



**HUBUNGAN ANTARA BERMAIN *GAME ONLINE*  
DENGAN MOTIVASI BELAJAR PADA MAHASISWA**

**Skripsi**

**Untuk memenuhi persyaratan mencapai Sarjana Keperawatan**

**Oleh :**

**IRGI AHMAD FAHREZI**

**NIM : 30902200119**

**FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN  
PRODI S1 ILMU KEPERAWATAN  
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG  
SEMARANG**

**2025**



**HUBUNGAN ANTARA BERMAIN *GAME ONLINE*  
DENGAN MOTIVASI BELAJAR PADA MAHASISWA**



**Skripsi**

**Oleh :**

**IRGI AHMAD FAHREZI**

**NIM 30902200119**

**FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN  
PRODI S1 ILMU KEPERAWATAN  
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG  
SEMARANG**

**2025**

## SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, dengan sebenarnya menyatakan bahwa skripsi ini saya susun tanpa tindakan plagiarisme sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Islam Sultan Agung Semarang, jika di kemudian hari saya melakukan tindakan plagiarisme, saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima skripsi saya yang dijatuhkan oleh Universtas Islam Sultan Agung Semarang kepada saya.

Semarang, 19 Januari 2026

Mengetahui

Wakil Dekan I,



Dr. Hj. Sri Wahyuni, S.Kep., Ns., M.Kep., Sp.Kep. Mat  
NUPTK 9941753654230092

Peneliti,

  
METERAI  
TEMPER  
CE4ANX026198394

Irgi Ahmad Fahrezi  
NIM. 30902200119

**HALAMAN PERSETUJUAN**

Skripsi berjudul:

**HUBUNGAN ANTARA BERMAIN GAME ONLINE DENGAN MOTIVASI  
BELAJAR MAHASISWA**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

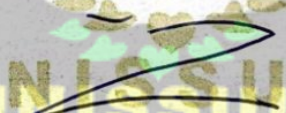
Nama Irgi Ahmad Fahrezi

NIM 30902200119

Telah disahkan dan disetujui oleh Pembimbing pada:

Pembimbing I

Tanggal:

  
Ns. Wigyo Susanto, M.Kep  
NUPTK: 6061761662130163

**HALAMAN PENGESAHAN**

Skripsi berjudul  
**HUBUNGAN ANTARA BERMAIN *GAME ONLINE*  
DENGAN MOTIVASI BELAJAR PADA MAHASISWA**

Dipersiapkan dan disusun oleh :

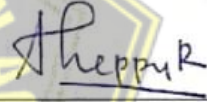
**Nama : Irgi Ahmad Fahrezi**

**NIM : 30902200119**

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 19 Januari 2026  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima

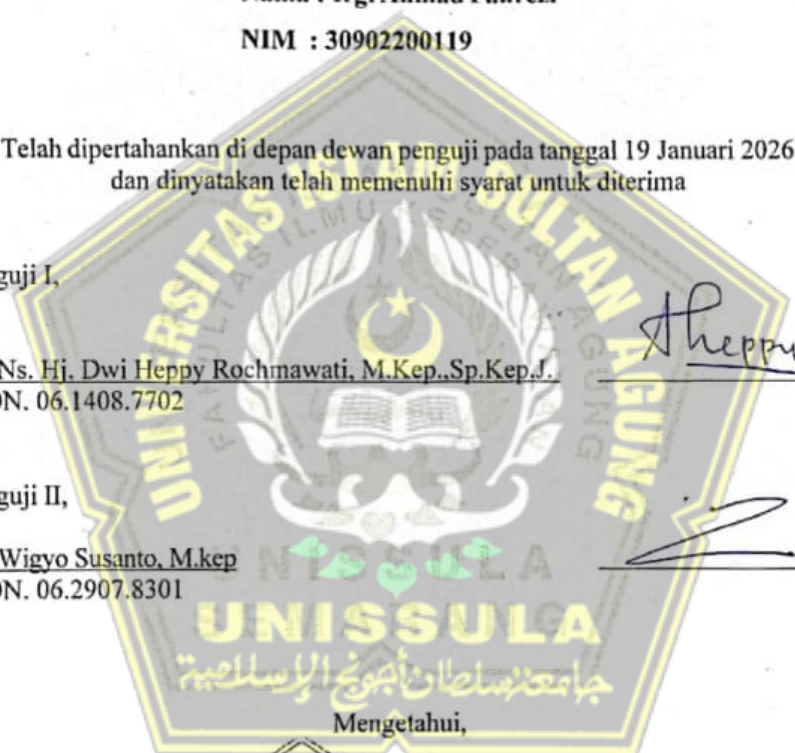
Penguji I,

Dr. Ns. Hj. Dwi Heppy Rochmawati, M.Kep., Sp.Kep.J.  
NIDN. 06.1408.7702



Penguji II,

Ns. Wigyo Susanto, M.kep  
NIDN. 06.2907.8301



Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Keperawatan



Dr. Iwan Ardian, S.KM., S.Kep., M.Kep  
NUPTK. 1154752653130093

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN  
FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN  
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG SEMARANG  
Skripsi, Oktober 2025**

**ABSTRAK**

Irgi Ahmad Fahrezi

**HUBUNGAN ANTARA BERMAIN GAME ONLINE DENGAN MOTIVASI  
BELAJAR MAHASISWA**

**Latar Belakang:** Perkembangan teknologi digital yang pesat telah menjadikan game online sebagai salah satu bentuk hiburan yang sangat populer di kalangan mahasiswa. Meskipun dapat memberikan dampak positif seperti peningkatan kreativitas dan kemampuan berpikir strategis, bermain game online secara berlebihan dapat menyebabkan penurunan motivasi belajar dan gangguan konsentrasi. Motivasi belajar yang rendah berpotensi menurunkan prestasi akademik mahasiswa, terutama di era digital yang penuh distraksi.

**Tujuan:** Untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain game online dengan motivasi belajar mahasiswa.

**Metode:** Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif dengan pendekatan cross-sectional. Populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Islam Sultan Agung Semarang angkatan 2024 sebanyak 143 orang, dengan jumlah sampel 105 responden yang dipilih menggunakan teknik probability random sampling.

**Hasil:** Hasil analisis univariat menunjukkan bahwa sebagian besar responden adalah perempuan (85,7%) dan seluruhnya beragama Islam (100%). Variabel bermain game online menunjukkan bahwa 48 responden (45,7%) berada pada kategori tinggi, sedangkan untuk motivasi belajar sebagian besar berada pada kategori rendah sebanyak 47 responden (44,8%). Hasil analisis bivariat dengan uji Somers' d diperoleh nilai  $d = -0,713$  dan  $p = 0,000$  ( $p < 0,05$ ), yang berarti terdapat hubungan negatif yang kuat dan signifikan antara bermain game online dan motivasi belajar mahasiswa.

**Kesimpulan:** Ada hubungan yang signifikan antara bermain game online dengan motivasi belajar mahasiswa ( $p \text{ value} < 0,05$ )

**Kata Kunci:** game online dan motivasi belajar

**NURSING STUDY PROGRAM**  
**FACULTY OF NURSING**  
**SULTAN AGUNG ISLAMIC UNIVERSITY OF SEMARANG**  
*Thesis, October 2025*

**ABSTRACT**

*Irgi Ahmad Fahrezi*

**THE RELATIONSHIP BETWEEN ONLINE GAMING AND STUDENTS' LEARNING MOTIVATION**

**Background:** *The rapid development of digital technology has made online games one of the most popular forms of entertainment among university students. Although online gaming can have positive effects, such as enhancing creativity and strategic thinking skills, excessive gaming may lead to decreased learning motivation and reduced concentration. Low learning motivation has the potential to lower students' academic achievement, especially in the digital era full of distractions.*

**Objective:** *To determine the relationship between the intensity of playing online games and students' learning motivation.*

**Method:** *This research employed a quantitative design with a cross-sectional approach. The study population consisted of all students of the Faculty of Nursing, Sultan Agung Islamic University Semarang, class of 2024, totaling 143 individuals, with a sample of 105 respondents selected using a probability random sampling technique.*

**Results:** *The univariate analysis showed that most respondents were female (85.7%) and all were Muslim (100%). The variable of online gaming indicated that 48 respondents (45.7%) were in the high category, while the learning motivation variable showed that most respondents were in the low category, totaling 47 respondents (44.8%). The bivariate analysis using Somers' d test yielded a value of  $d = -0.713$  with  $p = 0.000$  ( $p < 0.05$ ), indicating a strong and significant negative relationship between online gaming and students' learning motivation.*

**Conclusion:** *There is a significant relationship between online gaming and students' learning motivation ( $p < 0.05$ ).*

**Keywords:** *online games dan learning motivation.*

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*

Puji syukur Alhamdulillah dibawah naungan keagungan-Nya, tiada kata paling indah seraya bersujud selain mengucap rasa syukur yang dalam atas berkah limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Hubungan Antara Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Mahasiswa “. Dalam proses penyelesaian skripsi ini, mulai dari pengumpulan data dan penyusunannya, tidak sedikit hambatan yang penulis hadapi, namun berkat bantuan, support, dan bimbingan serta kerja sama dari berbagai pihak, maka hambatan itu bisa teratasi. Untuk itu, penulis dengan segala hormat dan kerendahan hati menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang tak terhingga kepada :

1. Prof. Dr. H. Gunarto, SH.,M.Hum, Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
2. Iwan Ardian, S.KM., M.Kep., Dekan Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
3. Dr. Ns. Dwi Retno Sulistyarningsih, M.Kep., Sp.Kom, Kepala Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
4. Ns. Wigyo Susanto, M.Kep, pembimbing I saya, yang senantiasa sabar meluangkan waktu serta tenaganya dalam memberikan bimbingan, ilmu dan nasehat yang sangat berharga, serta memberikan pelajaran buat viii saya tentang arti sebuah usaha, pengorbanan, ikhlas, tawakal dan kesabaran yang akan membuahkan hasil yang maksimal pada penyusunan skripsi ini.
5. Ns. Hj. Dwi Heppy Rochmawati, M.Kep, Sp.Kep.J, pembimbing II saya, yang senantiasa memberikan ilmu, bimbingan, arahan, nasehat, serta sabar dalam meluangkan waktu, tenaga dan motivasi yang sangat berharga dalam penyusunan skripsi ini.

6. Seluruh Dosen Pengajar dan Staf Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan serta bantuan kepada penulis.
7. Kedua orang tua saya, Abah H.Hadad Umar dan Mimi Hj.Casti yang sudah memberikan dukungan baik moral, material dan spiritual yang tidak akan pernah terputus untuk memberikan saya do'a serta kasih sayang yang tulus, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Saudara-saudara dan seluruh keluarga besar saya yang tidak pernah berhenti mendoakan, serta selalu memberikan semangat yang tiada henti.
9. Teman-teman departemen jiwa yang luar biasa yang selalu memberikan dukungan dan semangat untuk berjuang Bersama.
10. Terimakasih kepada temen saya yang katanya ngga yoman ngga asix (Farhan, Nauval, Adit, Kakak ibad, Celvin,Zidan) yang telah menemani penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
11. Kepada Workshop Teras Paint (Mas Eko dan Istri, Mas Budi, Mas Imam,Mas Danu dan lainnya yang tidak bisa saya sebutkan semua terimakasih banyak atas dukungan do'a dan canda tawanya.
12. Terimakasih kepada sahabat seperjuangan saya yaitu PDI PERJUANGAN.
13. Kepada teman-teman S1 dan D3 Keperawatan Fakultas Ilmu Keperawatan 2022, kakak tingkat, adik tingkat dan semua orang disekitar saya yang selalu membantu, mendukung, serta mendoakan agar penulisan bisa menyelesaikan skripsi ini.
14. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu atas segala dukungan, semangat, ilmu dan pengalaman yang diberikan.

