

KORELASI ADIKSI GAME ONLINE DENGAN MOTIVASI BELAJAR

SKRIPSI



Oleh:

Muhammad Difa Agfian

200401110293

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2024

KORELASI ADIKSI GAME ONLINE DENGAN MOTIVASI BELAJAR

SKRIPSI

Diajukan kepada
Dekan Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim
Malang untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam
memperoleh gelar Sarjana Psikologi (S.Psi)

Oleh:

Muhammad Difa Agfian

NIM. 200401110293

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

KORELASI ADIKSI GAME ONLINE DENGAN MOTIVASI BELAJAR

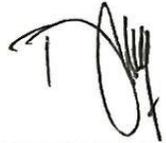
SKRIPSI

Oleh

Muhammad Difa Agfian

NIM. 200401110293

Telah disetujui oleh:

Dosen Pembimbing	Tanda Tangan Persetujuan	Tanggal Persetujuan
Dosen Pembimbing 1 <u>Dr.Fathul Lubabin Nugul, M.Si., Psikolog</u> NIP. 197605122003121002		26 April 2024
Dosen Pembimbing 2 <u>Hamim, M.Pd.I</u> NIP.198205072018020111209		26 April 2023

Malang, 26 April 2024

Mengetahui,

Kepa Program Studi


Yusuf Ratu Agung, MA
NIP. 198010202015031002

LEMBAR PENGESAHAN

KORELASI ADIKSI GAME ONLINE DENGAN MOTIVASI BELAJAR

SKRIPSI

Oleh

Muhammad Difa Agfian

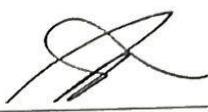
NIM. 200401110293

Telah Diujikan dan dinyatakan LULUS oleh Dewan

Penguji Skripsi dalam Majelis Sidang Skripsi Pada

Tanggal,

DEWAN PENGUJI SKRIPSI

Dosen Pembimbing	Tanda Tangan Persetujuan	Tanggal Persetujuan
Sekretaris Ujian <u>Dr. Ali Ridho, M. Si</u> NIP. 197804292006041001		10 Juni 2024
Ketua Penguji <u>Dr. Fathul Lubabin Nuqul, M.Si., Psikolog</u> NIP. 197605122003121002		13 Juni 2024
Penguji Utama <u>Hamim, M.Pd.I</u> NIP. 198205072018020111209		21 Juni 2024

Disahkan Oleh,
Dekan

Prof. Dr. Kifa Hidayah, M.Si
NIP. 19611282002122001



NOTA DINAS

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Psikologi
UIN Maulana Malik Ibrahim
Malang

Assalamualaikum wr. Wb.

Disampaikan dengan hormat, setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap naskah Skripsi berjudul:

“KORELASI ADIKSI GAME ONLINE DENGAN MOTIVASI BELAJAR”

Yang ditulis oleh:

Nama : Muhammad Difa Agfian

NIM : 20041110293

Program : S1 Psikologi

Saya berpendapat bahwa Skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang untuk diujikan dalam Sidang Ujian Skripsi.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Malang, 26 April 2024
Dosen Pembimbing 1,



Dr.Fathul Lubabin Nuqul, M.Si., Psikolog
NIP. 197605122003121002

NOTA DINAS

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Psikologi
UIN Maulana Malik Ibrahim
Malang

Assalamualaikum wr. Wb.

Disampaikan dengan hormat, setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap naskah Skripsi berjudul:

“KORELASI ADIKSI GAME ONLINE DENGAN MOTIVASI BELAJAR”

Yang ditulis oleh:

Nama : Muhammad Difa Agfian

NIM : 20041110293

Program : S1 Psikologi

Saya berpendapat bahwa Skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang untuk diujikan dalam Sidang Ujian Skripsi.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Malang, 26 April 2024
Dosen Pembimbing 2,



Hamim, M.Pd.I
NIP. 198205072018020111209

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Difa Agfian
NIM : 20041110293
Fakultas : Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Menyatakan bahwa Skripsi yang saya buat dengan judul "**KORELASI ADIKSI GAME ONLINE DENGAN MOTIVASI BELAJAR**", adalah benar-bener hasil karya sendiri baik Sebagian maupun keseluruhan, kecuali dalam bentuk kutipan yang disebutkan sumbernya, kecuali dalam bentuk kutipan yang disebutkan sumbernya, Jika dikemudian hari ada *claim* dari pihak lain, bukan menjadi tanggung jawab Dosen Pembimbing dan pihak Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak bener saya bersedia mendapatkan sangsi.

Malang, 26 April 2024
Penulis

A handwritten signature in black ink is written over a yellow postage stamp. The stamp is a 1000 Rupiah meterai tempel (adhesive stamp) featuring the Garuda Pancasila emblem and the text '1000', 'METERAI TEMPEL', and the serial number '6A652ALX283088368'.

Muhammad Difa Agfian
NIM. 200401110293

MOTTO

“ مَنْ جَدَّ وَجَدَ ”

“ خَيْرُ النَّاسِ أَحْسَنُهُمْ حُلُقًا وَأَنْفَعُهُمْ لِلنَّاسِ ”

“ وَمَا اللَّذَّةُ إِلَّا بَعْدَ التَّعَبِ ”

“ orang lain gak akan paham *struggle* dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian *success storiesnya* aja. Jadi berjuanglah untuk diri sendiri dan orang tua meskipun gak akan ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini.

Jadi tetap berjuang ya. “

“ Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan “

-QS. Al-insyirah : 6-7 –

“ Tidak ada penelitian yang sempurna.

Penelitian yang baik adalah penelitian yang dilakukan hingga tuntas. “

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Rabbil Alamin

Dengan takdir dan segala upaya yang sudah dilakukan, saya ucapkan bismillahirrahmanirrahim dan alhamdulillahirabbil áamin atas segala hasil dalam pengerjaan tugas akhir saya dalam bentuk karya penelitian, dengan ini peneliti persembahkan kepada setiap orang yang telah memberikan ketulusan kasih cinta dan sayang sampai saat ini, diantaranya:

1. Kepada kedua orang tua saya (Papa Agus Nanang Ichtiar dan Mama Fitriana Nawawi) yang telah bekerja keras, mendidik dan mendoakan kesuksesan bagi anak-anaknya, skripsi ini tidak akan selesai jika tanpa dukungan, motivasi dan doa kedua orang tua saya, terimakasih papa dan mama tanpamu aku tidak bisa apa-apa.
2. Kepada adekku Muhammad Rozan Abiyyu dan Muhammad Ridhan Firdaus terimakasih telah memberikan semangat, dukungan dan juga doa kepada kakakmu dalam segala usaha yang diusahakan.
3. Segenap Civitas Fakultas Psikologi UIN Malang yang telah memberikan wadah untuk saya belajar dalam mendapatkan ketulusan ilmu selama pendidikan.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrahim...

