

**PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA SMP NEGERI 13 BANDA ACEH**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian
Syarat Memperoleh Gelar Derajat
Sarjana S-1 Psikologi**



**Oleh:
SAFIAH AMANDA
1709110012**

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH ACEH
BANDA ACEH
2022**

PENGESAHAN

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh
Dan Diterima Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi

Pada Tanggal

MENGESAHKAN
Fakultas Psikologi
Universitas Muhammadiyah Aceh

Dekan,



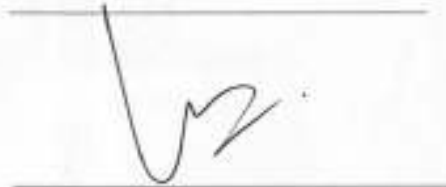
(Rahmawati, M. Si)

Dewan Penguji

1. Devi Yanti, M.Psi., Psikolog



2. Hanna Amalia, M.Psi., Psikolog



3. Syarifah Zainab, S.Psi., M. Si



4. Julia Aridhona, M.Si



PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Safiah Amanda

NPM : 1709110012

Fakultas : Psikologi

Menyatakan skripsi yang saya susun dengan judul "**Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 13 Banda Aceh**" ini, secara keseluruhan adalah hasil penelitian saya, kecuali pada bagian yang dirujuk sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Jika kemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar, maka saya sanggup menerima segala sanksi sesuai dengan peraturan dan undang-undang yang berlaku.

Banda Aceh, 10 November 2022

Yang menyatakan,



Safiah Amanda

1709110012

MOTTO

“BERILAH HAL POSITIF KEPADA ORANG DI SEKITAR MU,
KARENA ITU AKAN KEMBALI KEPADA MU”

(Safiah Amanda)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam, telah selesainya tugas akhir yang bernama skripsi, yang pertama saya sangat berterimakasih kepada diri saya sendiri, yang sudah berjuang sampai dititik ini, sampai sejauh ini yang telah tetap sabar dan selalu semangat walau kadang sedikit mengeluh. Dan untuk orang tua saya (Akmal Ahmad dan Darmayanti) yang selalu memberi dukungan dan semangat dari jauh serta abang dan kakak-kakak saya sebagai penasehat dalam perjalanan hidup saya, dan tidak lupa pula saya berterima kasih kepada teman teman-teman yang selalu memberi semangat dan membantu jika saya kebingungan dalam mengerjakan skripsi.

Kalian semualah yang menjadi *support system* terbaik saya untuk segera menyelesaikan tugas akhir yang bernama skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'Alamin, puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, karunia hidayah, dan barokah-Nya, sehingga penulis telah dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 13 Banda Aceh" ini dapat diselesaikan.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi serta memperoleh gelar sarjana Psikologi pada Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh. Keberhasilan dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Barmawi, M.Si, selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh.
2. Ibu Devi Yanti, M. Psi., Psikologi selaku pembimbing I dalam penulisan skripsi ini yang memberikan bimbingan, saran, memotivasi serta masukan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
3. Ibu Syarifah Zainab, S. Psi., M, Si selaku dosen pembimbing II dalam penulisan skripsi dan mengarahkan serta memberikan motivasi kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
4. Para Dosen dan Staff Akademik Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh.
5. Kepada kedua orang tua saya Bapak Akmal Ahmad dan Ibu Darmayanti yang telah memberikan do'a serta semangat tak henti-hentinya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Kepada kakak dan abang saya yang selalu memberi nasehat dari mulai awal kuliah hingga selesai.
7. Para sahabat yang telah memberikan semangat serta meluangkan waktunya selama proses penyusunan skripsi. Terimakasih sekali lagi kalian memang luar biasa.
8. Seluruh pihak yang terlibat dalam proses penyusunan skripsi.

Penulis menyadari dalam penulisan ini masih banyak terdapat kekurangan, baik dari segi isi atau teknik penyajiannya, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk membantu penulis demi menyempurnakan penulisan skripsi ini kedepannya.

Banda Aceh 10 November 2022

Safiah Amanda

1709110012

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Keaslian Penelitian	5
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian	7
1. Manfaat Teoritis.....	7
2. Manfaat Praktis	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. <i>Game Online</i>	10
1. Pengertian <i>Game Online</i>	10
2. Jenis-Jenis <i>Game Online</i>	11
3. Tujuan dan Manfaat <i>Game Online</i>	13
4. Dampak Negatif <i>Game Online</i>	15
5. Kecanduan <i>Game Online</i>	16
6. Aspek Kecanduan <i>Game Online</i>	18
7. Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan <i>Game Online</i>	20

A. Motivasi Belajar	23
1. Pengertian Motivasi Belajar	23
2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	24
3. Aspek-Aspek Motivasi Belajar.....	26
B. Pengaruh Kecanduan <i>Game Online</i> Terhadap Motivasi Belajar.....	27
C. Hipotesis.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Identifikasi Variabel Penelitian	29
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian	29
1. Kecanduan <i>Game Online</i>	29
2. Motivasi Belajar	29
C. Populasi dan Sampel	30
1. Populasi	30
2. Sampel	30
D. Metode Pengumpulan Data	32
1. Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	32
2. Skala Motivasi Belajar.....	34
E. Validitas dan Reliabilitas Penelitian.....	35
1. Uji Validitas.....	35
2. Uji Reliabilitas.....	35
F. Analisis Data	36
1. Uji Asumsi.....	36
a. Uji Normalitas	36
b. Uji Linieritas.....	36
2. Uji Hipotesis	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	38
A. Orientasi Kacah Penelitian	38
B. Persiapan Penelitian.....	42
1. Pengurusan Surat Izin Penelitian	42
2. Penyusunan Alat Ukur	42
C. Pelaksanaan Penelitian.....	43

D. Hasil Penelitian.....	44
1. Uji Instrumen	44
2. Deskripsi Subjek dan Data Penelitian.....	47
3. Uji Asumsi	50
4. Uji Hipotesis	52
E. Pembahasan	53
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	58
A. Kesimpulan.....	58
B. Saran	58
DAFTAR PUSTAKA.....	60
LAMPIRAN.....	65

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Populasi Siswa SMPN 13 Banda Aceh	30
Tabel 2. <i>Blue Print</i> Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	33
Tabel 3. <i>Blue Print</i> Skala Motivasi Belajar	34
Tabel 4. Hasil Analisis Diskriminasi Aitem Skala Kecanduan <i>Game Online</i> Sebelum Aitem Tidak Valid Dibuang	44
Tabel 5. Hasil Analisis Diskriminasi Aitem Skala Kecanduan <i>Game Online</i> Sesudah Aitem Tidak Valid Dibuang	45
Tabel 6. Hasil Analisis Diskriminasi Aitem Skala Motivasi Belajar Sebelum Aitem Tidak Valid Dibuang	45
Tabel 7. Hasil Analisis Diskriminasi Aitem Skala Motivasi Belajar Sesudah Aitem Tidak Valid Dibuang	46
Tabel 8. Hasil Uji Reliabilitas Sebelum Aitem Tidak Valid Dibuang	47
Tabel 9. Hasil Uji Reliabilitas Sesudah Aitem Tidak Valid Dibuang	47
Tabel 10. Deskripsi Data Penelitian	48
Tabel 11. Kategori Data Penelitian	50
Tabel 12. Hasil Uji Normalitas	50
Tabel 13. Hasil Uji Linieritas	51
Tabel 14. Hasil Uji Regresi	53

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Struktur Organisasi SMP Negeri 13 Kota Banda Aceh.....	41

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Skala <i>Try Out</i>	66
2. Tabulasi Data <i>Try Out</i> Kecanduan <i>Game Online</i>	75
3. Tabulasi Data <i>Try Out</i> Motivasi Belajar	77
4. Skala Penelitian.....	79
5. Tabulasi Data Penelitian Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	84
6. Tabulasi Data Penelitian Skala Motivasi Belajar.....	94
7. Reliabilitas dan Analisis Diskriminasi Aitem Skala <i>Try Out</i> Sebelum Aitem Tidak Valid Dibuang.....	106
8. Reliabilitas dan Analisis Diskriminasi Aitem Skala <i>Try Out</i> Sesudah Aitem Tidak Valid Dibuang.....	111
9. Tabel Uji Deskriptif	116
10. Tabel Uji Frekuensi.....	116
11. Hasil Uji Asumsi.....	117
12. Hasil Uji Hipotesis	119
13. Dokumentasi	120
14. SK Pembimbing	122
15. Surat Izin Penelitian	123
16. Surat Balasan Izin Melakukan Penelitian	124
17. Keterangan Sudah Penelitian	125
18. Biodata	126

**PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA SMP NEGERI 13 BANDA ACEH**

Safiah Amanda

Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh
Jl. Muhammadiyah No. 91, Batoh, Lueng Bata, Banda Aceh
Safiahamanda8@gmail.com

ABSTRAK

Pengguna *game online* berlebihan dapat mempengaruhi minat belajar pada siswa, tidak sedikit juga siswa yang mengalami ketergantungan bermain *game online* hingga melupakan tugas sekolah yang seharusnya diselesaikan. Selain itu juga berpengaruh pada aktivitas positif yang seharusnya dijalani oleh siswa pada usia perkembangan mereka. Tujuan penelitian ini yaitu untuk melihat pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar Siswa SMP Negeri 13 Banda Aceh. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 202 subjek, yaitu 130 berjenis kelamin laki-laki dan 72 subjek berjenis kelamin perempuan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan *simple random sampling*. Pengambilan data menggunakan metode Likert (*Likert scale*), dengan menyebarkan kuesioner kepada subjek. Analisis data menggunakan uji regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar Siswa SMP Negeri 13 Banda Aceh dengan nilai R Square 0,039 dengan nilai F 8.090 dan nilai Sig 0,005 yang artinya kecanduan *game* sebagai variabel bebas mempengaruhi motivasi sebagai variabel terikat sebesar 3,9%.

Kata Kunci: *Kecanduan, game online, Motivasi Belajar*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi sekarang ini, orang tidak lagi menggunakan surat untuk menyampaikan pesan. Salah satu bentuk perkembangan teknologi dalam bidang komunikasi ialah diciptakannya *smartphone*, hampir semua orang memiliki *smartphone* mulai dari kalangan dewasa hingga kalangan remaja. Dampak penggunaan *smartphone* sangat berpengaruh terhadap remaja jika tidak diawasi oleh orang tua. Salah satu fungsi dari *smartphone* ialah sebagai media hiburan seperti *game online*, didalam *game online* banyak berbagai macam permainan yang membuat remaja ingin selalu memainkannya, selain sebagai sarana hiburan, *game online* juga dapat membuat para pemain candu dalam bermain *game online*, salah satu efek kecanduannya ialah terganggunya aktivitas sehari-hari, terganggunya pola hidup sehat dan hilangnya motivasi belajar.

Menurut Adams dan Rollings (dalam Nisrinafatin, 2020) *game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, *game online* mempunyai beberapa daya tarik yang dapat membuat kalangan siswa lebih senang bermain ketimbang belajar. Aktivitas bermain *game online* sudah menjadi rutinitas setiap hari. Selain permainan yang menarik, *game online* ini juga dapat menyebabkan ketagihan karena ketika sedang bermain dan kemudian kalah, maka individu akan mencoba bermain kembali hingga memperoleh kemenangan. Selain dampak ketagihan, *game online* juga memiliki dampak positif seperti

meningkatkan keterampilan fisik, kemampuan intelektual dan fantasi pada siswa. Dampak negatif dari *game online* untuk siswa yaitu akan terbengkalainya kegiatan atau pekerjaan rumah, menggunakan waktu luang untuk bermain *game online* dan menurunnya motivasi belajar.

Lee, Chen, & Holim (dalam Jannah, Mudjirah & Nirwana, 2015) menjelaskan bahwa anak yang mengalami kecanduan *game online* mengalami performa akademik yang kurang baik karena banyak menghabiskan waktu bermain *game online* atau *handphone* untuk bermain sehingga membuat prestasi menurun pada anak, serta membuat anak menjadi kurang berinteraksi dengan lingkungan sosial.

Angela (dalam Jannah, dkk., 2015) menjelaskan bahwa terlalu sering bermain *game online* akan mengalami masalah pada konsentrasi belajar sehingga membuat nilai menjadi menurun. Hal ini senada dengan hasil penelitian mahasiswa Universitas Airlangga Surabaya yaitu anak kecanduan *game online* akan mengalami penurunan motivasi belajar, karena anak lebih memilih bermain dan menjadi malas belajar serta tidak peduli dengan tugas-tugas sekolah

Peneliti telah melakukan wawancara prapenelitian pada tanggal 10 Oktober 2022, peneliti memberikan beberapa pertanyaan kepada subjek, berikut ini adalah hasil dari wawancara prapenelitian dengan subjek berusia 13 tahun yang berinisial N.S:

“pendapat saya tentang game online, kalau saya tidak ada game saya merasa bosan karena sudah terbiasa main game tiap hari, saya main game mobile legend, mama saya tidak suka kalau saya main game sering marah juga, setelah dimarahi saya berhenti bermain tapi kalau lagi seru saya lanjutin, temen-temen juga main game, kalau kawan main game saya juga ikutan main, kalau saya

pernah tidak mengerjakan PR karena asik main game sampai saya lupa kalau ada PR, kalau lagi makan saya nga main game karena takut dimarahi, kalau saya berhenti main game pas saya lagi makan dan pas ngerjain PR terus pas mama marah, kalau untuk berhenti tidak bermain saya tidak pernah kak karena saya pengen main terus.

Berdasarkan wawancara prapenelitian di atas yang dilakukan dengan subjek N.S berusia 13 tahun, terlihat subjek mengalami ketergantungan dalam bermain *game online*, sehingga mengganggu aktivitas disekolah seperti tidak mengerjakan PR dan tidak fokus dalam belajar

Peneliti juga melakukan wawancara prapenelitian kedua pada tanggal 10 Oktober 2022, peneliti memberikan beberapa pertanyaan kepada subjek dan hasilnya berbeda dari subjek sebelumnya, berikut ini adalah hasil wawancara prapenelitian dengan subjek yang berusia 13 tahun berinisial A.H :

“menurut saya game itu seru, saya tidak terlalu sering main game kadang pas saya nga ada kerjain saya main game, karena saya takut ibu marah dan nilai saya turun., saya biasa main game mobile legend, saya main game pas ngumpul sama teman-teman kadang sama saudara di rumah, ibu nga marah kalau saya main game karena saya main kalau tugas sekolah sudah selesai, saya pernah tidak mengerjakan PR tapi bukan karena main game tapi karena saya lupa kalau ada PR, kalau saya tidak main game tidak apa-apa paling saya nonton you tube atau nonton TV.

Berdasarkan wawancara prapenelitian di atas yang dilakukan dengan subjek A.H berusia 13 tahun. Subjek terlihat tidak ketergantungan dengan *game online*, berbeda dengan subjek sebelumnya, karena subjek bermain *game online* ketika ada waktu luang dan tidak terlalu memperdulikan *game online* nya sehingga tidak berdampak pada pendidikan dan kesehatan subjek tersebut.

Beberapa kasus terkait dengan dampak *game online* yang terjadi di beberapa wilayah. Sejumlah pelajar di Aceh Tengah berusia 15 tahun, nekat

membobol pintu SMK 2 Takengon dan mengambil sejumlah uang, aksi ini di akibatkan kecanduan *game online* (Detiknews, 2019). Kasus lainnya yang terjadi di SDN Banjarpanjang, siswa kelas 6 berinisial AN (12) bolos sekolah 4 bulan akibat kecanduan *game online* (Kompas.com, 2018).

Penggunaan waktu yang berlebihan untuk bermain *game online* membuat terganggunya kehidupan sehari-hari. Gangguan ini secara nyata mengubah prioritas remaja, yang menghasilkan minat sangat rendah terhadap sesuatu yang tidak terkait *game online* (King & Delfabbro, dalam Novrialdy, 2019).

Perkembangan teknologi di satu sisi memberikan dampak positif namun di sisi lain juga menimbulkan efek negatif, terutama bagi remaja dimana di usia remaja merupakan usia yang penuh dengan rasa ingin tahu, sehingga tidak jarang remaja menjadi korban kecanggihan teknologi apabila tidak mampu mengontrol diri dengan baik dalam menggunakan teknologi terutama *game online*. Akibatnya remaja menjadi kecanduan *game online* yang berdampak terhadap aktivitas sehari dan perilakunya.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan dan hasil wawancara prapenelitian, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **“Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi fokus penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar pada siswa?

2. Seberapa besar pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar pada siswa?

C. Keaslian Penelitian

Berikut adalah penelitian-penelitian terdahulu terkait dengan pengaruh antara *game online* terhadap motivasi belajar pada siswa:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Angel (2013) dengan judul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa *Game Online* berpengaruh terhadap Motivasi Belajar Siswa yang ditunjukkan dari koefisien korelasi sebesar 0,539, signifikan di uji melalui t hitung sebesar 8,753 yang lebih besar dari t tabel sebesar 1,665. Nilai R² (R Square) sebesar 0,291 menjelaskan bahwa pengaruh variabel *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa sebesar 29,1% sedangkan sisanya disebabkan oleh faktor lain yang tidak diteliti. Dari hasil penelitian motivasi belajar dipengaruhi 2 jenis yaitu motivasi intrinsik yang dimana seseorang siswa akan terus memfokuskan dirinya untuk selalu belajar dan itu merupakan keinginan dalam dirinya, sedangkan motivasi belajar ekstrinsik adalah dorongan dalam luar seseorang di mana dalam hal ini seseorang tidak terlalu mementingkan belajar dan bahkan seseorang tersebut akan lebih mementingkan hal lain untuk difokuskan salah satunya adalah *game online*, dimana ketika bermain *game online* seseorang secara tidak langsung akan mempengaruhi motivasi belajarnya yang dikarenakan waktu dan tenaga yang dipergunakan akan banyak dihabiskan untuk bermain daripada belajar.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Muraqid Athoillah (2016). Dengan Judul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMAN Ambulu”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh negatif *game online* terhadap motivasi belajar pada siswa di SMAN Ambulu. Diharapkan bagi sekolah dapat meningkatkan pengawasan terhadap peserta didik yang bermain *game online* agar dapat mengontrol, sehingga bias tercapainya tujuan pendidikan.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Ayu Setianingsi (2018). Dengan Judul “*Game Online* Dan Efek Problematikanya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMKN 7 Bandar Lampung”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan *Game Online* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa apabila dimainkan secara berlebihan hal ini berdampak dari segi jasmani akan mengakibatkan kesehatan mata yang menurun, dari segi psikologi akan berpengaruh pada emosi yang tidak stabil, dari segi waktu siswa akan banyak menghabiskan waktunya hanya untuk bermain *game online* sehingga melupakan tugas sekolah dan beribadahnya, dari segi keuangan siswa akan sangat boros, dari segi sosial menjadi susah bersosialisasi, hal-hal tersebut akan mempengaruhi motivasi belajar siswa yang akan berdampak pada prestasi disekolah salah satunya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Dari tiga penelitian sebelumnya yang sudah dijelaskan di atas mengenai pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa, perbedaan pada penelitian saat ini adalah peneliti lebih memfokuskan masalah pada siswa SMP.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah

1. Untuk melihat pengaruh kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar pada siswa.
2. Melihat seberapa besar pengaruh antara kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar pada siswa.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat baik dari segi teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi pengembangan penelitian serupa dan dapat memberikan manfaat untuk penelitian-penelitian selanjutnya. Khususnya pada penelitian mengenai pengaruh kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar pada siswa.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan bagi remaja mengenai dampak bermain *game online* terhadap motivasi belajar. Sehingga bagi peneliti selanjutnya diharapkan menjadi salah satu sumber informasi bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian dibidang psikologi klinis dan psikologis pendidikan atau perkembangan yang berkaitan dengan kecanduan *game online* dan motivasi belajar.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. *Game Online*

1. Pengertian *Game Online*

Game adalah sesuatu yang dimainkan dengan aturan sehingga ada kalah dan menang. *Game* ini juga didominasi dari kalangan pelajar mulai dari SD, SMP, SMA, mahasiswa bahkan orang dewasa. Pelajar yang sering memainkan *game online* akan menyebabkan mereka ketagihan dan kecanduan. Ketagihan ini akan berdampak buruk terutama dari segi akademik dan sosial. Walaupun di dalam *game online* antar pemain dapat bersosialisasi dengan pemain lainnya, namun *game online* kerap membuat pemain *game online* melupakan kehidupan sosial yang lebih nyata (Nahari, 2021).

Misnawati (2016) menyatakan bahwa pengertian *game* adalah suatu aktivitas menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada menang dan ada kalah. *Game* membawa arti sebuah kontes fisik atau mental menurut aturan tertentu untuk hiburan rekreasi atau untuk menang.

