

SKRIPSI PENELITIAN

**HUBUNGAN AK TIVITAS GAME ONLINE TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMA
NEGERI 1 KUTA UTARA**



KOMANG DWIKA EVA HERNANDA

**PROGRAM STUDI SARJANA ILMU KEPERAWATAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN
BINA USADA BALI**

2022

**HUBUNGAN AKTIVITAS GAME ONLINE
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
SISWA DI SMA NEGERI
1 KUTA UTARA**

Skripsi Penelitian

Diajukan Oleh :

**Komang Dwika Eva Hernanda
NIM. C2121061**

**PROGRAM STUDI SARJANA ILMU KEPERAWATAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN
BINA USADA BALI
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

**HUBUNGAN AKTIVITAS GAME ONLINE TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMA
NEGERI 1 KUTA UTARA**

Diajukan Oleh :

Komang Dwika Eva Hernanda

NIM. C2121061

Mangupura, 3 Februari 2023

Telah Disetujui oleh Dosen Pembimbing

Pembimbing I



Ns. Ni Putu Dita Wulandari, S.Kep.,M.Kep.,Kep.I
NIDN : 0826019001

Pembimbing II



Ns. Desak Putu Risna Dewi, S.Kep.,M.Kes
NIDN : 0814098901

Mengetahui

Program Studi Sarjana Ilmu Keperawatan



Ns. I Putu Artha Wijaya, S.Kep., M.Kep

NIDN : 0821058603

HALAMAN PENGESAHAN

HUBUNGAN AKTIVITAS GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMA NEGERI 1 KUTA UTARA

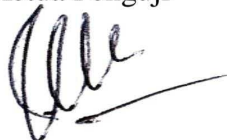
Tanggal : 10 Februari 2023

Diajukan oleh :

Komang Dwika Eva Hernanda
NIM. C2121061

Yang terdiri dari:

Ketua Penguji



Ns. I Gusti Putu Ngurah Kesuma, S.Kep, MM
NIDK: 8967110021

Sekretaris Penguji



Ns. Ni Putu Dita Wulandari, S.Kep.,M.Kep.,Kep.J
NIDN : 0826019001

Anggota Penguji



Ns. Desak Putu Risna Dewi, S.Kep.,M.Kes
NIDN : 0814098901

Mengetahui,

Program Studi Sarjana Ilmu Keperawatan

Ketua



Ns. I Putu Artha Wijaya, S.Kep., M.Kes
NIDN : 0821058603

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Komang Dwika Eva Hernanda

NIM : C2121061

Jurusan : Sarjana Ilmu Keperawatan

Judul Skripsi : Hubungan Aktivitas *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar
Siswa di SMA Negeri 1 Kuta Utara

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tugas akhir yang saya tulis benar-benar hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari dapat dibuktikan bahwa tugas akhir ini adalah hasil jiplakan maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Mangupura, 31 Januari 2023



(Komang Dwika Eva Hernanda)

**SEKOLAH TINGGI ILMU KEPERAWATAN
BINA USADA BALI PROGRAM STUDI SARJANA ILMU KEPERAWATAN**

Skripsi , 31 Januari 2023

Komang Dwika Eva Hernanda

Hubungan Aktivitas *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMA Negeri 1
Kuta Utara

(xiv + 61 halaman + 5 tabel + 2 gambar + 12 Lampiran)

ABSTRAK

Keberhasilan proses belajar mengajar salah satunya dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa yang merupakan kekuatan penggerak psikis di dalam diri siswa yang menimbulkan dorongan dan memberikan arah pada kegiatan belajar. Salah satu produk dari perkembangan teknologi yaitu berkembang pesatnya *game online* yang jika digunakan berlebihan dapat memberikan dampak negatif diantaranya penurunan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan aktivitas *game online* terhadap motivasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Kuta Utara.