Alhamdulillah rabbi'l'alam, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan Rahmat serta hidayahnya kepada kita semua sehingga saya dapat menyelesaikan tugasakhir skripsi saya dengan judul **“Korelasi Adiksi Game Online Dengan Motivasi Belajar”** dengan lancar.

Sholawat serta salam semoga tercurahkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW yang telah menunjukkan kita jalan yang terang benderang yaitu Agama Islam. Penelitian ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat guna mendapatkan gelar Sarjana Psikologi (S.Psi) di Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Hanya ucapan terima kasih yang dapat saya sampaikan kepada pihak-pihak yang telah membantu saya selama pengerjaan skripsi ini. Saya mengucapkan beribu-ribu terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Prof. Dr. Hj. Rifa Hidayah, M.Si, selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Dr.Fathul Lubabin Nuqul, M.Si., Psikolog selaku Dosen Wali peneliti dan sekaligus Dosen Pembimbing yang selalu sabar memberikan bimbingan kepada peneliti serta tidak lupa untuk selalu tersenyum selama memberikan bimbingan kepada peneliti dan tidak

- pernah berhenti memberikan semangat dan motivasi kepada peneliti selama menjalankan perkuliahan S1.
4. Bapak Hamim, M.Pd.I selaku Dosen Wali peneliti dan sekaligus Dosen Pembimbing kedua yang tidak pernah berhenti memberikan semangat dan motivasi kepada peneliti selama menjalankan perkuliahan S1.
 5. Seluruh Civitas Akademik Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
 6. Papa Agus Nanang Ichtar dan Mama Fitriana Nawawi yang selalu memotivasi, menyemangati dan mendukung baik dukungan moral maupun materiil, dan yang telah mendoakan anak-anaknya disetiap sujudnya, sehingga putranya mampu menyelesaikan tugas akhir ini tepat waktu.
 7. Adek-adekku Muhammad Rozan Firdaus dan Muhammad Ridhan Firdaus yang selalu mensupport pilihan kakaknya dan selalu mendukung baik dukungan moral maupun materiil kepada kakaknya.
 8. Teman-teman Psikologi Angkatan 2020 yang telah menemani semasa perkuliahan S1 dan sekaligus bersedia menjadi subjek penelitian ini. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan, dalam bentuk pemikiran, tenaga, dan waktu akan dibalas dengan segala hal mengenai kesehatan, kenikmatan iman dan rezeki kepada semua pihak yang telah terlibat dalam proses penyelesaian pendidikan ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi yang dibuat ini, masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu peneliti mengharapkan saran dan kritik yang bersifat positif, dengan tujuan untuk memperbaiki tugas akhir penelitian yang dilakukan.

Malang, 26 April 2024

Muhammad Difa Agfian

NIM. 200401110293

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN.....	vi
MOTTO.....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN TEORI.....	12
A. Motivasi Belajar	12
B. Kecanduan Game Online	20
C. Kerangka Teori.....	28
D. Hubungan Game Online dan Motivasi Belajar	31
E. Hipotesis.....	34
BAB III METODE PENELITIAN.....	35
A. Desain Penelitian.....	35
B. Identifikasi Variable Penelitian.....	36
C. Definisi Operasional.....	37
D. Partisipan.....	39
E. Teknik Pengumpulan Data	41

F. Instrumen Penelitian.....	42
G. Validitas dan Reabilitas.....	44
H. Teknis Analisis Data	46
I. Hasil Uji Alat Ukur	48
BAB IV HASIL PENELITIAN	51
A. Setting Penelitian	51
B. Hasil Penelitian	52
1. Uji Normalitas	52
2. Uji Linieritas	53
3. Analisis Deskriptif	54
4. Uji Hipotesis.....	57
5. Pembahasan.....	59
BAB V PENUTUP.....	63
A. Kesimpulan	63
B. Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN.....	68

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Skala Likert	44
Tabel 3.2. Blueprint Skala Kecanduan Game Online.....	45
Tabel 3.3. Blueprint Skala Motivasi Belajar	46
Tabel 3.4. Hasil Uji Skala Kecanduan Game Online	50
Tabel 3.5. Hasil Uji Skala Motivasi Belajar	51
Tabel 3.6. Kategori Tingkat Reabilitas.....	51
Tabel 3.7. Uji Reabilitas	52
Tabel 4.1. Hasil Uji Normalitas.....	54
Tabel 4.2. Hasil Uji Linearitas	55
Tabel 4.3. Deskripsi Skor Hipotetik dan Empirik	56
Tabel 4.4. Kategorisasi Data	57
Tabel 4.5. Kategorisasi Data	58
Tabel 4.4. Kategorisasi Hubungan	59
Tabel 4.4. Hasil Korelasi Product Moment	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Penelitian	71
Lampiran 2 Uji Validitas	75
Lampiran 3 Uji Reabilitas	78
Lampiran 4 Uji Normalitas.....	78
Lampiran 5 Uji Linieritas	78
Lampiran 6 Analisis Deskriptif	78
Lampiran 7 Uji Korelasi Product Moment.....	79
Lampiran 8 Tabulasi Data Penelitian	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1. Diagram Kategorisasi Motivasi Belajar	57
Gambar 4.2. Diagram Kategorisasi Kecanduan Game Online.....	58

ABSTRAK

Muhammad Difa Agfian. NIM 200401110293. Psikologi. 2024. Korelasi Adiksi Game Online Motivasi Belajar. Jurusan Psikologi. Fakultas Psikologi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pembimbing : Dr.Fathul Lubabin Nuqul, M.Si., Psikolog, Hamim, M.Pd.I.