Penulis menyadari bahwa didalam penulisan laporan ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kritik dan saran sangat diharapkan untuk mencapai hasil yang lebih baik. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi penulis pada khususnya dan dapat menambah wawasan pembaca pada umumnya.

*Wasalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.*

Semarang, 1 Oktober 2025

Penulis,

(Irgi Ahmad Fahrezi)



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	<b>Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.</b>
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	<b>Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.</b>
ABSTRAK.....	v
<i>ABSTRACT</i> .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Teori <i>Game Online</i> .....	8
1. Definisi <i>Game online</i> .....	8
2. Konsep gamifikasi dalam pembelajaran.....	9
3. Jenis-jenis <i>game online</i> .....	9
4. Dampak- dampak <i>game online</i> .....	11
5. Indikator kecanduan <i>game online</i> .....	13
B. Motivasi Belajar.....	15
1. Definisi Motivasi Belajar.....	15
2. Bentuk motivasi belajar.....	16
3. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar.....	18
4. Indikator Motivasi Belajar.....	19
C. Kerangka Teori.....	19
D. Hipotesis.....	21

BAB III METODE PENELITIAN.....	22
A. Kerangka Konsep .....	22
B. Variabel Penelitian .....	22
C. Jenis dan Desain Penelitian.....	23
D. Populasi dan Sampel .....	23
1. Populasi .....	23
2. Sampel.....	23
E. Waktu dan Tempat Penelitian .....	25
F. Definisi Oprasional .....	25
G. Instrumen dan Alat pengambilan data.....	26
1. Instrumen Penelitian .....	26
2. Uji Instrumen.....	27
H. Metode Pengumpulan Data.....	29
I. Rencana analisis Data .....	30
1. Pengolahan data.....	30
2. Analisis Data .....	32
J. Etika Penelitian .....	33
1. <i>Voluntary</i> (keikhlasan) .....	33
2. <i>Informed Consent</i> (persetujuan).....	33
3. <i>Anonimity</i> (tanpa nama) .....	34
4. <i>Confidentiality</i> (kerahasiaan).....	34
BAB IV HASIL PENELITIAN .....	35
A. Pengantar Bab .....	35
B. Analisi Univariat .....	35
1. Jenis Kelamin .....	35
2. Agama .....	36
3. <i>Game Online</i> .....	36
4. Motivasi Belajar .....	37
C. Analisis Bivarit.....	37
BAB V PEMBAHASAN .....	38
A. Pengantar bab .....	38

B.	Interpretasi hasil dan diskusi .....	38
1.	Analisi univariat .....	38
2.	Analisis bivariat .....	<b>Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.</b>
C.	Keterbatasan Penelitian .....	49
D.	Implikasi Untuk Keperawatan .....	49
BAB VI PENETUP .....		51
A.	Kesimpulan .....	51
B.	Saran .....	52
DAFTAR PUSTAKA .....		53
LAMPIRAN .....		56



## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1.	Definisi Operasional .....	26
Tabel 4. 1	Distribusi frekuensi karakteristik berdasarkan jenis kelamin pada mahasiswa Fakultas S1 Ilmu Keperawatan Angkatan 2024).....	35
Tabel 4. 2	Distribusi karakteristik berdasarkan agama pada mahasiswa Fakultas S1 Ilmu Keperawatan Angkatan 2024 (n=105) .....	36
Tabel 4. 3	Distribusi frekuensi karakteristik berdasarkan Game online pada mahasiswa Fakultas S1 Ilmu Keperawatan Angkatan 2024.....	36
Tabel 4. 4	Distribusi frekuensi karakteristik berdasarkan motivasi belajar pada mahasiswa Fakultas S1 Ilmu Keperawatan Angkatan 2024.....	37
Tabel 4. 5	Analisis Hubungan Antara Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Mahasiswa.....	37



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1. Kerangka Konsep.....	22
-----------------------------------	----



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat permohonan izin survey pendahuluan
- Lampiran 2. Surat keterangan telah melakukan penelitian
- Lampiran 3. Surat keterangan lolos uji etik
- Lampiran 4. Surat Permohonan Menjadi Responden
- Lampiran 5. Surat Persetujuan Menjadi Responden
- Lampiran 6. Catatan Hasil Konsultasi
- Lampiran 7. Jadwal Penelitian
- Lampiran 8. Bukti Permohonan Izin Menggunakan Kuesioner
- Lampiran 9. Instrumen Penelitian
- Lampiran 10. Hasil Olah Data
- Lampiran 11. Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 12. Daftar riwayat hidup



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

*Game online* saat ini menjadi fenomena yang semakin populer di Indonesia, terutama di kalangan remaja dan anak sekolah. Fasilitas yang ditawarkan oleh *Game online* memberikan kemudahan yang membuat remaja merasa lebih santai dan terhibur saat bermain. Namun, hal ini tentunya berdampak pada berbagai aktivitas sehari-hari, termasuk kualitas tidur, pola hidup, dan interaksi sosial (Hastani, Rumi Tri. Budiman, 2022).

*Game online* merupakan platform yang menyediakan beragam jenis permainan yang dapat diakses oleh semua *pengguna* internet, memungkinkan mereka untuk terhubung di berbagai lokasi dan waktu melalui jaringan komunikasi *online*. Dengan demikian, *pengguna* internet memiliki kesempatan yang sama untuk bermain dan berinteraksi dalam komunitas atau kelompok yang bentuk (Hastani, Rumi Tri. Budiman, 2022).

Pada era sekarang, banyak Mahasiswa menghabiskan lebih banyak waktu bermain *game online* baik di rumah maupun di lingkungan sekitarnya. Kondisi tersebut berdampak pada menurunnya semangat belajar dan terganggunya konsentrasi mereka saat mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat pada Mahasiswa, di mana sebagian menunjukkan tanda-tanda kecanduan *game online*. Gejala tersebut tampak dari rendahnya antusiasme mereka dalam mengikuti pelajaran di kelas serta kecenderungan lebih sering membahas *game online* daripada materi yang diajarkan. Keadaan ini

akhirnya berkontribusi pada terhambatnya perkembangan belajar pada mahasiswa. Mahasiswa yang mengalami kecenderungan berlebihan terhadap permainan digital akan mengalami penurunan motivasi belajar, sehingga waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar menjadi berkurang. Kondisi ini berdampak pada menurunnya prestasi akademik serta terbatasnya kesempatan untuk bersosialisasi dengan teman sebaya. Jika situasi tersebut terus berlanjut, mahasiswa dapat menarik diri dari lingkungan sosial dan mengalami kesulitan dalam beradaptasi. Secara ideal, perkembangan teknologi komunikasi dan media seharusnya menjadi sarana yang mendukung proses belajar, baik dari aspek kognitif maupun motivasional bagi mahasiswa di era digital. Namun kenyataannya, kemajuan teknologi terutama pada *game online* justru menurunkan minat belajar bagi mahasiswa yang merasa kecanduan, sehingga prestasi akademik, motivasi belajar, dan kedisiplinan mereka ikut menurun. Dalam konteks ini, pihak kampus memiliki peran penting untuk memberikan edukasi mengenai dampak negatif penggunaan *game online* secara berlebihan (Fahira, 2021).

Menurut Laporan *We Are Social* mencatat, jumlah pengguna internet di Indonesia telah mencapai 212,9 juta pada Januari 2023, yang artinya sekitar 77% dari populasi masyarakat Indonesia telah menggunakan internet. Sedangkan pada tahun 2024 Menurut laporan *We Are Social*, jumlah pengguna internet di seluruh dunia pada Januari 2024 adalah 5,35 miliar orang. Angka ini setara dengan 66,2% dari total populasi global yang berjumlah 8,08 miliar orang (Hastani, Rumi Tri. Budiman, 2022).

Motivasi belajar merupakan dorongan yang berasal dari dalam diri dan lingkungan siswa untuk belajar dengan baik dan penuh semangat demi mencapai tujuan yang telah ditetapkan, sehingga hasil belajar dapat memberikan manfaat bagi mereka. Motivasi berperan sebagai pendorong dalam usaha dan pencapaian prestasi. Dengan motivasi yang kuat, seseorang dapat lebih terfokus dalam mencapai tujuannya dan tidak mudah menyerah meskipun menghadapi berbagai rintangan. Motivasi belajar dapat diukur melalui beberapa indikator, yaitu adanya keinginan, dorongan untuk belajar, harapan, dan penghargaan (Rista, 2022).

Menurut laporan dari We Are Social, jumlah pengguna internet di Indonesia telah mencapai 212,9 juta pada Januari 2023, yang berarti sekitar 77% dari total populasi Indonesia telah mengakses internet. Angka ini menunjukkan peningkatan sebesar 3,85% dibandingkan tahun 2022. Pada Januari 2022, jumlah pengguna internet di Indonesia tercatat sebanyak 205 juta orang. We Are Social juga melaporkan bahwa rata-rata waktu yang dihabiskan orang Indonesia untuk menggunakan internet adalah 7 jam 42 menit per hari, dengan 98,3% pengguna internet di Indonesia mengaksesnya melalui ponsel. Meskipun demikian, Indonesia masih termasuk salah satu negara dengan jumlah penduduk yang belum terhubung ke internet. *We Are Social mencatat* bahwa pada awal 2023, terdapat 63,5 juta orang di Indonesia yang belum memiliki akses internet, menjadikannya sebagai negara dengan jumlah penduduk tidak terhubung terbesar kedelapan di dunia (Tarisa & V, 2023).

Permainan *online* saat ini memberikan dampak yang signifikan bagi mahasiswa, baik dari segi positif maupun negatif. Di satu sisi, *Game online* menawarkan hiburan dan kesenangan, serta berfungsi sebagai cara untuk meredakan stres dan mengisi waktu luang (Hastani, Rumi Tri. Budiman, 2022). Permainan ini juga dapat merangsang kemampuan berpikir kritis dan strategi, karena pemain diharuskan untuk fokus, menemukan taktik baru, dan berinteraksi dengan pemain lain dari berbagai latar belakang. Ini dapat menciptakan pengalaman sosial yang bermanfaat dan memperluas jaringan pertemanan. Namun, di sisi lain, *Game online* juga dapat memiliki dampak negatif, terutama jika mahasiswa menjadi kecanduan dan menghabiskan waktu berlebihan untuk bermain, yang dapat mengganggu proses belajar dan menurunkan produktivitas akademik. Ketergantungan pada permainan dapat mengalihkan perhatian dari studi dan tugas penting, yang pada akhirnya dapat berdampak pada kualitas pendidikan mereka. Oleh karena itu, sangat penting bagi mahasiswa untuk mengelola waktu dengan baik dan menyadari dampak dari permainan ini, sehingga mereka dapat memanfaatkan manfaat positifnya tanpa mengorbankan tanggung jawab akademis mereka (Ahmad Wildan et al., 2022)

Berbagai faktor yang mempengaruhi kecanduan *Game online* sangat bervariasi, dan terdapat 3 faktor utama yang berkontribusi dalam hal ini diantaranya:

- 1) Jenis kelamin dapat memengaruhi tingkat kecanduan, di mana pria cenderung lebih tertarik pada *Game online* dibandingkan wanita,

sering kali menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain (Erna 2021). Kondisi psikologis juga memiliki peran yang signifikan, di mana para *gamer* sering terlibat dalam fantasi dan situasi yang ada dalam *game*, memberikan mereka kesempatan untuk mengekspresikan diri dan melarikan diri dari kebosanan di kehidupan sehari-hari. Ketergantungan pada *Game online* dapat memicu masalah emosional seperti kecemasan dan depresi, terutama ketika pemain merasa tertekan untuk mencapai skor yang tinggi (Erna, 2021).