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan *cross sectional* dengan jumlah sampel penelitian 150 responden. Teknik pengambilan sampel menggunakan *non probability sampling* yaitu *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan yaitu kuesioner aktivitas *game online* dan motivasi belajar. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan uji Korelasi *Spearman Rank*.

Hasil penelitian ini menunjukkan sebagian besar responden memiliki aktivitas *game online* yang baik yaitu 70 orang (46,7%) dan sebagian besar responden memiliki motivasi belajar baik yaitu 73 orang (48,7%). Hasil uji korelasi *Spearman rank* didapatkan nilai signifikansi $p = 0,000$ yang menunjukkan terdapat hubungan bermakna antara aktivitas *game online* dan motivasi belajar siswa . Adapun nilai koefisien korelasi $r = 0,838$ menunjukkan ada kekuatan korelasi yang sangat kuat dengan arah korelasi positif.

Kata Kunci : Aktivitas *Game Online*, Motivasi Belajar, Siswa SMA

Daftar Pustaka: 47 (2013-2023)

**HEALTH INSTITUTION
BINA UASADA BALI BACHELOR DEGREE OF NURSING PROGRAM**

Undergraduate thesis, January 2023

Komang Dwika Eva Hernanda

The Correlation between Online Game Activities and Student Learning Motivation at SMA Negeri 1 Kuta Utara

(xiv + 61 pages + 5 tables + 2 pictures + 12 attachments)

ABSTRACT

The success of the teaching and learning process is influenced by student learning motivation, which is a psychic driving force within students that creates encouragement and gives direction to learning activities. One of the products of technological developments is the rapid development of online games, which, if used excessively, can have a negative impact, including a decrease in student learning motivation. The purpose of this study determine the correlation between online game activity and student learning motivation at SMA Negeri 1 Kuta Utara.

This study used a cross-sectional approach with a sample size of 150 respondents. The sampling technique used non-probability sampling, namely purposive sampling. The instruments used were online game activity questionnaires and learning motivation. Research data were analyzed using the Spearman rank correlation test.

The results of this study showed that most of the respondents had good online gaming activities, namely 70 people (46.7%), and most of the respondents had good learning motivation, namely 73 people (48.7%). The Spearman rank correlation test results obtained a significance value of $p = 0.000$, which indicated that there was a significant correlation between online game activity and student learning motivation. The value of the correlation coefficient $r = 0.838$ shows that there is a very strong positive correlation.

Keywords: Online Game Activity, Learning Motivation, High School Students

Bibliography : 47 (2013-2023)

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan karunianyaNya, peneliti dapat menyelesaikan proposal penelitian yang berjudul “Hubungan Aktivitas Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Kuta Utara” pada waktunya.

Proposal penelitian ini disusun dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Keperawatan pada Program Studi S1 Keperawatan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Bina Usada Bali. Dalam penyusunan proposal penelitian ini, peneliti banyak mendapat bantuan sejak awal sampai terselesainya proposal penelitian ini, untuk itu dengan segala hormat dan kerendahan hati, peneliti menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. Ir. I Putu Santika, MM selaku Ketua STIKES Bina Usada Bali yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk dapat menuntut pendidikan di Program Studi Ilmu Keperawatan.
2. Bapak Ns. I Putu Artha Wijaya, S.Kep.,M.Kep selaku Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan STIKES Bina Usada Bali telah memberikan kesempatan kepada saya untuk dapat menuntut pendidikan di Program Studi Ilmu Keperawatan dan menyelesaikan proposal penelitian ini tepat waktu.
3. Ibu Ni Putu Dita Wulandari, S.Kep.,M.Kep.,Kep.J sebagai pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, masukan dan saran sehingga dapat menyelesaikan proposal penelitian ini tepat waktu.