Kata Kunci : *Motivasi Belajar, Kecanduan Game Online*

Motivasi belajar memiliki peranan yang krusial dalam ranah pendidikan dan menjadi salah satu faktor penting yang dapat mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa. Terdapat beberapa hal yang mempengaruhi motivasi belajar yakni apabila sudah memiliki kebiasaan bermain game online yang berkelanjutan yang mana itu tidak terlepas dari efek positif maupun negative

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan game online dengan motivasi belajar pada Mahasiswa Fakultas psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional menggunakan teknik analisis regresi linear sederhana dan pengumpulan data yang digunakan simple random sampling. Subjek pada penelitian ini merupakan Mahasiswa Fakultas psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang sebanyak 98 responden. Pada penelitian ini menggunakan tiga skala yaitu kecanduan gam online dan motivasi belajar.

Analisis data menunjukkan bahwa (1) kecanduan game online dengan motivasi belajar memiliki korelasi $r = 0,190$ dan nilai signifikan $0,01 < 0,05$ (2) kecanduangame online dengan motivasi belajar pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang menunjukkan adanya hubungan yang signifikan secara positif. Dengan nilai korelasi *Pearson* pada variabel penyesuaian diri sebesar 0.190 , yang masuk dalam kategori lemah. dapat disimpulkan bahwa adanya hubungan yang signifikan dengan hasil analisis tersebut artinya semakin tinggi tingkatkecanduan game online maka akan semakin tinggi juga tingkat motivasi belajar.

ABSTRACT

Muhammad Difa Agfian. NIM 200401110293. Psychology. 2024. Correlation Of Online Game Addiction To Learning Motivation. Department Of Psychology. Faculty Of Psychology. Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang.

Supervisor : Dr.Fathul Lubabin Nuqul, M.Si., Psikolog, Hamim, M.Pd.I.

Keywords : *Learning Motivation, online game addiction*

Motivation to learn has a crucial role in the realm of education and become one of the important factors that can affect student achievement. There are several things that affect learning motivation, namely if you already have the habit of playing sustainable online games which cannot be separated from positive or negative effects

This study aims to determine the relationship between online game addiction with learning motivation in students of the Faculty of Psychology, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. This study uses a quantitative approach with correlational methods using simple linear regression analysis techniques and data collection used simple random sampling. Subjects in this study were students of the Faculty of Psychology, State Islamic University of Malang Maulana Malik Ibrahim as many as 98 respondents. In this study used three scales, namely online gam addiction and learning motivation.

Data analysis showed that (1) online game addiction with learning motivation had a correlation of $r = 0.190$ and a significant value of $0,01 < 0.05$ (2) online game addiction with learning motivation in students of the Faculty of Psychology, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang showed a significant positive relationship. With pearson correlation value on self-adjustment variable of $0,190$, which is included in the category of strong. it can be concluded that the significant relationship with the results of the analysis means that the higher the level of online game addiction, the higher the level of learning motivation.

الملخص

محمد ديفا أغفيان. نيم 200301110293. علم النفس 2024.
ارتباط إدمان الألعاب عبر الإنترنت بدافع التعلم. قسم علم النفس. كلية علم النفس. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.
المشرف: دكتور. فتح لوبابين نقل، ماجستير العلوم، أخصائي نفسي، هميم، الماجستير.

الكلمات الدالة: تعلم الدافع، إدمان الألعاب عبر الإنترنت

الدافع للتعلم له دور حاسم في مجال التعليم ويصبح أحد العوامل المهمة التي يمكن أن تؤثر على تحصيل الطالب هناك العديد من الأشياء التي تؤثر على دافع التعلم، أي إذا كان لديك بالفعل عادة لعب ألعاب مستدامة عبر الإنترنت ال يمكن فصلها عن الآثار الإيجابية أو السلبية.

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد العلاقة بين إدمان الألعاب عبر الإنترنت ودافعيه التعلم لدى طلاب كلية علم النفس، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج استخدمت هذه الدراسة منهجا كميًا مع الطرق الارتباطية باستخدام تقنيات تحليل الانحدار الخطي البسيط وجمع البيانات باستخدام أخذ العينات العشوائية البسيطة. كان الأشخاص في هذه الدراسة 98 مستجيبًا من كلية علم النفس بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. استخدمت هذه الدراسة ثلاثة مقاييس، وهي إدمان الألعاب عبر الإنترنت ودافع التعلم.

أظهر تحليل البيانات أن (1) إدمان الألعاب عبر الإنترنت مع دافع التعلم كان له علاقة 190 وقيمة معنوية 0.05p (2) إدمان الألعاب عبر الإنترنت مع دافع التعلم لدى طلاب كلية علم النفس بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج أظهر علاقة ذات دلالة إحصائية إيجابية. مع قيمة ارتباط بيرسون على متغير الضبط الذاتي 0.190، والذي يقع في الفئة القوية. يمكن استنتاج أن هناك علاقة ذات دلالة إحصائية مع نتائج التحليل، بمعنى أنه كلما ارتفع مستوى الإدمان على الألعاب عبر الإنترنت كلما ارتفع مستوى الدافع للتعلم.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Fenomena penggunaan bermain game melalui internet sangat menarik dimasa sekarang ini. Karena dapat diperhatikan dari segi desain dan fitur yang menarik, penggemar game ini khususnya mobile legend bahkan lebih tertarik untuk bermain game online daripada mengerjakan hal lainnya. Selain itu, game online dapat dengan mudah dimainkan di mana pun dan kapan pun tanpa memerlukan alat yang berat atau sulit. penggunaannya dapat dengan mudah dan cepat memainkan game online tersebut hanya menggunakan smartphone dan kuota internet saja. Game online digunakan untuk berbagai kebutuhan di dunia modern. Selain itu, beberapa orang bermain untuk kesenangan dan juga untuk menghasilkan uang, bahkan ada yang mengadakan turnamen game online. Ini menunjukkan bahwa game online telah masuk ke dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. (Arsini, Yani and Nazwa, 2023)