Game online adalah permainan video yang dapat dimainkan dalam jaringan komputer, baik dengan PC maupun dengan video *game*. *Game online* ada di dalam jaringan *internet* atau pada teknologi lain yang setara. Sejak lama *game online* telah dimainkan dengan menggunakan teknologi yang ada, seperti *modem* sebelum adanya *internet*, atau dengan kabel terminal sebelum adanya *modem* (Lasodi & Apriyanto, 2016).

Game online adalah media yang dirancang untuk dapat memberikan kesenangan bagi para penggunanya agar dapat bermain bersama, dengan adanya *game online* memberi kesempatan terciptanya proses komunikasi non verbal dari berbagai macam orang termasuk para pelajar yang dapat memanfaatkannya untuk saling berkomunikasi dengan pelajar lainnya (Affandi, 2013).

Adiningtiyas (2017) menerangkan bahwa *game online* merupakan permainan yang dimainkan menggunakan koneksi internet melalui jaringan komputer yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Beberapa *game online* memiliki sistem yang menuntut pemainnya untuk meluangkan banyak waktu agar mendapatkan potensi yang lebih maksimal. Wiguna dan Herdianto (2018) juga berpendapat bahwa *game online* merupakan *game* yang berbasis elektronik visual yang memiliki dampak positif dan negatif.

Berdasarkan definisi yang dipaparkan diatas, *game online* merupakan suatu permainan yang dilakukan satu orang atau sekelompok orang secara *online*, dimana akan adayang menang dan kalah, selain itu juga ada sisi positif dan negatif. Pada saat permainan berlangsung, antar pemain dapat berkomunikasi satu sama lain.

2. Jenis-Jenis *Game Online*

Beberapa jenis *game online* yang sering dimainkan oleh remaja yaitu menurut Lindsay (dalam Fitri, Erwinda dan Ifdil, 2018).

a. *First Person Shooter (FPS)*

Permainan ini mengambil pandangan orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam [sudut pandang](#) tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, [refleks](#), dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil *setting* peperangan dengan senjata-senjata militer.

b. *Real Time Strategi (RTS)*

Permainan jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas dimana pemain harus mengelola suatu dunia maya dan mengatur [strategi](#) dalam waktu apapun. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa [sejarah](#) (misalnya seri [Age of Empires](#)), fantasi (misalnya [Warcraft](#)), dan [fiksi ilmiah](#) (misalnya [Star Wars](#)).

c. *Massively Multiplayer Online Role-playing Games (MMORPG)*

Jenis permainan dimana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), di mana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. Contoh dari genre permainan ini adalah *World Of Warcraft*, *The Lord Of Rings Online*, *Shadow Of Angmar*, *Final Fantasy*, *Ragnarok*, dan DOTTA.

Berdasarkan jenis-jenis *game online* yang sudah dipaparkan di atas, *game online* yang paling sering digunakan pelajar ialah *First Person Shooter (FPS)* karena permainan ini melibatkan banyak pemain dan inilah yang membuat pemain lainnya merasa tertantang untuk memenangkan permainan.

3. Tujuan dan Manfaat *Game Online*

Permainan di dunia maya memiliki prinsip yang bersifat sosial dengan menawarkan kemungkinan yang luas dan beragam untuk hiburan semata. Bermain bersama orang lain dapat menghasilkan komitmen sosial tertentu. Tujuan *game online* tidak hanya untuk hiburan saja, tetapi juga menambah penghasilan rupiah.

Bermain *game* ternyata juga memiliki manfaat yang bisa diambil, tergantung bagaimana cara menggunakannya. Berikut beberapa penjelasan tentang manfaat bermain *game online* menurut Tohari (2018), yaitu:

a. Koordinasi mata dan tangan

Dapat meningkatkan ketangkasan pada remaja yang sangat berguna untuk melakukan aktivitas sehari-hari. Bukan hanya itu jenis olahraga yang meningkatkan koordinasi antara tangan dan mata juga banyak tetapi, hal itu kurang menarik dikalangan remaja karena dianggap sebagai hal yang membosankan.

b. Keterampilan sosial

Remaja yang mempunyai keterampilan sosial dan interaksi yang rendah akan merusak perkembangannya bahkan dapat menyebabkan depresi. Dengan adanya *game online* anak jadi percaya diri dan lebih mudah membuka diri. Disaat bermain *game online*, remaja akan berinteraksi dengan banyak orang bahkan orang yang tidak mereka kenal.

c. Peningkatan keterampilan belajar

Kompleksitas *game online* memberikan remaja kesempatan untuk meningkatkan keterampilan kognitif seperti memecahkan masalah dan membuat keputusan.

d. Mengurangi stres

Stres tidak hanya dialami orang dewasa atau orang tua, tetapi juga pada remaja. Beberapa orang tua terkadang menaruh harapan dan tuntunan yang sebenarnya anak mereka tidak sukai, misalnya terkait dengan hobi atau belajar. Bermain *game online* menjadi jalan keluar bagi mereka, lepas dari tekanan untuk mengurangi tingkat stres.

e. Kerja tim

Kerjasama yang baik dan kebutuhan untuk membangun *team work* kuat pengaruhnya saat bermain *game online*.

f. Membuat pemain merasa senang

Salah satu objek terbesar dari bermain *game online* ialah membuat orang bahagia, ketika kita selesai pada titik akhir permainan dan kita menjadi juara, hal ini tentu saja merupakan kepuasan diri sendiri dan menambah *mood* yang positif.

Beberapa dampak positif dalam bermain *game online* menurut (Masya & Candra, 2016), yaitu:

- a. Pergaulan akan mudah diawasi oleh orang tua
- b. Otak remaja akan lebih aktif dalam berfikir
- c. Reflek berfikir remaja akan lebih cepat dalam merespon sesuatu

- d. Emosional remaja dapat di luapkan dengan bermain game online, sehingga tidak terjerumus ke hal yang tidak diinginkan.

4. Dampak Negatif Game Online

Dampak negatif *game online* menurut Munazid (dalam Haqiqi, 2020), yaitu:

- a. Menimbulkan adiksi (kecanduan) yang kuat, *game online* ini didesain dengan sangat bagus mulai dari karakter dan model permainan. Seseorang *gamers* yang suka teradap permainannya akan membuat seorang *gamers* untuk selalu meminkannya dan melupakan kegiatan sehari-hari.
- b. Mendorong melakukan hal-hal negatif. Walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus pemain *game online* yang berusaha melakukan *cheat* terhadap suatu permainan agar dapat bermain mudah dan cepat menaikkan *rank* yang tertinggi.
- c. Berbicara kasar dan kotor. Para pemain *game online* sering mengucapkan kata- kata kotor dan kasar saat bermain *game online*.
- d. Perubahan pola makan dan istirahat, karena asik bermain *game online*, para remaja mengalami perubahan pola istirahat dan pola makan. Hal ini terjadi pada pemain *game online* karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi.
- e. Pemborosan. Uang untuk membayar wifi di kafe dan membeli kuota internet dalam *gadget*.

Dampak negatif dalam bermain *game online* menurut (Masya & Candra, 2016), yaitu :

- a. Remaja akan malas belajar diakibatkan sering menggunakan waktu luang untuk bermain *game online*
- b. Remaja terbiasa untuk mencuri-curi waktu dari jadwal belajar demi bermain *game online*
- c. Tugas yang biasa dilakukan di rumah akan terabaikan karena lalai bermain *game online*
- d. Uang jajan akan dihabiskan untuk membeli kuota agar dapat bermain *game online*
- e. Pola makan terganggu
- f. Emosional terganggu efek dari *game online*.

5. Kecanduan *Game Online*

World Health Organization (dalam Novrialdy, 2019) mendefinisikan kecanduan *game online* sebagai gangguan mental yang dimasukkan ke dalam *International Classification of Diseases* (ICD-11). Hal ini ditandai dengan gangguan kontrol atas *game* dengan meningkatnya prioritas yang diberikan pada *game* lebih dari kegiatan lain. Perilaku tersebut terus dilanjutkan walaupun memberikan konsekuensi negatif pada dirinya. Sebuah studi menunjukkan bahwa kecanduan *game online* lebih sering terjadi pada remaja (Brand, dkk., dalam Novrialdy, 2019).

Kecanduan *game online* yang dialami remaja akan sangat banyak menghabiskan waktunya. Remaja menghabiskan waktu saat bermain *game* lebih dari dua jam/hari, atau lebih dari 14 jam/minggu atau rata-rata 20-25 jam dalam seminggu (Chou, dkk., dalam Novrialdy, 2019).

Penelitian yang dilakukan Jap, dkk (dalam Novrialdy, 2019) mengungkapkan bahwa 10,15% remaja di Indonesia terindikasi mengalami kecanduan *game online*. Artinya, 1 dari 10 remaja di Indonesia terindikasi mengalami kecanduan *game online*. Fenomena kecanduan *game online* ini semakin meluas dan semakin memprihatinkan, terutama karena banyaknya remaja yang menjadi pecandu *game online*.

Kusumadewi (dalam Kusumawati, dkk., 2017) mengemukakan bahwa seseorang dapat dikatakan kecanduan *game online* biasanya menggunakan waktu 2 – 10 jam perminggu untuk bermain *game online*. Menurut teori (Chou, dkk dalam Novrialdy, 2019), kecanduan bermain *game online* dapat dilihat dari penggunaan waktu selama (rata-rata) 20- 25 jam dalam seminggu.

Seseorang dapat dikatakan kecanduan *game online* jika seseorang benar-benar tidak bisa terlepas dari *game online* bahkan sampai pada pikirannya. Melihat dari pengertian kecanduan yaitu melakukan sesuatu, dengan cara berlebihan dan melupakan hal-hal yang lain, maka bisa diambil kesimpulan bahwa kecanduan *game online* adalah memainkan *game online* secara berlebihan dengan melupakan hal-hal yang lain. *Game online* menjadi fokus utama dan mendapat perhatian yang besar dari pada hal-hal lain. *Game online* juga memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain *game online* tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan (Zaffray dalam Supling, 2017).

6. Aspek Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online* dapat memberikan dampak negatif atau bahaya bagi remaja yang mengalaminya. Menurut King & Delfabbro (dalam Novraldy, 2019), dampak yang akan muncul akibat kecanduan *game online* meliputi lima aspek, antara lain aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan yang akan dijabarkan berikut ini:

a. Aspek psikologis

Banyaknya adegan *game online* yang memperlihatkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti perkelahian, perusakan, dan pembunuhan secara tidak langsung telah memengaruhi alam bawah sadar remaja bahwa kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti di dalam *game online* tersebut. Ciri-ciri remaja yang mengalami gangguan mental akibat pengaruh *game online*, yakni mudah marah, emosional, dan mudah mengucapkan kata-kata kotor.

b. Aspek akademik

Usia remaja berada pada usia sekolah yang memiliki peran sebagai siswa di sekolah. Kecanduan *game online* dapat membuat performa akademiknya. Waktu luang yang seharusnya sangat ideal untuk mempelajari pelajaran di sekolah justru lebih sering digunakan untuk menyelesaikan misi dalam *game online*. Daya konsentrasi remaja pada umumnya terganggu sehingga kemampuan dalam menyerap pelajaran yang disampaikan guru tidak maksimal.

c. Aspek sosial

Beberapa *gamers* merasa menemukan jati dirinya ketika bermain *game online* melalui keterikatan emosional dalam pembentukan avatar, yang menyebabkan individu tenggelam dalam dunia fantasi yang diciptakan sendiri. Hal ini dapat membuat kehilangan kontak dengan dunia nyata sehingga dapat menyebabkan berkurangnya interaksi.

d. Aspek keuangan

Bermain *game online* terkadang membutuhkan biaya, untuk membeli voucher saja supaya tetap bisa memainkan salah satu jenis *game online* dibutuhkan biaya yang tidak sedikit. Remaja yang belum memiliki penghasilan sendiri dapat melakukan kebohongan (kepada orang tuanya) serta melakukan berbagai cara termasuk pencurian agar dapat memainkan *game online*..

Aspek kecanduan terhadap *game online* hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan *game online* ini dimasukkan ke dalam golongan kecanduan psikologi dan bukan kecanduan fisik (Fitri, dkk., 2018).

Penjelasan aspek kecanduan *game online* ialah sebagai berikut:

- a. *Saliance*, apabila bermain *game online* menjadi suatu aktivitas yang sangat penting dalam hidup seseorang yang mempengaruhi pemikiran, perasaan dan tingkah laku.
- b. *Tolerance*, dimana seseorang mulai bermain lebih sering, sehingga meningkatnya waktu yang dibutuhkan untuk bermain *game online*.
- c. *Mood modification*, berhubungan dengan pengalaman subjektif melalui bermain *game online*, mereka mengalami perasaan yang menggairahkan atau merasakan ketenangan.

- d. *Withdrawal*, perasaan tidak nyaman atau efek fisik yang timbul ketika bermain *game online* dikurangi atau dihentikan.
- e. *Relapse*, kecenderungan untuk melakukan kegiatan bermain *game online* secara terus-menerus.
- f. *Conflict*, mengacu kepada konflik antara pemain game dan orang-orang disekitar mereka (konflik interpersonal), konflik dengan kegiatan lain (pekerjaan, sekolah, kehidupan sosial, hobi dan minat) atau dari dalam individu itu sendiri yang khawatir karena terlalu banyak menghabiskan waktu bermain game (konflik intrapsikis).
- g. *Problem*, mengarah pada masalah yang diakibatkan oleh penggunaan *game* yang berlebih. Masalah bisa timbul terhadap individu itu sendiri seperti konflik intrapsikis dan perasaan subjektif kehilangan kontrol.

7. Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan *Game Online*

Young (dalam Fitri, dkk., 2018), berpendapat bahwa secara umum terdapat tiga faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online*, yaitu gender, kondisi psikologis dan jenis *game online*. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

- a. Gender atau jenis kelamin Laki-laki dan perempuan sama-sama tertarik dengan *game online*. Laki-laki lebih mudah ketergantungan bermain *game online* dibanding wanita.
- b. Kondisi psikologis, pemain merasa bahwa bermain *game online* sangat menyenangkan dan memberi kesempatan untuk mengekspresikan diri dibanding kehidupan nyata.

- c. Jenis-jenis setiap pemain *game online* memiliki ketertarikan yang berbeda-beda dalam bermain *game online*. Salah satu alasan pemain candu dalam bermain *game online* karena banyaknya jenis *game online* yang menantang dan menimbulkan rasa penasaran dalam dirinya sehingga terobsesi untuk memainkannya.

Xiuqin, Huimin, Mengchen, Jihan, Ying & Ran (dalam Kusumawati, Aviani & Molina, 2017), berpendapat bahwa faktor-faktor yang dapat mengakibatkan remaja mengalami kecanduan *game online*, yaitu remaja dengan orang tua yang bercerai, kesepian, kurang kontrol orang tua dan pola asuh orang tua yang kurang tepat. Faktor ini menunjukkan bahwa remaja yang mengalami kecanduan *game online* tidak terlepas dari pengaruh orang terdekat yaitu keluarga. Artinya, pola asuh ini sangat berperan penting terhadap perkembangan remaja.

Menurut Aqila (2010), seseorang suka bermain *game online* dikarenakan seseorang terbiasa bermain *game online* melebihi waktu. Beberapa orang tua menjadikan bermain *game online* sebagai alat penenang bagi anak dan apabila hal itu dilakukan secara berulang-ulang maka anak tersebut akan terbiasa bermain *game online*. Adapun penjelasannya sebagai berikut :

- a. Kurang perhatian dari orang-orang terdekat

Beberapa orang berfikir bahwa mereka dianggap ada jika mereka mampu menguasai keadaan. Mereka merasa bahagia jika mendapatkan perhatian dari orang-orang terdekatnya, terutama ayah dan ibu. Dalam mendapatkan perhatian, seseorang akan berperilaku yang tidak menyenangkan hati orang

tuanya. Karena dengan berbuat demikian, maka orang tua akan memperingatkan mengawasinya.

b. Depresi

Beberapa orang menggunakan media untuk menghilangkan rasa depresinya, diantaranya dengan bermain *game online*. Dan dengan rasa nikmat yang ditawarkan *game online*, maka lama kelamaan akan menjadi kecanduan.

c. Kurang kontrol

Orang tua memanjakan anak dengan fasilitas, efek kecanduan sangat mungkin terjadi. Anak yang tidak terkontrol biasanya akan berperilaku over (berlebihan).

d. Kurang kegiatan

Menganggur adalah kegiatan yang tidak menyenangkan. Dengan tidak adanya kegiatan maka bermain *game online* sering dijadikan pelarian yang dicari.

e. Lingkungan

Perilaku seseorang tidak hanya terbentuk dari dalam keluarga. Saat di sekolah, bermain dengan teman-teman itu juga dapat membentuk perilaku seseorang. Artinya meskipun seseorang tidak dikenalkan terhadap *game online* di rumah, maka seseorang akan kenal dengan *game online* karena pergaulannya.

B. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Nisrinafatin (2020), motivasi adalah dorongan yang sudah menjadi aktif pada saat-saat tertentu dan belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap, sehingga motivasi belajar adalah motor penggerak yang mengaktifkan siswa untuk melibatkan diri dalam kegiatan belajar.

Motivasi belajar adalah kesanggupan untuk melakukan kegiatan belajar, karena didorong oleh keinginannya untuk memenuhi kebutuhan dari dirinya dan kegiatan tersebut dilakukan dengan kesanggupan hati, secara terus menerus dalam rangka mencapai tujuan (Lestari & Fauziah, 2016).

Menurut Djamarah (2013), motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal didalam diri seseorang, dorongan internal atau disebut intrinsik dimana apabila pelajar memiliki motivasi intrinsik yang tinggi, maka pelajar tersebut akan mengutamakan sekolah dibandingkan kegiatan yang lain, sedangkan dorongan eksternal atau disebut ekstrinsik dimana pelajar memiliki tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajarannya.

Menurut Angela(2013), motivasi belajar mempunyai arti kebermaknaan, nilai, dan keuntungan-keuntungan kegiatan belajar. Belajar ini cukup menarik bagi siswa atau siswi untuk melakukan kegiatan belajar.

Motivasi belajar merupakan hal yang amat penting bagi pencapaian kinerja atau prestasi belajar. Asumsi yang diperoleh dalam motivasi belajar dapat dilihat

pada prestasi belajar dan aspek kognitif dari siswa. Kesadaran pada motivasi belajar siswa ini dapat juga dilihat dari gaya hidup masing masing individu siswa. Perkembangan teknologi seharusnya membantu memotivasi belajar siswa tetapi dengan adanya *game online* dapat menurunkan motivasi belajar para siswa (Nisrinafin, 2020).

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Atdmojo (2019), ada dua faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu :

- a. Instrinsik, yaitu keinginan untuk mencoba dan mengalahlan rintangan demi mengejar tujuan itu sendiri.
- b. Ekstrisik, yaitu mencoba sesuatu demi mencapai tujuan lainnya. hal ini didorong oleh insentif luar seperti imbalan dan hukuman.

Menurut Susanti (2015), faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu :

- a. Memberi angka. Ketika guru memberikan nilai pada murid dari soal yang dikerjakan, murid akan merasa senang karena mengetahui hasil dari soal yang dikerjakannya.
- b. Memberi hadiah. Ketika murid menjawab pertanyaan guru dengan benar dapat mendapatkan hadiah, maka murid akan merasa senang dan terus belajar agar mendapatkannya lagi.
- c. Mengadakan kompetisi. Guru yang mengadakan kompetisi membuat murid akan tertantang dan bersemangat untuk belajar.

- d. Memberi ulangan. Dengan adanya ulangan membuat murid akan terus belajar untuk mencapai nilai yang bagus.
- e. Pujian dan hukuman. Pujian guru membuat murid semakin bersemangat untuk belajar dan hukuman akan memberikan efek jera pada murid yang tidak mau belajar.

Menurut Iskandar (dalam Susanti, 2015) faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, yaitu :

- a. Menjelaskan tujuan belajar ke peserta didik agar peserta didik dapat memahami belajar itu sangat penting, dapat menambah wawasan dan bermanfaat untuk masa depan.
- b. Hadiah (*reward*) yang diberikan guru membuat peserta didik lebih bersemangat untuk belajar.
- c. Guru memberikan dukungan atau membangkitkan dorongan kepada anak didik untuk belajar dengan cara mengenalkan atau menjelaskan tokoh-tokoh hebat terdahulu.
- d. Menggunakan metode yang bervariasi sehingga membuat murid bersemangat untuk belajar dan tidak bosan.
- e. Menggunakan media yang baik seperti infokus atau komputer yang sesuai dengan tujuan pembelajaran agar peserta didik lebih mudah untuk belajar.
- f. Memberikan contoh yang positif kepada peserta didik tentang manfaat sering belajar.
- g. Penampilan guru memengaruhi minat belajar pada peserta didik karena ketika guru berpenampilan rapi dan bersih, murid akan merasa lebih nyaman.