4. Ibu Ns. Desak Putu Risna Dewi, S.Kep.,M.Kes sebagai pembimbing II yang juga telah memberikan bimbingan, masukan dan saran sehingga dapat menyelesaikan proposal penelitian ini tepat waktu.
5. Bapak dan Ibu Dosen Staf pengajar STIKES Bina Usaha Bali atas dukungannya selama ini kepada peneliti.
6. Keluarga kecilku yang telah memberikan dukungann moril dan materil dalam menyelesaikan proposal penelitian ini tepat waktu.
7. Serta seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu terselesaikannya proposal penelitian ini.

Peneliti menyadari bahwa proposal penelitian ini masih belum sempurna adanya. Oleh karena itu peneliti mengharapkan masukan, kritik, dan saran yang bersifat membangun. Peneliti berharap proposal penelitian ini dapat digunakan dengan sebaik-baiknya sebagai dasar melakukan penelitian selanjutnya dan hasilnya dapat bermanfaat bagi masyarakat dan dunia keperawatan.

Mangupura, 8 Februari 2023



Komang Dwika Eva Hernanda

DAFTAR ISI

LEMBAR COVER	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
1. Tujuan Umum	7
2. Tujuan Khusus	7
D. Manfaat Penelian	8
1. Manfaat Teoritis	8
2. Manfaat Praktis	8
a. Pelayanan Keperawatan	8
b. Masyarakat	8
c. Institusi Pendidikan	8
d. Pengembangan Ilmu Keperawatan	8
E. Keaslian Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	12
A. Motivasi Belajar	12
1. Pengertian Motivasi Belajar	12
2. Jenis Motivasi Belajar	13
3. Sifat Motivasi	13

4. Peranan Motivasi dalam Belajar	14
5. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	16
6. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa	16
B. Game Online	18
1. Pengertian Game Online	18
2. Jenis – Jenis Game Online	19
3. Dampak Game Online	22
C. Kerangka Teori	27
BAB III KERANGKA KONSEP, HIPOTESIS, DAN DEFINISI	
OPERASIONAL	28
A. Kerangka Konsep	28
B. Hipotesis	29
C. Definisi Operasional	29
BAB IV METODE PENELITIAN	32
A. Rencana Penelitian	32
B. Populasi dan Sample	32
1. Populasi	32
2. Sampel	33
C. Tempat penelitian	35
D. Waktu Penelitian	35
E. Etika Penelitian	35
F. Alat Pengumpulan Data	37
1. Instrumen Penelitian	37
2. Validitas dan Reliabilitas	38
G. Prosedur Pengumpulan Data	40
1. Prosedur Administrasi	40
2. Prosedur Teknis	40
H. Pengolahan Data	41
1. Editing	41
2. Coding	41
3. Entry Data	41

4. Cleaning	42
I. Rencana Analisis Data	42
1. Analisis Univariat	42
2. Analisis Bivariat	42
BAB V HASIL PENELITIAN	44
A. Gambaran Tempat Penelitian	44
B. Deskripsi Aktivitas Game Online Siswa	45
C. Deskripsi Motivasi Belajar Siswa Laki-laki	46
D. Hubungan Aktivitas Game Online dan Motivasi Belajar Siswa	47
BAB VI PEMBAHASAN	49
A. Interpretasi dan Diskusi Hasil	49
1. Gambaran Aktivitas Game Online Siswa	49
2. Gambaran Motivasi Belajar Siswa	51
3. Hubungan Aktivitas Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa	54
B. Keterbatasan Penelitian	56
C. Implikasi Terhadap Pelayanan, Pendidikan dan Penelitian	56
1. Implikasi Terhadap Pelayanan Keperawatan	56
2. Implikasi Terhadap Penelitian Keperawatan	57
3. Implikasi Terhadap Pendidikan Keperawatan	57
4. Implikasi Terhadap Lokasi Penelitian	58
BAB VII PENUTUP	59
A. Kesimpulan	59
B. Saran	59
1. Bagi Pelayanan Keperawatan	59
2. Bagi Masyarakat	60
3. Bagi Institusi Pendidikan	60
4. Bagi Pengembangan Ilmu Keperawatan	60