Di Indonesia, game online pertama kali muncul pada tahun 2001 dengan munculnya game Nexia, Redmoon, dan Laghaim, yang merupakan game MMORPG. Saat itu, warnet di Indonesia masih didominasi oleh warnet yang khusus untuk bermain game online, hanya untuk browsing atau chatting. Namun, seiring dengan peningkatan jumlah orang yang bermain game online, muncul warnet-warnet yang khusus untuk bermain game online, namun Sejarah game online di Indonesia dimulai oleh BolehGame,

salah satu penerbit terkemuka saat ini. Dari tahun 2008 hingga sekarang, perkembangan game online di Indonesia ditandai dengan banyaknya game MMORPG dan jenis lainnya, seperti PointBlank, FreeStyle, dan lainnya. Pada saat ini, warnet-warnet telah muncul di mana-mana dan pemain pun merajalela. Jenis game online yang masuk ke Indonesia pun semakin beragam dan semakin berkualitas tinggi dari waktu ke waktu. (Giandi, 2012)

Permainan game online adalah jenis permainan yang terhubung melalui internet. Jenis permainan ini bisa dimainkan menggunakan berbagai perangkat seperti komputer, laptop, ponsel, dan tablet yang terhubung ke internet. Selain itu, game online juga bisa diakses melalui platform sosial seperti Facebook, Twitter, dan bahkan Friendster. Beberapa penerbit game di Indonesia juga menyediakan driver secara gratis untuk memainkan permainan daring secara khusus. (Aji, 2012)

Ketergantungan pada game online merupakan salah satu manifestasi dari gangguan ketergantungan internet, yang dikenal secara luas sebagai Gangguan Ketergantungan Internet (IAD). Seperti yang dipaparkan oleh Yee (2002), penggunaan internet sering kali menjadi kebiasaan yang sangat disukai, bahkan dapat menyebabkan tingkat ketergantungan yang tinggi. Ketergantungan pada permainan daring terjadi ketika ada peningkatan yang signifikan dalam jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain, disertai dengan kehilangan kontrol dan fokus perilaku yang berujung pada ketergantungan yang memicu respon emosional, mental, dan psikologis. (Hussain, 2012).

Perilaku adiksi pada permainan game online merupakan pola perilaku yang bersifat kompulsif dan berkelanjutan, di mana kesenangan yang diperoleh dari bermain game online melalui koneksi internet dapat mengakibatkan gangguan dalam kehidupan sehari-hari. Dampak dari adiksi ini dapat mengarah pada kerusakan diri sendiri, oleh karena itu, pemain permainan daring mungkin perlu menghentikan atau mengurangi aktivitas yang terkait dengan permainan daring untuk mengatasi masalah tersebut. (Pratiwi, Andayani & Karyanti, 2011).

Kecanduan game online dapat memberikan dampak negatif atau bahaya bagi remaja yang mengalaminya. Dampak yang akan muncul akibat kecanduan game online meliputi lima aspek, antara lain aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan (King & Delfabbro, 2018; (King & Delfabbro, 2018: Sandy & Hidayat, 2019).

Salah satunya yaitu aspek psikologis. Banyaknya adegan game online yang memperlihatkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti: perkelahian, perusakan, dan pembunuhan secara tidak langsung telah memengaruhi alam bawah sadar remaja bahwa kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti di dalam game online tersebut. Ciri ciri remaja yang mengalami gangguan mental akibat pengaruh game online, yakni mudah marah, emosional, dan mudah mengucapkan kata-kata kotor (Petrides & Furnham, 2000).

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa game online adalah jenis permainan yang dapat diakses melalui internet dan dapat

dimainkan menggunakan berbagai perangkat seperti komputer, laptop, ponsel, dan tablet, asalkan terhubung dengan koneksi internet. Permainan ini memiliki aturan bermain tertentu dan bisa dimainkan oleh banyak pemain secara bersamaan. Popularitas permainan game ini sangatlah tinggi dan dapat menyebabkan tingkat kecanduan yang signifikan, ditandai dengan peningkatan waktu bermain yang mencolok, bersamaan dengan hilangnya kontrol dan fokus perilaku, yang pada gilirannya dapat menyebabkan ketergantungan dengan dampak emosional, mental, dan psikologis yang signifikan.

Inkonsistensi adalah suatu hal yang dapat terjadi dalam perkembangan game online. Istilah ini mengacu pada ketidaksesuaian atau ketidakstabilan dalam berbagai aspek permainan. Inkonsistensi disini dalam hal penggunaan permainan game mobile legend pada anak hingga mahasiswa yang dapat mengakibatkan kecanduan atau adiksi yang berdampak negative dalam motivasi belajar. Selain itu, inkonsistensi dalam penggunaan game mobile legend tersebut juga dapat berdampak positif apabila penggunaan tersebut sesuai dengan kebutuhan dan hanya sebagai hiburan bagi diri sendirisaja.

Game Mobile Legends juga sangat populer di kalangan mahasiswa. Mereka sering menghabiskan waktu dengan perangkat elektronik kesayangan mereka untuk bermain game online yang dapat mengakibatkan kerugian. Bahkan setiap hari mereka bermain Mobile Legends, di kelas, kantin, atau di rumah mereka sendiri. Akibatnya, sering terjadi kesalahan dalam perilaku siswa. Dalam kasus di mana bermain game online berlebihan

berdampak negatif pada karakter siswa, kecanduan game online menyebabkan disiplin akademik yang buruk. Game online Mobile Legends dapat memengaruhi sikap dan keinginan siswa untuk belajar, selain memengaruhi karakter kedisiplinan.(Nawawi *et al.*, 2021)

Penggunaan game online tersebut tidak hanya memiliki efek positif akan tetapi juga memiliki dampak negatif, termasuk potensi ketagihan. mahasiswa yang berlebihan dalam bermain game online dapat mengalami ketagihan atau kecanduan, jika mereka harus melakukan banyak hal dan kegiatan yang ada di kehidupan nyata, tetapi mereka malah terbengkalai karena kecanduan dan merasa asyik sendiri dalam bermain game online. Akibatnya, di dalam pikiran mahasiswa hanya ada game online saja, sehingga sulit untuk mengontrol keinginannya dalam bermain game dan sulit untuk melakukan hal-hal bermanfaat dan kewajibannya di kehidupan nyata selain bermain game. Perubahan sikap atau perilaku juga dapat terjadi, seperti berbicara dengan cara yang kasar dan kotor. Jika mahasiswa terbiasa menggunakan kata-kata kasar dan kotor ini juga dapat merusak pola perilaku mereka saat berinteraksi dengan orang disekitarnya. jika sampai ini terjadi, maka ini sangat mengkhawatirkan karena kebiasaan ini dapat berkembang menjadi kebiasaan yang buruk, seperti meremehkan orang lain dengan kata-kata yang ingin diucapkan.(Arsini, Yani and Nazwa, 2023)

