut yaitu frekuensi, durasi, perhatian penuh, dan emosi.

Tabel 4

Blueprint Skala Intensitas Bermain Game Online

Aspek	Indikator	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	Jumlah
Frekuensi	Keseringan dalam bermain game online	2,18	10,25	4
	Keinginan kuat untuk bermain game online	9,26	1,17	4
Durasi	Lamanya waktu yang dihabiskan untuk bermain game online	4,20	12,27	4

	Kemampuan mengatur prioritas bermain game dengan aktivitas lain	11,28	3,19	4
Perhatian Penuh	Fokus dalam waktu yang lama	6,22	14,29	4
	Rasa bosan dalam bermain game	13,30	5,21	4
Emosi	Rasa senang dalam memenangkan permainan	8,24	16,31	4
	Rasa marah dalam kalah permainan	15,32	7,23	4
	Total	16	16	32

c. Skala Dukungan Sosial

Skala dukungan sosial mengacu pada teori Sarafino (2010) dalam (Kusrini & Prihartanti, 2014), yang disesuaikan dengan siswa SMP. Aspek-aspek tersebut yaitu , dukungan emosional, dukungan instrumental, dukungan informasi dan dukungan penghargaan. Berikut adalah skala yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 5
Blueprint Skala Dukungan Sosial

Aspek	Indikator	Favorable	Unfavorable	Jumlah
Dukungan Emosional	Rasa kenyamanan	1,17	13,29	4
	Merasa dapat mengatasi stress	9,25	15,21	4
Dukungan Instrumental	Perasaan bersyukur setelah diberi pertolongan	2,18	14,30	4
	Dapat memenuhi kebutuhan sehari-hari	10,26	6,22	4
Dukungan	Merasa dapat hal baru	3,19	11,31	4

Informasi	Mendapatkan saran yang relevan dengan masalah yang dihadapi	5,27	7,23	4
Dukungan Penghargaan	Perasaan didukung oleh lingkungan sekitar	4,20	16,32	4
	Mendapat masukan positif dari pencapaian hasil belajar	12,28	8,24	4
	Total	16	16	32

F. Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur

a. Validitas

Validitas mencerminkan tingkat akurasi dan ketepatan suatu instrumen pengukur. Instrumen yang terbukti memiliki tingkat keandalan dan keakuratan yang tinggi dapat disebut sebagai alat ukur yang valid atau sah (Arikunto, 1998:160). Dalam penelitian ini, validitas isi menjadi fokus pengukuran. Untuk mengukur validitas isi, tes akan diuji terlebih dahulu melalui analisis rasional oleh panel ahli atau individu yang memiliki pengalaman dalam bidang tersebut (Azwar, 2015:132). Uji validitas dilakukan untuk memahami keabsahan, akurasi, dan ketelitian item pertanyaan untuk mengukur variabel yang diteliti. Item pertanyaan dianggap valid ketika mampu menghasilkan pengukuran yang sesuai dengan elemen yang dimaksudkan untuk diukur (Kurniawan & Puspitaningtyas, 2016:97).

Instrument try out (Uji coba) akan dilakukan di SMP NEGERI 1 Paninggaran dengan jumlah 35 siswa kelas 8. Proses pengujian ini akan dibantu oleh panel ahli yang terdiri dari dosen Psikologi di Universitas Islam Negeri Walisongo. Para dosen ahli ini akan diminta untuk memberikan evaluasi, pandangan, serta masukan terhadap item-item dalam skala penelitian, termasuk dalam hal relevansi konten dengan indikator di setiap aspek, penggunaan bahasa yang digunakan, dan jumlah item yang terlibat.

Pada penelitian ini, validitas diuji menggunakan program SPSS dengan teknik corrected item-total correlation. Konsep dasar yang diterapkan dalam teknik korelasi item-total yang telah disesuaikan adalah pemilihan item yang memiliki fungsi pengukuran yang konsisten dengan tujuan penyusunan tes. Artinya, item-item yang dipilih harus mengukur hal yang sama dengan pengukuran keseluruhan dari tes tersebut. Untuk dianggap valid, koefisien korelasi item-total harus minimal 0,30. Jika kurang dari 0,30, dianggap tidak valid, namun jika melebihi 0,30, dianggap valid dan bisa digunakan (Hendryadi, 2021:316).

b. Reliabilitas

Reliabilitas menggambarkan seberapa konsisten suatu instrumen atau alat pengumpul data dalam mengukur variabel yang diteliti. Semakin tinggi reliabilitasnya, semakin dapat diandalkan instrumen tersebut dalam pengumpulan data (Arikunto, 1998:170). Indikator yang reliabel memberikan informasi yang tetap stabil dan konsisten. Pengamatan yang dilakukan dengan perangkat ukur yang sama beberapa kali seharusnya menghasilkan hasil yang sama. Jika tidak konsisten, perangkat ukur tersebut dianggap tidak reliabel (Priyono, 2008:91). Dalam penelitian ini, keandalan dihitung dengan menggunakan teknik *Alfa Cronbach* yang akan dibantu dengan perangkat lunak SPSS (Arikunto, 1998:193). Dasar pengambilan keputusan dalam uji Reliabilitas *Alfa Cronbach* yaitu di atas 0,60 (Devellis, 2003 dalam Azwar, 2015:207).

G. Hasil Uji Coba

1) Hasil Uji Validitas

Uji validitas dan reliabilitas telah dilakukan oleh peneliti kepada 35 responden. Responden dalam uji coba penelitian ini merupakan siswa kelas 8 SMP NEGRI 1 Paninggaran. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan SPSS pada masing-masing skala.

a) Skala Motivasi Belajar

Skala motivasi belajar yang digunakan pada uji coba berjumlah 32 item. Berdasarkan dari *corrected item-total correlation*, item yang dinyatakan valid yaitu berjumlah 21 item dan item yang gugur berjumlah 11 item. Item tersebut dinyatakan gugur karena $r < 0,30$. Item yang gugur dalam skala motivasi belajar terdapat pada item nomor 12, 14, 16, 17, 18, 20, 22, 24, 25, 27, 29. Berikut merupakan blueprint skala motivasi belajar yang dijadikan alat ukur dalam penelitian ini:

Tabel 6

Blue print Skala Motivasi Belajar Setelah Dilakukan *Try Out*

Aspek	Indikator	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	Jumlah
<i>Attention</i>	Rasa minat/ingin tahu yang tinggi	1,17	13,29	4
	Memiliki ketertarikan terhadap belajar	9,25	5,21	4
<i>Relevance</i>	Mampu mencocokkan antara kemampuan dengan kebutuhan	2,18	14,30	4
	Mampu menyelesaikan tugas sekolah	10,26	6,22	4
<i>Confidance</i>	Keyakinan terhadap pengetahuan/kemampuan	3,19	15,31	4
	Keberanian dalam mengambil keputusan	11,27	7,23	4
<i>Satisfaction</i>	Perasaan puas terhadap diri sendiri	4,20	16,32	4
	Memiliki rasa pencapaian yang sesuai harapan	12,28	8,24	4
	Total	16	16	32

b) Skala Intensitas Bermain Game Online

Skala intensitas bermain game online yang digunakan pada uji coba berjumlah 32 item. Berdasarkan dari *corrected item-total correlation*, item yang dinyatakan valid yaitu berjumlah 27 item dan item yang gugur berjumlah 5 item.

Item tersebut dinyatakan gugur karena $r < 0,30$. Item yang gugur dalam skala motivasi belajar terdapat pada item nomor 16, 25, 26, 27, 32. Berikut merupakan blueprint skala intensitas bermain game online yang dijadikan alat ukur dalam penelitian ini:

Tabel 7

Blueprint Skala Intensitas Bermain Game Online Setelah Dilakukan Try Out

Aspek	Indikator	Favorable	Unfavorable	Jumlah
Frekuensi	Keseringan dalam bermain game online	2,18	10,25	4
	Keinginan kuat untuk bermain game online	9,26	1,17	4
Durasi	Lamanya waktu yang dihabiskan untuk bermain game online	4,20	12,27	4
	Kemampuan mengatur prioritas bermain game dengan aktivitas lain	11,28	3,19	4
Perhatian Penuh	Fokus dalam waktu yang lama	6,22	14,29	4
	Rasa bosan dalam bermain game	13,30	5,21	4
Emosi	Rasa senang dalam memenangkan permainan	8,24	16,31	4
	Rasa marah dalam kalah permainan	15,32	7,23	4
Total		16	16	32

c) Skala Dukungan Sosial

Skala dukungan sosial yang digunakan pada uji coba berjumlah 32 item. Berdasarkan dari *corrected item-total correlation*, item yang dinyatakan valid yaitu berjumlah 24 item dan item yang gugur berjumlah 8 item. Item tersebut dinyatakan gugur karena $r < 0,30$. Item yang gugur dalam skala motivasi belajar terdapat pada

item nomor 5, 6, 13, 17, 20, 23, 31, 32. Berikut merupakan blueprint skala motivasi belajar yang dijadikan alat ukur dalam penelitian ini:

Tabel 8

Blueprint Skala Dukungan Sosial Setelah Dilakukan Try Out

Aspek	Indikator	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	Jumlah
Dukungan Emosional	Rasa kenyamanan	1,17	13,29	4
	Merasa dapat mengatasi stress	9,25	15,21	4
Dukungan Instrumental	Perasaan bersyukur setelah diberi pertolongan	2,18	14,30	4
	Dapat memenuhi kebutuhan sehari-hari	10,26	6,22	4
Dukungan Informasi	Merasa dapat hal baru	3,19	11,31	4
	Mendapatkan saran yang relevan dengan masalah yang dihadapi	5,27	7,23	4
Dukungan Penghargaan	Perasaan didukung oleh lingkungan sekitar	4,20	16,32	4
	Mendapat masukan positif dari pencapaian hasil belajar	12,28	8,24	4
	Total	16	16	32

2) Hasil Uji Reliabilitas

a) Hasil Uji Reliabilitas Pertama Variabel Motivasi Belajar

Tabel 9

Hasil Uji Reliabilitas Pertama Variabel Motivasi Belajar

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.894	32

b) Hasil Uji Reliabilitas Kedua Variabel Motivasi Belajar

Tabel 10

Hasil Uji Reliabilitas Kedua Variabel Motivasi Belajar

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.925	21

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai *Cronbach's Alpha* \geq 0,600. Maka dapat disimpulkan bahwa skala motivasi belajar reliabel.

c) Hasil Uji Reliabilitas Pertama Variabel Intensitas Bermain Game Online

Tabel 11

Hasil Uji Reliabilitas Pertama Variabel Intensitas Bermain Game Online

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.892	32

d) Hasil Uji Reliabilitas Kedua Variabel Intensitas Bermain Game Online

Tabel 12

Hasil Uji Reliabilitas Kedua Variabel Intensitas Bermain Game Online

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.903	27

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai *Cronbach's Alpha* \geq 0,600. Maka dapat disimpulkan bahwa skala intensitas bermain *game online* reliabel.

e) Hasil Uji Reliabilitas Pertama Variabel Dukungan Sosial

Tabel 13

Hasil Uji Reliabilitas Pertama Variabel Dukungan Sosial

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.871	32

f) Hasil Uji Reliabilitas Kedua Variabel Dukungan Sosial

Tabel 14

Hasil Uji Reliabilitas Kedua Variabel Dukungan Sosial

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.900	24

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai *Cronbach's Alpha* \geq 0,600. Maka dapat disimpulkan bahwa skala dukungan sosial reliabel.