- 2) Jenis permainan itu sendiri juga dapat memengaruhi tingkat kecanduan, di mana *game* yang baru atau menantang dapat meningkatkan motivasi *gamer* untuk terus bermain. Dengan demikian, kombinasi dari faktor-faktor ini dapat berkontribusi pada tingkat kecanduan yang dialami oleh individu dalam dunia *game online* (Erna, 2021)

Munculnya berbagai jenis permainan *Game online* sebagian besar berasal dari kalangan pelajar, mahasiswa, atau masyarakat umum, yang umumnya belum memahami mendalam dampak dari permainan tersebut. Bagi mereka, bermain *Game online* sering kali dianggap sebagai sarana hiburan dan cara untuk mengatasi kebosanan dari aktivitas sehari-hari. Tidak ada yang salah dengan kemajuan teknologi, karena hal tersebut juga berkontribusi pada bidang pendidikan. Namun, kondisi ini menimbulkan kekhawatiran akan implikasi psikologis yang mungkin terjadi pada perkembangan mental pelajar dan non-pelajar, terutama dalam menjalani

fase awal dewasa dan menjalankan peran sebagai mahasiswa, jika mereka terbiasa atau bahkan kecanduan bermain *game online*. Banyak mahasiswa dan masyarakat secara umum yang belum menyadari dampak- dampak spesifik dari bermain *game online*, sehingga penting untuk melakukan penelitian mengenai permasalahan ini (Meidy & Jenny, 2021).

Berdasarkan studi pendahuluan pada 10 orang mahasiswa fakultas ilmu keperawatan didapatkan 10 mahasiswa, ditemukan bahwa 6 di antaranya terindikasi mengalami penurunan motivasi belajar yang diduga berkaitan dengan intensitas bermain *game online*. Oleh karena itu, survei ini dilakukan untuk mengetahui lebih dalam mengenai hubungan antara penggunaan *game online* dan motivasi belajar mahasiswa, serta untuk mengidentifikasi sejauh mana pengaruh tersebut terjadi, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Hubungan Antara Bermain *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa”.

## **B. Rumusan Masalah**

Apakah ada “Hubungan bermain *game online* dengan motivasi belajar pada mahasiswa”.

## **C. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan Umum**

Untuk mengetahui hubungan antara bermain *game online* terhadap motivasi belajar pada mahasiswa.

## 2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi karakteristik responden.
- b. Mengidentifikasi bermain *game online* pada responden penelitian.
- c. Mengidentifikasi motivasi belajar pada responden.
- d. Menganalisis hubungan antara bermain *game online* dengan motivasi belajar pada mahasiswa.
- e. Menganalisis untuk kearah hubungan.

### D. Manfaat Penelitian

#### 1. Bagi institusi pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai informasi, menambah wawasan dan pengetahuan mengenai hubungan antara bermain *Game online* dengan motivasi belajar pada mahasiswa.

#### 2. Bagi masyarakat

Dari hasil penelitian yang dilakukan diharapkan masyarakat dapat memperoleh informasi tentang dampak kecanduan *Game online* serta bagaimana hubungan antara bermain *Game online* dengan motivasi belajar pada mahasiswa.

#### 3. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi tambahan referensi bagi peneliti selanjutnya.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Teori *Game Online*

##### 1. Definisi *Game online*

*Game online* adalah program permainan yang terhubung melalui jaringan internet yang dapat dimainkan kapan saja dan di mana saja di seluruh dunia. Permainan ini menampilkan gambar yang menarik sesuai keinginan pemain dan didukung oleh perangkat yang digunakan untuk memainkan *game* ini (Ramadhan & Diah, 2023).

*Game online* adalah permainan digital yang hanya dapat dimainkan ketika perangkat terhubung ke Internet. Ini memungkinkan pengguna untuk terhubung dengan pemain lain yang sedang bermain *game* secara bersamaan (Tarisa & V, 2023).

*Game online* memiliki suasana yang mirip dengan situasi yang terjadi di dunia nyata dan dapat dimainkan oleh banyak pemain yang memiliki mesin mereka terhubung ke internet. Berdasarkan pada definisi *Game online* di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan *Game online* adalah segala jenis permainan *online* yang melibatkan individu atau kelompok dengan aturan tertentu. *Game online*, yang merupakan permainan media layanan internet, memiliki pemenang dan pecundang. Kata "*game online*" sering digunakan untuk menggambarkan sebuah permainan digital yang sangat populer

di era kontemporer ini (Tarisa & V, 2023)

## 2. Konsep gamifikasi dalam pembelajaran

Gamifikasi adalah penerapan metode dan teknik permainan ke dalam situasi non-permainan untuk menyelesaikan masalah tertentu. Metode ini melibatkan peserta didik dalam lingkungan yang mirip dengan permainan untuk membantu mereka mengeksplorasi kekuatan dan kesuksesan mereka. Gamifikasi metode pembelajaran yang awalnya digunakan dalam bidang pemasaran melibatkan penerapan struktur atau prinsip kerja permainan ke dalam proses pembelajaran. Tujuan gamifikasi adalah untuk meningkatkan motivasi siswa dan mengubah cara mereka berpikir dan berperilaku (Valentinna et al., 2024).

Gamifikasi adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan elemen permainan, seperti skor, poin, untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan mendorong mereka untuk memperdalam apa yang mereka ketahui.

## 3. Jenis-jenis *game online*

Untuk jenis-jenisnya menurut (Sagara and Masykur 2020) yaitu diantaranya:

- a. *Massive Multiplayer Online Role Playing* (MMORPG) adalah jenis permainan di mana pemain memperoleh kekuatan melalui pengalaman dan perlengkapan untuk bertempur (Sagara & Masykur, 2020).

b. *Massive Multiplayer Online Real-Time Strategy (MMORTS)* adalah jenis permainan di mana pemain harus membangun struktur untuk berperang dan bertahan dari serangan musuh. Permainan ini membutuhkan strategi yang cerdas (Sagara & Masykur, 2020).

c. *Massive Multiplayer Online First Person Shooter (MMOFPS)* adalah jenis *game* yang biasanya mengandung banyak kekerasan karena penggunaannya menggunakan senjata seperti senjata api, pedang, dan senjata api lainnya untuk membunuh lawan (Sagara and Masykur *Game online* juga memiliki kelebihan dan kekurangan menurut (Waqi et al., 2024) diantaranya:

a) Kelebihan *game online*:

Yaitu Karena *Game online* memiliki berbagai tingkat kesulitan, dapat meningkatkan fokus anak dan mengasah kemampuan motorik mereka. Bermain *game* juga dapat melatih kemampuan membaca anak karena memiliki aturan yang harus dipahami dengan membaca. Selain itu, karena *Game online* kebanyakan berbahasa inggris, dapat meningkatkan kreativitas anak dan meningkatkan kemampuan berbahasa mereka.

b) Kekurangan *game online*:

- 1) Menggunakan *Game online* secara berlebihan dapat menyebabkan kecanduan, sehingga anak lupa akan segala hal.
- 2) Kurangnya gerakan tubuh karena terlalu fokus bermain *game* dapat menyebabkan penurunan kebugaran.
- 3) Efek negatif lainnya dari *Game online* adalah siswa cenderung tidak fokus saat belajar di kelas dan konsentrasi mereka terganggu.
- 4) Keseringan bermain *Game online* dapat merusak saraf dan mata.
- 5) Siswa tidak memiliki motivasi untuk belajar.

4. Dampak- dampak *game online*

Bermain *Game online* itu menyenangkan, tetapi kita harus mengetahui dampaknya. Menurut (Fadila et al., 2022) diantaranya yaitu:

a. Dampak Positif dari *Game online*

- 1) Sebagian besar *Game online* berbahasa Inggris, sehingga mereka dapat membantu anda belajar berbahasa Inggris. Selain sekolah, para pemain dapat belajar Bahasa Inggris dengan menyenangkan.

2) Meningkatkan kecerdasan otak:

Kecerdasan otak akan meningkat karena kemampuan untuk mempertimbangkan sesuatu baik dalam game maupun di luar game. Selain itu, kita akan lebih terbiasa menyelesaikan masalah dengan cara yang inovatif

Dampak negatif dari *game online*.

3) Berpengaruh pada motivasi belajar:

Jika seorang siswa sudah kecanduan *Game online* dan tidak bisa mengatur waktunya, motivasi mereka untuk belajar akan menurun. karena mereka lebih suka bermain *Game online* daripada belajar. Akibatnya, jika motivasi belajar seorang siswa terganggu, hal itu juga akan berdampak pada prestasi akademiknya.

4) Memperburuk konsentrasi belajar

Jika siswa tidak dapat mengontrol intensitas bermain *Game online* mereka dan lebih mementingkan untuk meningkatkan keterampilan permainan mereka daripada belajar, mereka akan kesulitan untuk berkonsentrasi. Selain itu, temuan penelitian menunjukkan bahwa semakin intens bermain *game online*, semakin rendah konsentrasinya dalam belajar.

#### 5) Berpengaruh pada perilaku

Jika bermain *Game online* terlalu sering, itu dan kreatif akan berdampak pada perilaku siswa, termasuk menjadi malas mengerjakan tugas-tugas dan tiba terlambat di kelas. Ini diduga karena ketika kita menjadi terlalu terlibat dalam bermain *game online*, kita cenderung mengabaikan tanggung jawab kita. sehingga pekerjaan atau tanggung jawab tidak dilakukan dengan baik dan tidak disiplin waktu.

#### 6) *Game online* berisiko berbicara kasar atau kasar,

Yaitu berbicara kasar atau berbahaya ketika ada gangguan, baik di dalam maupun di luar game. Penelitiannya menemukan bahwa beberapa gangguan dalam bermain *Game online* termasuk bermain bersama orang yang tidak dikenal, tidak bisa bekerja sama, pemain lainnya berbicara kasar, tidak cakap dalam bermain atau tidak tahu cara bermain yang benar, kesulitan berkomunikasi, dan hasil yang tidak memuaskan. Kemudian gangguan eksternal meliputi gangguan jaringan internet, yang tidak memadai, dan dampak lingkungan.