Motivasi belajar dapat menjadi salah satu faktor penting yang dapat mempengaruhi prestasi belajar mahasiswa. Motivasi belajar pada mahasiswa juga dipengaruhi oleh lingkungan yang kondusif, dimana

mahasiswa akan merasa nyaman jika berada di lingkungan yang kondusif serta mempermudah mahasiswa ketika proses belajar mengajar berlangsung didalam kelas. Apabila kondisi lingkungan tidak dalam yang kondusif, mahasiswa akan merasa jenuh dan kemudian berakibat menjadi frustrasi, yang mana mahasiswa akan mengalihkan perhatiannya terhadap hal yang disukainya salah satunya ialah bermain game online. saat bermain *game online* itulah akan sulit bagi mereka untuk melepaskan diri dari aktivitas tersebut, hingga membentuk perilaku bermain dengan frekuensi yang sering, dan menjadi kecanduan. Kecanduan terhadap game online itulah yang juga dapat mengurangi motivasi mereka dengan pembelajaran yang membuat mereka menjadi tidak fokus didalam kelas.

Motivasi belajar memiliki peranan yang krusial dalam ranah pendidikan. Kehadiran motivasi menjadi kunci bagi efektivitas proses pembelajaran. Motivasi menandai tahap awal keberlangsungan pembelajaran yang optimal. Pembelajaran dianggap sukses jika mampu mencapai tujuan-tujuan baik secara umum maupun khusus. Individu dewasa yang memiliki dorongan untuk mengetahui (*need to know*) dengan intensitas tinggi, menunjukkan perbedaan karakteristik psikologis yang mencolok.

Motivasi belajar tidak akan tercipta jika individu tersebut tidak memiliki dorongan, aspirasi, atau pemahaman tentang nilai belajar bagi dirinya sendiri. Oleh karena itu, diperlukan serangkaian faktor yang mengkondisikan agar individu, termasuk diri sendiri atau siapa pun yang

menginginkan motivasi belajar, dapat merasakan semangat belajar yang memadai.

Menurut Herzberg (1959), dua tingkat kebutuhan yang disebutkan, yakni kebutuhan akan penghargaan dan aktualisasi diri, merupakan faktor motivasi yang bersumber dari internal individu (intrinsik). Oleh karena itu, transformasi kebutuhan pendidikan tinggi dari sekadar kebutuhan akan penghargaan menjadi kebutuhan akan aktualisasi diri, harus dimulai dari internal mahasiswa itu sendiri.

Mahasiswa seharusnya memiliki motivasi belajar yang tinggi untuk pencapaian belajarnya. Peran motivasi belajar dalam pembelajaran sangat penting dimana motivasi dapat mendorong seorang mahasiswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi dapat menuntun perilaku pada tujuan tertentu, membantu meningkatkan usaha dan energi, meningkatkan inisiasi, aktivitas serta proses kognitif, menyadari konsekuensi yang timbul dan meningkatkan performa. Motivasi belajar pada mahasiswa banyak sekali bentuk objeknya/kontennya, dalam bidang akademik tentu saja mahasiswa mempelajari materi perkuliahan sesuai jurusan yang diambilnya.

Penetapan tujuan (goal setting) menjadi hal yang penting diperhatikan untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa terutama dalam pembelajaran, mahasiswa yang memiliki tujuan yang jelas terhadap pendidikannya cenderung mempunyai minat terhadap materi pembelajaran dan memiliki motivasi belajar yang tinggi, sebaliknya mahasiswa yang tidak memiliki tujuan yang jelas terhadap materi pembelajaran agama Islam

cenderung tidak memiliki minat terhadap pendidikannya dan memiliki motivasi belajar yang rendah

Dituliskannya penelitian terdahulu bertujuan untuk dapat menjadikan sebagai bahan perbandingan dan juga acuan sebelumnya. Selain itu, untuk dapat menghindari dari anggapan dan juga kesamaan dengan penelitian ini. Maka dari itu, kajian pustaka ini peneliti mencantumkan adanya hasil-hasil dari penelitian terdahulu sebagai berikut :

1. Hasil penelitian Ayu Pratiwi

Penelitian Ayu Pratiwi, berjudul “Analisis Pengaruh Game Online terhadap Kegiatan Sosial dan Minat Belajar Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah” Terdapat persamaan penelitian ini ialah membahas juga terkait pengaruh kecanduan game online, sedangkan perbedaannya ialah penelitian tersebut berfokus kepada pengaruhnya terhadap kegiatan social anak madrasah ibtidaiyah. (Pratiwi and Yusnaldi, 2022)

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan bahwasannya akibat bermain game mengganggu perkembangan kepribadian anak, seperti perilaku memberontak, cekcok/bertengkar, perilaku egois, dan berkurangnya empati terhadap orang lain. Karena anak-anak akan lebih fokus pada game ketika bermain game dan mengabaikan lingkungan sekitar. game online berdampak negatif dan ada juga berdampak positif bagi penggunanya. Terutama anak didik yang

sudah kecanduan bermain game online hingga lupa waktu, akan mempengaruhi sikap sosial dan minat belajarnya di sekolah. Tetapi bagi seseorang yang bermain game di waktu tertentu saja tidak akan terdampak pengaruh negatif dari bermain game online. (Pratiwi and Yusnaldi, 2022)

Dan dalam penelitian ini dijelaskan bahwa game online berdampak negatif dan ada juga berdampak positif bagi penggunaannya. Terutama anak didik yang sudah kecanduan bermain game online hingga lupa waktu, akan mempengaruhi sikap sosial dan minat belajarnya di sekolah. Tetapi bagi seseorang yang bermain game di waktu tertentu saja tidak akan terdampak pengaruh negatif dari bermain game online. (Pratiwi and Yusnaldi, 2022)

2. Hasil penelitian Erida Fadila

Penelitian Erida Fadila , berjudul “ Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja”, Terdapat persamaan penelitian ini ialah membahas juga terkait pengaruh game online, sedangkan perbedaannya ialah penelitian tersebut lebih berfokus kepada pengaruh game online terhadap perubahan perilaku remaja. (Erida Fadila, Syarief Noer Robbiyanto, and Yani Tri Handayani, 2022)