H. Teknik Analisa Data

1. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Analisis normalitas dalam model regresi digunakan untuk menentukan apakah variabel pengganggu memiliki distribusi yang normal. Dalam penelitian ini, akan dilakukan pengujian menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan nilai signifikansi 0,05. Jika nilai signifikansi yang diperoleh melebihi 0,05, dapat disimpulkan bahwa data menunjukkan kecenderungan distribusi yang normal (Ghozali, 2011 dalam Ayuwardani & Isroah, 2018:148).

b. Uji Linieritas

Uji linieritas digunakan untuk melihat apakah terdapat hubungan linier antara variabel bebas dan variabel terikat (Putra, 2018:204). Kriteria

pengujian linieritas dalam program SPSS adalah nilai signifikansi (P) dari tabel Anova untuk deviasi dari linieritas. Jika nilai signifikansi (P) lebih besar dari alpha 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data menunjukkan hubungan linier (Makmur dkk., 2020:235).

c. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas digunakan untuk mengukur apakah variabel-variabel independen memiliki hubungan linier satu sama lain. Jika tidak ada multikolinearitas dalam model regresi, maka kualitasnya dianggap baik. Penilaian dilakukan dengan melihat nilai faktor inflasi varian (VIF) dan toleransi. Multikolinearitas terjadi jika nilai VIF sama dengan atau melebihi 10,00 dan nilai toleransi kurang dari atau sama dengan 0,10 (Ghozali, 2011 dalam Ayuwardani & Isroah, 2018:148).

2. Uji Hipotesis

Hipotesis merupakan pernyataan sementara dalam penelitian yang berfungsi sebagai jawaban atas pertanyaan. Hipotesis dalam penelitian ini didasarkan pada teori yang sejalan, tetapi belum didukung oleh fakta empiris yang dapat diperoleh melalui pengambilan data secara langsung di lapangan. Penelitian ini menggunakan metode Uji Analisis Regresi Linier Sederhana dan Uji Analisis Regresi Linier Berganda untuk menguji hipotesis. Uji Regresi Linier Berganda berfungsi untuk memprediksi perubahan variabel dependen berdasarkan manipulasi dua atau lebih variabel independen sebagai faktor prediktor. Dalam konteks pengambilan keputusan, jika nilai signifikansi (Sig.) melebihi 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan antara variabel-variabel tersebut. Namun, jika nilai signifikansi (Sig.) kurang dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel-variabel tersebut. Rumus Regresi ganda yang digunakan untuk dua predictor (variabel bebas) adalah sebagai berikut: [Rumus Regresi Linier Berganda].:

$$Y = a + b_1 X_1 + b_2 X_2$$

Keterangan:

Y = Variabel Dependen (nilai yang diprediksikan)

a = Konstanta

b = Koefisien Regresi (nilai peningkatan ataupun penurunan)

X1 dan X2 = Variabel Independen (bebas)

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SMP Negeri 31 Semarang dengan populasi sebesar 751 dengan jumlah sampel sebanyak 261 subjek. Sebaran subjek yang diperoleh dapat dilihat pada berdasarkan 2 karakteristik sebagai berikut:

a. Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 15

Deskripsi Subjek Berdasarkan Jenis Kelamin

No.	Jenis kelamin	Jumlah	Presentase
1.	Laki-laki	151	58%
2.	Perempuan	110	42%
Jumlah		261	100%

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui sebaran subjek berdasarkan jenis kelamin yaitu sebanyak 151 subjek berjenis kelamin laki-laki atau sebanyak 58%. Di sisi lain subjek dengan jenis kelamin perempuan berjumlah 110 atau sebanyak 42% dari jumlah keseluruhan subjek penelitian.

b. Berdasarkan Kelas

Tabel 16

Deskripsi Subjek Berdasarkan Kelas

No.	Kelas	Jumlah	Presentase
1.	Kelas VII	86	33%
2.	Kelas VIII	87	33,3%
3.	Kelas IX	88	33,7%
Jumlah		261	100%

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui sebaran subjek berdasarkan kelas yaitu 86 subjek atau 33% berasal dari kelas VII, sebanyak 87 atau 33,3% berasal dari kelas VIII dan sebanyak 88 atau 33,7% berasal dari kelas IX.

2. Kategorisasi

Adapun kategorisasi pada masing-masing variabel penelitian ini dibagi menjadi tiga kategori yakni tinggi, sedang dan rendah. Berikut kategorisasi variabel dalam penelitian ini:

Tabel 17
Deskripsi Data

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Motivasi Belajar (Y)	261	21	73	45,34	8,777
Intensitas Bermain Game Online (X1)	261	43	103	79,18	10,681
Dukungan Sosial (X2)	261	50	91	72,69	7,006
Valid N (listwise)	261				

Dapat dilihat pada tabel di atas, dapat diketahui pada variabel motivasi belajar (Y) memiliki skor data minimum yaitu 21, maximum yaitu 73, mean 45,34 dengan standar deviasi sebesar 8,777. Pada variabel lain yakni intensitas bermain game online (X1) dapat diketahui skor data minimum 43, maximum 103, mean 79,18 dengan standar deviasi sebesar 10,681. Terakhir adalah pada variabel dukungan sosial (X2) mempunyai skor data minimum 50, maximum 91, mean 72,69 dan standar deviasi yaitu 7,006. Berdasarkan hasil tabel deskriptif di atas maka dapat dikategorikan sebagai berikut:

a. Kategorisasi Variabel Motivasi Belajar

Tabel 18
Kategorisasi Variabel Motivasi Belajar

Rumus Interval	Rentang Nilai	Kategorisasi Skor
$X < (\text{Mean} - 1\text{SD})$	$X < 36,56$	Rendah
$(\text{Mean} - 1\text{SD}) \leq X < (\text{Mean} + 1\text{SD})$	$36,56 \leq X < 54,11$	Sedang
$X \geq (\text{Mean}) + 1\text{SD}$	$X \geq 54,11$	Tinggi

Berdasarkan tabel kategori rumusan di atas, diketahui skor skala motivasi belajar dinyatakan memiliki motivasi belajar yang tinggi apabila skornya 54,11 atau lebih, apabila mendapatkan skor antara 36,56 sampai 54,11 maka dapat dinyatakan memiliki motivasi belajar yang sedang, serta apabila memperoleh skor kurang dari 36,56 maka termasuk ke dalam kategori rendah. Sehingga hasil yang diperoleh distribusi kategorisasi motivasi belajar sebagai berikut:

Tabel 19

Tabel Distribusi Variabel Motivasi Belajar

Motivasi Belajar

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Rendah	44	16,9	16,9	16,9
Sedang	185	70,9	70,9	87,7
Tinggi	32	12,3	12,3	100,0
Total	261	100,0	100,0	

Pada variabel motivasi belajar dapat diketahui bahwa sebanyak 32 (12,3%) subjek dikategorikan memiliki motivasi belajar yang tinggi, sebanyak 185 (70,9%) subjek dikategorikan memiliki motivasi belajar yang sedang serta sebanyak 44 (16,9%) subjek memiliki motivasi belajar yang rendah. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa SMP Negeri 31 Semarang memiliki motivasi belajar yang sedang.

b. Kategorisasi Variabel Intensitas Bermain Game Online

Tabel 20

Kategorisasi Variabel Intensitas Bermain Game Online

Rumus Interval	Rentang Nilai	Kategorisasi Skor
$X < (\text{Mean} - 1\text{SD})$	$X < 68,49$	Rendah
$(\text{Mean} - 1\text{SD}) \leq X < (\text{Mean} + 1\text{SD})$	$68,49 \leq X < 89,86$	Sedang
$X \geq (\text{Mean}) + 1\text{SD}$	$X \geq 89,86$	Tinggi

Berdasarkan tabel kategori rumusan di atas, diketahui skor skala intensitas bermain game online dinyatakan memiliki intensitas bermain game online yang tinggi apabila jumlah skornya 89,86 atau lebih, dinyatakan memiliki intensitas bermain game online yang sedang apabila memperoleh skor antara 68,49 hingga

89,86, serta apabila memperoleh skor kurang dari 68,49 maka termasuk ke dalam kategori rendah. Sehingga hasil yang diperoleh distribusi kategorisasi intensitas bermain game online sebagai berikut:

Tabel 21

Distribusi Variabel Intensitas Bermain Game Online

Intensitas Bermain Game Online

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Rendah	33	12,6	12,6	12,6
Sedang	180	69,0	69,0	81,6
Tinggi	48	18,4	18,4	100,0
Total	261	100,0	100,0	

Pada variabel intensitas bermain game online dapat diketahui sebanyak 48 (18,4%) subjek memiliki intensitas bermain game online yang tinggi, sebanyak 180 (69,0%) subjek memiliki intensitas bermain game online yang sedang serta 33 (12,6%) subjek dikategorisasikan sebagai individu dengan intensitas bermain game online yang rendah. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa SMP Negeri 31 Semarang memiliki intensitas bermain game online yang sedang.

c. Kategorisasi Variabel Dukungan Sosial

Tabel 22

Kategorisasi Variabel Dukungan Sosial

Rumus Interval	Rentang Nilai	Kategorisasi Skor
$X < (\text{Mean} - 1\text{SD})$	$X < 65,68$	Rendah
$\text{Mean} - 1\text{SD} \leq X < (\text{Mean} + 1\text{SD})$	$65,68 \leq X < 79,69$	Sedang
$X \geq (\text{Mean}) + 1\text{SD}$	$X \geq 79,69$	Tinggi

Berdasarkan tabel kategori rumusan di atas, dapat diketahui skor skala dukungan sosial mendapatkan kategori yang tinggi apabila skornya 79,69 atau lebih, dinyatakan memiliki dukungan sosial yang sedang apabila memperoleh skor antara 65,68 hingga 79,69, sedangkan apabila meraih skor kurang dari 65,68 maka dapat dikategorikan memiliki dukungan sosial yang rendah. Sehingga hasil yang diperoleh distribusi kategorisasi dukungan sosial sebagai berikut:

Tabel 23

Tabel Distribusi Variabel Dukungan Sosial

Dukungan Sosial

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Rendah	45	17,2	17,2	17,2
Sedang	175	67,0	67,0	84,3
Tinggi	41	15,7	15,7	100,0
Total	216	100,0	100,0	

Pada variabel dukungan sosial dapat diketahui sebanyak 41 (15,7%) subjek memiliki dukungan sosial yang tinggi, sebanyak 175 (67,0%) subjek memiliki dukungan sosial yang sedang serta sebanyak 45 (17,2%) subjek dikategorisasikan sebagai individu dengan dukungan sosial yang rendah. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa SMP Negeri 31 Semarang memiliki dukungan sosial yang sedang.