### 5. Indikator kecanduan *game online*

Menurut (Alfatimah, 2022) indikator kecanduan *Game online* sebagai berikut :

- a. *Salience* merujuk pada dominasi aktivitas bermain *game* dalam pikiran dan perilaku individu.
- b. *Cognitive salience* menggambarkan bagaimana aktivitas bermain *game* mendominasi pikiran seseorang.
- c. *Behavioral salience* menunjukkan bagaimana aktivitas bermain *game* mempengaruhi perilaku seseorang.
- d. *Euphoria* adalah perasaan senang yang diperoleh dari aktivitas bermain *game*.
- e. *Conflict* merujuk pada pertentangan yang muncul antara individu yang mengalami kecanduan dan orang-orang di sekitarnya, serta dengan dirinya sendiri mengenai perilaku sosial yang berlebihan.
- f. *Interpersonal conflict* (eksternal) adalah konflik yang terjadi dalam interaksi dan komunikasi dengan orang-orang di sekitar.
- g. *Interpersonal conflict* (internal) adalah konflik yang muncul di dalam diri individu itu sendiri.
- h. *Tolerance* adalah kondisi di mana aktivitas bermain *Game online* meningkat secara bertahap selama periode tertentu untuk mencapai tingkat kepuasan yang diinginkan.
- i. *Withdrawal* merujuk pada perasaan tidak nyaman yang dirasakan ketika seseorang tidak terlibat dalam aktivitas bermain *game*.
- j. *Relapse and reinstatement* adalah kecenderungan untuk kembali ke pola perilaku kecanduan yang awal atau bahkan menjadi lebih parah, meskipun sudah bertahun-tahun tidak terlibat dan berusaha

untuk mengendalikannya.

## **B. Motivasi Belajar**

### **1. Definisi Motivasi Belajar**

Istilah "motivasi" adalah yang paling umum digunakan untuk menjelaskan keberhasilan atau kegagalan hampir semua tugas yang kompleks. Belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah (Yogi Fernando et al., 2024).

Motivasi belajar adalah gerakan dari dalam dan luar mahasiswa untuk belajar dengan baik dan semangat demi meraih tujuan belajar yang telah dirancang sehingga hasil belajar dapat bermanfaat bagi mahasiswa (Rista, 2022).

Motivasi berasal dari kata motif (*motive*) yang artinya daya penggerak yang telah aktif. Sementara menurut KBBI motivasi adalah usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendakinya atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya (Asiva Noor Rachmayani, 2023)

Motivasi berasal dari kata "motif", yang dapat didefinisikan sebagai kekuatan dalam diri seseorang yang mendorong mereka untuk bertindak atau berbuat sesuatu. Namun, motif dapat ditafsirkan dalam tingkah laku seseorang, sebagai dorongan atau pendorong untuk melakukan sesuatu (Asiva Noor Rachmayani, 2023).

## 2. Bentuk motivasi belajar

Untuk bentuk-bentuknya menurut (Yogi Fernando et al., 2024) diantaranya:

a. Memberi angka

Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya. Untuk sebagian besar mahasiswa, tujuan utama dari belajar adalah untuk mencapai angka atau nilai yang baik.

b. Hadiah

Hadiah juga dapat dikatakan sebagai motivasi, karena hadiah memberikan insentif/dorongan kepada seseorang untuk melakukan sesuatu yang diharapkan.

c. Kompetisi dan Persaingan

Kompetisi dan persaingan dapat membantu siswa bersemangat untuk belajar. Persaingan, baik individual maupun kelompok, dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

d. *Ego-involvement*

Menumbuhkan kesadaran pada siswa untuk menganggap tugas penting dan sebagai tantangan, sehingga mereka bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri. Ini adalah salah satu bentuk motivasi yang cukup penting, karena seseorang akan berusaha dengan segenap tenaga untuk mencapai prestasi yang baik dengan mempertahankan harga dirinya, dan begitu juga untuk siswa si subjek belajar. Para siswa akan belajar bahwa

menyelesaikan tugas dengan baik adalah cara untuk menunjukkan kebanggaan dan harga diri.

e. Memberi ulangan

Jika mahasiswa tahu apa arti ulangan, mereka akan sangat belajar. Oleh karena itu, member ulangan ini juga berfungsi sebagai sumber inspirasi. Namun, dosen harus mengingat bahwa tidak boleh terlalu sering karena bisa menjadi rutinitas dan membosankan. Dosen juga harus terbuka dalam hal ini mereka harus memberi tahu mahasiswa jika ada ulangan.

f. Mengetahui Hasil

Mengetahui hasil pekerjaan, terutama ketika ada kemajuan, akan mendorong mahasiswa untuk lebih giat belajar. Mengetahui bahwa grafik hasil belajar meningkat akan mendorong mahasiswa untuk terus belajar, dengan harapan hasil terus meningkat.

g. Pujian

Siswa harus dipuji setelah menyelesaikan tugas dengan baik. Pujian memberikan dukungan dan motivasi yang baik.

h. Hukuman

Hukuman berfungsi sebagai penguatan yang negatif, tetapi dapat berfungsi sebagai motivasi jika digunakan dengan benar dan bijak. Oleh karena itu, guru juga harus memahami prinsip-prinsip pemberian hukuman.

i. **Hasrat untuk belajar**

Hasrat untuk belajar berarti ada niat atau hasrat untuk belajar. Dibandingkan dengan kegiatan yang tanpa tujuan, ini akan lebih baik.

j. **Minat**

Hubungan antara minat dan motivasi sangat erat. Motivasi muncul karena ada kebutuhan. Selain itu, minat, yang tepatlah karena minat merupakan sumber motivasi utama. Jika anda memiliki minat dan motivasi sangat erat. Motivasi muncul karena ada kebutuhan. Selain itu, minat yang tepatlah karena minat merupakan sumber motivasi utama. Jika anda memiliki minat dan ingin belajar, prosesnya akan berjalan lancar.

**3. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar**

Ada faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, yaitu sebagai berikut:

- a. Tuntutan belajar yaitu seberapa besar mahasiswa untuk belajar dengan rasa tanggung jawab yang tinggi (Fahira, 2021).
- b. Tujuan prestasi belajar, yaitu seberapa tinggi tujuan prestasi belajar yang ditetapkan sebagai tujuan akhir (Fahira, 2021).
- c. Tingkat usaha mencapai prestasi belajar yang realistis, yaitu seberapa besar usaha mahasiswa untuk mencapai target prestasi belajar dengan cara yang realistis (Fahira, 2021).
- d. Ketahanan belajar dalam situasi, yaitu seberapa besar usaha

mahasiswa untuk bertahan dalam situasi apa pun (Fahira, 2021).

- e. Pemanfaatan peluang untuk belajar, yaitu seberapa besar usaha mahasiswa untuk memanfaatkan waktu luang (Fahira, 2021)

#### 4. Indikator Motivasi Belajar

Ada empat perspektif tentang motivasi untuk indikatornya: perspektif behavioral, perspektif humanistic, perspektif kognitif, dan perspektif sosial.

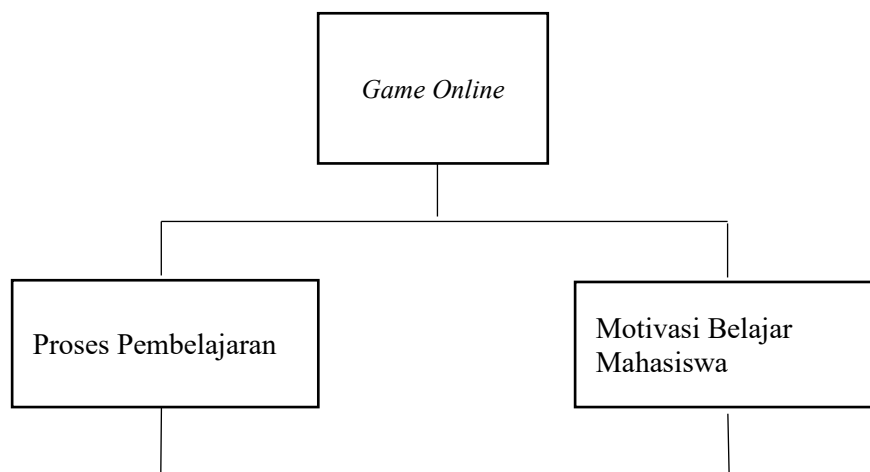
#### C. Kerangka Teori

*Game online* adalah platform yang digunakan untuk bermain oleh berbagai kelompok, termasuk mahasiswa. Dalam penelitian ini, *game online* berfungsi sebagai variabel X. Permainan ini memiliki dampak yang signifikan terhadap proses akademik dan pembelajaran, yang memengaruhi motivasi belajar siswa, serta dapat menghasilkan nilai-nilai positif dan negatif bagi mereka. Dalam konteks penelitian ini, motivasi belajar diidentifikasi sebagai variabel Y.

Jika motivasi belajar mahasiswa rendah karena mereka terlalu sering bermain *game online*, hal ini dapat menyebabkan mereka menjadi malas untuk belajar. Namun, motivasi belajar yang tinggi juga bisa diperoleh dari bermain *game online*, sehingga tidak dapat dipungkiri bahwa game tersebut dapat menjadi salah satu faktor yang mendukung keberhasilan mahasiswa dalam belajar. Motivasi belajar merupakan dorongan yang

berasal dari dalam diri maupun dari lingkungan sekitar mahasiswa, yang dapat memicu perubahan dalam diri mereka sebagai hasil dari pengalaman berinteraksi dengan lingkungan untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Selain itu, motivasi belajar memiliki peran yang sangat penting dalam memberikan semangat, gairah, dan rasa senang selama proses belajar, sehingga mahasiswa dapat memiliki motivasi yang tinggi.

Permasalahan yang muncul berkaitan dengan pemanfaatan *game online* dalam pendidikan dan dampaknya terhadap motivasi belajar mahasiswa. Masalah ini akan dipecahkan oleh peneliti melalui sebuah penelitian untuk mengetahui apakah ada pengaruh *game online* terhadap motivasi mahasiswa. Peneliti akan membangun kerangka pemikiran yang dapat digunakan untuk menjawab berbagai permasalahan yang diajukan. Jawaban terhadap permasalahan tersebut akan didasarkan pada teori yang dikenal sebagai hipotesis. Jadi hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Untuk kerangka teorinya dapat digambarkan.



**Gambar 2. 1. Kerangka Teori**

Sumber:(Beno et al., 2022)

#### **D. Hipotesis.**

##### **1. Hipotesis Alternatif (H<sub>A</sub>)**

Merupakan hubungan antara dua variabel atau lebih yang digunakan dalam penelitian kuantitatif (Muslim 2022). Adanya hubungan antara bermain *Game online* dengan motivasi belajar pada mahasiswa.