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan bahwasannya game online sangat berpengaruh terhadap perubahan perilaku remaja dikarenakan terdapat perubahan perilaku pada remaja yang sudah mengalami kecanduan pada game online. Diharapkan bagi masyarakat menjadi salah satu sumber informasi khususnya pada orang tua untuk membimbing dan mengawasi anaknya yang bermain game online kemudian memberi batasan waktu bermain agar remaja tidak kehilangan kontrol dalam bermain game online dan tidak berdampak negatif bagi kehidupannya. (Erida Fadila, Syarief Noer Robbiyanto, and Yani Tri Handayani, 2022)

Dan dalam penelitian ini dijelaskan bahwa Ada 4 kategori perubahan perilaku yaitu perubahan perilaku sadar dan tidak sadar seperti tertawa dimana saat remaja bermain game sering kali tanpa sadar tertawa ataupun terbawa emosi, perilaku tampak dan tidak tampak remaja yang menarik diri dari lingkungannya lalu mengurung diri dikamar hal ini menyebabkan remaja menjadi introvert perilaku sederhana dan kompleks timbulnya perilaku malas dalam diri remaja yang seringkali melalaikan kewajibannya seperti shalat dan telat makan akibat seru bermain game, Perilaku afektif kebanyakan remaja beranggapan bahwa game online lebih asik dari pada belajar, perubahan perilaku psikomotorik pada remaja yang kecanduan game online menyebabkan mata minus karna bermain gadget dalam waktu yang lama serta dapat

menyebabkan kram pada sendi-sendi jari.

3. Hasil penelitian Yeremia Timothy Andrew

Penelitian Yeremia Timothy Andrew, berjudul “ Hubungan Kecenderungan Adiksi Bermain Game Online dengan Perilaku Agresi pada Mahasiswa selama Masa Pandemi”. Persamaan penelitian ini adalah membahas juga terkait adiksi pada game online, sedangkan perbedaannya ialah lebih focus terkait adiksi dan perilaku agresi pada mahasiswa ketika masa pandemi.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwasannya peningkatan kecenderungan adiksi game online pada mahasiswa selama masa pandemi terjadi karena memiliki beberapa faktor, seperti ekonomi, stres belajar, kurang pergaulan, terisolasi dan banyak waktu luang yang tidak digunakan secara bijak. Kemudian kecenderungan adiksi ini pada akhirnya dapat memberikan pengaruh pada perilaku agresi yang berkaitan dengan kontrol emosi terhadap individu. Begitu pula, apabila hasrat agresi tidak terpenuhi akan membuat mahasiswa menjadi kurang produktif dan dapat membuat individu melakukan hal-hal yang negatif.

4. hasil penelitian Anita Dwi Rahmawati

Penelitian Anita Dwi Rahmawati, berjudul “ Motivasi Belajar pada Mahasiswa Rantau di Lingkungan Kampus”. Persamaan penelitian ini adalah membahas juga terkait motivasi belajar terhadap mahasiswa, sedangkan perbedaannya ialah penelitian tersebut hanya membahas terkait motivasi belajar nya saja pada mahasiswa.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwasannya Motivasi belajar mahasiswa rantau sangat dipengaruhi oleh lingkungan kampus, sebab lingkungan memberikan dorongan kepada mahasiswa rantau untuk menyesuaikan diri. Apabila penyesuaian diri pada mahasiswa rantau tidak dapat dilakukan dengan cepat maka motivasi untuk belajar juga sedikit. Motivasi belajar mahasiswa rantau harus lebih besar agar prestasi belajar tidak menurun sesuai dengan keinginan setiap individu. Motivasi belajar atau dorongan untuk belajar sangat dipengaruhi oleh lingkungan kampus, teman hingga dosen yang dapat mendukung penyesuaian diri mahasiswa rantau sehingga keinginan untuk belajar meningkat.

Dari beberapa penelitian terdahulu yang telah dikaji, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat beberapa hal yang mencakup tentang motivasi belajar serta kecanduan akibat mahasiswa sering bermain game online. Dalam penelitian tersebut ada beberapa masalah yang terjadi pada

mahasiswa salah satunya ialah, tidak dapat mengatur durasi lama bermain game, tidak dapat membagi antara pembelajaran dan bermain game, tidak dapat mengontrol emosi pada dirinya ketika sudah larut bermain game online.

Dari paparan diatas, penulis tertarik untuk mengkaji bagaimana pengaruh Game Online Mobile Legend ini di kalangan mahasiswa sehingga nanti kita bisa mengetahui bagaimana cara menganggulangi kecanduan bermain game agar bisa meminimalisir terjadinya malas dalam belajar sehingga dapat menjadikannya mobile legend tersebut sebagai motivasi dalam belajar. Oleh karena itu penulis ingin melakukan penelitian skripsi yang berjudul “ Korelasi Adiksi Game Online Dengan Motivasi Belajar “

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana tingkat kecanduan game online pada mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Fakultas Psikologi?
2. Bagaimana tingkat motivasi belajar pada mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Fakultas Psikologi?
3. Apakah terdapat hubungan antara kecanduan game online dengan motivasi belajar pada mahasiswa fakultas psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui tingkat kecanduan game online pada mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Fakultas Psikologi
2. Untuk mengetahui tingkat motivasi belajar pada mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Fakultas Psikologi
3. Untuk mengetahui hubungan antara kecanduan game online dengan motivasi belajar pada mahasiswa fakultas psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan untuk memberikan perkembangan informasi yang lebih pada pengaruh media komunikasi, serta memperluas pemahaman yang lebih mengenai fenomena yang terjadi pada game online di kalangan mahasiswa serta pengaruhnya terhadap motivasi belajar mereka.