B. Uji Asumsi Klasik**1. Uji Normalitas**

Pemeriksaan normalitas bertujuan untuk menentukan apakah data subjek penelitian memiliki sebaran data yang normal atau tidak. Pada penelitian ini, teknik yang digunakan peneliti untuk menguji normalitas ialah *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan SPSS.

Tabel 24

Tabel Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		261
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	6,11992833
Most Extreme Differences	Absolute	,054
	Positive	,054
	Negative	-,038
Test Statistic		,054
Asymp. Sig. (2-tailed)		,066

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Dasar pengambilan keputusan untuk uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* yaitu nilai *value* pada kolom *Asymp.Sig* > 0,05. Dapat diketahui dari tabel di atas bahwa nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)* adalah 0,066 dan nilai tersebut lebih dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian terdistribusi normal.

2. Uji Linieritas

Uji linearitas digunakan untuk meneliti apakah dua variabel memiliki hubungan yang linear atau tidak. Hubungan variabel dikatakan linear dengan cara membandingkannya dengan nilai signifikansi >0,05.

Tabel 25

Hasil Uji Linieritas Variabel Intensitas Bermain Game Online dengan

Variabel Motivasi Belajar

ANOVA Table

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Y *	Between	(Combined)	12414,687	49	253,361	7,019	,000
x1	Groups	Linearity	10070,224	1	10070,224	278,995	,000
		Deviation from Linearity	2344,463	48	48,843	1,353	,077
Within Groups			7615,964	261	36,095		
Total			20030,651	260			

Dari hasil output uji linearitas di atas dapat diketahui bahwa variabel intensitas bermain game online dengan motivasi belajar memiliki hubungan yang linear karena nilai *deviation from linearity* sebesar $0,077 > 0,05$.

Tabel 26

Hasil Uji Linieritas Variabel Dukungan Sosial dengan Variabel Motivasi Belajar

ANOVA Table

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Y *	Between	(Combined)	1842,278	35	52,637	,651	,935
x2	Groups	Linearity	155,482	1	155,482	1,923	,167
		Deviation from Linearity	1686,796	34	49,612	,614	,955
Within Groups			18188,373	225	80,837		
Total			20030,651	260			

Dari hasil output uji linearitas di atas dapat diketahui bahwa variabel kematangan emosi dengan kemampuan bersosialisasi memiliki hubungan yang linear karena nilai *deviation from linearity* sebesar $0,955 > 0,05$.

3. Uji Multikolinieritas

Tabel 27
Hasil Uji Multikolinieritas

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	83,421	4,374		19,070	,000		
x1	-,607	,037	-,738	16,388	,000	,928	1,077
x2	,137	,056	,109	2,428	,016	,928	1,077

a. Dependent Variable: Y

Dari hasil tabel di atas, analisis menunjukkan bahwa semua variabel memiliki nilai *tolerance* 0,928 dan VIF di bawah 10. Apabila hasil *tolerance* di atas 0,10 dan nilai VIF di bawah 10 maka variabel-variabel tidak memiliki hubungan multikolinieritas.

C. Uji Analisis Data

Uji hipotesis ialah uji yang digunakan untuk membuktikan apakah hipotesis ditolak atau diterima. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini ialah uji regresi linear berganda dengan bantuan aplikasi SPS.

a. Hasil Uji Parsial

Tabel 28
Hasil Uji Parsial

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	83,421	4,374		19,070	,000
X1	-,607	,037	,738	-16,388	,000
X2	,137	,056	,109	2,428	,016

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi variabel intensitas

bermain game online (X1) sebesar 0,000 atau lebih kecil dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang sangat signifikan intensitas bermain game online terhadap motivasi belajar pada siswa SMP Negeri 31 Semarang. Dalam tabel di atas dapat diketahui pula bahwa nilai signifikansi variabel dukungan sosial (X2) sebesar 0,016 atau lebih kecil dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan pula bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dukungan sosial terhadap motivasi belajar pada siswa SMP Negeri 31 Semarang.

- 1) H1 Hipotesis Pengaruh Variabel Intensitas Bermain Game Online (X1) Terhadap Motivasi Belajar (Y)

Diketahui nilai T hitung $16,388 > 1.969$ (t tabel), dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan secara parsial variabel intensitas bermain game online berpengaruh sangat signifikan terhadap motivasi belajar (H1 diterima).

- 2) H2 Hipotesis Pengaruh Variabel Dukungan Sosial (X2) Terhadap Motivasi Belajar (Y)

Diketahui nilai T hitung $2,428 > 1.969$ (t tabel), dengan nilai signifikansi $0,016 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan secara parsial variabel dukungan sosial secara parsial berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar (H2 diterima).

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa persamaan hasil regresi linear berganda dalam penelitian ini sebagai berikut :

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2$$

$$Y = 83,421 + 0,607 X_1 + 0,137 X_2$$

Dilihat dari persamaan regresi diatas, maka :

- 1) $\alpha = 83,421$

Artinya nilai konstanta menunjukkan pengaruh variabel independen (intensitas bermain game online dan dukungan sosial). Bila variabel independen naik atau berpengaruh dalam satu satuan, maka variabel motivasi belajar akan naik atau terpenuhi.

2) $\beta_1 = -0,607$

Artinya adanya intensitas bermain game online (X1) satu satuan, maka motivasi belajar (Y) akan mengalami penurunan sebesar 0,607 koefisien bernilai negatif artinya antara intensitas bermain game online (X1) dan motivasi belajar (Y) memiliki pengaruh negatif.

3) $\beta_2 = 0,137$

Artinya adanya dukungan sosial (X2) satu satuan, maka motivasi belajar (Y) akan mengalami kenaikan sebesar 0,137 koefisien bernilai positif artinya antara dukungan sosial (X2) dan motivasi belajar (Y) memiliki pengaruh positif.

b. Pengujian Hasil Uji Simultan

Dalam proses pengambilan keputusan uji simultan, apabila hasil nilai signifikansi (Sig.) kurang dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada variabel-variabel tersebut.

Tabel 29

Hasil Uji Simultan

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	10292,735	2	5146,368	136,350	,000^b
Residual	9737,926	258	37,744		
Total	20030,651	260			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), x2, x1

Dari hasil output di atas, diperoleh F hitung adalah 136,350 dengan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$. Berdasarkan nilai signifikansi tersebut maka H_0 ditolak artinya variabel intensitas bermain game online (X1) dan dukungan sosial (X2) berpengaruh secara bersama-sama dengan sangat signifikan terhadap motivasi belajar (Y) sehingga H_3 diterima.

c. Hasil Uji Koefisien Determinasi (Adjusted R²)

Koefisien determinasi (R²) merupakan uji yang digunakan untuk mengetahui presentase seberapa jauh variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependen. Hasil uji koefisien determinasi dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 30

Koefisiensi Determinasi Variabel X1 dan X2 Terhadap Y

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,717 ^a	,514	,510	6,144

a. Predictors: (Constant), x2, x1

Dari tabel di atas, dapat diketahui Adjusted R Square sebesar 0,510 atau 51%. Hal tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh faktor intensitas bermain game online dan dukungan sosial sebesar 51%. Sedangkan sisanya sebesar 49% dipengaruhi oleh faktor-faktor yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

D. Pembahasan

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain game online dan dukungan sosial terhadap motivasi belajar siswa SMP Negeri 31 Semarang. Terdapat tiga pokok pembahasan yaitu pengaruh intensitas bermain game online terhadap motivasi belajar siswa SMP Negeri 31 Semarang, pengaruh dukungan sosial terhadap motivasi belajar siswa SMP Negeri 31 Semarang, serta pengaruh intensitas bermain game online dan dukungan sosial terhadap motivasi belajar siswa SMP Negeri 31 Semarang.

Hipotesis pertama yaitu terdapat pengaruh intensitas bermain game online terhadap motivasi belajar. Hasilnya diketahui yaitu nilai signifikansi pengaruh variabel intensitas bermain game online terhadap motivasi belajar diperoleh hasil 0,000 yang hasil tersebut lebih rendah dari nilai signifikansi 0,05. Hal ini berarti bahwa intensitas bermain game online berpengaruh secara sangat signifikan terhadap motivasi belajar. Dari hasil penelitian ini dapat diketahui pula mendapatkan nilai koefisien -0,607. Nilai minus dalam hasil tersebut menunjukkan bahwa intensitas bermain game online

berpengaruh negatif terhadap motivasi belajar. Berpengaruh negatif memiliki arti bahwa kenaikan intensitas bermain game online akan mengakibatkan penurunan pada motivasi belajar. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain game online secara signifikan berpengaruh negatif terhadap motivasi belajar siswa SMP Negeri 31 Semarang.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Rizqi (2021). Pada penelitian tersebut diketahui mendapatkan hasil nilai koefisien korelasi sebesar $-0,473$ dengan nilai signifikansi $p=0,000$. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa terdapat hubungan antara intensitas bermain game online dengan motivasi belajar diketahui dari nilai signifikansinya yang kurang dari $0,05$. Dapat diketahui pula dari hasil tersebut bahwa intensitas bermain game online dengan motivasi belajar memiliki hubungan yang negatif diketahui dari nilai koefisien korelasinya yang bernilai negatif. Memiliki hubungan yang negatif berarti semakin tinggi intensitas bermain game online maka akan semakin rendah motivasi belajarnya. Begitu pula sebaliknya, semakin rendah intensitas bermain game online maka akan semakin tinggi motivasi belajarnya.

Terdapat penelitian lain yang serupa yang dilakukan oleh Aisyah (2022). Pada penelitian tersebut mendapatkan hasil nilai r hitung $0,412$ yang bernilai lebih besar dari r tabel yaitu $0,3494$. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa terdapat hubungan antara intensitas bermain game online dengan motivasi belajar diketahui dari besaran r hitung lebih besar dari r tabel. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan intensitas bermain game online dengan motivasi belajar pada siswa laki-laki kelas VII SMPN 1 Ambarawa.