##### **2. Hipotesis Nol (H<sub>0</sub>)**

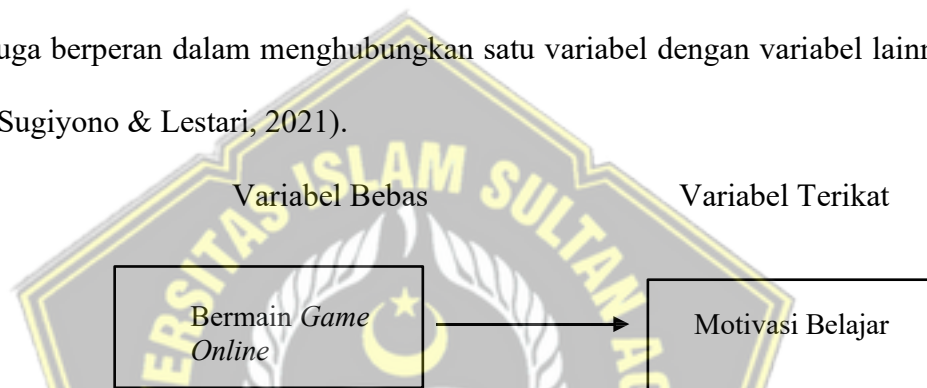
Yakni dugaan sementara yang menyatakan tidak ada hubungan antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) (Muslim 2022). Tidak ada hubungan antara bermain *Game online* dengan motivasi belajar pada mahasiswa

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Kerangka Konsep

Kerangka konsep adalah suatu ide yang berfungsi sebagai dasar pemikiran dalam kegiatan penelitian ilmiah, sehingga membantu peneliti dalam mengaitkan hasil penelitian dengan teori yang ada. Kerangka konsep juga berperan dalam menghubungkan satu variabel dengan variabel lainnya (Sugiyono & Lestari, 2021).



Gambar 3. 1. Kerangka Konsep

#### B. Variabel Penelitian

Variabel independen, yang juga dikenal sebagai variabel bebas, adalah variabel yang berperan dalam memengaruhi variabel dependen atau variabel yang menjadi akibat dari variabel tersebut. Variabel dependen, yang juga dikenal sebagai variabel terikat, adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel independen atau yang merupakan hasil dari variabel independen tersebut (Sugiyono & Lestari, 2021). Variabel independen dalam penelitian ini *Game online* sedangkan Variabel terikat dalam penelitian ini ialah Motivasi belajar.

### C. Jenis dan Desain Penelitian

Desain penelitian adalah panduan yang digunakan oleh peneliti untuk melaksanakan penelitian dengan tujuan menjawab pertanyaan yang diajukan. (Sugiyono & Lestari, 2021). Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif korelasional yang bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan antara bermain *Game online* dengan motivasi belajar pada mahasiswa. Desain penelitian yang diterapkan adalah *cross-sectional*, di mana data dari variabel independen dan dependen dikumpulkan secara bersamaan dari setiap responden dalam waktu yang sama.

### D. Populasi dan Sampel

#### 1. Populasi

Populasi merujuk pada seluruh objek atau subjek yang akan diteliti, yang memiliki karakteristik tertentu yang telah ditentukan oleh peneliti dalam suatu wilayah dan periode waktu tertentu (Veronica et al., 2022).

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang berada di Fakultas S1 Ilmu Keperawatan Universitas Islam Sultan Agung angkatan 2024 dengan jumlah total 143 mahasiswa.

#### 2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang diambil dan digunakan sebagai subjek dalam penelitian (Veronica et al., 2022).

Rumus slovin

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

$$n = \frac{143}{1+143(0,05^2)}$$

$$n = \frac{143}{1+143(0,0025)}$$

$$n = \frac{143}{1+0,3575}$$

$$n = \frac{143}{1,3575}$$

$$n = 105.3$$

Keterangan :

n = jumlah sampel yang dicari

N = ukuran populasi

d = nilai *margin of error* (besar kesalahan) dari ukuran populasi

Untuk meminimalkan bias dalam hasil penelitian, penting untuk menetapkan kriteria sampel, yang dapat dibagi menjadi dua kategori.

a. Kriteria inklusi

Kriteria inklusi merujuk pada karakteristik tertentu dari subjek dalam populasi penelitian yang akan dianalisis. Kriteria inklusi dalam penelitian ini adalah :

- 1) Mahasiswa aktif di Fakultas S1 Ilmu Keperawatan Universitas Islam Sultan Agung Semarang angkatan 2024.
- 2) Mahasiswa yang bersedia menjadi responden.

b. Kriteria eksklusi

Kriteria eksklusi adalah proses mengeliminasi subjek yang tidak memenuhi syarat kriteria inklusi.

- 1) Mahasiswa yang tidak hadir saat perkuliahan.
- 2) Mahasiswa yang tidak bersedia menjadi responden.

c. Sampling

Sampling adalah proses pemilihan sejumlah elemen dari populasi yang diteliti untuk dijadikan sebagai sampel. Penelitian ini menggunakan teknik probability sampling dengan jenis random sampling.

**E. Waktu dan Tempat Penelitian**

Waktu Penelitian ini dilakukan pada. Sedangkan tempat penelitian ini dilaksanakan di Universitas Sultan Agung Semarang, Penelitian ini akan dilaksanakan pada 3 November 2025.

**F. Definisi Oprasional**

Definisi Operasional adalah mendefinisikan karakteristik yang akan diukur (diamati), karakteristik yang dapat diamati itulah kunci definisi operasional. Dapat diamati artinya memungkinkan peneliti untuk melakukan pengamatan atau pengukuran pada suatu objek atau fenomena secara cermat sehingga orang lain dapat mengulangnya (Veronica, Abas, and Hidayah 2022). Adapaun definisi operasional dan cara pengukurannya yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 3. 1. Definisi Operasional**

No.	Variabel	Definisi Oprasional	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala
1.	<i>Game Online</i>	Program permainan yang terhubung melalui jaringan internet yang dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja diseluruh dunia.	Menggunakan Kuesioner Intensitas bermain <i>game online</i>	Hasil ukur menggunakan skala likert. Untuk kriteria skor : Rendah : 12 - 24 Sedang : 25 - 36 Tinggi : 37 - 48	Ordinal
2.	Motivasi Belajar	Gerakan dari dalam dan luar mahasiswa untuk belajar dengan baik dan semangat demi meraih tujuan	Menggunakan Kuesioner Motivasi Belajar	Hasil ukur menggunakan skala likert. Untuk kriteria skor : Rendah : 17 - 34 Sedang : 35 - 51 Tinggi : 52 - 68	Ordinal

### G. Instrumen dan Alat pengambilan data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner, yang merupakan metode pengumpulan data di mana subjek memberikan jawaban atas pertanyaan secara tertulis (Veronica, Abas, and Hidayah 2022). Kuesioner dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga, yaitu :

#### 1. Instrumen Penelitian

- a. Bagian pertama data demografi berisi tentang data umum identitas responden meliputi nama mahasiswa, umur, agama, jenis kelamin, dan fakultas/prodi.
- b. *Kuesioner* kedua berisi tentang *Game online* menggunakan kuesioner milik (Sonya, 2020) dalam kuesioner tersebut berisi 12 soal item untuk mengukur *Game online* seseorang dengan kriteria penilaian masing masing jawaban :

4 : sangat setuju

3 : setuju

2 : tidak setuju

1 : sangat tidak setuju

- c. Kuesioner ketiga berisi tentang motivasi belajar menggunakan kuesioner milik (Fahira, 2021). Dalam kuesioner tersebut berisi 17 item pertanyaan tentang motivasi belajar. Dengan penilaian masing masing jawaban:

4 : sangat setuju

3 : Setuju

2 : tidak setuju

1 : sangat tidak setuju

## 2. Uji Instrumen

### a. Uji validitas

Uji validitas adalah pengujian yang bertujuan untuk menentukan apakah suatu alat ukur valid (sahih) atau tidak. Alat ukur yang dimaksud di sini adalah pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam kuesioner. Sebuah kuesioner dianggap valid jika pertanyaan-pertanyaan tersebut mampu mengungkapkan sampapa yang ingin diukur oleh kuesioner tersebut (Sugiyono & Lestari, 2021).

*Game online* Uji validitas dilakukan menggunakan teknik korelasi Product Moment Pearson yaitu mengkorelasikan aitem indikator antara dua variabel. Koefisien korelasi berada dalam rentang antara 0,00 sampai 1,00. Semakin mendekati 1.00 maka korelasi

dianggap semakin tinggi, sebaliknya semakin mendekati 0,00 maka korelasi dianggap semakin rendah (Sonya, 2020). Sedangkan motivasi belajar hasil dari uji validitas dapat dilihat dari besarnya nilai  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel. maka dikatakan valid apabila hasil lebih dari 0,339. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini berdasarkan hasil uji validitas diatas menunjukkan terdapat 15 butir pernyataan yang valid dan 2 butir pernyataan yang tidak valid (Fahira, 2021).

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah pengujian yang mengukur sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan. Ini menunjukkan konsistensi hasil pengukuran ketika dilakukan dua kali atau lebih pada fenomena yang sama dengan menggunakan alat ukur yang identik. Alat ukur dianggap reliabel jika memberikan hasil yang serupa meskipun diukur berulang kali (Sugiyono & Lestari, 2021).

Untuk nilai *reability game online* reliabilitas yang diperoleh adalah teknik analisis Alpha Cronbach dengan bantuan program JASP versi 0.12.2.2. Koefisien reliabilitas berada dalam rentang antara 0,00 sampai 1,00. Semakin mendekati 1.00 maka reliabilitas dianggap semakin tinggi, sebaliknya semakin mendekati 0,00 maka reliabilitasnya dianggap semakin rendah (Sonya, 2020). Sedangkan hasil *reability* motivasi belajar hasil uji

reliabilitas nilai Alpha Cronbach maka rtabel senilai 0.853 dan tergolong nilai 0,81-1,00, maka hasil tersebut dinyatakan sangat reliable(Fahira, 2021).

#### **H. Metode Pengumpulan Data**

Data dikumpulkan melalui penggunaan kuesioner. Informasi yang diperoleh dalam penelitian ini sangat penting bagi para ilmuwan dan partisipan (Veronica et al., 2022) Langkah-langkah pengumpulan data dilakukan sebagai berikut:

1. Peneliti mengajukan permohonan izin untuk melakukan studi di fakultas ilmu keperawatan di universitas islam sultan agung semarang.
2. Melakukan pengumpulan data identitas responden di Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
3. Memberikan penjelasan kepada calon partisipan mengenai tujuan, manfaat, dan prosedur penelitian.
4. Menyampaikan instruksi kepada calon partisipan mengenai cara pengisian lembar persetujuan(informed consent) jika mereka setuju menjadi subjek penelitian.
5. Setelah penjelasan dan persetujuan diberikan, partisipan menandatangani lembar persetujuan.
6. Memberikan penjelasan kepada partisipan tentang cara mengisi kuesioner.
7. Mengizinkan partisipan untuk mengisi kuesioner.

8. Memberikan waktu kepada partisipan untuk bertanya jika ada instruksi atau pertanyaan yang kurang jelas.
9. Mengingatkan partisipan untuk memeriksa kuesioner dan memastikan semua item telah diisi.
10. Memperbolehkan partisipan untuk menyerahkan kuesioner yang telah diisi kepada peneliti.
11. Mengolah dan menganalisis data sesuai dengan metode statistik yang ditetapkan oleh peneliti.

## I. Analisis Data

### 1. Pengolahan data

Langkah selanjutnya yaitu pengolahan data, dilakukan dengan bantuan komputer. Tujuan dari pengolahan data untuk mengatur dan menyajikan data yang diperoleh dengan lebih rapi dan jelas. Ada empat tahapan dalam pengolahan data manual ini:

#### a. *Editing*

Pada tahap ini, dilakukan verifikasi terhadap kelengkapan data identitas responden, pemeriksaan jawaban, serta klarifikasi dan pengecekan data yang telah dikumpulkan untuk mencegah terjadinya kesalahan dalam pengukuran.