2. Manfaat Praktis

Diharapkan pada penelitian ini dapat bermanfaat bagi mahasiswa fakultas psikologi khususnya Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang mengenai tingkat kecanduan game online Mobile Legend terhadap motivasi belajar dan dapat mampu menjadi bahan kajian dan juga evaluasi lebih lanjut bagi peneliti selanjutnya yang terkhusus pada adiksi game online.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Motivasi Belajar

1. Definisi Motivasi Belajar

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 rangsangan, dorongan, atau pembangkit tenaga yang mendorong tindakan tertentu. (Harun and Arsyad, 2020)

Belajar, menurut R. Gagne (dalam buku Ahmad susanto), dapat diterjemahkan sebagai suatu proses di mana suatu makhluk mengubah perilakunya sebagai dampak dari pengalaman yang dilakukannya. Menurut Gagne, belajar adalah proses memperoleh motivasi dalam ilmu pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan perilaku. Selain itu, dia menekankan bahwa belajar adalah proses mendapatkan suatu ilmu pengetahuan atau keterampilan melalui instruksi. dan Instruksi yang dimaksud adalah instruksi dan bimbingan yang diberikan oleh seorang pendidik atau guru. (Harun and Arsyad, 2020)

Menurut Winkel (2004), motivasi adalah dorongan yang sudah menjadi aktif pada waktu tertentu, dan belajar adalah suatu kegiatan yang melibatkan mental atau psikis yang terjadi dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan dalam pemahaman,

keterampilan, dan nilai sikap seseorang. Selain itu, motivasi belajar adalah dorongan yang mendorong seseorang untuk berpartisipasi. (1. terhadap motivasi belajar siswa.pdf, no date)

Motivasi belajar meningkat dalam diri seseorang karena keinginan mereka untuk mempelajari sesuatu dan akan mengarahkan minat mereka untuk belajar, memotivasi mereka untuk sungguh-sungguh belajar, dan memotivasi mereka untuk mencapai prestasi belajar yang baik. motivasi belajar seseorang akan tinggi untuk memperoleh hasil yang tinggi juga yaitu berarti semakin tinggi motivasi belajar seseorang maka yang didapat akan semakin tinggi juga. cara untuk memperoleh keefektifan dalam proses pembelajaran yaitu dengan meningkatkan motivasi yang mana akan meningkatkan proses belajar juga. (1. terhadap motivasi belajar siswa.pdf, no date)

timbulnya motivasi belajar dapat dikarenakan juga akibat beberapa faktor, yaitu salah satunya ialah faktor intrinsik. Faktor intrinsik tersebut termasuk hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan untuk memenuhi kebutuhan, dan harapan akan cita-cita. Faktor ekstrinsik juga termasuk penghargaan, lingkungan belajar yang baik, dan kegiatan belajar yang menarik. Namun, perlu diingat bahwa kedua aspek tersebut disebabkan oleh rangsangan tertentu, yang mendorong orang untuk melakukan aktivitas belajar yang lebih giat dan dengan semangat. (Harun and Arsyad, 2020)

seseorang yang sedang belajar mendapat motivasi belajar dari dorongan internal dan eksternal untuk mengubah tingkah laku mereka, biasanya dengan indikator atau elemen pendukung. Hal itu sangat penting untuk keberhasilan belajar seseorang. (Harun and Arsyad, 2020)

Motivasi itu sangat terkait dengan yang namanya belajar. Dengan memotivasi seseorang, mereka dapat meningkatkan minat, kemauan, dan semangat mereka untuk belajar dan tetap tekun selama proses belajar. Selain itu, motivasi juga dapat mewujudkan kualitas prestasi seseorang. Karena materi belajar tidak selalu menarik minat siswa atau memenuhi kebutuhan mereka, motivasi belajar sangat penting untuk kegiatan belajar. Motivasi ini dapat berasal dari guru, teman, keluarga, atau lingkungan yang akan mendorong seseorang untuk terus belajar. Dengan adanya motivasi ini, seseorang dapat terus belajar untuk mencapai tujuan mereka. (Lerianza *et al.*, 2020)

Motivasi merupakan pendorong, pemberi semangat bagi seseorang untuk meraih sesuatu yang dicita-citakan, serta sebagai pemelihara agar seseorang tidak mudah putus asa dan juga patah semangat dalam memperjuangkan apa yang dicita-citakan tersebut. Terkait dengan adanya motivasi, seseorang akan dengan gigih dan tekun mengusahakan apa yang diinginkan, dengan motivasi yang kuat akan dapat memunculkan mental kerja keras dan tidak mudah putus asa. Begitu pula dengan kegiatan belajar, tentunya untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan maupun pengalaman yang baru, individu

tersebut harus mempunyai motivasi agar apa yang menjadi tujuan dalam belajarnya tercapai. Motivasi dapat menstimulasi, mempertahankan serta memberi arah pada setiap individu untuk melakukan suatu aktivitas, terutama aktivitas belajar.

Semua kalangan menyadari bahwa agama penting dalam kehidupan manusia dan belajar agama sebaiknya dimulai sedini mungkin. Keyakinan tersebut terbukti dengan adanya pendidikan agama di semua tingkat sekolah, yaitu dimulai dari TK sampai Perguruan Tinggi. Bukti yang lain, sekolah-sekolah yang memberikan materi agama yang lebih, selalu mendapat respon positif dari orangtua. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa orangtua meyakini bahwa belajar agama penting dalam rangka pembentukan kepribadian seseorang dan merupakan pendidikan moral.

Dalam Islam secara jelas menerangkan bahwa motivasi dalam usaha untuk mengatasi kesulitan sangatlah berhubungan erat dengan keberhasilan seseorang. Sebagaimana firman Allah dalam surat Ar-Ra'd : 11 "Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri".

Dari ayat di atas, bisa diketahui bahwa motivasi memiliki fungsi yang sangat besar dalam mencapai tujuan, yaitu mencapai cita-cita, keberhasilan atau adanya perubahan dalam diri seseorang. Senada dengan keterangan dari ayat tersebut, maka seorang mahasiswa yang ingin mencapai tujuan dalam memahami agama diperlukan motivasi

untuk belajar agama, beberapa unsur yang membentuk motivasi belajar adalah penetapan tujuan (goal setting), konsentrasi pada tujuan, kesadaran meta-kognitif atas apa yang dipelajari dan bagaimana mempelajarinya, pencarian informasi baru secara aktif, persepsi yang jernih terhadap umpan balik, bangga dan puas terhadap prestasi dan tidak cemas atau takut terhadap kegagalan.

