

BAB V

PENUTUP

5.1. Bahasan

Hasil dari uji statistik parametrik *product moment* dari *pearson* yang telah dilaksanakan, peneliti memperoleh nilai signifikan sebesar 0,000 ($p > 0,05$) pada intensitas bermain *game online* dan motivasi belajar dengan nilai korelasi sebesar 0,723, artinya memiliki hubungan yang tinggi. Dengan demikian hipotesis penelitian diterima dan dapat diketahui bahwa ada hubungan positif antara intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar mahasiswa di Kota Madiun. Dalam hasil uji linearitas juga diketahui bahwa variabel intensitas bermain *game online* dan motivasi belajar menunjukkan signifikan *linearity* sebesar 0,000 ($p > 0,05$) dengan kata lain terdapat hubungan yang linear secara signifikan antara intensitas bermain *game online* dan motivasi belajar mahasiswa di Kota Madiun. Dari hasil uji hipotesis, kedua variabel tersebut dinyatakan memiliki hubungan yang positif. Artinya semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka semakin tinggi motivasi belajar mahasiswa.

Hasil tersebut didukung dari hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Zakaria, Sudjarwo, Widodo (2020) dengan judul penelitian *The Relationship Between Playing Online Game Habits to Learning Motivation of VII Grade Male Students at SMPN 4 Tumijajar Tulang Bawang Barat District*, memperoleh hasil bahwa terdapat hubungan positif dan tidak signifikan. Dikatakan tidak signifikan karena intensitas bermain *game online* masuk kategori tinggi sementara motivasi belajar masuk kategori sedang. Intensitas bermain *game online* masuk kategori tinggi karena ada faktor lain yaitu faktor internal mahasiswa yaitu merasa stress karena banyaknya tugas kuliah yang diberikan, sehingga untuk menghilangkan rasa stress mahasiswa melampiaskannya dengan kegiatan lain yaitu bermain *game online*.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan aspek motivasi belajar menurut Chernis dan Goleman (2001) yaitu: 1) Dorongan mencapai sesuatu, 2) Komitmen, 3) Inisiatif, dan 4) Optimis. Kemudian diperoleh hasil skor motivasi belajar dari 52 subjek terdapat 7 subjek (13.5%) memiliki motivasi belajar tinggi,

44 subjek (84.6%) memiliki motivasi belajar sedang, dan 1 subjek (1.9%) memiliki motivasi belajar yang rendah. Dapat disimpulkan bahwa dari 52 subjek sebagian besar memiliki motivasi belajar sedang yang artinya mahasiswa selalu menyeimbangkan antara intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajarnya. Mahasiswa selalu membagi waktu antara bermain *game online* dengan motivasi belajar.

Hasil ini didukung dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nisrinafatin (2020) dengan judul pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa memperoleh hasil bahwa subjek lebih memaksimalkan dampak positif dari bermain *game online*. Dampak positif tersebut yaitu 1) Meningkatkan konsentrasi, seorang gamer dalam bermain *game online* membutuhkan konsentrasi yang tinggi. Dengan meningkatnya konsentrasi dalam bermain game maka akan meningkat pula konsentrasi dalam hal lain. 2) Mengembangkan daya berpikir atau penalaran. Dengan bermain *game online* seorang gamer akan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, analisis situasi, dan matematika. 3) Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris. Dalam *game online* mayoritas berbahasa inggris, dengan terbiasa berbahasa inggris ketika bermain secara tidak langsung akan melatih gamer dalam berbahasa inggris. 4) Menghibur, mengalihkan perhatian dan mengurangi stres, pada dasarnya *game online* seperti semua jenis permainan lainnya dibuat untuk menghibur dan sebagai media *refreshing*. 5) Mendapat teman baru, dalam bermain *game online* banyak sekali *gamers* dari berbagai daerah ataupun negara lainnya. Kadang terdapat gamer yang saling berkenalan dan melakukan kesepakatan untuk bermain kembali dilain waktu.