Intensitas bermain game online menurut Chaplin (2004) memiliki 4 aspek yaitu: frekuensi, durasi, perhatian penuh dan emosional. Aspek frekuensi mencakup frekuensi seberapa sering bermain game online. Hal ini berpengaruh terhadap perhatian seorang individu terhadap kegiatan belajarnya serta kepuasan dalam pencapaian prestasinya. Apabila terlalu sering bermain game online seorang individu akan lebih fokus memikirkan game online daripada memikirkan mengenai belajar yang seharusnya menjadi perhatian utamanya serta kepuasan akan prestasi akademisnya akan tersingkir karena mengutamakan bagaimana cara mendapatkan prestasi dalam game onlinenya. Pada aspek durasi juga berpengaruh terhadap perhatian serta kepuasan dalam hal prestasi akademik. Sama halnya pada aspek frekuensi, individu yang bermain game online dengan durasi yang lama cenderung mengabaikan perhatiannya dari akademis dengan lebih memperhatikan game online serta kepuasan akan pencapaian akademis akan

tersingkir pula.

Aspek ketiga dari intensitas bermain game online yaitu perhatian penuh atau konsentrasi. Pada aspek ini juga sama dengan aspek pertama dan kedua yakni berpengaruh terhadap perhatian dan kepuasan akademik. Individu yang hanya mencurahkan perhatiannya hanya pada game online akan menyingkirkan yang seharusnya menjadi perhatian utamanya yaitu akademiknya. Aspek terakhir dari intensitas bermain game online yaitu emosional. Pada aspek ini mencakup mengenai perasaan individu yang dicurhkannya ketika bermain game online. Perasaan tersebut dapat berupa perasaan senang karena menang, sedih dan kecewa ketika kalah dan sebagainya. Aspek emosional ini dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar seorang individu. Aspek ini dapat berpengaruh terhadap kepercayaan diri serta kepuasan akan akademis seorang individu. Pada aspek ini dapat berpengaruh secara positif dan negatif tergantung pada keadaan dalam kehidupan bermain gamenya. Ketika seorang individu meraih kemenangan dalam game online-nya kemungkinan dapat menimbulkan kepercayaan akan kemampuan dirinya serta kepuasan dalam dirinya. Akan tetapi dapat berpengaruh secara negatif apabila mengalami kekalahan kemungkinan akan berpengaruh terhadap kepercayaan diri serta kepuasan dirinya. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain game online dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Hipotesis kedua dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh dukungan sosial terhadap motivasi belajar. Hasil dari penelitian ini dapat diketahui mendapatkan hasil nilai signifikansi $p=0,016$. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dukungan sosial terhadap motivasi belajar dikarenakan nilai signifikansinya memenuhi ketentuan syarat diterimanya hipotesis berupa kurang dari 0,05. Berdasarkan penjelasan tersebut maka disimpulkan bahwa dukungan sosial berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa SMP Negeri 31 Semarang.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pramana dan Wilani (2018). Pada penelitian tersebut diketahui mendapatkan hasil nilai koefisien korelasi 0,719. Dari Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara dukungan sosial dengan motivasi belajar. Berdasarkan penjelasan tersebut maka hipotesis diterima bahwa terdapat hubungan yang positif antara dukungan sosial dengan motivasi belajar siswa di SMAN Bali Mandara.

Terdapat penelitian lain yang serupa yang dilakukan oleh Muhajiroh (2020). Pada penelitian tersebut diketahui mendapatkan hasil nilai uji F sebesar 24,005 dengan nilai

signifikansi kurang dari 0,005. Dari hasil tersebut diketahui bahwa hipotesis diterima berupa terpenuhinya syarat diterimanya hipotesis berupa nilai F hitung yang lebih besar dari F tabel serta dari nilai signifikansinya. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa hipotesis dalam penelitian tersebut diterima bahwa dukungan keluarga berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang angkatan 2016.

Menurut Sarafino (2010) dukungan keluarga memiliki 4 aspek yaitu dukungan emosional, dukungan penghargaan, dukungan instrumental serta dukungan informasi. Aspek pertama yaitu dukungan emosional berpengaruh terhadap perhatian seorang individu terhadap belajarnya serta kepercayaan akan kemampuan dirinya. Ketika lingkungan sosial seorang individu memberikan perhatian secara emosional yang dapat berupa empati, kasih sayang serta perhatian dapat memberikan pengaruh yang positif berupa dapat meningkatkan konsentrasi pada akademis seorang individu serta kepercayaan akan kemampuan yang dimilikinya. Pada aspek kedua yakni dukungan penghargaan yang mencakup penilaian positif terhadap ide-ide, perasaan serta kinerja dapat memberikan pengaruh terhadap kepercayaan diri dan kepuasan akan pencapaian seorang individu.

Aspek ketiga dari dukungan sosial menurut Sarafino (2010) yaitu dukungan instrumental yang mencakup bantuan langsung seperti bantuan finansial atau bantuan dalam menyelesaikan tugas. Aspek ini dapat berpengaruh terhadap perhatian serta kepuasan seorang individu. Misalnya ketika seorang individu memiliki dukungan instrumental berupa finansial yang memadai dari lingkungan sosialnya, individu tersebut tidak perlu memikirkan keadaan finansial dan hanya berfokus akademik dan pencapaiannya saja. Aspek terakhir dari dukungan sosial yaitu dukungan informasi yang berupa penyediaan saran dan arahan. Pada aspek ini dapat berpengaruh terhadap perhatian, relevansi serta kepercayaan dirinya. Berpengaruh terhadap perhatian berupa dengan adanya arahan seorang individu dapat berfokus pada hal-hal yang positif saja saat belajar. Pengaruh terhadap relevansi berupa adanya pembenaran tentang makna dan pentingnya suatu ilmu dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Terakhir yaitu pada kepercayaan dirinya berupa dengan adanya arahan dan saran dapat meningkatkan kepercayaan akan kemampuan dirinya sendiri. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa dukungan sosial berpengaruh terhadap motivasi belajar.

Hipotesis ketiga dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh intensitas bermain game online dan dukungan sosial terhadap motivasi belajar. Pada penelitian ini diketahui

mendapatkan hasil nilai signifikansi $p=0,000$. Dari hasil tersebut diketahui bahwa hipotesis diterima dikarenakan telah memenuhi syarat diterimanya hipotesis berupa nilai signifikansi harus kurang dari 0,05. Pada penelitian ini diketahui pula mendapatkan hasil nilai koefisien determinasi sebesar 0,510 atau 51%. Angka tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh intensitas bermain game online dan dukungan sosial sebanyak 51% dan 49% lainnya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti oleh peneliti. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang sangat signifikan bermain game online dan dukungan sosial terhadap motivasi belajar siswa SMP Negeri 31 Semarang.

Usia Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan usia di mana seseorang yang berada pada usia rentan 12-15 tahun atau usia remaja. Masa remaja didefinisikan oleh Santrock berupa fase transisi dari masa kanak-kanak menuju dewasa. Pada masa ini remaja memiliki tugas perkembangan berupa mampu menerima keadaan fisiknya, mampu menerima serta memahami peran seks usia dewasa, dan mampu membina hubungan yang baik dengan anggota kelompok yang berlawanan jenis. Oleh karena itu pendidikan di usia remaja ini sangatlah penting baik yang diberikan oleh lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan sosial yang lain.

Berdasarkan hasil uji hipotesis ketiga diketahui bahwa intensitas bermain game online dan dukungan sosial berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa SMP Negeri 31 Semarang. Pada aspek frekuensi dari variabel intensitas bermain game online dan aspek dukungan informasi dari variabel dukungan sosial dapat bersisian berupa ketika seorang individu terlalu sering bermain game online lalu terdapat seseorang yang menegur dan memberitahu bahwa hal tersebut bukan merupakan hal yang baik karena melupakan kewajibannya dalam menuntut ilmu dapat memberikan pengaruh berupa mengembalikan kembali perhatiannya terhadap akademisnya. Pada aspek emosional dari variabel intensitas bermain game online dan aspek dukungan informasi dari variabel dukungan sosial dapat bersisian. Hal ini berupa ketika seorang individu merasa emosional karena kegiatan game onlinenya lalu individu lain mengingatkan bahwa untuk tidak berlarut-larut dan mengingatkan bahwa adanya waktu di mana ada kalanya berada di atas (kemenangan, kesuksesan) dan ada kalanya berada di bawah (kekalahan, kegagalan) dan agar kembali menuntut ilmu untuk bekal di masa depan. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain game online dan dukungan sosial berpengaruh terhadap motivasi belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini tidak lepas dari adanya kekurangan

dan kelebihan. Kekurangan yang terdapat dalam penelitian ini yakni (1) keterbatasan pengetahuan dan sumber daya yang dimiliki oleh peneliti, (2) kemungkinan terdapatnya faktor lain baik internal maupun eksternal yang tidak bisa peneliti atur yang mempengaruhi subjek selama pengisian skala seperti kondisi lingkungan dan fisik subjek. Selain kekurangan di dalam penelitian ini terdapat kelebihan berupa belum terdapatnya penelitian serupa yang meneliti intensitas bermain game online, dukungan sosial dan motivasi belajar dalam satu penelitian. Sehingga diharapkan bahwa penelitian ini dapat memberikan tambahan informasi pengetahuan bagi penelitian yang akan datang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan beberapa poin sebagai berikut:

1. Hasil uji hipotesis pertama diterima, yaitu diperoleh hasil yang lebih rendah dari nilai signifikansi dimana hal ini berarti bahwa intensitas bermain *game online* berpengaruh secara sangat signifikan terhadap motivasi belajar siswa SMP Negeri 31 Semarang
2. Hasil uji hipotesis kedua diterima, yaitu diperoleh hasil nilai signifikansi, hal ini berarti bahwa dukungan sosial berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa SMP Negeri 31 Semarang.
3. Hasil uji hipotesis ketiga diterima, yaitu diperoleh presentasi sebesar 51% pengaruh intensitas bermain *game online* dan dukungan sosial terhadap motivasi belajar siswa SMP Negeri 31 Semarang, sedangkan 49% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti oleh peneliti.