3. Aspek-Aspek Motivasi Belajar

Ada enam aspek yang mempengaruhi tinggi rendahnya motivasi belajar siswa yang diungkapkan oleh Kurniawan (dalam Nisrinafatin, 2020) sebagai berikut :

- a. Tuntutan belajar yaitu seberapa besar dorongan siswa untuk belajar dengan rasa tanggung jawab yang tinggi.
- b. Sasaran terhadap prestasi belajar yaitu seberapa tinggi target prestasi belajar yang dijadikan tujuan akhir
- c. Tingkat realistis dalam usaha mencapai prestasi belajar yaitu seberapa besar usaha mencapai target prestasi belajar dengan cara yang realistis
- d. Ketahanan belajar dalam situasi yaitu seberapa besar usaha siswa yang bertahan dalam situasi apapun.
- e. Keterlibatan dalam kegiatan belajar yaitu seberapa jauh siswa menyukai hal yang dipelajari sehingga aktif mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Selanjutnya aspek-aspek motivasi belajar yang dikemukakan oleh Sari, Sunarno & Sarwanto (2017), yaitu:

- a. Perhatian. Lebih pemfokusan diri terhadap pembelajaran, perhatian siswa timbul karena rasa ingin tahu
- b. Relevansi. Pandangan siswa tentang keterkaitan antara manfaat dan aplikasinya pada kehidupan sehari-hari. Motivasi belajar siswa akan terjaga apabila siswa dapat menemukan hubungan antara apa yang dipelajari dengan manfaatnya.

- c. Percaya diri. Keyakinan diri siswa dalam belajar dan dapat menyelesaikan masalah dalam pembelajaran, maka keinginan untuk belajar Fisika semakin baik.
- d. Kepuasan. Rasa puas dari dalam diri siswa dalam memecahkan permasalahan pelajaran yang sedang dipelajari.

Beberapa aspek motivasi belajar menurut Suprihatin, yaitu:

- a. Kuatnya kemauan untuk belajar
- b. Jumlah waktu yang disediakan untuk belajar
- c. Kerelaan meninggalkan kewajiban atau tugas lain demi belajar
- d. Ketekunan dalam mengerjakan tugas

C. Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar

Siswa yang mengalami kecanduan *game online* akan merasa ketergantungan terus menerus dan tidak bisa lepas dari *game*. *Game online* ini jugadapat mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani oleh siswa pada usia perkembangan mereka siswa yang mengalami ketergantungan, pada aktivitas games akan mempengaruhi motivasi belajar sehingga mengurangi waktu belajar (Akbar & Ahmad, 2018).

Gentile dalam Atmojo (2019) melakukan *research lab di Iowa State University*, mengemukakan yaitu lamanya bermain *game online* dapat memunculkan masalah pada fokus dan terlalu aktif, menimbulkan ketagihan ingin bermain, fobia, gelisah, depresi sosial menjadikan nilai turun, terlebih banyak kejadian yang terlihat yakni bergantungnya pada *game online* menimbulkan waktu belajar menjadi berkurang.

Menurut Ali, Dwikurnaningsih & Setyorini (2019) *game online* dapat mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani oleh remaja. Remaja yang mengalami ketergantungan pada *game online* akan berpengaruh pada minat belajar mereka yang mengakibatkan prestasi turun, minat belajar turun dan menyebabkan kemalasan.

Perilaku kecanduan bermain *game online* sering dialami oleh remaja yang duduk di bangku sekolah, karena di dalam *game online* penuh dengan tantangan sehingga pelajar terobsesi untuk memainkannya. Selain itu, berlebihan dalam hal bermain *game online* juga tidak baik dan dapat menimbulkan ketergantungan yang berdampak buruk pada remaja itu sendiri, seperti pemborosan, pola makan terganggu, terganggunya emosional dan terganggunya aktivitas belajar (Masya & Candra, 2016). Untuk mengurangi timbulnya ketergantungan atau kecanduan dalam bermain *game online* maka perlu diberikan batasan waktu dalam bermain *game online* yaitu dengan cara membagi waktu antara bermain *game online* dan menyelesaikan tugas lain yang berdampak positif.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah :

1. Variabel bebas (X) : Kecanduan *Game Online*
2. Variabel terikat (Y) : Motivasi Belajar

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online* adalah ketergantungan individu secara berlebihan terhadap *game online* yang dilakukan secara terus-menerus dan tidak terkontrol dengan baik sehingga menimbulkan dampak negatif pada fisik maupun psikologis Griffiths dan Davies (dalam Fitri, dkk., 2018). Dalam penelitian, kecanduangame *online* diukur menggunakan aspek kecanduan *game online* yang dikemukakan oleh Griffiths dan Davies (dalam Fitri, dkk., 2018) yaitu *salience, tolerance, mood modification, withdrawal, relapse, conflict, problem*.

2. Motivasi Belajar

Mudjiono (dalam Lestari & Fauziah, 2017) motivasi belajar adalah kekuatan mental yang mendorong terjadinya belajar atau dorongan, mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilakumanusia (perilakubelajar). Dalam penelitian ini motivasi belajar diukur menggunakan aspek motivasi belajar yang dikemukakan oleh Sari, Sunarno & Sarwanto (2018), yaitu perhatian, relevansi, percaya diri, dan kepuasan.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah beberapa wilayah yang terdiri dari obyek/subyek yang memiliki karakteristik tertentu yang sesuai dan sudah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian ini populasinya adalah siswa SMP Negeri 13 Banda Aceh yang berjumlah 408 siswa.

Tabel 1
Populasi Siswa SMPN 13 Banda Aceh

Kelas	Jumlah
I	144
II	138
III	126
Total	408

2. Sampel

Sampel adalah bagian kecil yang diambil berdasarkan prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya berdasarkan jumlah dan karakteristik populasi yang ada (Siyoto, 2015). Sampel harus benar-benar dapat mewakili populasi yang ada.

Dalam penelitian ini, perhitungan sampel menggunakan rumus Slovin dengan tingkat toleransi kesalahan sebesar 5% sebagaimana diuraikan sebagai berikut:

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

Ket: n = Jumlah Sampel

N = Jumlah Populasi

e = Batas kesalahan maksimal dalam pengambilan sampel yang telah ditetapkan (5%)

Maka:

$$n = \frac{408}{1 + 408(5\%)^2}$$

$$n = \frac{408}{1 + 408(0,0025)}$$

$$n = \frac{408}{1 + 1,02}$$

$$n = \frac{408}{2,02}$$

$$n = 201,98$$

$$n = 202$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, didapatkan bahwa jumlah sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 202 dari total 408 siswa SMP Negeri 13 Banda Aceh. Teknik pengambilan partisipan menggunakan teknik *probability sampling* yaitu teknik pengambilan sampel dengan memberikan peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk menjadi anggota sampel dengan metode *simple random sampling*, yaitu pengambilan sampel secara acak pada populasi yang dianggap homogen (Siyoto, 2015).

D. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan skala *Likert*. Skala *Likert* sendiri digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang maupun sekelompok individu mengenai kejadian atau fenomena sosial (Sugiyono, 2013). Skala yang digunakan peneliti berupa pernyataan mengenai kecanduan *game online* dan motivasi belajar, responden akan diminta untuk mengisi setiap pernyataan dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang sesuai. Respon yang timbul pada subjek tidak diklasifikasikan benar-salah, semua jawaban diterima sesuai jawaban jujur dan sungguh-sungguh. Pilihan jawaban yang akan digunakan peneliti dalam angket nantinya yaitu dengan pilihan jawaban sangat setuju (SS), tidak sesuai (TS), sesuai (S), dan sangat tidak sesuai (STS).

1. Skala Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online* akan diukur menggunakan aspek-aspek kecanduan *game online* menurut teori Griffiths & Davies (dalam Fitri, dkk.,2018), yaitu *salience, tolerance, mood modification, withdrawal, relapse, conflict, problem*.

Tabel 2

Blue Print Skala Kecanduan Game Online

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Aitem		Total	Bobot
			F	UF		
1.	Saliance	1. Merasa sedih apabila tidak bermain <i>game online</i> 2. <i>game online</i> mempengaruhi tingkah laku. 3. Selalu terfikir ke dalam dunia <i>game online</i> untuk mencapai level yang lebih tinggi.	3	3	6	14,2%

2.	Tolerance	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meningkatkan waktu untuk bermain <i>game online</i> 2. Intensitas waktu dalam bermain <i>game online</i> 3. Waktu dalam bermain <i>game online</i> semakin hari semakin lama sehingga tidak dapat berhenti setelah memulai bermain <i>game online</i>. 	3	3	6	14,2%
3.	Mood modification	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merasa senang jika bermain <i>game online</i> 2. Perubahan mood ketika bermain <i>game online</i> 3. Bermain <i>game online</i> sampai melupakan kegiatan lainnya. 	3	3	6	14,2%
4	Withdrawal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merasa gelisah jika tidak bermain <i>game online</i> 2. Merasa tidak nyaman jika tidak bermain <i>game online</i> 3. Merasa pusing jika tidak bermain <i>game online</i> 	3	3	6	14,2%
5	Relapse	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kecendrungan ingin bermain <i>game online</i> secara terus-menerus. 2. Kehilangan fokus ketika tidak bermain <i>game online</i> 3. Tidak mampu mengurangi waktunya dalam bermain <i>game online</i> 	3	3	6	14,2%
6	Conflict	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menimbulkan perselisihan antar pemain 2. Menimbulkan perselisihan dalam keluarga 3. Menimbulkan perselisihan dengan diri sendiri 	3	3	6	14,2%
7	Problem	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak mampu mengontrol perasaan 2. Tidak mampu mengendalikan perilaku <i>online</i> 3. Bermaingame <i>online</i> menimbulkan permasalahan di kehidupan. 	3	3	6	14,2%
Total			21	21	42	100%

2. Skala Motiavasi belajar

Motivasi belajarkan diukur menggunakan aspek-aspek motivasi belajar yang dikemukakan oleh teori Keller dalam Sari dkk, (2018), yaitu perhatian, relevansi, percaya diri, kepuasan.

Tabel 3
Aspek dan Indikator Motivasi Belajar

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Aitem		Total	Bobot (%)
			F	UF		
1.	Perhatian	1. Perhatian terhadap proses pembelajaran 2. Kemauan siswa untuk mencari dan menemukan informasi yang berkaitan dengan materi pelajaran	4	4	8	25%
2.	Relevansi	1. Mampu mengaitkan konsep-konsep dari materi 2. Menyebutkan aplikasi dari konsep pelajaran dalam kehidupan sehari-hari	4	4	8	25%
3.	Percaya diri	1. Beranimenyampaikan pendapat atau menjawab pertanyaan 2. Menyelesaikan masalah terkait materi pelajaran secara mandiri	4	4	8	25%
4.	Kepuasan	1. Berusaha aktif dalam kegiatan pembelajaran 2. Mengerjakan tugas, proyek, latihan soal, dan soal ulangandengan tuntas	4	4	8	25%
Total			16	16	32	100%

E. Validitas dan Reliabilitas Penelitian

1. Uji Validitas

Siyoto (2015) menyatakan validitas yaitu akurasi intrumen pengukuran yang digunakan sehingga berpengaruh dengan hasil pengukuran yang diperoleh.

Sebuah instrumen dikatakan valid apabila tingkat validitasnya tinggi, sebaliknya semakin rendah tingkat validitas maka instrument tersebut kurang valid. Untuk menguji validitas dilakukan dengan cara mengkorelasikan antara skor butir pernyataan dengan skor totalnya.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah melihat sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Azwar (Siyoto, 2015) menjelaskan bahwa reliabilitas merupakan konsistensi pengamatan yang diperoleh dari pencatatan berulang satu atau sejumlah subjek selama aspek dalam subjek yang diukur belum berubah. Reliabilitas mengacu pada keterpercayaan, konsistensi, dan kestabilan. Koefisien reliabilitas berada dalam rentang angka mulai dari 0 sampai 1. Semakin tinggi koefisien maka reliabilitas mendekati angka 1 berarti semakin tinggi reliabilitasnya. Sebaliknya semakin rendah mendekati angka 0 maka berarti semakin rendah reliabilitas. Pengujian reliabilitas pada penelitian ini menggunakan SPSS (*Statistic Program for Social Science*) versi 23.0 *for windows* yang merupakan sebuah program aplikasi yang mempunyai kemampuan untuk menganalisis statistik dengan keakuratan yang cukup tinggi.

F. Analisis Data

Penelitian ini merupakan penelitian regresi, yaitu untuk melihat pengaruh kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar. Data yang diperoleh akan diuji dengan uji asumsi yaitu uji normalitas dan uji linieritas sebelum melakukan pengujian hipotesis. Peneliti akan menggunakan bantuan fasilitas komputer sebagai keakuratan pengolahan data yaitu program SPSS (*Statistic Program for*

Social Science) versi 23.0 *for windows* untuk menganalisis pengaruh antara kedua variabel.

1. Uji Asumsi

a. Uji Normalitas

Uji normalitas berguna untuk menentukan data yang didapatkan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas digunakan dengan teknik *Kolmogorov Smirnov Test* dengan bantuan program SPSS (*Statistic Program for Social Science*) versi 23.0 *for windows*. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai $p > 0,05$. Sebaliknya, jika nilai $p < 0,05$ berarti data yang diperoleh berdistribusi tidak normal.

b. Uji Linearitas

Uji linier digunakan sebagai syarat dalam analisis korelasi regresi linier. Uji linieritas bertujuan untuk melihat hubungan antara kedua variabel apakah memiliki hubungan yang linier. Pengujian dilakukan dengan menggunakan *Test For Linearity* pada program SPSS (*Statistic Program for Social Science*) versi 23.0 *for windows*. Dimana kedua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linier apabila nilai signifikan $p < 0,05$.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan pada penelitian ini adalah uji regresi linier sederhana. Uji regresi digunakan untuk melihat pengaruh antar variabel. Variabel yang diukur pada uji regresi ini adalah kecanduan game online dan motivasi belajar dengan menggunakan teknik regresi sederhana. Tujuannya untuk mengetahui seberapa jauh pengaruh variabel (X) terhadap variabel (Y) dengan

menggunakan bantuan program SPSS (*Statistic Program for Social Science*) versi 23.0 *for windows*.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Orientasi Kancan Penelitian

Orientasi kancan penelitian merupakan suatu tahapan yang dilakukan sebelum penelitian dilaksanakan. Tujuan dilaksanakan orientasi kancan penelitian adalah untuk mengetahui kesesuaian karakteristik subjek penelitian dengan kondisi tempat penelitian secara detail. Untuk mendapatkan informasi tentang fenomena permasalahan penelitian yang diperlukan, langkah awal yang peneliti lakukan adalah melakukan observasi dan wawancara yang mengacu pada sampel yang diinginkan. Penelitian ini dilakukan di SMP 13 Negeri Banda Aceh.

1. Profil SMP Negeri 13 Banda Aceh

Nama sekolah	: SMP Negeri 13 Banda Aceh
Alamat Jalan	: Jl. Ir. Mohd Taher
Desa/Kecamatan	: Cot Mesjid/Lueng Bata
Kabupaten/kota	: Kota Banda Aceh
Provinsi	: Aceh
Kode Pos	: 23246
Nomor Telepon	: 065122647
Alamat email	: smpn13@disdikbna.net
Status Sekolah	: Negeri
SK Kelembagaan	: Dinas Pendidikan dan Kebudayaan
Nomor / tanggal	: Nomor 0555/1984 Tanggal 20 November 1984
Nomor Statistik Sekolah	: 201066102031
Tipe Sekolah	: A/B/C/D/E
Thn Didikan/Beroperasi	: 1985
Stataus Tanah	: SHM/HGB/Hak Pakai/Akte Jual Beli/Hibah

Luas Tanah : 3116 M
Status Bangunan : Mursalin Abdullah, S. Pd
Luas Seluruh Bangunan : 0554 M
Nama Kepala Sekolah : Darwis, S.pd
Nomor SK Kepala Sekolah : Keputusan Walikota Banda Aceh No 510
Tahun 2017 Tanggal 31 Juli 2017
Masa Kerja Kepala Sekolah : 34 Tahun

2. Visi, Misi dan Struktur Organisasi SMP 13Negeri Banda Aceh

a. Visi

“Menghasilkan lulusan yang berwawasan IMTQ dan IPTEK, berdaya saing Nasional serta berkarakter Islam”.

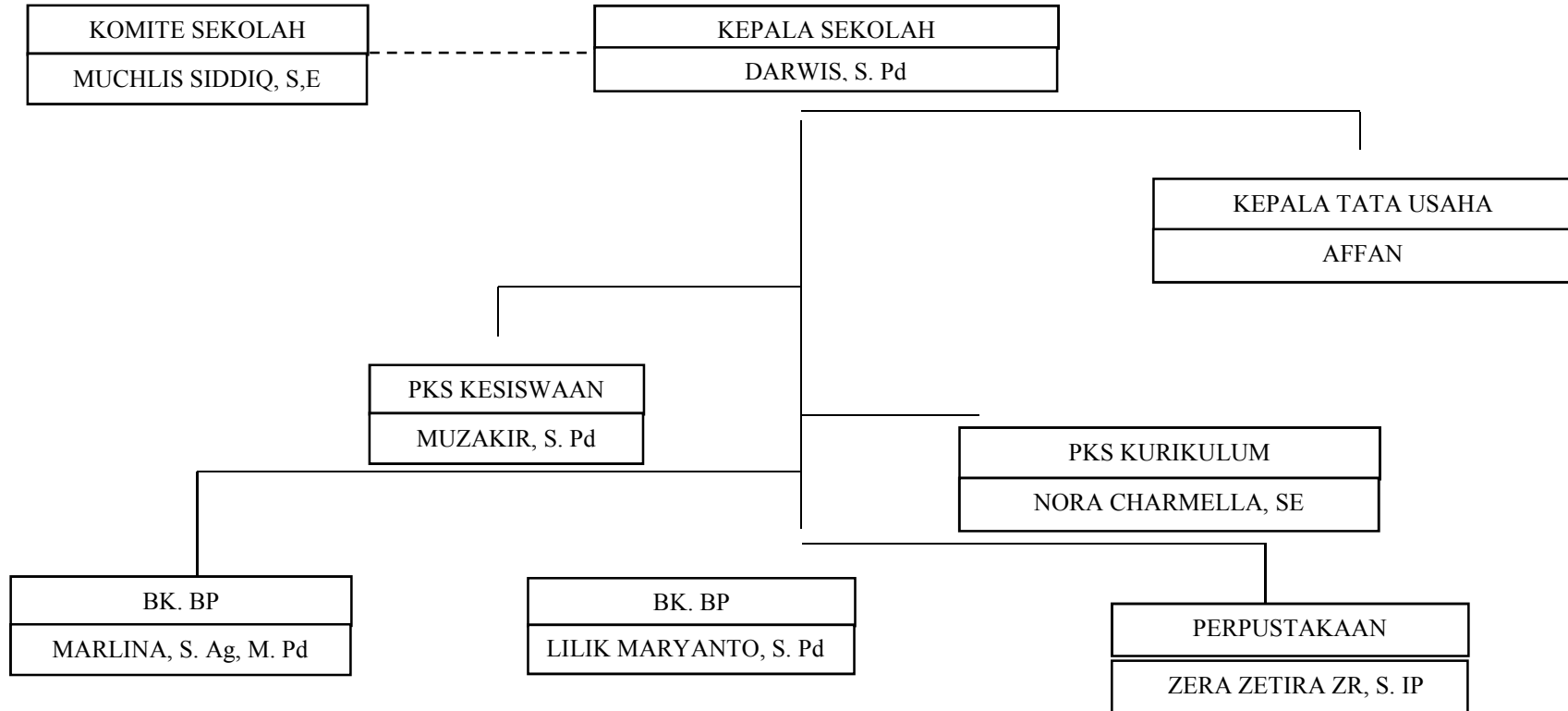
b. Misi

- 1) Meningkatkan komitmen seluruh tenaga pendidikan dan kependidikan terhadap tugas pokok dan fungsinya.
- 2) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif dan efisien
- 3) Melaksanakan kajian dan baca AlQuran dan shalat berjamaah secara kontiyu serta mengembangkan pembelajaran secara IMTAQ
- 4) Meningkatkan ilmu komunikasi dan komputerisasi untuk menghadapi era globalisasi
- 5) Melaksanakan kultur sekolah yang berbudaya lingkungan dan mampu memanfaatkan sebagai sumber sekolah
- 6) Mengembangkan sumber daya manusia melalui pembinaan PRAMUKA, KIR, PMR, OLIMPIADE, OLAH RAGA dan KESENIAN yang siap berkopetensi secara Nasional
- 7) Menciptakan persaingan antara siswa secara positif dan sportif

- 8) Membudayakan 3 S(Senyum, Sapa, Salam)
- 9) Menampak sikap santun sesuai karakter islami dalam pergaulan.
- 10) Memberikan perhatian khusus bagi siswa yang kurang mampu dan berprestasi

c. Struktur Organisasi SMP 13

Gambar 1
Struktur Organisasi SMP Negeri 13 Kota Banda Aceh



B. Persiapan Penelitian

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti harus melakukan beberapa persiapan secara matang sebagai cara mengantisipasi kesalahan yang tidak diinginkan ketika dalam proses penelitian. Persiapan pertama dimulai dengan observasi dan wawancara awal pada beberapa subjek di lokasi penelitian, kemudian penelitian menyusun alat ukur yang akan digunakan dalam pengambilan data, mengurus perizinan melakukan uji coba (*try out*) alat tes serta melakukan proses penelitian hingga selesai.