Dari hasil wawancara awal yang dilakukan peneliti kepada beberapa subjek penelitian memperoleh jawaban hampir sama dengan subjek lainnya bahwa mereka selalu bermain *game online* setiap kali ada waktu luang bahkan setiap kali mereka stres karena banyaknya tugas kuliah, mereka selalu mengganti kegiatan mereka dengan bermain *game online*, sehingga akhirnya mereka memiliki intensitas bermain *game online* yang tinggi. Namun disini mereka juga tidak lupa dengan tanggung jawabnya sebagai mahasiswa yaitu mengerjakan

setiap tugas kuliah dan tanggung jawab lainnya.

Pada penelitian ini tentunya tidak lepas dari kelemahan selama pelaksanaannya. Kelemahan tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilaksanakan pada masa COVID-19 sehingga peneliti tidak bisa bertemu secara langsung dengan responden dan penyebaran data dilakukan secara online melalui *google form* dan disebarakan melalui media WhatsApp.
2. Pada saat penyebaran data, ada beberapa responden yang tidak mengisi skala yang diberikan.
3. Kesulitan dalam menentukan *teknik sampling* karena kondisi Covid-19 dan jumlah sampel yang tidak diketahui sehingga peneliti menggunakan teknik quota sampling dan menentukan sendiri jumlah sampel yang akan diteliti.
4. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *try out* terpakai karena peneliti kesulitan dalam mencari subjek yang bersedia untuk mengisi skala penelitian.
5. Ada kecendrungan subjek *fucking good* dalam mengisi kuisisioner penelitian.
6. Pada *google form* tidak dicantumkan identitas universitas sehingga tidak bisa melihat populasi mahasiswa di Kota Madiun sudah terwakili atau tidak.

5.2. Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari analisis data dan pembahasan tentang hubungan intensitas bermain *game online* dan motivasi belajar mahasiswa di Kota Madiun pada bab sebelumnya, dapat diambil kesimpulan bahwa hipotesis pada penelitian ini diterima, yang artinya bahwa ada korelasi antara intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar pada mahasiswa di Kota Madiun. Kedua variabel dalam penelitian ini memiliki hubungan yang positif, artinya semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka semakin tinggi pula motivasi belajar mahasiswa di Kota Madiun.

5.3. Saran

Berikut ini beberapa saran yang digunakan bagi kepentingan praktis dan teoritis:

Bagi subjek atau responden penelitian

1. Untuk Mahasiswa yang bermain *game online*

Bagi mahasiswa yang bermain *game online* diharapkan dapat mengurangi intensitas bermain *game online* agar motivasi belajar lebih baik lagi kedepannya.

2. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan menjadi informasi untuk pengembangan penelitian serta pembandingan untuk penelitian selanjutnya mengenai hubungan intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar pada mahasiswa. Penelitian ini juga diharapkan menjadi informasi untuk pengembangan penelitian serta pembandingan untuk penelitian selanjutnya mengenai hubungan intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar pada mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E., & Rollings, A. (2007). *Fundamentals of Game Design*. New Riders.
- Agustinus N. (2008). *Pemrograman Animasi dan Game profesional*. Jakarta: Elex Media komputindo.
- Andarwati, S.R & Sankarto, B.S. (2005). *Pemenuhan Kepuasan Penggunaan Internet Oleh Peneliti Badan Litbang Pertanian di Bogor*. *Jurnal Perpustakaan Pertanian*. Vol. 14, No 1.
- Angela. (2013). Pengaruh *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Iilir. *eJournal Ilmu Komunikasi*, (online), Vol.1, No. 2, (<http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id>, diakses pada 22 November 2021, pukul 22.20 WITA).
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia [APJII]. (2014). *Profil Pengguna Internet Indonesia*. Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Asrori, M. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Azwar, S. (2007). *Metode Penelitian*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta.
- Chaplin, J. P. (2004). *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Chernis, C. & Goleman, D. (2001). *The Emotionally Intelligent Workplace, San Fransisco: Jossey Bass a Willey Company*.
- Chotpitayasunondh, V., Douglas, K. M. (2016). How “phubbing” becomes the norm: The antecedents and consequences of snubbing via smartphone. *Computers in Human Behavior*, 25. doi; 10.1016/j.chb.2009.03.008
- Griffiths, M.D. (2010). *The Role of Context in Online Gaming Excess and Addiction*. Some Case Study Evidence. *Int J Ment Health Addiction*.
- Hadi S. Y. (2010). *Metodologi Penelitian Wilayah Kontemporer*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Horrigan, J.B. (2002). *New Internet Users: What They Do Online, What They Don't, and Implications for the Net's Future*. *Pew Internet and American Life Project* pg.
- Hurlock, E.B. (2010). *Psikologi Perkembangan, Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Edisi Kelima. Jakarta: Erlangga.