B. Saran

1. Bagi Siswa

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa meskipun intensitas bermain game online tergolong sedang, dampak negatifnya tetap ada. Siswa disarankan untuk mengalihkan perhatian mereka ke kegiatan positif seperti berolahraga, membaca buku, atau berinteraksi dengan orang yang dipercaya untuk mengurangi efek negatif kecanduan game online terhadap motivasi belajar. Temuan lain menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki tingkat dukungan sosial yang memadai. Oleh karena itu, penting bagi siswa untuk menjaga tingkat dukungan sosial yang baik. Bagi siswa yang kurang mendapat dukungan sosial, disarankan untuk meningkatkan hubungan sosial mereka. Selain itu, penelitian ini juga menemukan bahwa sebagian besar siswa memiliki motivasi belajar yang cukup, namun siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi masih sedikit. Maka, diperlukan upaya bagi siswa untuk meningkatkan motivasi belajar mereka, serta mempertahankan motivasi belajar yang tinggi bagi yang sudah memiliki.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* berhubungan dengan motivasi belajar siswa. Sehingga diharapkan guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang aman, terbuka, dan mendukung di kelas. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan dukungan sosial dan menciptakan suasana yang mempromosikan rasa percaya diri dan dukungan antar siswa, serta memberikan kesempatan bagi setiap siswa untuk merasa dihargai dan termotivasi.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Selain metode kuantitatif pada penelitian ini, penelitian kualitatif juga dapat memberikan pemahaman mendalam tentang pengalaman subjektif siswa terkait dengan motivasi belajar, mengontrol diri saat bermain *game online*, serta dukungan sosial. Wawancara mendalam atau studi kasus dapat digunakan untuk mengeksplorasi lebih dalam faktor-faktor yang mempengaruhi hubungan tersebut. Kemudian, Penelitian selanjutnya dapat mempertimbangkan variabel moderasi yang dapat memengaruhi hubungan antara intensitas bermain *game online*, dukungan sosial, dan motivasi belajar. Variabel seperti jenis kelamin atau faktor lingkungan lainnya dapat memoderasi hubungan tersebut dan perlu dipertimbangkan dalam penelitian berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Basompe, C. K., & Soetjningsih, C. H. (2023). Pola Asuh Demokratis Dan Motivasi Belajar Siswa Sma Di Tentena Poso Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2(5), 1735–1742. <http://bajangjournal.com/index.php/J>
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 123–140. <https://doi.org/10.37542/iq.v3i01.57>
- Cahyono, D. D., Hamda, M. K., & Prahastiwi, E. D. (2022). Pimikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar. *TAJDID: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 6(1), 37–48. <https://doi.org/10.52266/tadjid.v6i1.767>
- Dhitaningrum, M. (2011). Hubungan Antara Persepsi Mengenai Dukungan Sosial Orang Tua Dengan Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 1 Gondang Kabupaten Tulungagung Umi Anugerah Izzati. *Psikologi Universitas Negeri Surabaya*, 1–6.
- Dwi Cahyono, D., Khusnul Hamda, M., & Danik Prahastiwi, E. (2022). Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi dalam Belajar. *Tajdid: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 6(1), 37–48. <https://doi.org/https://doi.org/10.52266/>
- Eka Apriyanti, Suryani, K. (2017). Peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pkn menggunakan media audiovisual kelas iv. *PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN*, 6(3), 1–8. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/19182/16032>
- Fakhria, M., & Setiowati, E. A. (2017). Motivasi berprestasi siswa ditinjau dari fasilitas sosial dan ketakutan akan kegagalan. *Psikohumaniora*, 2 (1), 29-42.
- Elvira, N. Z., & Nirwana, H. (2022). Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 1(2), 350–359. <https://journal.citradharma.org/index.php/eductum/indexDOI:https://doi.org/10.56480/eductum.v1i2.767%0Ahttps://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
- Hakim, S. A., & Syofyan, H. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Belajar Ipa Di Kelas Iv Sdn Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. *International Journal of Elementary Education*, 1(4), 249. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i4.12966>

- Hamonangan, H., Simarmata, N. I. P., & Butarbutar, F. (2022). Dukungan Sosial Teman Sebaya Dan Psychological Well-Being Mahasiswa Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Psikologi Universitas Hkbp Nommensen*, 8(1), 1–10.
- Hasbi, F. I., & Alwi, M. A. (2022). Kontribusi Dukungan Sosial terhadap Hardiness pada Mahasiswa yang Sedang Mengerjakan Skripsi. *Jurnal Talenta Mahasiswa*, 2(2), 92–101.
- Hidayati, L., Amanda, R., Samara, S., Agustin, Y., & Sukatin. (2023). Pengaruh Dukungan Sosial Terhadap Kesejahteraan Subjektif pada Siswa (Definisi Kesejahteraan Subjektif). *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 177–185. <https://doi.org/10.54066/jupendis-itb.v1i3>
- Kusrini, W., & Prihartanti, N. (2014). Hubungan dukungan sosial dan kepercayaan diri dengan prestasi bahasa Inggris siswa kelas VII SMP Negeri 6 Boyolali. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 15(2), 131–140.
- Laka, B. M., Burdam, J., & Kafiar, E. (2020). Role of Parents in Improving Geography Learning Motivation in Immanuel Agung Samofa High School. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(2), 69–74. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i2.51>
- Lesi Ayu, G. F., Koryati, D., & Jaenudin, R. (2019). Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas X Program Lintas Minat Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 16 Palembang. *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 6(1), 69–79. <https://doi.org/10.36706/jp.v6i1.7876>
- Ley 25.632. (2002). *KEPEMIMPINAN KEPALA SEKOLAH DIMASA PTMT DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA*. 3(1), 4575–4582.
- Maryam. (2016). Pengaruh Motivasi dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(2), 90. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lantanida/article/download/1881/1402%0Ahttps://media.neliti.com/media/publications/287678-pengaruh-motivasi-dalam-pembelajaran-dc0dd462.pdf>
- Maslihah, S. (2011). Penyesuaian Sosial di Lingkungan Sekolah dan Prestasi Akademik Siswa SMPIT Assyfa Boarding School. *Psikologi Undip*, 10(2), 103–114.

- Muthmainah, M. (2022). Dukungan Sosial dan Resiliensi pada Anak di Wilayah Perbukitan Gunung Kidul Yogyakarta. *Diklus: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 6(1), 78–88. <https://doi.org/10.21831/diklus.v6i1.48875>
- Permana, A., & Syafruddin, A. I. (2020). Key-in 2017 : harapan key-in ras dan motivasi belajar pada mahasiswa universitas islam indonesia. *Khazanah: Jurnal Mahasiswa*, 8(2), 1–14.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar, November*, 289–302.
- Rahyuni, R., Yunus, M., & Hamid, S. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. *Bosowa Journal of Education*, 1(2), 65–70. <https://doi.org/10.35965/bje.v1i2.657>
- Saputro, Y. A., & Sugiarti, R. (2021). Pengaruh Dukungan sosial teman sebaya dan Konsep Diri terhadap Penyesuaian Diri pada Siswa SMA Kelas X. *PHILANTHROPY: Journal of Psychology*, 5(1), 59. <https://doi.org/10.26623/philanthropy.v5i1.3270>
- Surasa, I. N., & Murtiningsih. (2021). Hubungan Dukungan Sosial Teman Sebaya Terhadap Harga Diri Remaja di SMPN 258 Jakarta Timur. *Borneo Nursing Journal (BNJ)*, 3(1), 14–22.
- Suryani, C. (2017). Dukungan Sosial di Media Sosial. *Bunga Rampai Komunikasi Indonesia*, 251–261. <http://repository.uksw.edu/handle/123456789/13386>
- Ula, M. Y. (2018). *Hubungan antara Dukungan Sosial Orangtua dan Pendidikan Demokrasi di Sekolah dengan Kemandirian pada Remaja*. 1–85.
- Widiantoro, D., Nugroho, S., & Arief, Y. (2019). Hubungan Antara Dukungan Sosial Dari Dosen Dengan Motivasi Menyelesaikan Skripsi Pada Mahasiswa. *Journal An-Nafs: Kajian Penelitian Psikologi*, 4(1), 1–14. <https://doi.org/10.33367/psi.v4i1.649>
- Yuli, Asrori, M., & Astuti, I. (2019). Studi Kasus Peserta Didik yang Motivasi Belajarnya Rendah di Kelas VII SMP Negeri 10 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(11), 1–8.
- Yunita, Y. (2023). Pengaruh Penyesuaian Sosial, Dukungan Sosial dan Keterampilan Sosial

- Sebagai Moderator Pembentukan Perilaku Sosial Siswa di Sekolah. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 5(1), 41. <https://doi.org/10.29300/ijssse.v5i1.9499>
- Basompe, C. K., & Soetjningsih, C. H. (2023). Pola Asuh Demokratis Dan Motivasi Belajar Siswa Sma Di Tentena Poso Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2(5), 1735–1742. <http://bajangjournal.com/index.php/J>
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 123–140. <https://doi.org/10.37542/iq.v3i01.57>
- Cahyono, D. D., Hamda, M. K., & Prahastiwi, E. D. (2022). Pimikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar. *TAJDID: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 6(1), 37–48. <https://doi.org/10.52266/tadjid.v6i1.767>
- Daulay, N. (2016). Gambaran ketangguhan ibu dalam mengasuh anak autis. *Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi*, 1(1), 49–74.
- Dhitaningrum, M. (2011). HUBUNGAN ANTARA PERSEPSI MENGENAI DUKUNGAN SOSIAL ORANG TUA DENGAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SMA NEGERI 1 GONDANG KABUPATEN TULUNGAGUNG Umi Anugerah Izzati. *Psikologi Universitas Negeri Surabaya*, 1–6.
- Dwi Cahyono, D., Khusnul Hamda, M., & Danik Prahastiwi, E. (2022). Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi dalam Belajar. *Tajdid: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 6(1), 37–48. <https://doi.org/https://doi.org/10.52266/>
- Eka Apriyanti, Suryani, K. (2017). Peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pkn menggunakan media audiovisual kelas iv. *PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN*, 6(3), 1–8. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/19182/16032>
- Elvira, N. Z., & Nirwana, H. (2022). Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 1(2), 350–359. <https://journal.citradharma.org/index.php/eductum/indexDOI:https://doi.org/10.56480/eductum.v1i2.767%0Ahttps://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
- Hakim, S. A., & Syofyan, H. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Belajar Ipa Di Kelas Iv Sdn Kelapa Dua

- 06 Pagi Jakarta Barat. *International Journal of Elementary Education*, 1(4), 249. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i4.12966>
- Hamonangan, H., Simarmata, N. I. P., & Butarbutar, F. (2022). Dukungan Sosial Teman Sebaya Dan Psychological Well-Being Mahasiswa Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Psikologi Universitas Hkbp Nommensen*, 8(1), 1–10.
- Hasbi, F. I., & Alwi, M. A. (2022). Kontribusi Dukungan Sosial terhadap Hardiness pada Mahasiswa yang Sedang Mengerjakan Skripsi. *Jurnal Talenta Mahasiswa*, 2(2), 92–101.
- Hidayati, L., Amanda, R., Samara, S., Agustin, Y., & Sukatin. (2023). Pengaruh Dukungan Sosial Terhadap Kesejahteraan Subjektif pada Siswa (Definisi Kesejahteraan Subjektif). *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 177–185. <https://doi.org/10.54066/jupendis-itb.v1i3>
- Kusrini, W., & Prihartanti, N. (2014). Hubungan dukungan sosial dan kepercayaan diri dengan prestasi bahasa Inggris siswa kelas VII SMP Negeri 6 Boyolali. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 15(2), 131–140.
- Laka, B. M., Burdam, J., & Kafiar, E. (2020). Role of Parents in Improving Geography Learning Motivation in Immanuel Agung Samofa High School. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(2), 69–74. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i2.51>
- Lesi Ayu, G. F., Koryati, D., & Jaenudin, R. (2019). Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas X Program Lintas Minat Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 16 Palembang. *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 6(1), 69–79. <https://doi.org/10.36706/jp.v6i1.7876>
- Ley 25.632. (2002). *KEPEMIMPINAN KEPALA SEKOLAH DIMASA PTMT DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA*. 3(1), 4575–4582.
- Maryam. (2016). Pengaruh Motivasi dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(2), 90. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lantanida/article/download/1881/1402%0Ahttps://media.neliti.com/media/publications/287678-pengaruh-motivasi-dalam-pembelajaran-dc0dd462.pdf>