1. Pengurusan Surat Izin Penelitian

Peneliti memperoleh izin melakukan uji coba (*try out*) dan izin penelitian yang dikeluarkan oleh Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh dengan nomor surat 411/UM.M6/F/2021 pada tanggal 11 November 2021. Surat tersebut ditujukan kepada Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Banda Aceh. Kemudian surat tersebut diberikan kepada Kepala Sekolah SMP 13 Negeri Banda Aceh, untuk selanjutnya diberikan izin melakukan uji coba (*try out*) dan penelitian di sekolah tersebut.

2. Penyusunan Alat Ukur

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan skala kecanduan *game online* dan motivasi belajar dengan menggunakan skala *likert* sebagai alat ukur. Aitem skala kecanduan *game online* disusun berdasarkan aspek-aspek kecanduan *game online* menurut Averill (dalam Ghufroon dan Risnawati, 2011) terdiri dari 35 aitem. Sedangkan aitem skala motivasi belajar disusun berdasarkan aspek-aspek motivasi belajar menurut Houston, Harris dan Norman (2003) yang terdiri dari 27 aitem.

C. Pelaksanaan Penelitian

Setelah melaksanakan persiapan penelitian, kemudian peneliti melakukan penelitian di SMP Negeri 13 Banda Aceh. Tahapan yang peneliti jalankan adalah sebagai berikut:

1. Tahap pertama pada tanggal 10 Januari 2022 peneliti melakukan *try out* skala kepada 30 orang siswa/i.
2. Tahap kedua pada tanggal 14 Januari 2022 peneliti melakukan penelitian setelah dikeluarkan izin penelitian. Total sampel pada penelitian ini berjumlah 202 orang, 130 siswa berjenis kelamin laki-laki dan 72 siswi berjenis kelamin perempuan. Pembagian skala penelitian dilakukan sevara langsung dengan cara memberikan skala kepada siswa/i secara random. Setelah semua skala terkumpul dan terisi, selanjutnya peneliti melakukan olah data menggunakan SPSS (*Statistic Program for Social Science*) versi 23.0 *for windows*.

Hambatan yang ditemukan peneliti dalam pelaksanaan penelitian yaitu karena penelitian ini dilakukan saat siswa sedang ujian jadi memakan waktu yang cukup lama mengumpulkan siswa/i untuk mengisi skala.

D. Hasil Penelitian

1. Uji Instrumen

a. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan pada sebuah aitem. Pengujian validitas pada penelitian ini adalah validitas isi melalui *expert judgement* yaitu dosen pembimbing yang akan menilai dan menyarankan aitem-aitem yang akan diuji. Setelah peneliti menyusun dan memperbaiki aitem-aitem yang ada kemudian untuk melihat valid atau tidaknya item ditentukan oleh uji statistik (menggunakan bantuan program SPSS) maka setelah itu baru dapat dilakukan penelitian.

b. Diskriminasi Aitem Uji Coba

Diskriminasi item menurut Azwar (2015) merupakan seleksi aitem yang dilakukan dengan melihat aitem yang gugur dengan nilai *Corrected Item-Total Correlation* di bawah 0,30 dan aitem dalam penelitian dengan nilai di atas 0,30 dapat dilanjutkan untuk penelitian selanjutnya. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan aitem valid yang layak digunakan pada skala kecanduan *game online* sebanyak 35 aitem dan yang gugur sebanyak 7 aitem. Hasil analisis data aitem skala kecanduan *game online* dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4
Hasil Analisis Diskriminasi Aitem Skala Kecanduan *Game Online*
Sebelum Aitem Tidak Valid Dibuang

No.	Aspek	Nomor Aitem		Total
		Favorable	Unfavorable	
1.	<i>Saliance</i>	1,4,6	23,39,42	6
2.	<i>Tolerance</i>	2,3,5	41,40,38	6
3.	<i>Mood modification</i>	12,13,22	25,37, 26	6
4.	<i>Withdrawal</i>	11,7,14	31,36,24	6
5.	<i>Relapse</i>	8,15,9	21,27,35	6
6.	<i>Conflict</i>	19,16,10	30,33,29	6
7.	<i>Problem</i>	17,20,18	31,32,34	6
Total		21	21	42

Ket : Nomor yang dicetak tebal merupakan aitem yang tidak valid

Tabel 5
Hasil Analisis Diskriminasi Aitem Skala Kecanduan *Game Online*
Sesudah Aitem Tidak Valid Dibuang

No.	Aspek	Nomor Aitem		Total
		Valid	Gugur	
1.	<i>Saliance</i>	1,4,6, 23, 39, 42	-	6
2.	<i>Tolerance</i>	2,3,5, 38, 40	41	6
3.	<i>Mood modification</i>	12,13,22, 25, 37	26	6
4.	<i>Withdrawal</i>	11,7,14, 24, 31, 36	-	6
5.	<i>Relapse</i>	8,9, 15, 21, 27, 35	-	6
6.	<i>Conflict</i>	10, 19,16,33	30, 29	6
7.	<i>Problem</i>	17,20,18, 32	31, 34	6
Total		36	6	42

Tabel 6
Hasil Analisis Diskriminasi Aitem Skala Kecanduan Motivasi Belajar
Sebelum Aitem Tidak Valid Dibuang

No.	Aspek	Nomor Aitem		Total
		Favorable	Unfavorable	
1.	Perhatian	31,3, 30 ,8	1 ,5,10,19	8
2.	Relevansi	20,7,21,32	11, 15 ,24,6	8
3.	Percaya diri	25,4,2, 9	22,18,23,12	8
4.	Kepuasan	14, 27 ,28,26	16 ,29,17,13	8
Total		16	16	32

Ket : Nomor yang dicetak tebal merupakan aitem yang tidak valid

Tabel 7
Hasil Analisis Diskriminasi Aitem Skala Kecanduan Motivasi Belajar
Sesudah Aitem Tidak Valid Dibuang

No.	Aspek	Nomor Aitem		Total
		Valid	Gugur	
1.	Perhatian	5, 3, 8, 10, 19, 31	1,30	8
2.	Relevansi	20,7,21,32, 11, 24, 6	15	8
3.	Percaya diri	25,4,2,22,18,23,12	9	8
4.	Kepuasan	14,28,26,29,17,13	16, 27	8
Total		26	6	32

Setelah memilah aitem-aitem yang valid dan yang gugur, langkah selanjutnya peneliti melakukan penghapusan aitem yang gugur. Penghapusan aitem gugur tidak mengurangi perwakilan aspek dalam kisi-kisi yang telah disusun sebelumnya sehingga setiap pernyataan pada kecanduan *game online* dan motivasi belajar tetap mewakili setiap aspek yang telah dirumuskan dalam kisi-kisi atau *blueprint*.

c. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan Koefisien Formula *Alphacronbach*. Hasil uji reliabilitas dari skala kecanduan *game online* dengan jumlah 42 aitem menunjukkan hasil yang *reliabel* dengan nilai koefisien reliabilitas sebesar 0,907. Setelah aitem yang tidak valid dibuang tersisa menjadi 35 aitem dengan koefisien reliabilitas naik hingga 0,933. Sedangkan hasil uji reliabilitas dari skala motivasi belajar dengan jumlah 32 aitem menunjukkan hasil *reliabel* dengan koefisien reliabilitas sebesar 0,892. Kemudian setelah aitem yang tidak valid dibuang tersisa menjadi 27 aitem dengan koefisien reabilitas naik hingga 0,906. Angka tersebut menunjukkan tingkat reliabilitas yang sangat tinggi sehingga skala kecanduan *game* dan motivasi belajar pada penelitian ini dapat dikatakan reliabel dan baik serta layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

Tabel 8

Hasil Uji Reliabilitas Sebelum Aitem Tidak Valid Dibuang

Skala	Formula Alpha Cronbach	Jumlah
Kecanduan <i>game online</i>	0,907	42
Motivasi belajar	0,892	32

Sumber: Olah data SPSS 23.0 For windows, tahun 2022

Tabel 9

Hasil Uji Reliabilitas Sesudah Aitem Tidak Valid Dibuang

Skala	Formula Alpha Cronbach	Jumlah
Kecanduan <i>game online</i>	0,933	35
Motivasi belajar	0,906	27

Sumber: Olah data SPSS 23.0 For windows, tahun 2022

2. Deskripsi Subjek dan Data Penelitian

a. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah siswa SMP Negeri 13 Banda Aceh. Jumlah keseluruhan siswa yang ada 402, berdasarkan perhitungan sampel menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan (*margin error*) 5% maka jumlah sampel yang di ambil sebanyak 202 orang siswa yang terpakai.

b. Deskripsi Data Penelitian

Deskripsi data penelitian disajikan untuk mengetahui karakteristik data pokok yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Deskripsi data penelitian dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 10

Deskripsi Data Penelitian

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kecanduan Game	202	44	115	75.01	11.928
Motivasi Belajar	202	35	106	78.42	10.979

Sumber: Olah data SPSS 23.0 For windows, tahun 2022

Kategori kecanduan *game online* dan motivasi belajar dibagi menjadi tiga kategori, yaitu kategori rendah, kategori sedang, dan kategori tinggi. Untuk menentukan ketiga kategori tersebut, peneliti menggunakan rumus (Azwar, 2010).

Rumus : Rendah = $X < (M - 1.SD)$
 Sedang = $X < (M - 1.SD) \leq X (M+1.SD)$
 Tinggi = $(M+1.SD) \leq X$

1. Kecanduan *Game Online*

Rendah = $X < (M - 1.SD)$
 = $X < 63$
 Sedang = $X < (M - 1.SD) \leq X (M+1.SD)$
 = $63 \leq 87$
 Tinggi = $(M+1.SD) \leq X$
 = $87 \leq X$

2. Motivasi Belajar

Rendah = $X < (M - 1.SD)$
 = $X < 67$
 Sedang = $X < (M - 1.SD) \leq X (M+1.SD)$
 = $67 \leq 89$
 Tinggi = $(M+1.SD) \leq X$
 = $89 \leq X$

Berdasarkan deskripsi di atas, maka skala kecanduan *game online* memiliki rentang frekuensi dengan kategori rendah (44–62) sebanyak 27 orang dengan presentase 14,9%, kategori sedang (63–86) sebanyak 150 orang dengan presentase 72,8%, dan kategori tinggi (87–115) sebanyak 25 orang dengan presentase sebanyak 12,4%, dengan total subjek 202.

Sementara rentang frekuensi penelitian pada skala motivasi belajar diperoleh kategori rendah (35–66) terdapat 25 orang dengan presentase 12,4%, kategori sedang (67–88) sebanyak 135 orang dengan presentase 66,8%, dan

kategori tinggi (89–106) sebanyak 42 orang dengan presentase sebanyak 20,8%, dengan total subjek 202. Lebih jelas dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 11
Kategori Data Penelitian

Variabel	Rentang Frekuensi Presentase Data Penelitian			Total
Motivasi Belajar	Rendah (44 - 62)	Sedang (63 - 86)	Tinggi (87 - 115)	202
	27 (14,9%)	150 (72,8%)	25 (12,4%)	
Kecanduan Game Online	Rendah (35 - 66)	Sedang (67 - 88)	Tinggi (89 - 106)	202
	25 (12,4%)	135 (66,8%)	42 (20,8%)	

3. Uji Asumsi

a. Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan teknik *Kolmogorov Smirnov Test* untuk melihat sebaran data suatu kelompok berdistribusi normal atau tidak. Persebaran data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai $p > 0,05$ dan dinyatakan tidak berdistribusi normal apabila nilai $p < 0,05$. Peneliti menjabarkan hasil uji normalitas pada tabel berikut:

Tabel 12
Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Kecanduan game	Motivasi belajar
N		202	202
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	75,01	78,42
	Std. Deviation	11,928	10,979
Most Extreme Differences	Absolute	,060	,055
	Positive	,055	,055
	Negative	-,060	-,041
Test Statistic		,060	,055
Asymp. Sig. (2-tailed)		,074 ^c	,200 ^{c,d}

Sumber: Olah data SPSS 23.0 For windows, tahun2022

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas di atas dapat dilihat bahwa hasil uji normalitas variabel motivasi belajar menunjukkan nilai 0,060 dengan nilai signifikansi $p = 0,074$ dan variabel kecanduan *game online* menunjukkan nilai 0,055 dengan nilai signifikansi $p = 0,200$ yang artinya kedua data tersebut berdistribusi normal, karena nilai signifikansi $p > 0,05$. Dengan demikian uji asumsi normalitas data pada dua variabel penelitian ini telah terpenuhi.

b. Uji Linieritas

Uji linieritas pada penelitian ini menggunakan *Test For Linierity*, untuk mengetahui hubungan linier atau tidak antar dua variabel secara signifikan. Dua variabel dinyatakan linier apabila nilai signifikansi $p < 0,05$ dan dinyatakan tidak linier apabila nilai signifikansi $p > 0,05$. Peneliti menjabarkan hasil uji linieritas pada tabel berikut:

Tabel 13
Hasil Uji Linieritas
ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Motivasi belajar * kecanduan Game	Between Groups	(Combined)	6565,197	48	136,775	1,185	,219
		Linearity	941,893	1	941,893	8,159	,005
		Deviation from Linearity	5623,304	47	119,644	1,036	,423
Within Groups			17661,873	153	115,437		
Total			24227,069	201			

Sumber: Olah data *SPSS 23.0 For windows*, tahun 2022

Berdasarkan tabel hasil uji linieritas di atas, dapat dilihat bahwa kedua variabel menunjukkan nilai F sebesar 8,159 dengan nilai signifikansi 0,005 atau $p < 0,05$ yang artinya kedua variabel memiliki hubungan yang linear. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linier antara variabel kecanduan *game online* dengan motivasi belajar.

4. Uji Hipotesis

Setelah uji asumsi terpenuhi, selanjutnya peneliti melakukan uji regresi untuk mengetahui banyaknya sumbangan atau pengaruh variabel bebas yaitu kecanduan *game online* terhadap variabel terikat yaitu motivasi belajar. Teknik uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan teknik regresi linier sederhana. Hal tersebut dikarenakan saat uji normalitas kedua data berdistribusi normal dan kedua variabel memiliki hubungan yang linier. Teknik regresi linier sederhana

memiliki kaidah apabila nilai signifikansi $p < 0,05$ maka ada pengaruh yang signifikan antara kedua variabel penelitian, sebaliknya apabila nilai $p > 0,05$ maka tidak ada pengaruh yang signifikan antara kedua variabel penelitian. Peneliti menjabarkan hasil uji regresi dalam tabel di bawah ini:

Tabel 14
Hasil Uji Regresi
Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	,197 ^a	,039	,034	10,790	,039	8,090	1	202	,000

Sumber: Olah data SPSS 23.0 For windows, tahun 2021

Berdasarkan tabel hasil uji regresi di atas, dapat dilihat bahwa kecanduan *game online* berpengaruh terhadap motivasi belajar. Hal ini dilihat dari nilai *R Square* sebesar 0,039 dengan nilai *F* 8,090 dan nilai *Sig* 0,000 yang artinya kecanduan *game* sebagai variabel bebas memengaruhi motivasi belajar sebagai variabel terikat sebesar 3,9% sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian ini.

E. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk melihat pengaruh kecanduan *game online* terhadap motivasi siswa SMP Negeri 13 Banda Aceh. Subjek dikatakan kecanduan *game online* apabila subjek terus menerus dan tidak bisa lepas dari *game*. *Game online* ini juga dapat mengurangi aktivitas positif

yang seharusnya dijalani oleh siswa pada usia perkembangan mereka. Siswa yang mengalami ketergantungan, pada aktivitas *game* akan memengaruhi motivasi belajar sehingga mengurangi waktu belajar (Akbar & Ahmad, 2018).

Pada variabel motivasi belajar terdapat 25 subjek berada pada kategori rendah (12,4%), 135 subjek berada pada kategori sedang (66,8%), dan 42 subjek berada pada kategori tinggi (20,8%). Sebagian besar subjek memiliki motivasi belajar yang sedang dilihat dari jumlah subjek dari kategori sedang sebanyak 135 subjek dengan presentase 66,8%. Hal ini menunjukkan bahwa 135 subjek memiliki motivasi untuk belajar.

Sementara pada variabel kecanduan *game online* terdapat 27 subjek dalam kategori rendah (14,9%), 150 subjek berada pada kategori sedang (72,8%), dan 25 subjek berada pada kategori tinggi (12,4%). Sebagian besar subjek mengalami kecanduan *game online* yang sedang dilihat dari jumlah subjek dari kategori sedang sebanyak 147 subjek dengan presentase 72,8%. Hal ini menunjukkan bahwa 147 subjek mengalami kecanduan *game online* tidak terlalu tinggi maupun rendah.

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa adanya pengaruh kecanduan *game online* terhadap motivasi yang artinya hipotesis yang diajukan diterima. Sesuai dengan hasil statistik yaitu nilai *R square* sebesar 0,039 dengan nilai *F* 8,090 dan nilai *Sig* 0,005 yang artinya kecanduan *game online* sebagai variabel bebas mempengaruhi variabel terikat yaitu motivasi belajar sebesar 3,9% sedangkan 96,1% lainnya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti pada penelitian ini. Meskipun demikian, hal ini tetap penting menjadi

perhatian agar setiap subjek dapat mengontrol diri untuk tidak terus-menerus bermain *game online* yang dapat menyebabkan menurunnya motivasi belajar.

Dari hasil penelitian yang didapat paling tinggi antara kecanduan *game online* dan motivasi belajar berada pada kategori sedang yaitu 72,8% dan kecanduan *game online* 66,8% hal ini diakibatkan karena dari aspek kecanduan dan motivasi tidak terpenuhi sepenuhnya, ketika siswa bermain *game online* siswa dapat mengatur waktu antara bermain dan belajar, dari pihak orang tua juga memperhatikan waktu yang digunakan anak dalam bermain *game* dan belajar sehingga hal tersebutlah yang mengakibatkan motivasi belajar dan kecanduan *game* berada pada kategori sedang.

Sedangkan kecanduan *game online* pada kategori rendah sebesar 14,9% dan motivasi belajar sebesar 12,4% sebagian besar aspek kecanduan *game* dan motivasi belajar sama-sama tidak terpenuhi. Maka di kategori rendah dapat dikatakan lebih dominan minat belajar dibandingkan bermain *game online*. Berdasarkan dari aspek motivasi belajar dapat dilihat bahwa siswa lebih tertarik menggunakan waktu luang untuk bermain *game online* daripada belajar mandiri.

Dalam kategori tinggi kecanduan *game online* berada pada angka sebesar 20,8% dan motivasi belajar sebesar 12,4%. Dapat diartikan aspek kecanduan *game* sebagian besar hampir terpenuhi dibandingkan motivasi belajar. Berdasarkan hasil yang didapat bahwa siswa lebih mementingkan bermain *game* yang menjadi suatu aktivitas yang sangat penting sehingga hal tersebut mempengaruhi pemikiran, perasaan dan tingkah laku. Hal ini juga disebutkan oleh Cou,dkk., (dalam Novrialdy, 2019) bahwasanya kecanduan *game online* yang

dialami remaja akan sangat banyak menghabiskan waktunya dengan bermain *game online*.