#### b. *Coding*

Merupakan langkah pengkodean melibatkan konversi data yang awalnya berbentuk huruf menjadi angka atau bilangan. Data yang telah diedit dan mencerminkan tingkat pengetahuan

kemudian diberi kode numerik agar dapat diproses menggunakan program statistik komputer.

Laki – Laki = 1

Perempuan = 2

Agama :

1. Islam = 1

2. Non islam = 2

c. *Scoring*

Data yang diperoleh dari pengisian kuesioner akan diberikan skor 1 jika jawaban sesuai dengan kunci jawaban yang benar, dan skor 0 jika jawaban tersebut salah. Selanjutnya, total skor akan dihitung dan dinyatakan dalam bentuk *persentase*.

d. *Entering*

*Entering* adalah proses memindahkan data ke dalam format pengumpulan yang telah ditentukan, kemudian data tersebut dimasukkan ke dalam program *Excel*.

e. *Tabulating*

*Tabulating* adalah tahap di mana data diorganisir dan disusun menggunakan tabel distribusi frekuensi sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.

f. *Cleaning*

Melakukan pengecekan ulang terhadap data untuk

memastikan kelengkapan dan keakuratan kuesioner. Jika terdapat kekurangan, akan segera diperbaiki di lokasi pengumpulan data (Sugiyono & Lestari, 2021)

## 2. Analisis Data

### a. Analisis Univariat

Analisis univariat jika jumlah variabel yang dianalisis hanya satu macam. Yang dimaksud dengan satu macam disini bukan hanya 1, tetapi yang dimaksud hanya ada 1 jenis variabel

(tidak ada variabel terikat dan variabel bebas) (Veronica et al., 2022). Analisis data yang digunakan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi variabel bebas yaitu hubungan antara bermain *Game online* dengan motivasi belajar pada mahasiswa.

### b. Analisis Bivariat

Analisis yang dilakukan terhadap 2 variabel yang diduga memiliki keterkaitan. Analisis yang dilakukan terhadap 2 variabel yang diduga memiliki keterkaitan. Uji statistik yang digunakan adalah uji *somers'd*, Uji ini digunakan karena variabel yang digunakan dalam penelitian ini memiliki skala data ordinal (Veronica et al., 2022). Analisis bivariat digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara variabel independen (*game online*) dengan variabel dependen (motivasi belajar).

## J. Etika Penelitian

Etika penelitian menggambarkan aspek-aspek etik yang dipergunakan menjadi pertimbangan dalam memberikan asuhan keperawatan bagi pasien sampai dengan proses dokumentasi yang dilakukan. Etika penelitian merupakan suatu bentuk hubungan moral atau nurani yang berupa sopan santun, tata susila, dan budi pekerti dalam pelaksanaan penelitian dengan menggunakan metode ilmiah yang teruji secara validitas dan realibilitas (Sugiyono & Lestari 2021) Beberapa prinsip etika yang digunakan meliputi:

### 1. *Voluntary* (keikhlasan)

Keikhlasan merupakan dimana ketika seseorang bersedia menjadi subyek penelitian tanpa adanya suatu ancaman dan tanpa paksaan. Subyek dapat mengundurkan diri kapan saja, peneliti tidak dapat memaksa ataupun membujuk untuk mengikuti penelitian atau menjadi subyek penelitian yang bertentangan dengan keinginannya (Sugiyono & Lestari, 2021).

### 2. *Informed Consent* (persetujuan)

*Informed consent* merupakan suatu formulir persetujuan yang diberikan kepada subyek yang akan diteliti dengan tujuan agar dapat memahami tentang penelitian yang dilakukan dan menyatakan setuju untuk berpartisipasi dalam penelitian. Lembar persetujuan diberikan kepada setiap subyek yang akan diteliti. Peneliti dalam merekrut subyek yang diteliti terlebih dahulu harus memberikan informed

consent yaitu peneliti harus memberi tahu secara jujur maksud dan tujuan terkait dengan tujuan penelitian dengan jelas. Peneliti tidak boleh memaksa dan tetap menghormati hak-haknya (Sugiyono & Lestari, 2021).

### **3. *Anonimity* (tanpa nama)**

Selama kegiatan penelitian dilakukan, nama subyek penelitian tidak digunakan atau dicantumkan tetapi hanya menggunakan kode partisipan pada lembar pengumpulan data atau hasil penelitian yang akan disajikan (Sugiyono & Lestari, 2021).

### **4. *Confidentiality* (kerahasiaan)**

Peneliti harus menjaga kerahasiaan informasi yang diberikan dan hanya menggunakan informasi tersebut untuk kegiatan penelitian. Peneliti harus mampu menyakinkan subyek penelitian bahwa semua hasil tidak akan dihubungkan dengan mereka serta cerita mereka akan dirahasiakan. Temuan penelitian hanya akan diungkapkan untuk data kelompok tertentu (Sugiyono & Lestari, 2021).

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### A. Pengantar Bab

Pengumpulan data ini dilakukan pada tanggal 15 Desember-21 Desember pada mahasiswa Fakultas S1 Ilmu Keperawatan Angkatan 2024 Universitas Islam Sultan Agung Semarang (UNISSULA) dengan total sampel 153. Penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner intensitas bermain *game online* dengan total 12 pertanyaan, dan kuesioner Motivasi belajar dengan total 17 pertanyaan dan peneliti mengirim form kuesioner langsung pada responden supaya responden lebih mudah saat menjawab pertanyaan. Penelitian dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara bermain *game online* dengan motivasi belajar mahasiswa di Fakultas S1 Ilmu Keperawatan Angkatan 2024 Angkatan 2024 Universitas Sultan Agung Semarang.

#### B. Analisa Univariat

##### 1. Jenis Kelamin

**Tabel 4, 1** Distribusi frekuensi karakteristik berdasarkan jenis kelamin pada mahasiswa Fakultas S1 Ilmu Keperawatan Angkatan 2024 (n=105)

Jenis kelamin	Frekuensi(f)	Presentase(%)
Laki-Laki	15	14.3%
Perempuan	90	85.7%
<b>Total</b>	<b>105</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan hasil analisis distribusi frekuensi jenis kelamin responden diperoleh bahwa dari 105 mahasiswa yang menjadi responden penelitian, sebagian besar berjenis kelamin perempuan yaitu sebanyak 90 orang (85,7%), sedangkan berjenis kelamin laki-laki sebanyak 15 orang

(14,3%). Hal ini menunjukkan bahwa responden dalam penelitian ini didominasi oleh mahasiswa perempuan.

## 2. Agama

**Tabel 4.2 Distribusi karakteristik berdasarkan agama pada mahasiswa Fakultas S1 Ilmu Keperawatan Angkatan 2024 (n=105)**

Agama	Frekuensi(f)	Presentase(%)
Islam	105	100%

Berdasarkan hasil analisis distribusi frekuensi agama responden diperoleh bahwa seluruh responden dalam penelitian ini beragama Islam sebanyak 105 orang (100%). Hal ini menunjukkan bahwa seluruh mahasiswa yang menjadi responden memiliki latar belakang agama yang sama, yaitu Islam.

## 3. Game Online

**Tabel 4,3 Distribusi frekuensi karakteristik berdasarkan Game online pada mahasiswa Fakultas S1 Ilmu Keperawatan Angkatan 2024 (n=105)**

	Frekuensi(f)	Presentase(%)
Rendah	17	16.2%
Sedang	40	38.1%
Tinggi	48	45.7%
<b>Total</b>	<b>105</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh melalui program SPSS, diketahui bahwa variabel *game online* terdiri dari tiga kategori, yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Dari total 105 responden, sebanyak 17 responden (16,2%) berada pada kategori rendah, dan 48 responden (45,7%) berada pada kategori tinggi.

#### 4. Motivasi Belajar

**Tabel 4.4 Distribusi frekuensi karakteristik berdasarkan motivasi belajar pada mahasiswa Fakultas S1 Ilmu Keperawatan Angkatan 2024 (n=105)**

	Frekuensi(f)	Presentase(%)
Rendah	47	44.8 %
Sedang	41	39.0 %
Tinggi	17	16.2 %
Total	105	100 %

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh melalui program SPSS, diketahui bahwa variabel motivasi belajar terdiri dari tiga kategori, yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Dari total 105 responden, sebanyak 47 responden (44,8%) memiliki motivasi belajar rendah, dan hanya 17 responden (16,2%) yang memiliki motivasi belajar tinggi.

#### C. Analisis Bivariat

**Tabel 4.5 Analisis Hubungan Antara Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Mahasiswa**

		Motivasi Belajar				<i>p</i> value	<i>r</i> hitung
		Rendah	Sedang	Tinggi	Total		
<b>Bermain Game Online</b>	Rendah	2	2	13	17	0.000	-0.713
	Sedang	5	32	3	40		
	Tinggi	40	7	1	48		
<b>Total</b>		47	41	17	105		

Berdasarkan hasil uji Somers' d diperoleh nilai  $r = -0.713$  dengan  $p = 0.000$  ( $< 0.05$ ), yang berarti terdapat hubungan negatif yang kuat dan signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar mahasiswa.

Dengan kata lain, semakin sering mahasiswa bermain *game online*, semakin menurun tingkat motivasi belajarnya.

## BAB V

### PEMBAHASAN

#### A. Pengantar bab

Pada bab ini peneliti akan membahas hasil dari penelitian yang berjudul hubungan antara bermain *game online* dengan motivasi belajar mahasiswa. Pada hasil yang tertera telah menguraikan tentang masing masing karakteristik responden yang terdiri dari jenis kelamin, agama sedangkan analisa univariate hubungan *game online* dan motivasi belajar mahasiswa untuk analisa bivariate yang menguraikan hubungan antara bermain *game online* dengan motivasi belajar . Adapun hasil pembahasannya sebagai berikut.

#### B. Interpretasi hasil dan diskusi

##### 1. Analisa univariat

###### a. Jenis kelamin

Berdasarkan hasil analisis distribusi frekuensi jenis kelamin responden, diketahui bahwa dari 105 mahasiswa yang menjadi responden penelitian, mayoritas berjenis kelamin perempuan sebanyak 90 orang (85,7%), sedangkan laki-laki berjumlah 15 orang (14,3%).

Temuan ini menunjukkan bahwa responden dalam penelitian ini didominasi oleh mahasiswa perempuan, yang sesuai dengan karakteristik umum di Fakultas Ilmu Keperawatan, di mana profesi keperawatan secara tradisional lebih banyak diminati oleh perempuan karena dianggap memiliki sifat empatik, teliti, dan peduli yang tinggi.

Dominasi responden perempuan dapat memengaruhi hasil

penelitian karena perbedaan gender diketahui berpengaruh terhadap pola bermain *game online* dan tingkat motivasi belajar. Perempuan cenderung bermain game dengan tujuan sosial dan hiburan, sedangkan laki-laki lebih sering bermain dengan orientasi kompetitif dan tantangan, sehingga tingkat keterlibatan serta dampaknya terhadap motivasi belajar bisa berbeda (Tarisa & V, 2023).