- Maslihah, S. (2011). Penyesuaian Sosial di Lingkungan Sekolah dan Prestasi Akademik Siswa SMPIT Assyfa Boarding School. *Psikologi Undip*, 10(2), 103–114.
- Muthmainah, M. (2022). Dukungan Sosial dan Resiliensi pada Anak di Wilayah Perbukitan Gunung Kidul Yogyakarta. *Diklus: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 6(1), 78–88. <https://doi.org/10.21831/diklus.v6i1.48875>
- Permana, A., & Syafruddin, A. I. (2020). Key-in 2017 : harapan key-in ras dan motivasi belajar pada mahasiswa universitas islam indonesia. *Khazanah: Jurnal Mahasiswa*, 8(2), 1–14.
- Putra, J. S. (2018). Peran syukur sebagai moderator pengaruh perbandingan sosial terhadap *self-esteem* pada remaja pengguna media sosial. *Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi*, 3(2), 197–210.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar, November*, 289–302.
- Rahyuni, R., Yunus, M., & Hamid, S. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. *Bosowa Journal of Education*, 1(2), 65–70. <https://doi.org/10.35965/bje.v1i2.657>
- Saputro, Y. A., & Sugiarti, R. (2021). Pengaruh Dukungan sosial teman sebaya dan Konsep Diri terhadap Penyesuaian Diri pada Siswa SMA Kelas X. *PHILANTHROPY: Journal of Psychology*, 5(1), 59. <https://doi.org/10.26623/philanthropy.v5i1.3270>
- Savitri, W. C., & Listiyandini, R. A. (2017). Mindfulness dan kesejahteraan psikologis pada remaja. *Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi*, 2(1), 43–59. <https://doi.org/x.doi.org/10.21580/pjpp.v2i1.1323>
- Surasa, I. N., & Murtiningsih. (2021). Hubungan Dukungan Sosial Teman Sebaya Terhadap Harga Diri Remaja di SMPN 258 Jakarta Timur. *Borneo Nursing Journal (BNJ)*, 3(1), 14–22.
- Suryani, C. (2017). Dukungan Sosial di Media Sosial. *Bunga Rampai Komunikasi Indonesia*, 251–261. <http://repository.uksw.edu/handle/123456789/13386>
- Ula, M. Y. (2018). *Hubungan antara Dukungan Sosial Orangtua dan Pendidikan Demokrasi*

di Sekolah dengan Kemandirian pada Remaja. 1–85.

- Widiantoro, D., Nugroho, S., & Arief, Y. (2019). Hubungan Antara Dukungan Sosial Dari Dosen Dengan Motivasi Menyelesaikan Skripsi Pada Mahasiswa. *Journal An-Nafs: Kajian Penelitian Psikologi*, 4(1), 1–14. <https://doi.org/10.33367/psi.v4i1.649>
- Yuli, Asrori, M., & Astuti, I. (2019). Studi Kasus Peserta Didik yang Motivasi Belajarnya Rendah di Kelas VII SMP Negeri 10 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(11), 1–8.
- Yunita, Y. (2023). Pengaruh Penyesuaian Sosial, Dukungan Sosial dan Keterampilan Sosial Sebagai Moderator Pembentukan Perilaku Sosial Siswa di Sekolah. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 5(1), 41. <https://doi.org/10.29300/ijssse.v5i1.9499>
- Harmalis. (2019). Motivasi Belajar Dalam Perspektif Islam. *Indonesian Journal of Counseling & Development*, 01 (01), 51-61.
- Hayati, M., Hafizh, M., dan Charles. (2023). Kata Motivasi Belajar dan Paradigma Belajar Dalam Hadis Nabi Shallallahu ‘Alaihi Wa Sallam. *Jurnal Multidisiplin Indonesia (JOURMI)*, 1 (2) : 01-14.
- Hermawan, A. (2014). Konsep Belajar dan Pembelajaran Menurut Al-Ghazali. *Jurnal Qathruna*, 1(1), 84–98.
- Manik, Wagiman. 2017. Kewajiban Menuntut Ilmu. *Jurnal WARAQAT*, 2 (2) : 153-169.
- Nisrinafatn. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1 (1) : 115-122.
- Susanti, Lidia. (2019). *Strategi Pembelajaran Berbasis Motivasi*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Wantini. (2023). *Psikologi Pendidikan Agama Islam*. Yogyakarta : UAD PRESS.
- Zubairi. (2023). *Dinamika Pendidikan Islam*. Indramayu : Penerbit Adab.

LAMPIRAN

BLUE PRINT

1. Blue Print Skala Motivasi Belajar

Variabel	Aspek	Indikator	No item		Jml
			Favorable	Unfavorable	
Motivasi Belajar	<i>Attention</i> (Siswa menangkap rasa minat untuk belajar dengan memberikan perhatian pada pembelajaran sehingga rasa ingin tahu muncul)	Rasa minat/ingin tahu untuk belajar	(1) Saya suka bertanya kepada guru soal pelajaran yang kurang saya pahami (17) Saya rajin mengerjakan soal latihan secara mandiri	(13) Saya mudah bosan ketika sedang belajar (29) Saya akan belajar saat diingatkan oleh orang tua	4
		Memiliki perhatian terhadap pembelajaran	(9) Saya memperhatikan guru saat pembelajaran berlangsung (25) Saya selalu mencatat tugas-tugas yang diberikan guru	(5) Saya Saya mengobrol dengan teman saat pembelajaran berlangsung (21) Saya malas mencatat tugas-tugas yang diberikan guru	4
	<i>Relevance</i> (Pemahaman siswa mengenai hubungan antara pelajaran dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.)	mampu mencocokkan antara kemampuan dan kebutuhan	(2) Saya rajin belajar agar saya mempunyai wawasan yang luas (18) Saya menjelaskan materi yang tidak dipahami oleh teman saya	(14) Belajar tidak mempengaruhi masa depan saya (30) Saya tidak bisa menjelaskan materi yang teman saya tidak pahami	4
		mampu menyelesaikan tugas sekolah	(10) Saya sangat rajin mengerjakan tugas sekolah (26) Saya langsung mengerjakan tugas saat pulang sekolah	(6) Saya lebih memilih menonton TV daripada mengerjakan tugas (22) Saya lupa mengerjakan tugas saat bermain dengan teman	4

	<i>Confidance</i> (Keyakinan siswa dalam belajar dan mampu menyelesaikan tugas)	Keyakinan terhadap pengetahuan/kemampuan	(3) Saya mudah memahami pelajaran yang diajarkan (19) Saya yakin jika rajin belajar membuat saya menjadi pintar	(15) Saya kesulitan dalam memahami pelajaran (31) Saya tidak yakin dengan hasil ujian saya	4
		Keberanian dalam mengambil keputusan	(11) Saya cepat dalam menjawab pertanyaan dari guru (27) Saya aktif dalam tugas kelompok	(7) Saya takut saat ditunjuk untuk menjawab pertanyaan (23) Saya lebih memilih diam saat guru bertanya	4
	<i>Satisfaction</i> (Keberhasilan mencapai suatu tujuan akan memberikan kepuasan bagi siswa. Kepuasan yang diterima siswa berupa penghargaan atau reward)	Perasaan puas terhadap diri sendiri	(4) Saya merasa puas saat mendapat nilai yang tinggi (20) saya merasa puas mengerjakan tugas sendiri tanpa bantuan teman	(16) Saya merasa kurang puas mendapat hasil belajar yang baik (32) saya tidak Bahagia jika mendapat tugas yang banyak	4
		Memiliki rasa pencapaian yang sesuai harapan	(12) Saya suka dipuji saat mendapatkan hasil yang baik (28) Saya diberi hadiah jika hasil ujian saya baik	(8) Saya berhenti belajar ketika hasil ujian saya baik (24) Saya tidak tertarik mendapatkan nilai yang baik	4
		Jumlah	16	16	32

2. *Blue Print* Skala Intensitas Bermain *Game Online*

Variabel	Aspek	Indikator	No item		Jml
			Favorable	Unfavorable	
Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	Frekuensi	Keseringan dalam bermain game online	(2) Dalam seminggu saya bermain game online lebih dari 3 hari (18) Dalam seminggu saya bermain game online lebih dari 7 kali	(10) Dalam seminggu saya bermain game online kurang dari 3 hari (25) Dalam seminggu saya bermain game online kurang dari 7 kali	4
		Keinginan kuat untuk bermain game online	(9) Saya lebih memilih game daripada berkumpul dengan teman-teman (26) Saya membolos untuk bermain game online bersama teman-teman	(1) Saya dapat menentukan skala prioritas utama saya yaitu belajar (17) Prioritas utama saya adalah belajar	4
	Durasi	Lamanya waktu yang dihabiskan untuk bermain game online	(4) Saya bermain game online selama beberapa jam tanpa jeda (20) Saya merasa senang apabila dapat bermain	(12) Saya mudah bosan saat bermain game online terlalu lama (27) Saya bermain game online	4

			game online lebih lama	hanya sebentar saja	
		Kemampuan mengatur prioritas bermain game dengan aktivitas lain	(11) Saya asik bermain game walau ada teman yang mengajak mengobrol (28) Saya sering tidak mendengar panggilan orang lain ketika sedang bermain game	(3) Saya akan meninggalkan permainan ketika waktu belajar telah tiba (19) Lebih nyaman beraktivitas dengan keluarga daripada main game online.	4
	Perhatian Penuh	Tingkat konsentrasi saat bermain game online	(6) Saya sangat fokus saat bermain game online dan sulit diganggu (22) Saya merasa sepenuhnya terlibat dan fokus saat bermain game online	(14) Saya berhenti bermain game ketika waktu belajar (29) Saya tidak mudah focus dalam bermain game	4
		Mengabaikan aktivitas lain saat bermain game online	(13) Saya sering mengabaikan pekerjaan rumah atau tugas sekolah ketika bermain game (30) Saya jarang makan saat bermain game	(5) Bermain game sekedar media hiburan bagi saya (21) Bermain game sekedar menghilangkan rasa bosan saat ada waktu luang	4