Dalam penelitian ini juga telah didapatkan hasil bahwa kecanduan *game online* berpengaruh terhadap motivasi belajar. Yang artinya kecanduan *game online* sebagai variabel bebas mempengaruhi motivasi belajar sebagai variabel terikat sebesar 3,9% sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel di luar dari penelitian ini seperti remaja dengan orang tua yang bercerai, kesepian, kurang kontrol orang tua dan pola asuh orang tua yang kurang tepat (Xiuqin, Huimin, Mengchen, Jihan, Ying & Ran dalam Kusumawati, Aviani & Molina, 2017). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Lukita dan Sudibjo, 2021, salah satu hal lain yang juga memengaruhi kecanduan *game online* yaitu belajar secara daring. Hal ini dikarenakan pembelajaran secara daring berpengaruh terhadap penurunan motivasi belajar siswa (Pratama, 2021).

Berdasarkan hasil dari penelitian Angel (2013) dengan judul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir” juga didapatkan bahwa *game online* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, didapatkan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh dua jenis yaitu motivasi intrinsik yang di mana seseorang siswa akan terus memfokuskan dirinya untuk selalu belajar dan itu merupakan keinginan dalam dirinya, sedangkan motivasi belajar ekstrinsik adalah dorongan dalam luar seseorang di mana dalam hal ini seseorang tidak terlalu mementingkan belajar dan bahkan seseorang tersebut akan lebih mementingkan hal lain untuk difokuskan salah satunya adalah *game online*, di

mana ketika bermain *game online* seseorang secara tidak langsung akan mempengaruhi motivasi belajarnya yang dikarenakan waktu dan tenaga yang dipergunakan akan banyak dihabiskan untuk bermain daripada belajar.

Selain itu faktor yang dapat mengakibatkan kecanduan *game online* ialah kurang pengawasan dari orangtua dan pola asuh orangtua yang salah. Pola asuh ini menjadi salah satu faktor penyebab subjek mengalami kecanduan *game online* (Tiwa, Palandeng dan Bawotong, 2019). Makadariitu dalam hal ini orang tua sangat berperan penting terhadap aktivitas keseharian yang dilakukan anak, agar anak tidak terpengaruh ke arah yang negatif dan lebih terarah ke hal yang positif.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dalam penelitian ini maka dapat diambil kesimpulan bahwa ada pengaruh kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar pada siswa SMP Negeri 13 Banda Aceh. Hal ini dapat dilihat dari nilai R Square sebesar 0,039 dengan nilai F 8,090 dan nilai Sig 0,005 yang artinya kecanduan *game online* sebagai variabel bebas mempengaruhi motivasi belajar sebagai variabel terikat sebesar 3,9% sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lainnya yang tidak diteliti pada penelitian ini.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh secara keseluruhan, maka ada beberapa pandangan peneliti yang dapat dijadikan saran untuk siswa terutama pada orang tua maupun guru sekolah, di antaranya:

1. Bagi Orang Tua

Ada beberapa hal yang dapat dilakukan di antaranya:

- a. Orang tua dapat lebih mengontrol kegiatan yang dilakukan anak
- b. Mengarahkan anak dalam kegiatan yang positif sesuai dengan hobi agar anak tidak cenderung bermain *game online*
- c. Lebih membatasi anak dalam bermain *gadget*
- d. Mengevaluasi apa yang telah dipelajari anak di sekolah

2. Bagi Guru

Beberapa hal yang dapat dilakukan oleh guru di sekolah, di antaranya:

- a. Dapat memberi edukasi pada murid mengenai bermain *game online*
- b. Guru lebih tegas dalam menerapkan peraturan yang sudah ditetapkan oleh sekolah (tidak boleh membawa *gadget*).

3. Bagi Subjek

Beberapa saran yang ditujukan kepada subjek penelitian, yaitu:

- a. Dapat membatasi waktu dalam bermain *game online*
- b. Menjauhi tempat yang berhubungan dengan *game online* agar tidak terpancing untuk ikut bermain.
- c. Mencari hobi baru dan melakukan hal yang positif

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian mengenai pengaruh kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar telah dilakukan dan didapatkan hasil bahwa terdapat pengaruh di antara keduanya. Namun dalam penelitian ini masih terdapat kekurangan sehingga bagi peneliti selanjutnya dapat dilakukan penelitian untuk melihat pengaruh kecanduan *game online* dengan variabel lainnya yang tidak diteliti pada penelitian ini dengan memperhatikan subjek dan populasi yang ada. Beberapa hal lain yang perlu diperhatikan bagi peneliti selanjutnya seperti lebih teliti dalam mengambil populasi dan memilih waktu yang tepat untuk meneliti agar tidak terburu-buru yang dapat berpengaruh pada hasil nantinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran guru dalam mengatasi kecanduan game online. *KOPASTA: journal of the Counseling Guidance Study Program*, 4(1), 28-40.
- Affandi, M. (2013). Pengaruh game online terhadap tingkat efektivitas komunikasi interpersonal pada kalangan pelajar kelas 5 SDN 009 Samarinda. *E-Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(4), 111-187.
[https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2013/11/Ejurnal%20\(11-13-13-04-32-26\).pdf](https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2013/11/Ejurnal%20(11-13-13-04-32-26).pdf)
- Akbar, A., & Ahmad, S. R. (2018). Pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa di kelas X SMA NEGERI 16 MAKKASAR. *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi*, 5(1), 8-11.
<https://ojs.unm.ac.id/sosialisasi/article/view/12127>.
- Ali, A., Dwikurnianingsi, Y., & Setyorini. (2019). Pengaruh dari dampak *game onlineterhadap* motivasi belajar pada siswa kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga: *jurnal Genta Mulia*, X(1), 122-133.
<https://www.ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm/article/download/347/300>
- Angela. (2013). Pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Lahir. *Jurnal ilmu komunikasi*, 1(2), 532-544.
<https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/427>.
- Apriyanto, A., & Lasodi, I. S. (2016). Pembuatan game labirin menggunakan aplikasi construct 2 berbasis online. *Jurnal Elektronik Sistem Informasi dan Komputer*, 2(2), 64-72.
<http://jesik.web.id/index.php/jesik/article/viewFile/53/35>.
- Atmojo, D. W. T. (2019) Kontribusi perilaku *game online* terhadap motivasi belajar siswa SMA: *Jurnal Cognicia*, 7(4), 527-538.
http://ejournal.umm.ac.id/index.php/cognicia_
- Azwar, S. (2015). *Penyusunan skala psikologi*. (Edisi ke-2). Pustaka Pelajar.
- Djamarah. (2002). Strategi belajar mengajar. Jakarta : Rineka Cipta.
- Fitra, E., Erwinda.L., & Ifdil. I. (2018). Konsep adiksi *game online* dan dampak terhadap masalah mental emosional remaja serta peran pembimbing dan

- konseling. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 4(3), 211-219.
<http://jurnal.konselingindonesia.com>.
- Ghufron, M. H., & Risnawati, R. S. (2014). *Teori-teori*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Haqiqi, A. N., (2020). Efek negative bermain *game online* “*free fire battlegrounds*” terhadapakhlak remaja di Desa Ambulu Kabupaten Jember. *jurnal of social studies*, 1(1), 60-71.
<http://solidarity.iain-jember.ac.id>.
- Houston., John, M. H., & Paul B. Norman. (2003). *The aggressive driving behavior scale:Developing A Self-Report Measure Of Unsafe Driving*. *Nort America Journal of Psychology (NAJP)* , Vol. 5(2), 269-278.
- Jannah, N., Mudjirah., & Nirwana, H. (2015). Hubungan kecanduan *game online* dengan motivasi belajar siswa dan implikasinya terhadap bimbingan dan konseling: *Jurnal Konselor*, 4(4), 200-2007.
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/konselor>.
- Kusumawati, R., Aviani, Y. I., & Molina, Y. (2017). Perbedaan tingkat kecanduan (ADIKSI) *game online* pada remaja di tinjau dari gaya pengasuhan. *Jurnal RAP UNP*, 8(1), 88-99.
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/psikologi/article/download/7955/6074>
- Lestari, K. A., & Fauziah, N. (2017). Hubungan antara Konformitas dengan Motivasi Belajar pada Siswa di SMA Muhammadiyah Kudus. *Jurnal Empati*, 5(4), 717-720.
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan *game online* pada peserta didik x di madrasah aliyah al furqon prabumuli tahunpelajaran. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(2), 103-118.<https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/konseli>.
- Misnawati, M. (2016). Hubungan kecerdasan emosi dengan kecanduan *game online* pada siswa-siswi. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2), 217-223.
- Nahari, K. (2021). Pengaruh manajemen waktu dan perilaku belajar terhadap *game online* pada siswa Smp Negeri 6 Kota Tidore Kepulauan. *Jurnal Akrab Juara*, 6(5), 196-209.
- Nisrinafatina. (2020). Pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa: *Jurnal EdukasiNonformal*, 115-122.

<https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/427>.

- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan *game online* pada remaja dampak dan pencegahannya. *Jurnal Bulletin Psikologi*, 27(2), 148-158
<https://jurnal.ugm.ac.id/buletinpsikologi>.
- Pratama, A. P. (2021). Pengaruh pembelajaran daring terhadap motivasi belajar siswa sd. *Mahaguru: jurnal pendidikan guru sekolah dasar*, 2(1), 88-95.
<https://ummaspul.e-journal.id/MGR/article/download/1731/571>.
- Sari, N., Sunarno, W., & Sarwanto. (2018). Analisis motivasi belajar siswa dalam pembelajaran fisika sekolah menengah atas. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 3(1), 17-32.
<https://www.neliti.com/publications/260934/analisis-motivasi-belajar-siswa-dalam-pembelajaran-fisika-sekolah-menengah-atas>.
- Siyoto, S. (2015). *Dasar metodologi penelitian* (Edisi ke-1). Literasi Media Publishing.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Susanti, L., (2015). Pemberian motivasi belajar kepada peserta didik sebagai bentuka plikasi dariteori-teoribelajar: *Jurnal PPKn & Hukum*, 10(2), 71-83
<https://pbpp.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPB/article/view/3650>.
- Suprihatin, S. (2015). Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 3(1), 73-82.
- Suplig, M. A. (2017). Pengaruh kecanduan game online siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar. *Jurnal jaffray*, 15(2), 177-200.
<https://repository.sttjaffray.ac.id/media/269458-pengaruh-kecanduan-game-online-siswasma20ff5ff2.pdf>.
- Smart Aqila, Cara cerdas mengatasi anak kecanduan game, *Jogjakarta, A plus books*, 2010.
- Tiwa, J. R., Palandeng, O. I., & Bawotong, J. (2019). Hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan game online pada anak usia remaja di SMA Kristen Zaitun Manado. *Jurnal Keperawatan*, 7(1).
<https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jkp/article/download/24339/24007>

Tohari. H. (2008). *Super games for islamic mentoring*. Bandung :Sygma Publishing.

Wiguna, G. Y., & Herdiyanto, Y. K. (2018). Coping pada remaja yang kecanduan bermain game online. *Jurnal Psikologi Udayana*, 5(3), 669-678.
<https://ojs.unud.ac.id/index.php/psikologi/article/download/43270/26302>.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Skala *Try Out* Kecandanan *Game Onlinedan* Motivasi Belajar

PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr.wb.

Saya Safiah Amanda, mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh angkatan 2017 akan melakukan survei kepada siswa SMP 13 Negeri Banda Aceh. Survei ini bertujuan untuk melihat pengaruh kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar yang siswa. Subjek dimohon untuk mengisi skala yang telah disediakan. Besar harapannya bahwa subjek bersedia untuk membantu saya.

Sesuai etika dalam penelitian, segala data baik identitas pribadi maupun data yang saya peroleh dari kuesioner ini akan dijaga kerahasiaannya yang semata-mata hanya untuk kepentingan penelitian.

Survei ini tidak ada jawaban benar atau salah, sehingga diharapkan subjek dapat mengisi dengan jujur dan apa adanya sesuai gambaran keadaan subjek saat ini. Skala ini terbagi menjadi dua bagian. Sebelum memulai pengisian skala, silakan mengisi lembar identitas terlebih dahulu. Terima kasih atas kesediannya.

LEMBAR IDENTITAS

Nama : (boleh inisial)

Usia : tahun

Jenis kelamin : Laki-laki / Perempuan (coret yang tidak perlu)

Pekerjaan :

Banda Aceh,

(.....)

PETUNJUK PENGISIAN SKALA

Bacalah setiap pernyataan dengan seksama. Setiap pernyataan dalam skala dilengkapi empat pilihan jawaban: sangat sesuai (SS), sesuai (S), tidak sesuai (TS), dan sangat tidak sesuai (STS).

1. STS berarti teman-teman merasa **sangat tidak sesuai** dengan pernyataan yang disajikan
2. TS berarti teman-teman merasa **tidak sesuai** dengan pernyataan yang disajikan
3. S berarti teman-teman merasa **sesuai** dengan pernyataan yang disajikan
4. SS berarti teman-teman merasa **sangat sesuai** dengan pernyataan yang disajikan

KETERANGAN SKALA

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan keadaan diri teman-teman.

Contoh:

No.	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1.	Saya sering bermain <i>game online</i>				

Jawaban:

Bila pernyataan di atas **sangat tidak sesuai** dengan diri teman-teman, maka berilah tanda centang (✓) pada kolom **STS** seperti berikut:

No.	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1.	Saya sering bermain <i>game online</i>	✓			

Apabila teman-teman ingin mengganti jawaban, berilah dua garis horizontal pada jawaban pertama (=) kemudian centang (✓) jawaban kedua.

Contoh:

No.	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1.	Saya sering bermain <i>game online</i>	√			

Jawaban:

Teman-teman ingin mengganti jawaban menjadi **sesuai**, maka berilah dua garis horizontal pada jawaban pertama (=) kemudian centang jawaban **S** seperti berikut:

No.	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1.	Saya sering bermain <i>game online</i>	√		√	

Skala I Try Out

No.	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1.	saya merasa sedih jika tidak diizinkan bermain <i>game online</i>				
2.	Saya mampu bermain <i>game online</i> dengan waktu yang lebih lama dari biasanya				
3.	ketika saya bermain <i>game online</i> saya terkadang lupa waktu				
4.	sejak bermain <i>game online</i> , saya menjadi orang yang berbeda dari diri saya sebelumnya				
5.	saya bermain <i>game online</i> hingga larut malam				
6.	saya terobsesi untuk terus mencapai level tertinggi saat bermain <i>game online</i>				
7.	saya merasa tidak nyaman jika tidak bermain <i>game online</i>				
8.	kemenangan membuat saya terobsesi untuk memainkan <i>game online</i> terus-menerus				
9.	saya tidak mampu mengatasi waktu saat bermain <i>game online</i>				
10.	saya setelah bermain <i>game online</i> banyak perubahan yang terjadi pada diri saya yang tidak dapat saya pahami (seperti emosi, berkurangnya motivasi belajar dll)				
11.	saya merasa gelisah jika tidak bermain <i>game online</i>				
12.	saya merasa senang jika terus-menerus bermain <i>game online</i>				
13.	ketika sedang bermain <i>game online</i> saya sering lupa mengerjakan tugas saya yang lainnya				
14.	Saya merasa pusing jika tidak bermain <i>game online</i>				

No.	Pernyataan	STS	TS	S	SS
15.	saya tidak dapat berkonsentrasi jika tidak bermain <i>game online</i>				
16.	sejak bermain <i>game online</i> , saya sering bertengkar dengan orang tua saya				
17.	ketika permainan tidak sesuai dengan yang saya inginkan saya sulit mengendalikan emosi				
18.	saya sering terlibat permasalahan selama saya bermain <i>game online</i>				
19.	saya sering bertengkar dengan teman sesama pemain <i>game online</i>				
20.	Saya sering berkata kotor/tidak sopan saat sedang bermain <i>game online</i>				
21.	saya tidak suka bermain <i>game online</i> secara terus-menerus sampai melupakan waktu				
22.	saya tetap fokus mengerjakan pekerjaan lainnya meskipun tidak bermain <i>game online</i>				
23.	saya tidak mersa sedih apabila ada yang menasehati saya untuk tidak lagi bermain <i>game online</i>				
24.	Jika tidak bermain <i>game online</i> , tidak akan membuat saya pusing				
25.	Bermain <i>game online</i> hanya membuat mata saya sakit saja				
26.	Jika tidak bermain <i>game online</i> , tidak akan membuat saya pusing				
27.	saya merasa tenang dan nyaman saat bermain game				
28.	Hubungan saya dengan orang tua baik-baik saja walau saya bermain <i>game online</i>				

No.	Pernyataan	STS	TS	S	SS
29	Saya memahami diri saya sendiri dan saya mampu mengatasi permasalahan yang saya hadapi sendiri				
30.	Bermain <i>game online</i> selalu menyenangkan bersama teman-teman sesama pemain				
31	Ketika permainan tidak sesuai dengan yang saya harapkan, saya mampu mengendalikan emosi				
32.	Saya merasa biasa saja jika jaringan internet tidak lancar saat saya bermain <i>game online</i>				
33.	Hubungan saya dengan orang tua baik-baik saja walau saya bermain <i>game online</i>				
34.	Bermain <i>game online</i> secara berlebihan tidak menimbulkan banyak permasalahan di kehidupan saya				
35.	saya mampu mengatasi waktu saat bermain <i>game online</i>				
36.	Sa merasa baik-baik saja/nyaman walaupun tidak berin <i>game online</i>				
37	ketika saya sedang bermain <i>game online</i> saya tidak melupakan tugas saya yang lainnya				
38.	ketika sudah memainkan permainan <i>game online</i> , saya mampu mengontrol diri untuk berhenti bermain <i>game</i>				
39	Saya merasa tidak ada perubahan dalam perilaku saya sejak saya bermain <i>game online</i>				
40	saya dapat membatasi durasiwaktu bermain <i>game online</i>				
41.	Saya hanya bermain <i>game online</i> disaat ada waktu luang				
42	saya tidak terobsesi untuk mencapai level tertinggi saat bermain <i>game online</i>				

Skala II

No.	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1.	lebih baik saya bermain <i>game online</i> dari pada memperhatikan guru menjelaskan di depan				
2.	saya mampu mengerjakan tugas sekolah sendiri tanpa bantuan siapapun				
3.	saya selalu fokus jika guru menjelaskan materi di depan				
4.	saya suka memberikan pendapat saya, terkait materi pembelajaran				
5.	saya sulit untuk fokus jika guru menjelaskan materi pembelajaran di depan, karena selalu kepikiran <i>game online</i>				
6.	Saya tidak tertarik tentang informasi yang saya dapatkan di sekolah, lebih baik saya mencari tahu tentang hal-hal yang berhubungan dengan <i>game online</i> .				
7.	hal-hal yang saya pelajari di sekolah sangat sering terjadi di kehidupan saya				
8.	saya akan bertanya pada guru jika saya tidak memahami materi yang sudah di jelaskan				
9	Jika saya tidak mengerti dengan materi pelajaran, saya lebih tertantang untuk mencari tahu sendiri dibandingkan bertanya pada teman				
10.	saya bermain <i>game online</i> dari pada membaca buku yang berkaitan dengan pelajaran				
11.	saya tidak pernah menggunakan cara yang saya pelajari di sekolah ke kehidupan sehari-hari karena saya sibuk bermain <i>game online</i>				
12.	saya lebih mampu bermain <i>game online</i> dari pada menjawab soal diberikan oleh guru				

No.	Pernyataan	STS	TS	S	SS
13.	Saya lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain <i>game online</i> dari pada belajar sehingga nilai yang saya peroleh selalu rendah.				
14.	saya suka bertanya dan menjawab ketika pembelajaran sedang berlangsung				
15.	Hal yang saya pelajari disekolah tidak pernah terjadi di kehidupan saya				
16.	Saya tidak suka bertanya dan menjawab pertanyaan ketika pelajaran sedang berlangsung				
17.	karena ke seringan bermain <i>game online</i> , saya tidak belajar, hingga sulit mengerjakan tugas dan latihan dengan tepat waktu				
18.	Saya lebih bersemangat jika seseorang meminta pendapat saya tentang permainan <i>game online</i> dibandingkan dengan terkait materi pembelajaran				
19.	lebih baik tidak mengerti materi yang dijelaskan dari pada tidak mengerti bermain <i>game online</i>				
20.	saya dapat mempraktekkan /menerapkan materi/ilmu dari pelajaran di sekolah ke kehidupan sehari-hari				
21.	saya dapat menerapkan ilmu yang saya pelajari di kehidupan sehari-hari				
22.	saya tidak berani menyampaikan pendapat saya saat dikelas.				
23.	saya mampu memenangkan permainan <i>game online</i> sendiri tetapi saya tidak mampu mengerjakan tugas sekolah tanpa bantuan orang lain				
24.	saya memilih bermain game online sepanjang hari dari pada menerapkan ilmu yang saya pelajari di sekolah				