Hasil ini menegaskan bahwa hasil penelitian lebih merepresentasikan karakteristik mahasiswa perempuan, sehingga interpretasi dan generalisasi terhadap populasi laki-laki harus dilakukan dengan hati-hati. Keterbatasan penelitian ini terletak pada ketidakseimbangan proporsi jenis kelamin, yang dapat memengaruhi validitas eksternal hasil penelitian. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah responden laki-laki dan perempuan yang lebih seimbang agar dapat dilakukan analisis perbandingan yang lebih akurat mengenai perbedaan perilaku bermain *game online* dan motivasi belajar berdasarkan gender. Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pemahaman mengenai pengaruh faktor demografis, khususnya jenis kelamin, dalam konteks hubungan antara aktivitas digital dan motivasi belajar mahasiswa keperawatan di era teknologi.

b. Agama

Berdasarkan hasil analisis distribusi frekuensi agama responden, diketahui bahwa seluruh mahasiswa yang menjadi

responden dalam penelitian ini beragama Islam sebanyak 105 orang (100%). Temuan ini menunjukkan bahwa seluruh responden memiliki latar belakang agama yang homogen, yang mencerminkan karakteristik khas Universitas Islam Sultan Agung (UNISSULA) sebagai lembaga pendidikan berbasis nilai-nilai Islam. Keseragaman ini memiliki implikasi penting terhadap interpretasi hasil penelitian, karena nilai-nilai keislaman yang dianut oleh mahasiswa berpotensi memengaruhi perilaku belajar, pengelolaan waktu, serta sikap terhadap aktivitas *rekreatif* seperti bermain *game online*. Dalam ajaran Islam, keseimbangan antara urusan dunia dan akhirat, termasuk antara hiburan dan kewajiban akademik, menjadi prinsip penting yang dapat mendorong mahasiswa untuk menjaga kedisiplinan dan tanggung jawab dalam belajar.

Spiritual dan religius dapat berperan sebagai faktor protektif (protective factor) terhadap perilaku adiktif atau penggunaan teknologi secara berlebihan. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh (Salsabila, 2024), yang menemukan bahwa tingkat religiusitas yang tinggi berhubungan dengan kontrol diri yang lebih baik dan penurunan kecenderungan perilaku adiktif digital di kalangan mahasiswa Muslim.

Keseragaman agama pada responden dapat menjadi cerminan bahwa faktor spiritual berpotensi menjadi dasar pengembangan pendekatan pendidikan berbasis karakter dan nilai religius dalam mengatasi permasalahan motivasi belajar yang berkaitan dengan

penggunaan *game online*.

Namun demikian, keterbatasan penelitian ini terletak pada tidak adanya variasi latar belakang agama responden, sehingga hasil penelitian tidak dapat digeneralisasikan pada populasi mahasiswa dengan keberagaman keyakinan yang lebih luas. Kondisi ini dapat membatasi pemahaman mengenai pengaruh nilai-nilai spiritual lintas agama terhadap perilaku belajar dan aktivitas digital. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan responden dari berbagai latar belakang keagamaan atau dari institusi pendidikan umum, sehingga dapat dibandingkan bagaimana nilai-nilai spiritualitas, religiusitas, dan budaya memengaruhi hubungan antara bermain *game online* dan motivasi belajar. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi teoritis dan empiris terhadap pemahaman mengenai peran nilai agama dan spiritualitas dalam pembentukan perilaku akademik mahasiswa di era digital, serta menjadi dasar bagi pengembangan strategi pendidikan yang mengintegrasikan pendekatan religius dan pengendalian diri dalam penggunaan teknologi.

c. *game online*

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh melalui program SPSS, diketahui bahwa variabel bermain *game online* terdiri atas tiga kategori, yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Dari total 105 responden, sebanyak 17 responden (16,2%) berada pada kategori rendah, 40

responden (38,1%) pada kategori sedang, dan 48 responden (45,7%) pada kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa memiliki tingkat keterlibatan yang tinggi dalam bermain *game online*, yang berarti aktivitas bermain *game* telah menjadi bagian yang cukup dominan dalam kehidupan sehari-hari mahasiswa, khususnya di kalangan mahasiswa Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

Intensitas bermain *game online* di kalangan mahasiswa cenderung tinggi, sejalan dengan meningkatnya akses terhadap teknologi digital dan kemudahan bermain *game* berbasis daring. Hal ini konsisten dengan penelitian (Putri et al., 2024) yang menemukan bahwa mahasiswa di era digital lebih sering menggunakan *game online* sebagai sarana hiburan, sosialisasi, dan pelarian dari tekanan akademik, sehingga berpotensi menurunkan fokus terhadap kegiatan belajar ketika dilakukan secara berlebihan. Selain itu, penelitian (Zakhi, 2024) juga menegaskan bahwa durasi bermain *game* yang tinggi berhubungan erat dengan munculnya gangguan konsentrasi dan penurunan motivasi akademik apabila tidak diimbangi dengan pengelolaan waktu yang baik.

Aktivitas bermain *game online* telah menjadi salah satu bentuk rekreasi yang paling umum di kalangan mahasiswa, namun sekaligus juga menjadi tantangan tersendiri dalam menjaga keseimbangan antara hiburan dan tanggung jawab akademik.

Mahasiswa dengan tingkat *bermain game* tinggi cenderung berisiko mengalami penurunan motivasi belajar, terutama jika waktu bermain tidak diatur dengan baik. Dalam konteks pendidikan tinggi, hal ini menjadi perhatian penting bagi dosen dan pihak fakultas untuk mengembangkan strategi literasi digital dan edukasi manajemen waktu agar mahasiswa dapat memanfaatkan *game* secara positif tanpa mengganggu proses belajar.

Namun demikian, keterbatasan penelitian ini terletak pada penggunaan metode kuantitatif dengan desain *cross-sectional*, sehingga hubungan sebab-akibat antara intensitas bermain *game online* dan motivasi belajar tidak dapat dijelaskan secara mendalam. Selain itu, data dikumpulkan melalui angket *self-report*, yang memungkinkan adanya bias persepsi dari responden. Oleh karena itu, untuk penelitian selanjutnya disarankan menggunakan pendekatan longitudinal atau metode campuran (*mixed methods*) agar dapat mengeksplorasi lebih jauh faktor psikologis, sosial, dan akademik yang memengaruhi keterlibatan mahasiswa dalam *game online*, serta dampaknya terhadap prestasi belajar dan kesejahteraan mental.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap bidang psikologi pendidikan dan perilaku digital mahasiswa, khususnya dalam memahami bagaimana tingginya intensitas bermain *game online* dapat berimplikasi terhadap motivasi belajar dan pencapaian akademik. Temuan ini juga menjadi dasar bagi

pengembangan program pembinaan dan intervensi edukatif yang menekankan keseimbangan antara penggunaan teknologi untuk hiburan dan tanggung jawab akademik di kalangan mahasiswa.

d. Motivasi belajar

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh melalui program SPSS, diketahui bahwa variabel motivasi belajar terdiri atas tiga kategori, yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Dari total 105 responden, sebanyak 47 responden (44,8%) memiliki motivasi belajar rendah, 41 responden (39,0%) berada pada kategori sedang, dan hanya 17 responden (16,2%) yang memiliki motivasi belajar tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa memiliki tingkat motivasi belajar yang tergolong rendah hingga sedang, yang menandakan bahwa dorongan internal untuk berprestasi, keinginan mencapai tujuan akademik, dan ketekunan dalam belajar masih perlu ditingkatkan. Hasil ini juga menggambarkan adanya kecenderungan mahasiswa untuk mengalami penurunan fokus belajar di tengah meningkatnya aktivitas non-akademik seperti penggunaan media digital dan bermain *game online*, yang menjadi bagian dari gaya hidup *modern* mahasiswa masa kini.

*Self-Determination Theory* (SDT) yang dikemukakan (Siti Badriah & Surawan Surawan, 2025), yang menyatakan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh pemenuhan kebutuhan psikologis dasar, seperti kompetensi, otonomi, dan keterhubungan sosial.

Rendahnya motivasi belajar pada mahasiswa dapat disebabkan oleh kurangnya dorongan intrinsik, seperti minat terhadap materi kuliah, maupun faktor ekstrinsik seperti lingkungan belajar yang kurang mendukung dan distraksi digital. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian (Djamarah, 2022) yang menunjukkan bahwa keterlibatan berlebihan dalam aktivitas digital, termasuk bermain *game online*, memiliki hubungan negatif dengan tingkat motivasi akademik karena menurunkan kemampuan konsentrasi dan efisiensi belajar.

Motivasi belajar mahasiswa perlu mendapatkan perhatian khusus dari pihak pendidik dan institusi. Rendahnya motivasi belajar dapat berdampak pada penurunan prestasi akademik, keterlambatan penyelesaian studi, serta berkurangnya partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dosen dan pihak fakultas perlu menciptakan strategi pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan berbasis teknologi positif untuk meningkatkan keterlibatan belajar mahasiswa. Selain itu, pendekatan berbasis konseling akademik dan literasi digital dapat membantu mahasiswa mengatur waktu antara hiburan digital dan tanggung jawab akademik secara lebih seimbang.

Adapun keterbatasan penelitian ini terletak pada penggunaan desain penelitian kuantitatif cross-sectional, yang hanya menggambarkan hubungan pada satu waktu tertentu tanpa melihat perubahan motivasi belajar dari waktu ke waktu. Selain itu, instrumen pengukuran motivasi belajar didasarkan pada persepsi diri responden

(self-report), sehingga kemungkinan terdapat bias subjektif. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan menggunakan pendekatan longitudinal atau mixed-method agar dapat mengeksplorasi secara lebih mendalam faktor-faktor psikologis, sosial, dan lingkungan yang memengaruhi motivasi belajar mahasiswa, termasuk bagaimana penggunaan teknologi digital dapat dimanfaatkan secara positif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan akademik.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan kontribusi teoritis terhadap bidang psikologi pendidikan dan manajemen pembelajaran di era digital, sekaligus implikasi praktis bagi dunia pendidikan tinggi untuk mengembangkan strategi motivasional dan pendekatan pembelajaran adaptif yang mampu meningkatkan semangat belajar mahasiswa di tengah tantangan distraksi digital seperti *game online* dan media sosial.

## 2. Hubungan antara bermain *game online* dengan motivasi belajar

Analisis bivariat dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui hubungan antara *bermain game online* dengan motivasi belajar mahasiswa, Berdasarkan hasil *uji Somers' d* diperoleh nilai  $r = -0,713$  dengan  $p = 0,000 (< 0,05)$ , yang berarti terdapat hubungan negatif yang kuat dan signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar mahasiswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi atau semakin sering mahasiswa bermain *game online*, maka semakin rendah tingkat motivasi belajar yang mereka miliki. Hasil ini mendukung

hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa bermain *game online* memiliki pengaruh yang berlawanan terhadap semangat dan dorongan mahasiswa dalam menjalani aktivitas akademik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tingginya intensitas bermain *game online* berpotensi menurunkan minat, fokus, dan tanggung jawab mahasiswa dalam mencapai prestasi akademik yang optimal.