	Emosi	Rasa senang dalam memenangkan permainan	(8) Saya sangat senang jika mencapai level berikutnya dalam permainan (24) Saat lolos ke level selanjutnya, saya semakin bersemangat untuk memenangkan level yang lebih tinggi	(16) Meskipun saya menang bermain game, saya merasa biasa saja (31) Saat gagal di level selanjutnya, saya berhenti untuk bermain game.	4
		Rasa marah dalam kalah permainan	(15) Kekalahan dalam bermain game membuat saya sangat kesal (32) Saya kecewa jika tidak bisa memenangkan permainan	(7) Kekalahan saat bermain game tidak berpengaruh terhadap saya (23) Saya berhenti bermain jika kalah dalam permainan	4
Jumlah			16	16	32

3. Blue Print Skala Dukungan Sosial

Variabel	Aspek	Indikator	No item		Jml
			Favorable	Unfavorable	
Dukungan Sosial	Dukungan Emosional	Rasa kenyamanan	(1) Saya merasa tenang ketika berada di dekat orang-orang yang saya sayangi.	(13) Lingkungan sosial saya membuat saya merasa tertekan dan cemas.	4

			(17) Saya aman ketika ada seseorang yang memahami saya.	(29) Saya merasa canggung ketika harus berkumpul dengan orang-orang terdekat	
		Merasa dapat mengatasi stres	(9) Dukungan emosional dari orang terdekat memberi saya kekuatan menghadapi tantangan hidup. (25) Mendapat dukungan dari teman-teman membuat saya merasa lebih bersemangat dalam menjalani hidup.	(15) Orang-orang disekitar saya membuat saya merasa tertekan (21) Saya merasa kesepian karena orang tua saya tidak menyadari bahwa saya membutuhkan perhatian mereka	4
	Dukungan Instrumental	Perasaan bersyukur setelah diberi pertolongan	(2) Saya merasa bersyukur orang terdekat saya membantu saya melewati masa sulit (18) Saya bersyukur ketika saya meminta bantuan, teman saya selalu siap menolong	(14) Teman-teman cenderung cuek saat saya sedang membutuhkan pertolongan (30) Saya sering menyelesaikan masalah sendiri tanpa bantuan orang lain	4
		Menerima pemberian dari orang lain	(10) Teman-teman saya selalu membantu saya mengerjakan tugas sekolah	(6) Teman-teman saya jarang membantu saya saat saya	4

			(26) Orang tua membelikan kebutuhan untuk belajar saya	membutuhkan bantuan (22) Orang tua saya kurang memperhatikan kebutuhan belajar saya	
Dukungan Informasi	Merasa dapat hal baru	(3) Teman-teman membantu saya untuk memperluas wawasan dan pengetahuan saya. (19) Mendapat pengetahuan baru dari teman-teman membuat saya merasa terinspirasi.	(11) informasi baru dari teman membuat saya bingung (31) informasi baru dari teman-teman tidak sesuai dengan kebutuhan atau minat saya	4	
	Mendapatkan saran yang relevan dengan masalah yang dihadapi	(5) Saran keluarga yang tepat membuat saya merasa terlindungi dari masalah. (27) Mendapat saran yang tepat membuat saya merasa didukung dalam menghadapi masalah.	(7) Saran yang saya terima tidak membantu dalam menyelesaikan masalah saya. (23) Saran yang diberikan justru memperburuk situasi yang sudah sulit.	4	
Dukungan Penghargaan	Perasaan didukung oleh lingkungan sekitar	(4) Teman-teman saya mengakui usaha saya dalam setiap kegiatan	(16) Lingkungan sosial saya tidak mendukung	4	

			(20) Saya merasa senang bisa menjadi bagian dari kelas yang saling mendukung satu sama lain.	perkembangan pribadi saya. (32) Teman-teman saya tidak pernah mengakui usaha saya dalam setiap kegiatan	
		Mendapat masukan positif dari pencapaian hasil belajar	(12) Masukan positif yang saya terima atas hasil belajar saya memberi motivasi tambahan untuk terus berprestasi. (28) Saya merasa dihargai dan diakui atas pencapaian hasil belajar saya	(8) Masukan yang kurang positif terhadap hasil belajar saya dapat membuat saya merasa putus asa. (24) Mendapat kritik atas pencapaian hasil belajar membuat saya merasa tidak dihargai.	4
Jumlah			16	16	32

LAMPIRAN

HASIL UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS

A. Variabel Motivasi Belajar

1. Validitas

	Item-Total Statistics			
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
YNVAR00001	87.9429	100.055	.681	.886
YNVAR00002	88.0000	100.765	.648	.887
YNVAR00003	87.5714	103.899	.679	.889
YNVAR00004	87.8571	103.538	.464	.891
YNVAR00005	87.4571	104.197	.456	.891
YNVAR00006	87.8000	101.635	.529	.889
YNVAR00007	87.9143	98.963	.776	.885
YNVAR00008	87.7143	101.857	.528	.889
YNVAR00009	87.9714	104.911	.416	.892
YNVAR00010	88.0571	100.350	.661	.887
YNVAR00011	87.5429	103.844	.654	.889
YNVAR00012	87.4286	105.076	.286	.895
YNVAR00013	88.1714	100.558	.625	.887
YNVAR00014	87.9143	108.845	.102	.896
YNVAR00015	88.5143	101.492	.567	.889
YNVAR00016	87.9429	105.761	.277	.894
YNVAR00017	88.2000	105.753		.895
YNVAR00018	87.9714	109.793	.012	.898
YNVAR00019	87.9429	100.232	.629	.887
YNVAR00020	87.9143	108.904	.074	.898
YNVAR00021	88.5143	101.492	.567	.889
YNVAR00022	87.6857	110.339	-.023	.898
YNVAR00023	87.9714	102.146	.598	.888

YNVAR00024	87.8857	105.634	.279	.894
YNVAR00025	87.6571	106.703	.289	.894
YNVAR00026	88.1143	101.692	.469	.891
YNVAR00027	87.6571	106.232	.273	.894
YNVAR00028	87.7714	104.064	.433	.891
YNVAR00029	87.7714	106.005	.266	.894
YNVAR00030	88.3143	101.163	.621	.888
YNVAR00031	87.8000	105.459	.473	.891
YNVAR00032	88.0571	104.585	.359	.893

*Item yang siberi tanda merah tidak valid atau gugur

2. Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.925	21

B. Variabel Intensitas Bermain Game Online

1. Validitas

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X100001	90.9714	129.323	.341	.891
X100002	91.3143	124.692	.505	.887
X100003	90.6571	128.350	.565	.887
X100004	91.0000	122.235	.683	.883
X100005	91.0286	129.911	.468	.889
X100006	91.6571	124.761	.544	.886
X100007	90.8000	130.106	.371	.890
X100008	91.2857	124.739	.611	.885
X100009	90.6857	129.634	.394	.890

X100010	90.6571	126.879	.504	.887
X100011	91.2000	126.753	.453	.888
X100012	91.0857	125.022	.526	.887
X100013	91.0000	126.059	.590	.886
X100014	90.7429	127.961	.496	.888
X100015	91.0000	126.941	.499	.888
X100016	91.2000	131.518	.182	.894
X100017	90.9429	129.114	.364	.890
X100018	90.1714	131.852	.373	.890
X100019	91.1714	129.205	.322	.891
X100020	90.3714	130.064	.388	.890
X100021	90.4857	127.904	.417	.889
X100022	91.2571	126.961	.433	.889
X100023	90.9714	129.676	.396	.889
X100024	91.6571	124.761	.544	.886
X100025	91.3714	131.182	.202	.894
X100026	91.1143	131.516	.216	.893
X100027	90.8000	131.871	.183	.894
X100028	90.9143	123.963	.571	.886
X100029	90.8571	128.126	.609	.887
X100030	90.8286	127.734	.403	.889
X100031	91.1429	122.244	.635	.884
X100032	91.0000	132.765	.128	.895

*Item yang siberi tanda merah tidak valid atau gugur

2. Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.903	27

C. Variabel Dukungan Sosial

1. Validitas

Item-Total Statistics

Item	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Total Correlation	Item-Cronbach's Alpha if Deleted
K200001	1.8571	5.832	.411	.868
K200002	2.4286	1.193	.625	.862
K200003	2.1429	2.832	.508	.865
K200004	2.2000	6.635	.376	.868
K200005	2.0000	7.765	.264	.870
K200006	2.2000	7.812	.126	.875
K200007	2.3714	9.887	.635	.861
K200008	2.2857	1.563	.554	.864
K200009	2.2286	0.299	.607	.862
K200010	2.3714	4.064	.463	.866
K200011	2.5429	3.785	.388	.868
K200012	1.7429	4.667	.456	.866
K200013	2.4857	6.551	.177	.874
K200014	2.0000	5.235	.428	.867
K200015	1.8286	6.558	.335	.869
K200016	2.2571	4.314	.462	.866
K200017	2.7143	6.445	.255	.871
K200018	2.5143	9.669	.711	.860
K200019	2.4286	8.958	.597	.862
K200020	1.7143	6.445	.277	.870
K200021	2.0286	3.676	.494	.865
K200022	2.2857	3.975	.474	.866
K200023	2.4286	10.605	.131	.877
K200024	2.3714	4.182	.394	.868
K200025	2.0857	4.492	.454	.866
K200026	2.1143	3.516	.445	.866

K200027	01.9714	03.734	505	865
K200028	02.3714	02.829	491	865
K200029	01.9714	06.146	424	868
K200030	02.9143	00.845	477	866
K200031	02.0571	09.585	043	875
K200032	02.2857	04.328	339	882

*Item yang siberi tanda merah tidak valid atau gugur

2. Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.900	24

LAMPIRAN
SKALA PENELITIAN UJI DATA



JURUSAN PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG

2024

SKALA PENELITIAN

IDENTITAS DIRI

Nama :

Usia / Jenis Kelamin :

Kelas :

PETUNJUK PENGISIAN

1. Tuliskan identitas No.
2. Perhatikan pernyataan secara teliti dan pilih salah satu opsi jawaban yang telah tersedia sesuai dengan keadaan No. dan beri tanda \checkmark
3. Jawablah setiap pernyataan dengan jujur. Skala ini bukanlah suatu tes, jadi tidak ada jawaban yang benar dan salah, serta tidak akan memberi pengaruh apapun pada aktivitas No.
4. Pastikan semua pernyataan terisi dan tidak ada yang terlewatkan, karena semua hasil maupun jawaban dari skala ini akan dijaga kerahasiaannya.