No.	Pernyataan	STS	TS	S	SS
25.	saya memiliki banyak pengetahuan tentang pelajaran di sekolah sehingga saya selalu dapat menjawab pertanyaan yang diberikan guru				
26.	Mengerjakan tugas dari guru adalah tantangan yang menyenangkan bagi saya				
27	Saya lebih tertarik berdiskusi di bandingkan mendengarkan guru menjelaskan materi.				
28.	saya mampu mengerjakan latihan yang di berikan guru dengan tepat waktu				
29.	saya lebih tertarik berdiskusi tentang hal-hal berhubungan dengan <i>game online</i> dari pada pelajaran/materi disekolah				
30	Saya suka membaca buku yang berkaitan dengan materi yang pernah dijelaskan				
31.	ketika guru menjelaskan materi, saya memperhatikan dengan baik				
32	saya sering menceritakan informasi menarik yang saya dapatkan disekolah kepada orang terdekat saya				

Lampiran 2. Tabulasi Data Try Out Kecanduan Game Online

subjek	x ₁	X ₂	x ₃	x ₄	x ₅	x ₆	x ₇	x ₈	x ₉	x ₁₀	x ₁₁	x ₁₂	x ₁₃	x ₁₄	x ₁₅	x ₁₆	x ₁₇	x ₁₈	x ₁₉	x ₂₀	x ₂₁	x ₂₂	x ₂₃	x ₂₄	x ₂₅	x ₂₆	x ₂₇	x ₂₈	x ₂₉	x ₃₀	x ₃₁	x ₃₂	x ₃₃	x ₃₄	x ₃₅	x ₃₆	x ₃₇	x ₃₈	x ₃₉	x ₄₀	x ₄₁	x ₄₂	x ₄₃	x ₄₄	x ₄₅	x ₄₆	x ₄₇	x ₄₈	x ₄₉	x ₅₀	x ₅₁	x ₅₂	x ₅₃	x ₅₄	x ₅₅	x ₅₆	x ₅₇	x ₅₈	x ₅₉	x ₆₀	x ₆₁	x ₆₂	x ₆₃	x ₆₄	x ₆₅	x ₆₆	x ₆₇	x ₆₈	x ₆₉	x ₇₀	x ₇₁	x ₇₂	x ₇₃	x ₇₄	x ₇₅	x ₇₆	x ₇₇	x ₇₈	x ₇₉	x ₈₀	x ₈₁	x ₈₂	x ₈₃	x ₈₄	x ₈₅	x ₈₆	x ₈₇	x ₈₈	x ₈₉	x ₉₀	x ₉₁	x ₉₂	x ₉₃	x ₉₄	x ₉₅	x ₉₆	x ₉₇	x ₉₈	x ₉₉	x ₁₀₀	x ₁₀₁	x ₁₀₂	x ₁₀₃	x ₁₀₄	x ₁₀₅	x ₁₀₆	x ₁₀₇	x ₁₀₈	x ₁₀₉	x ₁₁₀	x ₁₁₁	x ₁₁₂	x ₁₁₃	x ₁₁₄	x ₁₁₅	x ₁₁₆	x ₁₁₇	x ₁₁₈	x ₁₁₉	x ₁₂₀	x ₁₂₁	x ₁₂₂	x ₁₂₃	x ₁₂₄	x ₁₂₅	x ₁₂₆	x ₁₂₇	x ₁₂₈	x ₁₂₉	x ₁₃₀	x ₁₃₁	x ₁₃₂	x ₁₃₃	x ₁₃₄	x ₁₃₅	x ₁₃₆	x ₁₃₇	x ₁₃₈	x ₁₃₉	x ₁₄₀	x ₁₄₁	x ₁₄₂	x ₁₄₃	x ₁₄₄	x ₁₄₅	x ₁₄₆	x ₁₄₇	x ₁₄₈	x ₁₄₉	x ₁₅₀	x ₁₅₁	x ₁₅₂	x ₁₅₃	x ₁₅₄	x ₁₅₅	x ₁₅₆	x ₁₅₇	x ₁₅₈	x ₁₅₉	x ₁₆₀	x ₁₆₁	x ₁₆₂	x ₁₆₃	x ₁₆₄	x ₁₆₅	x ₁₆₆	x ₁₆₇	x ₁₆₈	x ₁₆₉	x ₁₇₀	x ₁₇₁	x ₁₇₂	x ₁₇₃	x ₁₇₄	x ₁₇₅	x ₁₇₆	x ₁₇₇	x ₁₇₈	x ₁₇₉	x ₁₈₀	x ₁₈₁	x ₁₈₂	x ₁₈₃	x ₁₈₄	x ₁₈₅	x ₁₈₆	x ₁₈₇	x ₁₈₈	x ₁₈₉	x ₁₉₀	x ₁₉₁	x ₁₉₂	x ₁₉₃	x ₁₉₄	x ₁₉₅	x ₁₉₆	x ₁₉₇	x ₁₉₈	x ₁₉₉	x ₂₀₀	x ₂₀₁	x ₂₀₂	x ₂₀₃	x ₂₀₄	x ₂₀₅	x ₂₀₆	x ₂₀₇	x ₂₀₈	x ₂₀₉	x ₂₁₀	x ₂₁₁	x ₂₁₂	x ₂₁₃	x ₂₁₄	x ₂₁₅	x ₂₁₆	x ₂₁₇	x ₂₁₈	x ₂₁₉	x ₂₂₀	x ₂₂₁	x ₂₂₂	x ₂₂₃	x ₂₂₄	x ₂₂₅	x ₂₂₆	x ₂₂₇	x ₂₂₈	x ₂₂₉	x ₂₃₀	x ₂₃₁	x ₂₃₂	x ₂₃₃	x ₂₃₄	x ₂₃₅	x ₂₃₆	x ₂₃₇	x ₂₃₈	x ₂₃₉	x ₂₄₀	x ₂₄₁	x ₂₄₂	x ₂₄₃	x ₂₄₄	x ₂₄₅	x ₂₄₆	x ₂₄₇	x ₂₄₈	x ₂₄₉	x ₂₅₀	x ₂₅₁	x ₂₅₂	x ₂₅₃	x ₂₅₄	x ₂₅₅	x ₂₅₆	x ₂₅₇	x ₂₅₈	x ₂₅₉	x ₂₆₀	x ₂₆₁	x ₂₆₂	x ₂₆₃	x ₂₆₄	x ₂₆₅	x ₂₆₆	x ₂₆₇	x ₂₆₈	x ₂₆₉	x ₂₇₀	x ₂₇₁	x ₂₇₂	x ₂₇₃	x ₂₇₄	x ₂₇₅	x ₂₇₆	x ₂₇₇	x ₂₇₈	x ₂₇₉	x ₂₈₀	x ₂₈₁	x ₂₈₂	x ₂₈₃	x ₂₈₄	x ₂₈₅	x ₂₈₆	x ₂₈₇	x ₂₈₈	x ₂₈₉	x ₂₉₀	x ₂₉₁	x ₂₉₂	x ₂₉₃	x ₂₉₄	x ₂₉₅	x ₂₉₆	x ₂₉₇	x ₂₉₈	x ₂₉₉	x ₃₀₀	x ₃₀₁	x ₃₀₂	x ₃₀₃	x ₃₀₄	x ₃₀₅	x ₃₀₆	x ₃₀₇	x ₃₀₈	x ₃₀₉	x ₃₁₀	x ₃₁₁	x ₃₁₂	x ₃₁₃	x ₃₁₄	x ₃₁₅	x ₃₁₆	x ₃₁₇	x ₃₁₈	x ₃₁₉	x ₃₂₀	x ₃₂₁	x ₃₂₂	x ₃₂₃	x ₃₂₄	x ₃₂₅	x ₃₂₆	x ₃₂₇	x ₃₂₈	x ₃₂₉	x ₃₃₀	x ₃₃₁	x ₃₃₂	x ₃₃₃	x ₃₃₄	x ₃₃₅	x ₃₃₆	x ₃₃₇	x ₃₃₈	x ₃₃₉	x ₃₄₀	x ₃₄₁	x ₃₄₂	x ₃₄₃	x ₃₄₄	x ₃₄₅	x ₃₄₆	x ₃₄₇	x ₃₄₈	x ₃₄₉	x ₃₅₀	x ₃₅₁	x ₃₅₂	x ₃₅₃	x ₃₅₄	x ₃₅₅	x ₃₅₆	x ₃₅₇	x ₃₅₈	x ₃₅₉	x ₃₆₀	x ₃₆₁	x ₃₆₂	x ₃₆₃	x ₃₆₄	x ₃₆₅	x ₃₆₆	x ₃₆₇	x ₃₆₈	x ₃₆₉	x ₃₇₀	x ₃₇₁	x ₃₇₂	x ₃₇₃	x ₃₇₄	x ₃₇₅	x ₃₇₆	x ₃₇₇	x ₃₇₈	x ₃₇₉	x ₃₈₀	x ₃₈₁	x ₃₈₂	x ₃₈₃	x ₃₈₄	x ₃₈₅	x ₃₈₆	x ₃₈₇	x ₃₈₈	x ₃₈₉	x ₃₉₀	x ₃₉₁	x ₃₉₂	x ₃₉₃	x ₃₉₄	x ₃₉₅	x ₃₉₆	x ₃₉₇	x ₃₉₈	x ₃₉₉	x ₄₀₀	x ₄₀₁	x ₄₀₂	x ₄₀₃	x ₄₀₄	x ₄₀₅	x ₄₀₆	x ₄₀₇	x ₄₀₈	x ₄₀₉	x ₄₁₀	x ₄₁₁	x ₄₁₂	x ₄₁₃	x ₄₁₄	x ₄₁₅	x ₄₁₆	x ₄₁₇	x ₄₁₈	x ₄₁₉	x ₄₂₀	x ₄₂₁	x ₄₂₂	x ₄₂₃	x ₄₂₄	x ₄₂₅	x ₄₂₆	x ₄₂₇	x ₄₂₈	x ₄₂₉	x ₄₃₀	x ₄₃₁	x ₄₃₂	x ₄₃₃	x ₄₃₄	x ₄₃₅	x ₄₃₆	x ₄₃₇	x ₄₃₈	x ₄₃₉	x ₄₄₀	x ₄₄₁	x ₄₄₂	x ₄₄₃	x ₄₄₄	x ₄₄₅	x ₄₄₆	x ₄₄₇	x ₄₄₈	x ₄₄₉	x ₄₅₀	x ₄₅₁	x ₄₅₂	x ₄₅₃	x ₄₅₄	x ₄₅₅	x ₄₅₆	x ₄₅₇	x ₄₅₈	x ₄₅₉	x ₄₆₀	x ₄₆₁	x ₄₆₂	x ₄₆₃	x ₄₆₄	x ₄₆₅	x ₄₆₆	x ₄₆₇	x ₄₆₈	x ₄₆₉	x ₄₇₀	x ₄₇₁	x ₄₇₂	x ₄₇₃	x ₄₇₄	x ₄₇₅	x ₄₇₆	x ₄₇₇	x ₄₇₈	x ₄₇₉	x ₄₈₀	x ₄₈₁	x ₄₈₂	x ₄₈₃	x ₄₈₄	x ₄₈₅	x ₄₈₆	x ₄₈₇	x ₄₈₈	x ₄₈₉	x ₄₉₀	x ₄₉₁	x ₄₉₂	x ₄₉₃	x ₄₉₄	x ₄₉₅	x ₄₉₆	x ₄₉₇	x ₄₉₈	x ₄₉₉	x ₅₀₀	x ₅₀₁	x ₅₀₂	x ₅₀₃	x ₅₀₄	x ₅₀₅	x ₅₀₆	x ₅₀₇	x ₅₀₈	x ₅₀₉	x ₅₁₀	x ₅₁₁	x ₅₁₂	x ₅₁₃	x ₅₁₄	x ₅₁₅	x ₅₁₆	x ₅₁₇	x ₅₁₈	x ₅₁₉	x ₅₂₀	x ₅₂₁	x ₅₂₂	x ₅₂₃	x ₅₂₄	x ₅₂₅	x ₅₂₆	x ₅₂₇	x ₅₂₈	x ₅₂₉	x ₅₃₀	x ₅₃₁	x ₅₃₂	x ₅₃₃	x ₅₃₄	x ₅₃₅	x ₅₃₆	x ₅₃₇	x ₅₃₈	x ₅₃₉	x ₅₄₀	x ₅₄₁	x ₅₄₂	x ₅₄₃	x ₅₄₄	x ₅₄₅	x ₅₄₆	x ₅₄₇	x ₅₄₈	x ₅₄₉	x ₅₅₀	x ₅₅₁	x ₅₅₂	x ₅₅₃	x ₅₅₄	x ₅₅₅	x ₅₅₆	x ₅₅₇	x ₅₅₈	x ₅₅₉	x ₅₆₀	x ₅₆₁	x ₅₆₂	x ₅₆₃	x ₅₆₄	x ₅₆₅	x ₅₆₆	x ₅₆₇	x ₅₆₈	x ₅₆₉	x ₅₇₀	x ₅₇₁	x ₅₇₂	x ₅₇₃	x ₅₇₄	x ₅₇₅	x ₅₇₆	x ₅₇₇	x ₅₇₈	x ₅₇₉	x ₅₈₀	x ₅₈₁	x ₅₈₂	x ₅₈₃	x ₅₈₄	x ₅₈₅	x ₅₈₆	x ₅₈₇	x ₅₈₈	x ₅₈₉	x ₅₉₀	x ₅₉₁	x ₅₉₂	x ₅₉₃	x ₅₉₄	x ₅₉₅	x ₅₉₆	x ₅₉₇	x ₅₉₈	x ₅₉₉	x ₆₀₀	x ₆₀₁	x ₆₀₂	x ₆₀₃	x ₆₀₄	x ₆₀₅	x ₆₀₆	x ₆₀₇	x ₆₀₈	x ₆₀₉	x ₆₁₀	x ₆₁₁	x ₆₁₂	x ₆₁₃	x ₆₁₄	x ₆₁₅	x ₆₁₆	x ₆₁₇	x ₆₁₈	x ₆₁₉	x ₆₂₀	x ₆₂₁	x ₆₂₂	x ₆₂₃	x ₆₂₄	x ₆₂₅	x ₆₂₆	x ₆₂₇	x ₆₂₈	x ₆₂₉	x ₆₃₀	x ₆₃₁	x ₆₃₂	x ₆₃₃	x ₆₃₄	x ₆₃₅	x ₆₃₆	x ₆₃₇	x ₆₃₈	x ₆₃₉	x ₆₄₀	x ₆₄₁	x ₆₄₂	x ₆₄₃	x ₆₄₄	x ₆₄₅	x ₆₄₆	x ₆₄₇	x ₆₄₈	x ₆₄₉	x ₆₅₀	x ₆₅₁	x ₆₅₂	x ₆₅₃	x ₆₅₄	x ₆₅₅	x ₆₅₆	x ₆₅₇	x ₆₅₈	x ₆₅₉	x ₆₆₀	x ₆₆₁	x ₆₆₂	x ₆₆₃	x ₆₆₄	x ₆₆₅	x ₆₆₆	x ₆₆₇	x ₆₆₈	x ₆₆₉	x ₆₇₀	x ₆₇₁	x ₆₇₂	x ₆₇₃	x ₆₇₄	x ₆₇₅	x ₆₇₆	x ₆₇₇	x ₆₇₈	x ₆₇₉	x ₆₈₀	x ₆₈₁	x ₆₈₂	x ₆₈₃	x ₆₈₄	x ₆₈₅	x ₆₈₆	x ₆₈₇	x ₆₈₈	x ₆₈₉	x ₆₉₀	x ₆₉₁	x ₆₉₂	x ₆₉₃	x ₆₉₄	x ₆₉₅	x ₆₉₆	x ₆₉₇	x ₆₉₈	x ₆₉₉	x ₇₀₀	x ₇₀₁	x ₇₀₂	x ₇₀₃	x ₇₀₄	x ₇₀₅	x ₇₀₆	x ₇₀₇	x ₇₀₈	x ₇₀₉	x ₇₁₀	x ₇₁₁	x ₇₁₂	x ₇₁₃	x ₇₁₄	x ₇₁₅	x ₇₁₆	x ₇₁₇	x ₇₁₈	x ₇₁₉	x ₇₂₀	x ₇₂₁	x ₇₂₂	x ₇₂₃	x ₇₂₄	x ₇₂₅	x ₇₂₆	x ₇₂₇	x ₇₂₈	x ₇₂₉	x ₇₃₀	x ₇₃₁	x ₇₃₂	x ₇₃₃	x ₇₃₄	x ₇₃₅	x ₇₃₆	x ₇₃₇	x ₇₃₈	x ₇₃₉	x ₇₄₀	x ₇₄₁	x ₇₄₂	x ₇₄₃	x ₇₄₄	x ₇₄₅	x ₇₄₆	x ₇₄₇	x ₇₄₈	x ₇₄₉	x ₇₅₀	x ₇₅₁	x ₇₅₂	x ₇₅₃	x ₇₅₄	x ₇₅₅	x ₇₅₆	x ₇₅₇	x ₇₅₈	x ₇₅₉	x ₇₆₀	x ₇₆₁	x ₇₆₂	x ₇₆₃	x ₇₆₄	x ₇₆₅	x ₇₆₆	x ₇₆₇	x ₇₆₈	x ₇₆₉	x ₇₇₀	x ₇₇₁	x ₇₇₂	x ₇₇₃	x ₇₇₄	x ₇₇₅	x ₇₇₆	x ₇₇₇	x ₇₇₈	x ₇₇₉	x ₇₈₀	x ₇₈₁	x ₇₈₂	x ₇₈₃	x ₇₈₄	x ₇₈₅	x ₇₈₆	x ₇₈₇	x ₇₈₈	x ₇₈₉	x ₇₉₀	x ₇₉₁	x ₇₉₂	x ₇₉₃	x ₇₉₄	x ₇₉₅	x ₇₉₆	x ₇₉₇	x ₇₉₈	x ₇₉₉	x ₈₀₀	x ₈₀₁	x ₈₀₂	x ₈₀₃	x ₈₀₄	x ₈₀₅	x ₈₀₆	x ₈₀₇	x ₈₀₈	x ₈₀₉	x ₈₁₀	x ₈₁₁	x ₈₁₂	x ₈₁₃	x ₈₁₄	x ₈₁₅	x ₈₁₆	x ₈₁₇	x ₈₁₈	x ₈₁₉	x ₈₂₀	x ₈₂₁	x ₈₂₂	x ₈₂₃	x ₈₂₄	x ₈₂₅	x ₈₂₆	x ₈₂₇	x ₈₂₈	x ₈₂₉	x ₈₃₀	x ₈₃₁	x ₈₃₂	x ₈₃₃	x ₈₃₄	x ₈₃₅	x ₈₃₆	x ₈₃₇	x ₈₃₈	x ₈₃₉	x ₈₄₀	x ₈₄₁	x ₈₄₂	x ₈₄₃	x ₈₄₄	x ₈₄₅	x ₈₄₆	x ₈₄₇	x ₈₄₈	x ₈₄₉	x ₈₅₀	x ₈₅₁	x ₈₅₂	x ₈₅₃	x ₈₅₄	x ₈₅₅	x ₈₅₆	x ₈₅₇	x ₈₅₈	x ₈₅₉	x ₈₆₀	x ₈₆₁	x ₈₆₂	x ₈₆₃	x ₈₆₄	x ₈₆₅	x ₈₆₆	x ₈₆₇	x ₈₆₈	x ₈₆₉	x ₈₇₀	x ₈₇₁	x ₈₇₂	x ₈₇₃	x ₈₇₄	x ₈₇₅	x ₈₇₆	x ₈₇₇	x ₈₇₈	x ₈₇₉	x ₈₈₀	x ₈₈₁	x ₈₈₂	x ₈₈₃	x ₈₈₄	x ₈₈₅
--------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------