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Definisi Operasional Hubungan Aktivitas Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Kuta Utara	30
Tabel 5.1.. Klasifikasi Aktivitas <i>Game Online</i> kelas XII di SMA Negeri 1 Kuta Utara, 1 Desember – 31 Desember 2022 (n=150)	46
Tabel 5.2 Klasifikasi Motivasi Belajar kelas XII di SMA Negeri 1 Kuta Utara, 1 Desember – 31 Desember 2022 (n=150)	46
Tabel 5.3 Hubungan aktivitas <i>game online</i> terhadap motivasi belajar siswa kelas XII SMA Negeri 1 Kuta Utara (n=150)	47
Tabel 5.4 Tabulasi silang antara aktivitas <i>game online</i> dan motivasi belajar siswa kelas XII SMA Negeri 1 Kuta Utara (n=150)	48

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2.1 : Kerangka Teori Hubungan Aktivitas Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMA Negeri 1 Kuta Utara 27
- Gambar 3.1 : Kerangka Konsep Hubungan Aktivitas Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMA Negeri 1 Kuta Utara 28

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Jadwal Penelitian

Lampiran 2. Lembar Pengantar Kuesioner

Lampiran 3. Surat Persetujuan Menjadi Responden

Lampiran 4. Kuesioner Aktivitas Game Online

Lampiran 5. Kuesioner Motivasi Belajar

Lampiran 6. Surat Permohonan Studi Pendahuluan

Lampiran 7. Surat Permohonan Ijin Penelitian

Lampiran 8. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

Lampiran 9. Keterangan Lolos Kaji Etik dari Stikes Bina Usada Bali

Lampiran 10. Hasil Analisa Data

Lampiran 11. Lembar Bimbingan Skripsi

Lampiran 12. Dokumentasi

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. (2013). *Fundamentals of game design (2nd ed)*. New York : New Riders Publishing.
- Amalia, E., I.(2020, 4 Februari). Jumlah gamer di dunia capai 3,5 miliar orang. Diakses pada 1 July 2022, dari <https://hybrid.co.id/post/jumlah-gamer-di-dunia-capai-35-miliar-orang>.
- Husna, N., Normelani, E., Adyatma, S.(2017). Hubungan bermain *game* dengan motivasi belajar siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kecamatan Banjarmasin Barat, 3(4), 1-14. Diperoleh tanggal 12 Juni 2022, dari <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/jpg/article/view/3524>.
- Ilham, R.(2020). Pengaruh game online dan media sosial terhadap minat belajar mata pelajaran Biologi siswa kelas XI MA Ikhlas Beramal Ani.[Skripsi]. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ambon: Program Studi Pendidikan Biologi.
- Istarani & Intan Pulungan. 2005 . Ensiklopedi Pendidikan, Jilid 1. Medan: Larista.
- Jafri, Y., Yuni, S., R., Sari, Y., P.(2018). Bermain game online dengan motivasi belajar pada anak sekolah dasar, 1(1), 1-19. Diperoleh tanggal 13 Juni 2022, dari <https://jurnal.upertis.ac.id/index.php/PSKP/article/view/62>.
- Lestari, E., T. 2020. Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar. Yogyakarta: Deepublish CV Budi Utama.
- Masfiah, S., Putri, R., V.(2019). Gambaran motivasi belajar siswa yang kecanduan game online, 1(2), 1-8. Diperoleh tanggal 20 Juli 2022, <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/fokus/article/view/2970/694>.
- Muhammad, M.(2016). Pengaruh motivasi dalam pembelajaran, 2(4), 87-97. Diperoleh tanggal 11 Juni 2022, dari <https://media.neliti.com/media/publications/287678-pengaruh-motivasi-dalam-pembelajaran-dc0dd462>.