Keterangan :

Jawablah pernyataan dengan memilih:

SS : Bila No. merasa Sangat Setuju dengan pernyataan tersebut

S : Bila No. merasa Setuju dengan pernyataan tersebut

TS : Bila No. merasa Tidak Setuju dengan pernyataan tersebut

STS : Bila No. merasa Sangat Tidak Setuju dengan pernyataan tersebut

Contoh pengisian skala:

No.	PERNYATAAN	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya menyontek saat ujian	\checkmark			

SKALA PENELITIAN

(1) MOTIVASI BELAJAR

N0	PERNYATAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1	Saya kerap mengajukan pertanyaan saat dikelas				
2	Saya suka belajar dan mengerjakan tugas sendiri				
3	Saya mudah memahami pelajaran yang diajarkan				
4	Saya merasa puas saat mendapat nilai yang tinggi				
5	Saya terpaksa belajar karena disuruh orang tua				
6	Saya lebih gemar menonton TV daripada mengerjakan tugas				
7	Saya takut saat ditunjuk untuk menjawab pertanyaan				
8	Saya berhenti belajar ketika hasil ujian saya baik				
9	Saya kerap mengunjungi perpustakaan				
10	Saya sangat rajin mengerjakan tugas sekolah				
11	Saya cepat dalam menjawab pertanyaan dari guru				
12	Saya mengobrol dengan teman saat guru sedang menjelaskan pelajaran				
13	Saya iri dengan teman yang mendapatkan nilai lebih bagus				
14	Saya gembira mempelajari hal / pengetahuan baru				
15	Saya mudah mengantuk saat belajar				
16	Saya lebih memilih diam saat guru bertanya				
17	Saya langsung mengerjakan tugas saat pulang sekolah				
18	Saya diberi hadiah jika hasil ujian saya baik				
19	Saya menyontek saat ujian				

20	Saya tidak yakin dengan hasil ujian saya				
21	Saya merasa biasa saja ketika bisa menjawab pertanyaan guru				

(2) INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE

NO	PERNYATAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1	Saya dapat menentukan skala prioritas utama saya yaitu belajar				
2	Dalam seminggu saya bermain game online lebih dari 3 hari				
3	Saya akan meninggalkan permainan ketika waktu belajar telah tiba				
4	Saya bermain game online lebih dari 4 jam dalam sehari				
5	Bermain game sekadar media hiburan bagi saya				
6	Saya akan menunda belajar saat sedang gasik bermain game				
7	Kekalahan saat bermain game tidak berpengaruh terhadap saya				
8	Saya sangat senang jika mencapai level berikutnya dalam permainan				
9	Saya lebih memilih game daripada berkumpul dengan teman-teman				
10	Dalam seminggu saya bermain game online kurang dari 3 hari				
11	Saya asik bermain game walau ada teman yang mengajak bicara				
12	Saya bermain game online kurang dari 4 jam dalam sehari				
13	Saat saya merasa bosan dengan suatu game, saya akan mencari game yang lain				

14	Saya berhenti bermain game ketika waktu mandi telah tiba				
15	Kekalahan dalam bermain game membuat saya sangat kesal				
16	Prioritas utama saya adalah belajar				
17	Dalam seminggu saya bermain game online lebih dari 7 kali				
18	Lebih nyaman beraktivitas 96edan g keluarga daripada memainkan game online				
19	Saya sudah memainkan game online lebih dari 3 tahun lalu				
20	Bermain game sekedar menghilangkan rasa bosan saat ada waktu luang				
21	Saya malas mandi ketika 96edan gasik bermain game online				
22	Saya merasa biasa saja jika kalah dalam permainan				
23	Saat lolos ke level selanjutnya, saya semakin bersemangat untuk memenangkan level yang lebih tinggi				
24	Saya sering tidak mendengar panggilan orang lain ketika sedang bermain game				
25	Saya berhenti bermain game ketika waktu belajar				
26	Saya merasa senang apabila dapat bermain game online lebih lama				
27	Saat gagal di level selanjutnya, saya berhenti untuk bermain game				

(3) DUKUNGAN SOSIAL

NO	PERNYATAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1	Saya merasa tenang ketika berada di dekat orang-orang yang saya sayangi				

2	Saya merasa bersyukur orang terdekat saya membantu saya melewati masa sulit				
3	Teman-teman membantu saya untuk memperluas wawasan dan pengetahuan saya				
4	Mendapat dukungan dari orang sekitar membuat saya merasa lebih baik				
5	Saran yang saya terima tidak membantu dalam menyelesaikan masalah saya				
6	Masukan yang kurang positif terhadap hasil belajar saya dapat membuat saya merasa putus asa				
7	Dukungan emosional dari orang terdekat membuat saya merasa lebih kuat dalam menghadapi tantangan hidup				
8	Saya merasa cukup atas uang saku yang diberikan orang tua				
9	Informasi baru dari teman membuat saya bingung				
10	Masukan positif yang saya terima atas hasil belajar saya memberi motivasi tambahan untuk terus berprestasi				
11	Teman-teman cenderung cuek saat saya sedang membutuhkan pertolongan				
12	Orang-orang disekitar saya membuat saya merasa tertekan				
13	Lingkungan sosial saya tidak mendukung perkembangan pribadi dan emosional saya				
14	Saya bersyukur ketika saya meminta bantuan, teman saya selalu siap menolong				
15	Mendapat pengetahuan baru dari teman-teman membuat saya merasa terinspirasi				

16	Saya merasa kesulitan karena orang tua saya tidak menyadari bahwa saya sedang mengalami stres				
17	Orang tua saya kurang memperhatikan kebutuhan belajar saya				
18	Mendapat kritik atas pencapaian hasil belajar membuat saya merasa tidak dihargai				
19	Mendapat dukungan dari teman-teman membuat saya merasa lebih bersemangat dalam menjalani hidup				
20	Orang tua membelikan kebutuhan belajar saya				
21	Mendapat saran yang tepat membuat saya merasa didukung dalam menghadapi masalah				
22	Saya merasa dihargai dan diakui atas pencapaian hasil belajar saya				
23	Saya merasa canggung ketika harus berkumpul dengan orang-orang terdekat				
24	Saya sering menyelesaikan masalah sendiri tanpa bantuan orang lain				

LAMPIRAN
Deskripsi Penelitian
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Motivasi Belajar (Y)	261	21	73	45,34	8,777
Intensitas Bermain Game Online (X1)	261	43	103	79,18	10,681
Dukungan Sosial (X2)	261	50	91	72,69	7,006
Valid N (listwise)	261				

Kategorisasi Variabel Motivasi Belajar

Rumus Interval	Rentang Nilai	Kategorisasi Skor
$X < (\text{Mean} - 1\text{SD})$	$X < 36,56$	Rendah
$(\text{Mean} - 1\text{SD}) \leq X < (\text{Mean} + 1\text{SD})$	$36,56 \leq X < 54,11$	Sedang
$X \geq (\text{Mean}) + 1 \text{SD}$	$X \geq 54,11$	Tinggi

Tabel Distribusi Variabel Motivasi Belajar

Motivasi Belajar

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Rendah	44	16,9	16,9	16,9
Sedang	185	70,9	70,9	87,7
Tinggi	32	12,3	12,3	100,0
Total	261	100,0	100,0	

Kategorisasi Intensitas Bermain Game Online

Rumus Interval	Rentang Nilai	Kategorisasi Skor
----------------	---------------	-------------------

$X < (\text{Mean} - 1\text{SD})$	$X < 68,49$	Rendah
$(\text{Mean} - 1\text{SD}) \leq X < (\text{Mean} + 1\text{SD})$	$68,49 \leq X < 89,86$	Sedang
$X \geq (\text{Mean}) + 1\text{SD}$	$X \geq 89,86$	Tinggi

Distribusi Variabel Intensitas Bermain Game Online

Intensitas Bermain Game Online

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Rendah	33	12,6	12,6	12,6
Sedang	180	69,0	69,0	81,6
Tinggi	48	18,4	18,4	100,0
Total	261	100,0	100,0	

Kategorisasi Dukungan Sosial

Rumus Interval	Rentang Nilai	Kategorisasi Skor
$X < (\text{Mean} - 1\text{SD})$	$X < 65,68$	Rendah
$\text{Mean} - 1\text{SD}) \leq X < (\text{Mean} + 1\text{SD})$	$65,68 \leq X < 79,69$	Sedang
$X \geq (\text{Mean}) + 1\text{SD}$	$X \geq 79,69$	Tinggi

Distribusi Variabel Dukungan Sosial

Dukungan Sosial

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Rendah	45	17,2	17,2	17,2
Sedang	175	67,0	67,0	84,3
Tinggi	41	15,7	15,7	100,0
Total	261	100,0	100,0	

LAMPIRAN
HASIL UJI NORMALITAS
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		261
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	6,11992833
Most Extreme Differences	Absolute	,054
	Positive	,054
	Negative	-,038
Test Statistic		,054
Asymp. Sig. (2-tailed)		,066

- a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.
c. Lilliefors Significance Correction.

LAMPIRAN
Hasil Uji Linieritas Variabel Intensitas Bermain Game Online dengan Variabel
Motivasi Belajar

ANOVA Table

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Y * x1	Between Groups	(Combined)	12414,687	49	253,361	7,019	,000
		Linearity	10070,224	1	10070,224	278,995	,000
		Deviation from Linearity	2344,463	48	48,843	1,353	,077
Within Groups			7615,964	261	36,095		
Total			20030,651	260			

Hasil Uji Linieritas Variabel Dukungan Sosial dengan Variabel Motivasi Belajar

ANOVA Table

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Y * x2	Between Groups	(Combined)	1842,278	35	52,637	,651	,935
		Linearity	155,482	1	155,482	1,923	,167
		Deviation from Linearity	1686,796	34	49,612	,614	,955
Within Groups			18188,373	225	80,837		
Total			20030,651	260			

LAMPIRAN

Hasil Uji Multikolinieritas

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	83,421	4,374		19,070	,000		
	x1	-,607	,037	-,738	16,388	,000	,928	1,077
	x2	,137	,056	,109	2,428	,016	,928	1,077

a. Dependent Variable: Y

LAMPIRAN

Hasil Uji Parsial

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	83,421	4,374		19,070	,000
X1	-,607	,037	-,738	-16,388	,000
X2	,137	,056	,109	2,428	,016

LAMPIRAN
Hasil Uji Simultan
ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	10292,735	2	5146,368	136,350	,000^b
Residual	9737,926	258	37,744		
Total	20030,651	260			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), x2, x1

LAMPIRAN
Hasil Uji Koefisien Determinasi (Adjusted R2)

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,717 ^a	,514	,510	6,144

a. Predictors: (Constant), x2, x1

LAMPIRAN
FOTO DOKUMENTASI





RIWAYAT HIDUP

A. IDENTITAS DIRI

1. Nama Lengkap : Dewi Masitoh Novia Riyanto
2. Tempat, Tanggal lahir : Semarang, 9 November 1999
3. Alamat Rumah : Jl. Pleburan Raya No.63 RT07/RW01 Kel.
Pleburan, Kec. Semarang Selatan
HP : 081325106891
Email : dmnopiry15@gmail.com

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

1. Pendidikan Formal
 - a. SDN Pleburan 03, Semarang
 - b. SMP Islam Sultan Agung 1, Semarang
 - c. SMA Islam Sultan Agung 1, Semarang
 - d. UIN Walisongo Semarang
2. Pendidikan Non Formal
 - TPQ Hidayatush Shibyan Semarang