Lampiran 3. Tabulasi Data *Try Out* Motivasi Belajar

subjek	y1	y2	y3	y4	y5	y6	y7	y8	y9	y1	y1	y1	y1	y1	y1	y1	y1	y1	y1	y2	y2	y2	y2	y2	y2	y2	y2	y2	y2	y2	y2	y2	y3	y3	y3
1	4	3	4	2	4	2	2	1	2	3	3	2	2	1	2	4	1	3	4	2	1	3	3	4	4	3	2	4	4	1	3	2			
2	4	3	3	2	2	2	2	3	2	4	3	3	2	1	4	3	3	1	2	3	3	2	3	3	3	4	3	3	2	3	3	2			
3	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	2	1		
4	4	3	3	3	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3			
5	4	4	4	4	4	3	3	3	2	4	4	3	3	3	3	3	4	3	2	3	2	2	2	2	4	4	2	4	3	2	2	3			
6	3	2	3	3	4	2	2	3	2	2	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3		
7	3	3	1	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3		
8	4	3	4	1	2	4	3	1	3	4	1	4	2	1	2	3	1	4	1	1	1	2	3	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	
9	3	3	3	2	3	2	2	3	1	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3		
10	4	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	4	4	1	4	4	4	3	4	3	3	3	3	2	1	2	1	1	4	2	3	4			
11	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3		
12	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	2	2	3	2	2	4	4	2	3	3	4	4	4	4	4	4	1	3	4	1	2	1		
13	4	2	3	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	2	3	4	2	3	3			
14	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3			

Lampiran 4. Skala Penelitian

Skala I

No.	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1.	saya merasa sedih jika tidak diizinkan bermain <i>game online</i>				
2.	Saya mampu bermain <i>game online</i> dengan waktu yang lebih lama dari biasanya				
3.	ketika saya bermain <i>game online</i> saya terkadang lupa waktu				
4.	sejak bermain <i>game online</i> , saya menjadi orang yang berbeda dari diri saya sebelumnya				
5.	saya bermain <i>game online</i> hingga larut malam				
6.	saya terobsesi untuk terus mencapai level tertinggi saat bermain <i>game online</i>				
7.	saya merasa tidak nyaman jika tidak bermain <i>game online</i>				
8.	kemenangan membuat saya terobsesi untuk memainkan <i>game online</i> terus-menerus				
9.	saya tidak mampu mengatasi waktu saat bermain <i>game online</i>				
10.	saya setelah bermain <i>game online</i> banyak perubahan yang terjadi pada diri saya yang tidak dapat saya pahami (seperti emosi, berkurangnya motivasi belajar dll)				
11.	saya merasa gelisah jika tidak bermain <i>game online</i>				
12.	saya merasa senang jika terus-menerus bermain <i>game online</i>				
13.	ketika sedang bermain <i>game online</i> saya sering lupa mengerjakan tugas saya yang lainnya				

No.	Pernyataan	STS	TS	S	SS
14.	Saya merasa pusing jika tidak bermain <i>game online</i>				
15.	saya tidak dapat berkonsentrasi jika tidak bermain <i>game online</i>				
16.	sejak bermain <i>game online</i> , saya sering bertengkar dengan orang tua saya				
17.	ketika permainan tidak sesuai dengan yang saya inginkan saya sulit mengendalikan emosi				
18.	saya sering terlibat permasalahan selama saya bermain <i>game online</i>				
19.	saya sering bertengkar dengan teman sesama pemain <i>game online</i>				
20.	Saya sering berkata kotor/tidak sopan saat sedang bermain <i>game online</i>				
21.	saya tidak suka bermain <i>game online</i> secara terus-menerus sampai melupakan waktu				
22.	saya tetap fokus mengerjakan pekerjaan lainnya meskipun tidak bermain <i>game online</i>				
23.	saya tidak mersa sedih apabila ada yang menasehati saya untuk tidak lagi bermain <i>game online</i>				
24.	Jika tidak bermain <i>game online</i> , tidak akan membuat saya pusing				
25.	Bermain <i>game online</i> hanya membuat mata saya sakit saja				
26.	saya merasa tenang dan nyaman saat bermain <i>game</i>				
27.	Saya memahami diri saya sendiri dan saya mampu mengatasi permasalahan yang saya hadapi sendiri				

No.	Pernyataan	STS	TS	S	SS
28.	saya merasa biasa saja jika jaringan internet tidak lancar saat saya bermain <i>game online</i>				
29.	hubungan saya dengan orang tua baik-baik saja walau saya bermain <i>game online</i>				
30.	saya mampu mengatasi waktu saat bermain <i>game online</i>				
31.	Sa merasa baik-baik saja/nyaman walaupun tidak bermain <i>game online</i>				
32.	ketika saya sedang bermain <i>game online</i> saya tidak melupakan tugas saya yang lainnya				
33.	ketika sudah memainkan permainan <i>game online</i> , saya mampu mengontrol diri untuk berhenti bermain <i>game</i>				
34.	saya dapat membatasi durasiwaktu bermain <i>game online</i>				
35.	saya tidak terobsesi untuk mencapai level tertinggi saat bermain <i>game online</i>				

Skala II

No.	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1.	lebih baik saya bermain <i>game online</i> dari pada memperhatikan guru menjelaskan di depan				
2.	saya mampu mengerjakan tugas sekolah sendiri tanpa bantuan siapapun				
3.	saya selalu fokus jika guru menjelaskan materi di depan				
4.	saya suka memberikan pendapat saya, terkait materi pembelajaran				
5.	saya sulit untuk fokus jika guru menjelaskan materi pembelajaran di depan, karena selalu kepikiran <i>game online</i>				
6.	Saya tidak tertarik tentang informasi yang saya dapatkan di sekolah, lebih baik saya mencari tahu tentang hal-hal yang berhubungan dengan <i>game online</i> .				
7.	hal-hal yang saya pelajari di sekolah sangat sering terjadi di kehidupan saya				
8.	saya akan bertanya pada guru jika saya tidak memahami materi yang sudah di jelaskan				
9.	saya bermain <i>game online</i> dari pada membaca buku yang berkaitan dengan pelajaran				
10.	saya tidak pernah menggunakan cara yang saya pelajari di sekolah ke kehidupan sehari-hari karena saya sibuk bermain <i>game online</i>				
11.	saya lebih mampu bermain <i>game online</i> dari pada menjawab soal diberikan oleh guru				
No.	Pernyataan	STS	TS	S	SS
12.	Saya lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain <i>game online</i> dari pada belajar sehingga nilai yang saya peroleh selalu rendah.				

13.	saya suka bertanya dan menjawab ketika pembelajaran sedang berlangsung				
14.	karena ke seringan bermain <i>game online</i> , saya tidak belajar, hingga sulit mengerjakan tugas dan latihan dengan tepat waktu				
15.	Saya lebih bersemangat jika seseorang meminta pendapat saya tentang permainan <i>game online</i> dibandingkan dengan terkait materi pembelajaran				
16.	lebih baik tidak mengerti materi yang dijelaskan dari pada tidak mengerti bermain <i>game online</i>				
17.	saya dapat mempraktekkan /menerapkan materi/ilmu dari pelajaran di sekolah ke kehidupan sehari-hari				
18.	saya dapat menerapkan ilmu yang saya pelajari di kehidupan sehari-hari				
19.	saya tidak berani menyampaikan pendapat saya saat dikelas.				
20.	saya mampu memenangkan permainan <i>game online</i> sendiri tetapi saya tidak mampu mengerjakan tugas sekolah tanpa bantuan orang lain				
21.	saya memilih bermain game online sepanjang hari dari pada menerapkan ilmu yang saya pelajari di sekolah				
22.	saya memiliki banyak pengetahuan tentang pelajaran di sekolah sehingga saya selalu dapat menjawab pertanyaan yang diberikan guru				
No.	Pernyataan	STS	TS	S	SS
23.	Mengerjakan tugas dari guru adalah tantangan yang menyenangkan bagi saya				
24.	saya mampu mengerjakan latihan yang di berikan guru dengan tepat waktu				

25.	saya lebih tertarik berdiskusi tentang hal-hal berhubungan dengan <i>game online</i> dari pada pelajaran/materi disekolah				
26	ketika guru menjelaskan materi, saya memperhatikan dengan baik				
27	saya sering menceritakan informasi menarik yang saya dapatkan disekolah kepada orang terdekat saya				

Lampiran 4. Tabulasi Data Penelitian Skala Kecanduan *Game Online*

subje k	x 1	x 2	x 3	x 4	x 5	x 6	x 7	x 8	x 9	x1 0	x1 1	x1 2	x1 3	x1 4	x1 5	x1 6	x1 7	x1 8	x1 9	x2 0	x2 1	x2 2	x2 3	x2 4	x2 5	x2 6	x2 7	x2 8	x2 9	x3 0	x3 1	x3 2	x3 3	x3 4	x3 5	TOTA L	
1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	1	2	3	2	4	3	2	2	2	2	2	3	61	
2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	3	2	2	2	1	4	2	4	4	3	2	2	2	2	2	1	3	2	2	2	1	2	2	1	70	
3	1	1	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	3	2	4	4	3	1	2	2	2	2	1	3	2	2	2	1	1	2	3	71	
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	84	
5	2	2	2	3	3	4	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	4	4	4	85
6	3	3	3	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	70
7	1	1	1	1	2	1	1	2	3	1	1	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	3	2	2	3	3	1	3	3	3	4	65	
8	3	3	3	2	2	4	2	3	3	2	2	3	3	1	2	1	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	1	2	2	2	3	2	3	82	
9	3	3	3	2	2	3	3	4	3	1	2	3	3	2	2	1	3	2	1	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	84	
10	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	4	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	93	
11	1	1	3	2	2	1	1	2	3	2	1	2	2	1	1	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	1	2	2	2	1	65	
12	3	2	1	4	1	4	4	4	1	4	3	2	3	1	2	1	4	2	1	3	4	4	3	4	4	2	2	4	1	1	3	4	2	2	3	93	
13	2	1	2	3	2	3	2	3	1	3	2	3	2	1	1	2	3	2	3	3	3	2	2	2	4	2	3	4	2	2	2	2	2	2	4	82	
14	2	1	2	3	1	4	1	3	2	3	2	2	1	1	2	1	3	1	3	3	3	2	2	2	3	2	1	4	3	2	1	1	2	2	3	74	
15	2	1	2	3	2	3	1	2	2	3	1	2	2	1	1	1	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	4	2	2	1	1	2	2	4	74	
16	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	3	2	2	1	3	2	3	2	3	2	72	
17	1	1	2	2	3	1	1	1	1	3	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	4	2	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	79	
18	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	74	
19	2	2	2	2	4	4	3	2	4	2	2	3	2	4	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	86	

74	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	3	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	70
75	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	3	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	70
76	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	86
77	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	1	70
78	1	2	2	1	1	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	3	2	1	3	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	58
79	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	3	1	2	2	1	1	4	1	3	2	2	4	3	3	3	1	1	1	3	1	1	70	
80	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	4	4	2	2	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	67
81	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	59
82	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	73
83	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	4	2	4	2	4	2	3	2	2	2	2	2	2	60
84	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	1	1	1	1	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	70
85	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	81	
86	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	1	1	1	2	4	2	1	1	2	1	1	2	2	2	2	76
87	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	3	3	3	4	3	3	3	4	2	4	4	4	4	4	3	76
88	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	74
89	4	4	2	4	4	4	3	4	4	3	2	4	3	4	3	2	2	1	3	3	2	3	2	1	3	1	3	3	1	2	2	3	1	1	2	93	
90	1	2	1	3	2	3	3	2	3	3	3	3	1	1	1	2	3	1	3	2	1	2	3	3	2	4	2	3	2	4	4	2	4	4	2	85	
91	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	3	1	2	1	3	2	3	1	2	2	4	2	1	2	1	1	2	1	2	2	2	68	

110	1	2	3	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	2	4	3	4	4	84
111	2	2	3	3	1	2	2	3	1	2	2	3	4	2	1	1	3	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	3	1	2	2	3	2	3	2	77	
112	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	72	
113	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	78		
114	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	1	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	84		
115	3	4	2	1	1	2	2	1	3	2	3	4	1	1	1	1	2	2	1	1	3	3	3	4	4	2	4	4	1	3	3	2	4	3	4	85	
116	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	3	2	1	1	1	1	1	1	4	1	2	1	1	3	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	52	
117	2	2	2	1	1	2	2	2	3	2	2	2	2	2	4	2	2	3	2	1	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	1	4	4	3	4	91	
118	2	3	3	3	2	4	2	3	2	3	4	3	4	2	1	2	2	1	4	4	3	3	1	3	4	2	4	1	2	2	2	3	2	3	3	92	
119	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	72	
120	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	1	3	1	2	1	1	2	2	2	2	2	67	
121	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	79	
122	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	67		
123	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	78		
124	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	4	1	1	1	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	74	
125	4	2	1	3	1	2	2	2	1	5	2	3	2	2	2	1	2	2	3	4	3	4	1	1	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	1	81
126	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	3	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	3	1	1	1	2	1	52		
127	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	3	2	2	2	1	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	57	

146	1	3	2	2	1	3	3	2	1	1	2	3	2	2	1	1	2	2	2	2	4	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	1	2	3	2	70
147	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	1	3	1	2	2	2	3	2	2	2	2	1	1	2	2	2	59
148	1	2	1	1	1	3	3	2	1	1	2	1	2	3	2	3	2	1	4	3	2	4	4	3	2	1	2	3	4	3	2	1	3	4	3	80
149	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	2	2	3	1	2	1	2	3	2	2	2	2	2	1	2	1	2	60
150	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	1	2	1	1	1	2	2	4	1	2	1	2	3	2	2	2	2	2	1	2	1	2	65
151	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	77
152	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	75
153	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	1	2	1	3	3	3	2	3	2	2	3	2	4	2	3	2	3	3	2	4	84
154	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	71
155	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	1	2	1	3	3	3	2	3	2	2	3	2	4	4	3	2	3	3	2	4	85
156	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	4	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	75
157	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	72
158	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	4	3	1	3	3	1	3	1	1	1	3	1	1	2	2	1	72
159	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	75
160	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	3	2	2	2	3	3	2	2	1	1	1	2	1	2	1	58	
161	2	2	1	1	1	1	1	1	2	3	3	2	1	1	4	4	3	2	1	1	1	4	4	3	4	4	4	1	3	3	3	2	3	3	3	82
162	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	50
163	2	3	3	2	1	4	3	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	4	1	1	1	1	3	4	3	1	1	1	1	1	1	1	65

164	2	4	4	2	4	4	2	3	3	2	2	2	3	2	2	4	4	3	4	4	3	3	3	3	1	3	2	4	2	1	2	3	2	2	3	97		
165	3	1	2	1	1	2	4	1	4	4	2	2	1	4	4	2	1	4	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	75	
166	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	3	2	2	1	2	4	1	2	3	4	2	2	2	1	1	68		
167	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	4	1	1	4	1	1	3	2	1	1	1	1	1	47		
168	2	4	3	1	1	1	2	3	1	4	4	2	2	3	4	1	2	3	3	1	1	3	4	1	1	2	3	4	4	4	4	2	1	1	2	3	83	
169	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	97		
170	4	3	4	3	2	4	3	2	1	1	1	2	3	4	3	2	1	2	3	4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	1	4	3	2	3	2	92		
171	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	86	
172	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	98

Lampiran 5. Tabulasi Data Penelitian Skala Motivasi Belajar

subjek	y1	y2	y3	y4	y5	y6	y7	y8	y9	y10	y11	y12	y13	y14	y15	y16	y17	y18	y19	y20	y21	y22	y23	y24	y25	y26	y27	TOTAL	
1	4	1	3	3	4	4	3	8	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	2	3	4	98	
2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	2	3	4	4	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	78	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4	3	2	3	4	3	2	4	3	3	4	1	1	3	4	3	1	76	
4	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	68	
5	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	3	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	54	
6	2	2	2	2	2	3	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	4	4	2	53
7	4	2	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	2	3	1	3	3	2	2	2	4	3	3	82	
8	3	2	2	2	4	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	67	
9	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	67	
10	2	3	2	2	3	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	50
11	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	76	
12	4	2	3	2	4	4	3	4	4	4	3	4	2	2	3	2	3	4	4	4	4	3	3	2	4	4	3	88	
13	4	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	2	2	2	3	3	3	80	
14	4	2	2	2	4	4	2	4	4	4	3	4	3	1	3	4	3	3	2	4	3	2	2	2	2	3	3	79	
15	4	2	2	2	4	4	3	3	3	4	4	4	2	3	4	4	3	3	2	4	4	2	2	2	3	3	3	83	
16	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4	4	4	4	2	4	4	4	3	2	3	4	3	4	85	

17	4	1	3	3	2	4	3	3	4	4	4	4	1	4	4	2	1	3	2	4	4	1	3	3	4	3	3	81
18	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	81
19	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	1	4	4	4	4	1	3	4	3	4	2	3	1	4	4	89
20	4	2	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	89
21	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	83
22	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	106
23	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	1	3	2	4	4	3	3	3	4	3	1	87
24	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	2	4	4	1	4	3	4	4	4	93
25	4	3	3	3	4	4	3	3	2	4	4	4	3	4	2	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	90
26	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	4	71
27	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	4	3	4	3	3	3	2	3	4	2	4	3	3	3	80
28	4	2	3	4	2	3	1	1	4	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	4	4	1	1	1	4	2	3	68
29	3	2	3	3	2	4	2	3	1	2	3	4	2	2	2	3	1	2	2	1	3	1	2	4	4	2	3	66
30	3	3	4	2	2	4	2	2	3	2	2	2	4	1	1	3	2	2	3	4	3	3	2	4	4	2	3	72
31	3	2	2	2	3	3	1	2	3	3	3	3	2	3	4	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	66
32	3	3	3	1	3	4	1	1	4	4	4	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	4	2	3	73
33	4	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	1	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	4	2	2	68
34	4	4	4	4	4	1	3	4	1	1	1	1	4	1	1	1	4	4	2	2	3	2	2	1	4	4	2	69

35	3	3	3	3	1	4	2	3	2	1	4	3	4	4	2	3	3	4	3	4	3	3	2	4	3	3	2	79
36	4	3	2	3	3	1	2	4	3	2	3	4	1	4	3	2	2	2	4	1	3	3	3	3	2	3	4	74
37	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	2	2	2	3	3	79
38	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	67
39	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	2	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	95
40	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	2	4	2	3	3	3	3	3	3	2	4	88
41	4	3	3	3	3	4	2	2	4	3	4	3	2	3	3	3	2	2	4	3	3	2	2	2	2	3	3	77
42	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	95
43	4	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	64
44	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	73
45	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	77
46	3	3	3	3	3	4	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	4	3	3	76
47	4	2	4	3	1	3	3	2	4	3	2	3	3	1	4	2	3	2	1	4	3	4	4	3	3	3	3	77
48	4	1	2	1	4	4	2	2	3	2	3	3	1	4	4	3	2	1	4	4	3	2	1	2	4	4	3	73
49	4	3	3	2	3	4	1	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	1	4	3	3	3	2	2	70
50	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	87
51	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	89
52	4	3	1	1	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	88

53	3	2	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	92
54	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	79
55	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	82
56	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	4	3	3	4	85
57	4	3	3	3	4	4	3	3	1	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	2	4	4	3	3	3	3	3	90
58	4	3	2	4	2	3	2	2	4	2	3	4	2	3	3	3	2	2	3	4	3	2	2	1	4	2	2	73
59	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	78
60	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	1	2	2	3	3	3	1	1	1	1	4	4	4	2	2	2	2	72
61	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	2	4	4	4	4	4	4	3	3	93
62	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	1	2	2	3	3	3	70
63	4	4	4	2	2	4	3	3	1	1	2	3	1	2	3	3	3	3	4	2	4	1	3	4	4	1	4	75
64	4	1	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	77
65	4	2	1	3	3	4	2	4	2	4	2	4	2	1	4	2	2	4	4	4	2	2	3	4	4	2	1	76
66	3	3	3	3	2	4	2	3	3	3	1	4	1	3	1	2	3	2	3	2	4	4	2	3	3	3	3	73
67	3	2	3	4	4	3	3	3	2	4	3	2	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	2	2	3	4	4	85
68	2	3	4	4	2	3	1	3	1	1	3	4	2	1	3	1	4	2	3	2	1	2	1	3	2	4	2	64
69	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	80
70	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	98

89	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	3	3	2	1	2	2	2	2	1	3	3	56
90	3	1	1	1	3	4	1	3	3	3	3	3	1	3	3	2	3	3	4	3	3	3	1	1	4	1	3	67
91	4	3	4	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	1	2	2	2	3	2	4	3	3	3	73
92	4	3	3	3	4	4	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	81
93	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	1	2	3	2	2	4	1	1	3	4	4	87
94	3	1	2	3	1	4	2	3	3	3	1	4	3	3	1	1	4	3	2	2	3	4	4	4	4	2	4	74
95	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	2	4	2	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	94
96	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	73
97	4	3	4	2	4	4	2	4	2	3	2	3	3	3	1	4	3	1	2	3	1	2	1	3	4	1	3	72
98	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	2	2	1	1	3	1	3	2	2	1	3	3	3	2	3	3	3	69
99	4	2	3	3	4	3	4	2	3	4	3	3	2	3	2	4	3	3	2	3	4	3	3	2	2	3	3	80
100	4	2	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	92
101	4	3	3	2	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	2	2	3	4	3	88
102	4	2	4	3	4	4	2	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	95
103	4	2	2	2	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	1	3	3	2	4	4	3	3	3	4	3	3	87
104	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	96
105	4	2	2	1	3	4	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	69
106	4	3	3	3	4	4	2	1	3	4	3	4	2	1	3	4	2	1	3	4	1	1	2	2	3	1	2	70