- Nisrinafatin.(2020). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa, 1(1), 115-122. Diperoleh tanggal 13 Juni 2022, dari <https://ummaspul.e-journal.id /JENFOL/issue/view/26>.
- Notoatmodjo, S.(2014). *Metodologi penelitian kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Novrialdy, E.(2019). Online Game Addiction in Adolescents: Impacts and its Preventions, 27(2), 148-158. Diperoleh tanggal 10 Juli 2022, dari <https://journal.ugm.ac.id/buletinpsikologi/article/view/47402/pdf>.
- Nursalam.(2016). Metodologi penelitian ilmu keperawatan. Jakarta : Selemba Medika
- Nursalam. (2020). Metode penelitian Ilmu keperawatan. Edisi 5. Jakarta: Salemba Medika.
- Padli, Z.(2017). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa SMK Negeri 1 Simpang Kanan Kabupaten Aceh Singkiltahun pembelajaran 2017/2018.[Skripsi]. universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- Priantoro, H.(2017). Hubungan beban kerja dan lingkungan kerja dengan kejadian burnout perawat dalam menangani pasien bpjs, 16(3), 9-16. Diperoleh tanggal 20 Juli 2022, dari <https://journals.stikim.ac.id/index.php/jikes/article/view/ 281>.
- Putra, N., K., W.(2017). Pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI SMK PGRI 4 Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017, 7(1), 1-9. Diperoleh tanggal 7 Juli 2022, dari <http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/fileartikel/2017/28842947cd65ea26bf68db682fd910b2.pdf>.
- Rahyuni, Yunus, M., Hamid, S.(2021). *The effect of online games on learning motivation and learning achievement of students in SD Pammana District Wajo Regency*, 1(2), 65-70 dari <https://journal.unibos.ac.id/jpe/article /view/657>.

- Rangkuti, R., P., Nasution, I., K., Yurliani, R.(2020). Kecenderungan kecanduan *game online* pada remaja selama masa andemi COVID-19, 3(12), 175-180. Diperoleh tanggal 10 Juli 2022, dari <https://ojs.unm.ac.id/Temilnas/article/view/20039>.
- Rohman, A. A., & Karimah, S. (2018). Faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya motivasi belajar siswa kelas XI. *Jurnal At-Taqaddum*, 10(1), 95-108. Diperoleh tanggal 8 Agustus 2022, dari <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1722694&val=8655&title=FAKTOR-FAKTOR%20YANG%20MEMPENGARUHI%20RENDAHNYA%20MOTIVASI%20BELAJAR%20SISWA%20KELAS%20XI>.
- Sugiyono.(2017). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan &D. Bandung : Alfabeta.
- Suharni, Purwanti.(2018). Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa, 1(3), 131-144. Diperoleh tanggal 6 Juli 2022, dari <https://journal.upy.ac.id/index.php/bk/article/view/89>.
- Swarjana, K. (2016). Statistik kesehatan. Yogyakarta : ANDI.
- Theresia, E., Setiawati, O., R., Sudiadyani, N., P.(2019). Hubungan kecanduan bermain *game online* dengan motivasi belajar pada siswa SMP di Kota Bandar Lampung Tahun 2019, 2(1), 96-104. Diperoleh tanggal 12 Juni 2022, dari <http://journal.uml.ac.id/TIT/article/view/103/101>.
- Waas, P. M. (2015). Hubungan antara Kecanduan Bermain Game Online Jenis Massively Multiplayer Online First Person Shooter dengan Perilaku Agresif pada Mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana (Doctoral dissertation, Program Studi Psikologi FPSI-UKSW).
- We Are Social & Hootsuite. (2020). Digital Data Indonesia 2020. In Data Reportal. Retrieved from <https://datareportal.com/reports/digital-2020-indonesia>.

Yulianti, R., R., M., Syatoto, I., Suroto, Suprpti, E.(2020). Pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa MTS Matlaul Anwar, 1(3), 62-67. Diperoleh tanggal 13 Juni 2022, dari <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/jpdl/article/view/6283>.