Hasil ini sejalan dengan teori perilaku belajar sosial (*Social Learning Theory*) yang dikemukakan oleh Bandura, di mana perilaku seseorang dipengaruhi oleh interaksi antara faktor personal, lingkungan, dan kebiasaan. Dalam konteks ini, kebiasaan bermain *game online* secara berlebihan dapat memengaruhi aspek kognitif dan afektif mahasiswa, seperti penurunan konsentrasi, gangguan pengaturan waktu, serta pengalihan motivasi dari tujuan akademik ke aktivitas hiburan digital. menunjukkan bahwa keterlibatan intens dalam *game online* berkorelasi negatif dengan keterlibatan akademik dan motivasi belajar karena mahasiswa cenderung mengalami kelelahan mental serta kehilangan orientasi terhadap tujuan akademik. Selain itu, penelitian (Bagus Riski Saputra & Karsiwan, 2024) juga menunjukkan adanya hubungan negatif signifikan antara durasi bermain *game online* dan motivasi belajar mahasiswa. Responden yang bermain *game* lebih dari tiga jam per hari menunjukkan penurunan motivasi belajar, rasa tanggung jawab akademik yang lebih rendah, dan cenderung menunda tugas-tugas kuliah. Secara praktis, hasil ini memberikan peringatan penting bahwa intensitas bermain

*game online* yang tinggi dapat mengganggu keseimbangan antara aktivitas rekreatif dan akademik mahasiswa. *Game online* yang awalnya berfungsi sebagai sarana hiburan dapat berubah menjadi distraksi yang signifikan apabila tidak diatur dengan baik. Kondisi ini perlu menjadi perhatian bagi dosen, pihak fakultas, dan mahasiswa sendiri untuk membangun kesadaran akan pentingnya manajemen waktu dan literasi digital dalam kehidupan akademik. Mahasiswa perlu diarahkan agar dapat memanfaatkan teknologi digital secara produktif tanpa mengorbankan motivasi belajar dan pencapaian akademik.

Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan karena menggunakan desain *cross-sectional*, yang hanya menunjukkan hubungan tetapi tidak dapat menjelaskan sebab-akibat secara langsung antara bermain *game online* dan motivasi belajar. Selain itu, data diperoleh melalui angket *self-report*, yang berpotensi mengandung bias persepsi dari responden. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan pendekatan *longitudinal* atau *eksperimental*, untuk mengamati perubahan motivasi belajar mahasiswa dalam jangka waktu tertentu dan mengeksplorasi faktor-faktor psikologis seperti kontrol diri, stres akademik, serta dukungan sosial yang mungkin berperan sebagai variabel mediasi.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan kontribusi penting baik secara teoritis maupun praktis terhadap pengembangan ilmu psikologi pendidikan dan perilaku digital mahasiswa. Secara teoritis, penelitian ini

memperkuat pemahaman bahwa intensitas bermain *game online* dapat menjadi faktor eksternal yang memengaruhi motivasi belajar dan kinerja akademik. Secara praktis, hasil ini mendorong perlunya intervensi pendidikan yang berfokus pada pengelolaan perilaku digital mahasiswa, seperti pelatihan manajemen waktu, program literasi teknologi sehat, serta pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan berbasis teknologi positif untuk menjaga semangat belajar mahasiswa di era digital yang penuh distraksi.

### C. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa dalam pelaksanaan penelitian terdapat keterbatasan yaitu peneliti tidak mengendalikan faktor lain yang dapat mempengaruhi variabel lain. Penelitian ini hanya memfokuskan pada mahasiswa yang terindikasi mengenai waktu pada saat bermain game online, dan mempengaruhi waktu belajar. Penelitian hanya meliputi hubungan antara bermain game online dengan motivasi belajar pada mahasiswa.

### D. Implikasi Untuk Keperawatan

Hasil penelitian mengenai hubungan antara bermain game online dengan motivasi belajar mahasiswa pada penyusunan skripsi ini dan didapatkan data bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara Tingkat bermain *game online* dengan motivasi belajar mahasiswa.

#### 1. Profesi

Penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan para pembaca khususnya pada keperawatan jiwa terkait bermain *game online* dengan

motivasi belajar mahasiswa.

## 2. Institusi

Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi institusi pendidikan terkait hubungan antara bermain *game online* dengan motivasi belajar mahasiswa. Selain itu dapat dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya.

## 3. Masyarakat

Penelitian ini menjadi sumber informasi tentang bermain *game online* dan motivasi belajar mahasiswa kepada masyarakat luas, khususnya pada mahasiswa Fakultas S1 Ilmu Keperawatan angkatan 2024 Universitas Sultan Agung Semarang.



## BAB VI

### PENETUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang dilakukan pada mahasiswa Fakultas S1 Ilmu Keperawatan angkatan 2024 Universitas Islam Sultan Agung Semarang pada bulan oktober 2025, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin di Fakultas Ilmu Keperawatan Angkatan 2024 Universitas Sultan Agung Semarang dengan jenis kelamin responden perempuan (85,7%) dan responden laki-laki sebanyak (14,3%). Dengan rata-rata mahasiswa di Fakultas Ilmu Keperawatan beragama islam.
2. Tingkat bermain *game online* di Fakultas Ilmu Keperawatan Angkatan 2024 Universitas Islam Sultan Agung Semarang sebagian besar masuk dalam kategori tinggi, sebanyak 48 responden (45,7%).
3. Motivasi belajar di Fakultas Ilmu Keperawatan Angkatan 2024 Universitas Islam Sultan Agung Semarang sebagian besar masuk dalam kategori rendah sebanyak 47 responden (44,8%).
4. Terdapat hubungan antara bermain *game online* dengan motivasi belajar mahasiswa dengan korelasi hubungan negatif yang kuat dan signifikan.

## B. Saran

### 1. Bagi Institusi Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai materi pembekajaran serta referensi tambahan diperpustakaan dan sebagai referensi bagi peneliti lain dimasa depan, terutama untuk keperawatan jiwa untuk menghindari beberapa faktor yang menjadi penyebab sering bermain *game online* dengan motivasi belajar mahasiswa.

### 2. Bagi Pelayanan Kesehatan

Hasil penelitian ini diharapkan bisa digunakan untuk bahan masukan, acuan serta panduan untuk profesi perawat khususnya di bidang keperawatan guna untuk peningkatan kualitas pelayanan keperawatan dalam penyusun rencana asuhan jiwa hubungan bermain *game online* dengan motivasi belajar mahasiswa.

### 3. Bagi masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai anjuran untuk program dan diterapkan kepada masyarakat ketika sedang mengalami seringnya bermain *game online* berakibat pada motivasi belajar mahasiswa.

### 4. Bagi peneliti selanjutnya :

Penelitian selanjutnya diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber informasi untuk penelitian pada bidang bermain *game online* dan motivasi belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Wildan, Attalina, S. N. C., & Widiyono, A. (2022). Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Bawu RT 06 RW 01. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 534–541. <https://scholar.google.com/scholar?hl=i>. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 534–541.
- Alfatimah, A. (2022). *Analisis Dampak Game Online Mobile Legends Bang Bang Terhadap Konsentrasi Belajar Di Sman 1 Seputih Agung Kecamatan Seputih Agung Kabupaten Lampung Tengah*. 43–45.
- Asiva Noor Rachmayani. (2023). *Analisis struktur kovarians indikator terkait kesehatan pada lansia yang tinggal di rumah, dengan fokus pada rasa subjektif terhadap kesehatan*.
- Bagus Riski Saputra, & Karsiwan. (2024). Analisis Perilaku Sosial Siswa Berlandaskan Perspektif Teori Bandura. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 11(3), 403–415. <https://doi.org/10.31571/sosial.v11i3.8145>
- Beno, J., Silen, A. ., & Yanti, M. (2022). Analisis struktur kovarians indikator terkait kesehatan pada lansia yang tinggal di rumah, dengan fokus pada rasa subjektif terhadap kesehatan. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12.
- Djamarah, S. B. (2022). Psikologi Belajar. *Jurnal Auladuna*, 1(2), 94–112.
- Erna, F. (2021). Kecenderungan Kecanduan Game Online Pada Masa Pandemi Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa. *Journal Scientific of Mandalika (JSM)*, 2(3), 192–199.
- Fadila, E., Robbiyanto, S. N., & Handayani, Y. T. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja. *Jurnal Ilmiah Kedokteran Dan Kesehatan*, 1(2), 17–31.

- Fahira, A. N. (2021). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik MI Ta'Allamul Huda. *UIN Syarif Hidayatullah*, 2–3.
- Hastani, Rumi Tri. Budiman, A. (2022). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Kualitas Tidur pada Remaja Literature Review. *Borneo Student Research, Vol 3, No.(2)*, 1688–1696.
- Meidy, & Jenny. (2021). Dampak Kecanduan Game Online Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling (Studi Tentang Kebiasaan Mahasiswa Bermain Game Online Di Universitas Hein Namotemo. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Terapan, Vol.5(01)*, 18–24.
- Putri, C. A., Razita, A. I., Mahardika, N., & Sari, T. (2024). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo. *Mars: Jurnal Teknik Mesin, Industri, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 2(4), 208–221.
- Ramadhan, M., & Diah, H. '. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Universitas Islam Kebangsaan Indonesia). *Jurnal At-Tarbiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 9439, 39–46. <https://doi.org/10.33830/jp.v21i1.7>
- Rista, N. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Universitas Panca Sakti Bekasi. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 148. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i1.12075>
- Sagara, S., & Masykur, A. M. (2020). Gambaran Online Gamer. *Jurnal EMPATI*, 7(2), 802–808. <https://doi.org/10.14710/empati.2018.21716>
- Salsabila, N. (2024). *Pengaruh Pendapatan, Religiusitas Dan Media Sosial Terhadap Perilaku Konsumtif Pengguna Shopeepay*. 1–23.
- Siti Badriah, & Surawan Surawan. (2025). Peran Self-Determination dalam Meningkatkan Ketekunan Belajar Mahasiswa di Era Digital. *Observasi : Jurnal Publikasi Ilmu Psikologi*, 3(3), 409–423. <https://doi.org/10.61132/observasi.v3i3.1506>
- Sonya, R. A. (2020). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja. *Otonomi*, 20, 396–406.
- Sugiyono & Lestari, P. (2021). *Buku Metode Penelitian Komunikasi.pdf*.
- Tarisa, & V. (2023). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SMA/SMK (Studi pada Siswa SMA/SMK di Kecamatan Bukit Kemuning Kabupaten Lampung .... *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 1–64.

[http://digilib.unila.ac.id/id/eprint/73863%0Ahttp://digilib.unila.ac.id/73863/3/SKRIPSI\\_TANPA\\_BAB\\_PEMBAHASAN.pdf](http://digilib.unila.ac.id/id/eprint/73863%0Ahttp://digilib.unila.ac.id/73863/3/SKRIPSI_TANPA_BAB_PEMBAHASAN.pdf)

Valentinna, C. R., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Media Belajar Gamifikasi terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1722–1732. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7476>

Veronica, A., Abas, M., & Hidayah, N. (2022). *Metodologi penelitian kuantitatif*.

Waqi, A., Nisa, S., & Padang, U. N. (2024). *H k a m*. 3, 567–574.

Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>

Zakhi, M. (2024). Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Komunikasi Digital dan Media Sekolah Vokasi IPB Angkatan 59. *Journal of Educational Review and Research*, 7(2), 116–123. <https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JERR/article/view/6232>