125	4	2	3	3	3	3	3	4	3	4	3	2	4	3	4	2	3	1	1	3	2	1	3	4	3	1	3	75
126	4	4	4	4	4	4	4	3	2	2	4	1	1	4	4	4	4	1	2	2	1	2	2	3	4	3	3	80
127	3	2	2	2	4	4	3	3	4	4	4	3	2	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	89
128	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	95
129	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	93
130	4	1	1	3	1	4	3	2	1	2	2	3	4	4	4	3	2	3	3	2	4	2	4	2	4	4	2	74
131	4	3	3	1	3	3	2	2	3	3	2	3	1	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	1	65
132	4	3	3	2	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	2	3	1	4	4	3	3	3	2	3	3	86
133	4	3	2	2	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	94
134	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	1	3	4	3	1	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	80
135	4	3	3	3	3	4	2	4	2	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	90
136	4	3	3	2	3	3	3	3	2	4	4	3	2	3	3	3	3	3	2	4	3	2	3	3	3	3	2	79
137	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	2	2	2	4	3	3	2	4	4	3	3	2	4	3	4	87
138	4	3	3	2	4	3	1	1	3	2	4	4	1	2	2	2	1	1	3	2	4	3	3	3	4	3	3	71
139	3	2	2	2	1	1	3	4	1	3	3	1	4	2	1	3	4	4	1	1	2	3	2	4	1	4	2	64
140	4	2	4	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	2	2	4	3	3	3	2	4	3	3	3	2	4	3	81
141	3	1	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	102
142	4	3	3	3	4	4	2	3	2	2	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	2	3	81

143	4	3	3	3	4	4	3	2	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	84
144	3	1	1	1	3	3	1	2	3	4	3	4	2	4	3	4	1	2	4	4	3	2	1	1	4	3	2	69
145	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	1	4	4	70
146	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	2	2	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	84
147	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	89
148	4	2	3	4	2	4	1	1	4	3	3	3	2	2	2	3	1	2	2	1	4	1	3	1	2	3	3	66
149	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	85
150	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	4	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	82
151	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	4	4	3	3	3	4	3	4	97
152	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	81
153	4	2	3	2	4	4	1	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	72
154	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	96
155	4	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	70
156	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	71
157	4	3	3	3	2	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	94
158	3	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	1	2	4	4	1	1	4	2	4	2	4	86
159	4	3	3	2	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	2	92
160	4	2	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	2	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	95

161	3	3	3	3	2	4	1	1	3	4	3	4	4	4	4	2	2	2	3	4	2	2	2	2	4	1	1	73	
162	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	71	
163	4	2	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	2	97	
164	4	2	2	2	4	3	2	3	3	2	4	4	4	2	1	2	2	3	2	3	3	3	4	3	2	4	4	77	
165	4	4	4	4	4	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	81	
166	4	2	2	2	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	2	3	3	2	4	4	3	4	4	4	3	3	88	
167	4	2	1	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	2	4	4	3	4	3	4	4	4	95	
168	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	4	4	4	1	2	4	2	2	4	3	1	4	2	1	4	2	4	75	
169	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	4	4	3	3	3	4	2	4	96	
170	4	1	2	3	1	4	1	1	4	4	4	4	1	4	4	4	1	1	4	4	4	1	1	1	4	1	1	69	
171	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	2	2	3	3	3	2	2	71	
172	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	4	2	2	61

Lampiran 6. Reliabilitas dan Analisis Diskriminasi Aitem Skala *Try Out*

Sebelum Aitem Tidak Valid Dibuang

A. Reliabilitas Skala kecanduan *game online*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,933	35

B. Validitas Skala Kecanduan *game online*

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	94,3333	304,023	,446	,905
VAR00002	94,3667	298,516	,678	,902
VAR00003	94,0000	299,655	,508	,904
VAR00004	94,2667	303,582	,428	,905
VAR00005	94,2000	295,407	,603	,902
VAR00006	94,3000	297,390	,582	,903
VAR00007	94,2333	293,289	,749	,901
VAR00008	93,8667	295,016	,570	,903
VAR00009	94,1000	305,541	,368	,905
VAR00010	94,2667	298,271	,512	,904
VAR00011	94,4333	296,461	,647	,902
VAR00012	94,1667	296,833	,652	,902

VAR00013	94,4667	304,809	,347	,906
VAR00014	94,4333	297,289	,680	,902
VAR00015	94,3667	302,792	,416	,905
VAR00016	94,8000	305,062	,567	,904
VAR00017	94,4000	303,283	,444	,905
VAR00018	94,3000	307,459	,364	,905
VAR00019	94,2667	302,478	,462	,904
VAR00020	94,4000	301,352	,505	,904
VAR00021	94,1667	300,626	,507	,904
VAR00022	94,3333	300,368	,463	,904
VAR00023	93,9333	296,271	,660	,902
VAR00024	94,3000	294,838	,686	,901
VAR00025	93,8000	299,752	,538	,903
VAR00026	94,2000	312,166	,144	,909
VAR00027	94,2000	293,821	,608	,902
VAR00028	93,7000	330,217	-,407	,914
VAR00029	94,5000	305,293	,406	,905
VAR00030	94,3667	324,378	-,188	,913
VAR00031	94,0667	322,823	-,200	,911
VAR00032	93,7333	307,444	,322	,906
VAR00033	94,5000	308,397	,362	,906
VAR00034	94,1000	321,128	-,108	,911
VAR00035	94,1667	305,385	,417	,905
VAR00036	94,2333	303,771	,458	,904

VAR00037	94,1333	302,257	,551	,903
VAR00038	94,2000	298,855	,488	,904
VAR00039	93,9000	312,093	,165	,908
VAR00040	94,0333	306,033	,463	,905
VAR00041	94,1000	312,507	,171	,908
VAR00042	93,8667	305,430	,357	,906

C. Reliabilitas Skala Motivasi Belajar

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,892	32

D. Validitas Skala Motivasi Belajar

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	80,8333	159,661	,692	,884
VAR00002	81,3667	167,206	,322	,891
VAR00003	81,0333	164,654	,415	,889
VAR00004	81,1333	159,775	,673	,884
VAR00005	81,1000	159,334	,585	,886
VAR00006	81,2667	163,720	,453	,888
VAR00007	81,4000	167,007	,352	,890

VAR00008	81,3667	161,413	,547	,886
VAR00009	81,5000	170,741	,177	,893
VAR00010	81,2000	166,166	,316	,891
VAR00011	81,2333	158,530	,569	,886
VAR00012	81,3000	166,424	,345	,890
VAR00013	81,2333	162,116	,637	,885
VAR00014	81,6000	164,938	,465	,888
VAR00015	81,4667	169,568	,207	,893
VAR00016	81,2667	169,444	,207	,893
VAR00017	81,4333	160,185	,527	,887
VAR00018	81,4333	164,737	,330	,891
VAR00019	81,3333	163,471	,435	,889
VAR00020	81,5000	167,086	,373	,890
VAR00021	81,4000	167,766	,337	,890
VAR00022	81,6333	163,826	,567	,887
VAR00023	81,3667	162,033	,519	,887
VAR00024	81,4333	159,357	,584	,886
VAR00025	81,2667	161,651	,549	,886
VAR00026	81,2000	160,786	,603	,885
VAR00027	81,5333	178,257	-,179	,901
VAR00028	81,3000	160,148	,646	,885
VAR00029	81,4667	158,947	,601	,885
VAR00030	81,5333	168,947	,210	,893
VAR00031	81,4000	168,455	,357	,890

VAR00032	81,4333	167,013	,351	,890
----------	---------	---------	------	------

Lampiran 7. Reliabilitas dan Analisis Diskriminasi Aitem Skala *Try Out*

Sesudah Aitem Tidak Valid Dibuang

A. Reliabilitas Skala kecanduan *game online*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,933	35

B. Validitas Skala kecanduan *game online*

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	77,2667	314,823	,448	,932
VAR00002	77,3000	308,217	,716	,930
VAR00003	76,9333	307,513	,593	,931
VAR00004	77,2000	313,200	,466	,932
VAR00005	77,1333	303,913	,665	,930
VAR00006	77,2333	305,633	,656	,930
VAR00007	77,1667	303,868	,751	,929
VAR00008	76,8000	302,579	,653	,930
VAR00009	77,0333	314,378	,431	,932
VAR00010	77,2000	306,372	,585	,931
VAR00011	77,3667	304,240	,739	,929
VAR00012	77,1000	306,024	,701	,930

VAR00013	77,4000	312,938	,424	,933
VAR00014	77,3667	307,826	,686	,930
VAR00015	77,3000	313,114	,431	,933
VAR00016	77,7333	314,271	,641	,931
VAR00017	77,3333	311,471	,527	,932
VAR00018	77,2333	316,116	,445	,932
VAR00019	77,2000	311,476	,519	,932
VAR00020	77,3333	310,851	,547	,931
VAR00021	77,1000	311,679	,499	,932
VAR00022	77,2667	311,168	,463	,932
VAR00023	76,8667	308,257	,620	,931
VAR00024	77,2333	306,806	,646	,930
VAR00025	76,7333	311,789	,500	,932
VAR00027	77,1333	305,430	,583	,931
VAR00029	77,4333	317,840	,351	,933
VAR00032	76,6667	320,506	,255	,934
VAR00033	77,4333	320,392	,322	,933
VAR00035	77,1000	318,714	,334	,933
VAR00036	77,1667	317,316	,369	,933
VAR00037	77,0667	315,444	,466	,932
VAR00038	77,1333	313,154	,394	,933
VAR00040	76,9667	318,930	,385	,933
VAR00042	76,8000	317,821	,313	,934

C. Reliabilitas Skala Motivasi Belajar

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,906	27

D. Validitas Skala Motivasi Belajar

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	68,3000	144,010	,694	,899
VAR00002	68,8333	151,109	,328	,906
VAR00003	68,5000	148,121	,447	,904
VAR00004	68,6000	144,524	,654	,900
VAR00005	68,5667	143,633	,589	,901
VAR00006	68,7333	146,961	,498	,903
VAR00007	68,8667	150,878	,360	,905
VAR00008	68,8333	145,730	,546	,902
VAR00010	68,6667	150,023	,324	,906
VAR00011	68,7000	142,355	,594	,901
VAR00012	68,7667	151,151	,311	,906
VAR00013	68,7000	146,769	,614	,901
VAR00014	69,0667	148,892	,474	,903
VAR00017	68,9000	144,438	,531	,902
VAR00018	68,9000	147,955	,366	,906
VAR00019	68,8000	148,510	,396	,905
VAR00020	68,9667	151,551	,347	,905
VAR00021	68,8667	151,844	,332	,906

VAR00022	69,1000	147,610	,591	,902
VAR00023	68,8333	145,799	,543	,902
VAR00024	68,9000	143,403	,599	,901
VAR00025	68,7333	145,651	,562	,902
VAR00026	68,6667	145,057	,606	,901
VAR00028	68,7667	144,944	,623	,900
VAR00029	68,9333	142,616	,635	,900
VAR00031	68,8667	153,154	,308	,906
VAR00032	68,9000	151,541	,323	,906

Lampiran 8. Tabel Uji Deskriptif

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	S Std. Deviation
kecanduan Game	202	44	115	75.01	11.928
Motivasi Belajar	202	35	106	78.42	10.979
Valid N (listwise)	202				

Lampiran 9. Hasil Uji Frekuensi

Statistics

		Kecanduan GO	Motivasi Belajar
N	Valid	202	202
	Missing	0	0

Kecanduan game

		Ffrequency	Percent	valid Percent	Cumulative Percent
Val	Re	30	14.9	14.9	14.9
valid	rendah				
	Ss	147	72.8	72.8	87.6
	sedang				
	Tinggi	25	12.4	12.4	100.0
To	Total	202	100.0	100.0	

Motivasi belajar

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Val R valid rendah	25	12.4	12.4	12.4
S sedang	135	66.8	66.8	79.2
T tinggi	42	20.8	20.8	100.0
T Total	202	100.0	100.0	

Lampiran 10. Hasil Uji Asumsi

A. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Kecanduan Game	Motivasi Belajar
N		202	202
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	75,01	78,42
	Std. Deviation	11,928	10,979
Most Extreme Differences	Absolute	,060	,055
	Positive	,055	,055
	Negative	-.060	-.041
Test Statistic		,060	,055
Asymp. Sig. (2-tailed)		,074 ^c	,200 ^{e,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

B. Uji Linieritas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Motivasi Belajar	BbbBetween	(Combined)	6565,197	48	136.775	1.185	.219
* Kecanduan Game	Groups	L linearity	941,893	1	941.893	8.159	.005
		De Deviation from Linearity	5623,304	47	119.645	1.036	.423
W Within Groups			17661,873	153	115.437		
T Total			24227,069	201			

Lampiran 11. Hasil Uji Hipotesis

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	,518 ^a	,268	,264	9,049	,268	62,239	1	10	,000

a. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar

Lampiran 12. Dokumentasi





Lampiran 14. SK Pembimbing


SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS PSIKOLOGI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH ACEH
NOMOR: 064/UM.MS/KEP/2021
TENTANG
PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI TAHUN AKADEMIK 2020-2021
FAKULTAS PSIKOLOGI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH ACEH
DEKAN FAKULTAS PSIKOLOGI

Menimbang : 1. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi mahasiswa tahun akademik 2020-2021;
2. Bahwa nama-nama yang tercantum dalam surat keputusan ini dianggap cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diangkat dalam jabatan pembimbing skripsi.

Mengingat : 1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012, Tentang Pendidikan Tinggi;
2. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012 Tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia;
3. Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 44 Tahun 2015, Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
4. Surat Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 0688/SK/BAN-PT/Akred/IS/VI/2019 Menyatakan Bahwa Program Studi Sarjana Psikologi Ummuha Terakreditasi Dengan Peringkat B;
5. Surat Keputusan Rektor Ummuha Nomor : 094/UM.M/KEP/D/2020 Tanggal 29 Rajabul Akhir 1442 H/ 14 Desember 2020 M Tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Psikologi Ummuha Masa Jabatan 2020-2024.

Memperhatikan Keputusan tim pengaji proposal skripsi mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh pada tanggal 05 Januari 2021

MEMUTUSKAN


Menetapkan :
Pertama : **Menunjuk Saudara;**
Devi Yanti, M.Psi., Psikolog
Syarifah Zainab, M.Si
Untuk Membimbing Skripsi:
Nama : Safah Ananda
NPM : 1709110012
Prodi : Psikologi
Judul : Pergaruh Kecanduan Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa

Kedua : Kepada pembimbing yang tercantum di atas diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku;

Ketiga : Surat Keputusan pembimbing ini berlaku hanya satu tahun, terhitung sejak tanggal ditetapkan.

Keempat : Segala sesuatu akan diperbaiki dan ditetapkan kembali apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan di dalam keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada Tanggal : 19 Jumadil Akhir 1442 H
01 Februari 2021 M


Syarifah Zainab, M.Si
NIK: 19700103 200609 1 001

Tembusan
1. Bm Keuangan & Bendahara
2. Mahasiswa yang bersangkutan
3. Arsip

Lampiran 15. Surat Izin Penelitian

 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH ACEH
FAKULTAS PSIKOLOGI
Status Akreditasi "B" No. 0588/SK/BAN-PT/Akred/01/01/2016
Jl. Muhammadiyah No. 51 Bajah, Lingsar Kota
Telp. (0652) 24415, Fax. (0651) 21024, Banda Aceh - 23001
Email : psikologi.umaha@umaha.ac.id | Homepage : www.psikologi.umaha.ac.id

Nomor : 411/UM.M/F/2021
Lampiran : -
Hal : **Pemohonan Izin Penelitian**

**Kepada Yth,
Kepala Dinas Pendidikan Kota Banda Aceh**

Di -
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat,
Berdasarkan surat permohonan tanggal 11 November 2021, atas nama :

Nama : Safah Amanda
NPM : 1709110012
Semester : IX (Sembilan)

Dengan ini pimpinan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh menerangkan bahwa yang bersangkutan benar sedang dalam proses penyusunan Skripsi di Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh dengan judul "**Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 13 Kota Banda Aceh**". Melalui surat ini kami mohon agar diberikan kesempatan kepada mahasiswa yang bersangkutan untuk memperoleh data dari instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian surat permohonan ini kami buat, atas perhatian dan kerjasamanya yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Banda Aceh, 05 Rabiul Akhir 1443 H
11 November 2021 M


Dekan,

Bismawati, M.Si
NIK: 19 700103 200609 1 001

Lampiran 16. Surat Balasan Izin Melakukan Penelitian

**PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH**
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
JLN. P. NYAK MAKAM NO. 23 GP. KOTA BARU TEL. (0651) 7555136
E-mail: dkkbd@bandaacehkota.go.id Website: www.dkkbd.bandaacehkota.go.id
Kode Pos : 23125

SURAT IZIN
NOMOR: 074/A4/2938
TENTANG
PENELITIAN

Dasar : Surat Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh Nomor: 411/UM.Ms/F/2021 tanggal 11 November 2021, Perihal Mohon Bantuan dan Keizinan Penelitian.

MEMBERI IZIN

Kepada :
Nama : Safiah Amunda
NIM : 1709110012
Untuk : Mengumpulkan data dalam rangka menyusun skripsi pada SMP Negeri 13 Kota Banda Aceh dengan judul :

"PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SMP NEGERI 13 BANDA ACEH".

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Harus berkonsultasi langsung dengan Kepala Sekolah yang bersangkutan dan sepanjang tidak mengganggu proses belajar mengajar.
2. Harus mengikuti protokol kesehatan yang ketat.
3. Bagi yang bersangkutan supaya menyampaikan fotokopi hasil pengumpulan data sebanyak 1 (satu) eksemplar kepada pihak sekolah.
4. Surat ini berlaku sejak tanggal 18 November s.d 17 Desember 2021 .
5. Diharapkan kepada peneliti yang bersangkutan agar dapat menyelesaikan pengumpulan data tepat pada waktu yang telah ditetapkan.
6. Kepala sekolah dibenarkan mengeluarkan surat keterangan hanya untuk yang benar-benar telah melakukan pengumpulan data.

Demikian untuk dimaklumi dan terima kasih.

Banda Aceh, 18 November 2021. M
13 Rabi'ul Akhir 1443 H

KEPALA DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KOTA BANDA ACEH
KABUPATEN BINAAN SMP,

EVISUSANTI, S.Pd, M.Si
Mgslims
NIP. 19760113 200604 2 003

Tembusan :

1. Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Aceh.
2. Kepala SMP Negeri 13 Banda Aceh.

Lampiran 17. Surat Keterangan Sudah Penelitian

**PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH**
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 13
Jl. Ir. Mohd. Taher Desa Cot Mesjid Telepon (0651) 22647
E-mail : smpn13@didikbna.ac Website: <http://smpn13.didikbna.com> Kode Pos 23248

SURAT KETERANGAN
Nomor: 422/013/2022

Kepala Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 13 Banda Aceh dengan ini menerangkan:

Nama : **SAFLAH AMANDA**
NPM : 1709110012
Judul Skripsi : **"PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWI SMP NEGERI 13 BANDA ACEH".**

Benar telah melaksanakan penelitian mengumpulkan data pada SMP Negeri 13 Banda Aceh, sesuai dengan surat Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Banda Aceh No. 074/A4/2938 tanggal 18 November 2021, dari tanggal 10 s.d 15 Januari 2022 dan pelaksanaannya berjalan dengan baik.

Demikianlah Surat Keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

17 Januari 2022

Darwis, S. Pd
49690208 200701 1 003

Lampiran 18. Biodata Diri

BIODATA

A. Penulis

Nama : Safiah Amanda
Tempat Tanggal Lahir : Medan, 02 Desember 1999
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
E-mail : safiamanda8@gmail.com
Status dalam Keluarga : Anak Kandung
Anak ke : 4(empat) dari 4 (empat) Bersaudara

B. Orang Tua/Wali

Nama Ayah : Akmal
Pekerjaan : Wirasuasta
Alamat : Desa Pasar Singkil
Nama Ibu : Darmayanti
Pekerjaan : IRT (Ibu Rumah Tangga)
Alamat : Desa Pasar Singkil

C. Riwayat Pendidikan

SD : SDN 3 Singkil
SMP : SMPN 1 Singkil
SMA : SMAN1Singkil