- Husna, N., Normelani, E., N., & Adyatma, S. (2017). *Hubungan Bermain Games dengan Motivasi Belajar Siswa di Kecamatan Banjarmasin Barat*. *Jurnal Pendidikan Geografi*. Volume 4 No. 3 Mei 2017. E-ISSN: 2356-5225.
- Hardini, I. & Puspitasari, D. (2012). *Strategi Pembelajaran Terpadu*. Yogyakarta: Familia.
- Maslow, A. (2010). *Motivation and Personality*. Rajawali, Jakarta.
- Mulyasa, E. (2003). *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Neuman, W. L. (2006). *Social Research Methods, Qualitative and Quantitative Approaches*. Fifth Edition. Boston: Pearson Education.
- Nisrinafatin, (2020). “Pengaruh Game online Terhadap Motivasi Belajar Siswa”. *Jurnal Edukasi Nonformal*. E-ISSN: 2715-2634.
- Palestin. (2007). *Prinsip-prinsip Etika Penelitian Ilmiah*. Jakarta: Salemba Medika.
- Priyatno, D. (2014). *SPSS 22 Pengolah Data Terpraktis, Edisi Pertama*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Santika, T. D. (2016). *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dragon Nest dengan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Ngaliyan 01* (Skripsi tidak diterbitkan). Universitas Diponegoro Semarang. Jurusan Ilmu Komunikasi.
- Santoso, S. (2012). *Panduan Lengkap SPSS Versi 20*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Santrock, J.W. (2007). *Perkembangan Anak*. Jilid 1 Edisi kesebelas. Jakarta : PT. Erlangga.
- Sardiman, A. M. (2006). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Siallagan, D. (2011). *Fungsi dan Peranan Mahasiswa*. Bengkulu: UNIB.
- Siregar, S. (2017). *Metode Pemilihan Kuantitatif Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Siswoyo, Dkk. (2007). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

- Soleman, Margaretha, (2012). *Dampak Negatif dari Game Online* from <http://smahangtuah2.org/magazine/kesehatan/61-dampak-negatif-dari-dari-game-online.html> (diunduh Rabu 15 Juni 2022).
- Sudjana, Nana. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.
- Suryabrata, S. (2012), *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azis, A. & Ulfah, M. (2010). *Kapita Selekta Ekonomi Islam Kontemporer*. Bandung: Alfabeta.
- Wibowo, A. (2015). *Hubungan Permainan Game Online dengan Penurunan Motivasi Belajar pada Siswa di SDN 1 Sumber Gede Kecamatan Sekampung Kabupaten Lampung Timur* (Skripsi tidak diterbitkan). Program Studi Ilmu Keperawatan STIKes Aisyah Pringsewu.
- Wibowo, D. P. (2009). *Perbedaan Agresi pada Remaja Pemain Video Game Bertema Kekerasan, Bertema bukan Kekerasan, dan Remaja yang tidak Bermain Video Game*. Skripsi Strata Satu. Depok: Universitas Indonesia.
- Wikipedia. (2022, Juni 15). Retrieved from: https://id.m.wikipedia.org/wiki/mobile_legends_bang_bang
- Winkel SJ., W.S. (2004). *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Wulandari, R. (2000). *Hubungan Antara Citra Raga dengan Intensitas Melakukan Body Language pada Wanita* (Skripsi tidak diterbitkan). Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Yusuf, S. (2012). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Zakaria, R. Sudjarwo, & Widodo, S. (2020). *The Relationship Between Playing Online Game Habits to Learning Motivation of VII Grade Male Students at SMPN 4 Tumijajar Tulang Bawang Barat District*. Internasional Jurnal of Research and Innovation in Social Science (IJRISS). ISSN 2454-6186.