Penetapan tujuan dapat menjadi daya dorong untuk memperbesar usaha yang dilakukan seseorang, bahwa seseorang akan bekerja lebih keras dengan adanya tujuan daripada tanpa tujuan. Penetapan tujuan mempengaruhi proses belajar dengan cara mengarahkan perhatian dan tindakan, memobilisasi pengerahan usaha, memperpanjang lamanya pengerahan usaha (persistensi), dan motivasi individu untuk mengembangkan strategi yang relevan untuk mencapai tujuannya

Peran motivasi belajar dalam pembelajaran sangat penting dimana motivasi dapat mendorong seorang mahasiswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi dapat menuntun perilaku pada tujuan tertentu, membantu meningkatkan usaha dan energi, meningkatkan inisiasi, aktivitas serta proses kognitif, menyadari konsekuensi yang timbul dan meningkatkan performa. Motivasi belajar pada mahasiswa banyak sekali bentuk objeknya/ kontennya, dalam bidang akademik tentu saja mahasiswa mempelajari materi perkuliahan sesuai jurusan yang diambilnya

Penetapan tujuan (goal setting) menjadi hal yang penting diperhatikan untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa terutama dalam pembelajaran, mahasiswa yang memiliki tujuan yang jelas terhadap pendidikannya cenderung mempunyai minat terhadap materi pembelajaran dan memiliki motivasi belajar yang tinggi, sebaliknya mahasiswa yang tidak memiliki tujuan yang jelas terhadap materi pembelajaran agama Islam cenderung tidak memiliki minat terhadap pendidikannya dan memiliki motivasi belajar yang rendah

Berdasarkan pemaparan diatas mengenai motivasi belajar jadi dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan yang berasal baik dari dalam maupun luar pada siswa yang sedang dalam proses pembelajaran untuk menghasilkan perubahan dalam perilaku mereka. Motivasi belajar umumnya dibarengi dengan beberapa indikator atau unsur pendukung. Peran motivasi belajar ini sangat signifikan dalam menentukan keberhasilan seseorang dalam proses belajar.

2. Aspek Motivasi Belajar

Menurut buku Schunk, Pintrich, dan Meece (2014) "Motivation in Education: Theory, Research, and Applications", beberapa aspek motivasi belajar adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Belajar: Salah satu komponen penting dalam motivasi belajar menurut Schunk, Pintrich, & Meece adalah tujuan belajar,

- yang dapat bersifat jangka pendek atau jangka panjang. Tujuan ini dapat berasal dari sumber yang intrinsik (yang berfokus pada kepuasan belajar sendiri) atau ekstrinsik (yang berfokus pada hadiah atau penghargaan dari sumber luar). Tujuan yang mudah dipahami dan relevan dapat meningkatkan keinginan untuk belajar. (Magistarina, 2021)
2. Keyakinan Diri: Bagian lain yang ditekankan oleh Schunk, Pintrich, dan Meece adalah keyakinan diri, yang biasa juga dikenal sebagai self-efficacy. Mereka menekankan bahwa membangun keyakinan diri yang kuat itu penting dengan melalui pengalaman yang berhasil dan umpan balik positif yang dapat meningkatkan keinginan dan ketekunan untuk menyelesaikan tugas dalam pembelajaran. (Magistarina, 2021)
 3. Nilai dan Minat: Mereka berpendapat bahwa motivasi untuk belajar juga dipengaruhi oleh nilai dan minat terhadap subjek yang dipelajari. Materi yang dianggap penting atau menarik bagi seseorang akan meningkatkan keinginan mereka untuk belajar. Maka dari itu, pendidik dan guru harus menciptakan lingkungan yang mendukung nilai dan minat siswa. (Magistarina, 2021)
 4. Kontrol Diri: Schunk, Pintrich, dan Meece menekankan bahwa komponen kontrol diri itu sangat penting untuk motivasi belajar. Faktor penting yang dapat meningkatkan motivasi dan kinerja belajar adalah kemampuan untuk mengatur waktu, mengelola

distraksi, dan membuat strategi belajar. (Magistarina, 2021)

5. Lingkungan Belajar: Yang terakhir mereka tekankan adalah lingkungan belajar. Lingkungan yang mendukung, seperti dukungan sosial, umpan balik konstruktif, dan tugas yang menantang, dapat meningkatkan keinginan untuk belajar. (Magistarina, 2021)

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Selama terjadinya proses belajar mengajar, diharapkan adanya perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik anak didik yang akan berdampak pada tingkah laku mereka. Pada akhirnya, cara mereka berpikir, merasa, dan melakukan sesuatu akan menjadi lebih konsisten dan membentuk kebiasaan bertingkah laku yang baik. Dengan demikian, proses belajar mengajar akan mencapai tujuan. ('12. Buku_Psikologi_Pendidikan.pdf', no date)

Menurut proses pembelajaran, ada faktor-faktor yang dapat mempengaruhi bagaimana meningkatkan motivasi bagi mahasiswa/ faktor yang membuat seseorang dapat termotivasi untuk belajar yang dibagi menjadi dua kelompok: faktor intern dan ekstern.

(1) a. Faktor luar (faktor yang ada di luar orang) dapat berupa rangsangan dari orang lain, atau lingkungan sekitarnya yang

dapat memengaruhi psikologis orang yang bersangkutan. Termasuk kualitas dosen yang mengajar, isi pembelajaran, metode pembelajaran yang digunakan, kondisi dan suasana ruang kuliah serta fasilitas perpustakaan yang dapat dimanfaatkan mahasiswa.

1) Lingkungan, dampak lingkungan juga dikelompokkan menjadi 2 faktor yang berbeda:

a) Lingkungan alami, seperti suhu dan kelembaban udara yang dimana sangat mempengaruhi proses belajar mengajar;

b) Lingkungan sosial, baik manusia maupun non-manusia, seperti suara mesin pabrik dan hiruk pikuk lalu lintas, kualitas dosen yang mengajar, bobot materi kuliah yang diajarkan

2) instrumental

Faktor-faktor ini dapat berupa barang keras (hardware) seperti gedung, perlengkapan belajar, alat-alat praktikum, atau barang lemah (software) seperti kurikulum, pedoman belajar, guru, metode, media, fasilitas perpustakaan dll.

(2) b. Faktor Intern, terbentuk karena kesadaran diri atas pemahaman betapa pentingnya belajar untuk mengembangkan dirinya dan bekal untuk menjalani kehidupan. Termasuk minat terhadap ilmu yang dipelajari dan orientasinya dalam mengikuti pendidikan tinggi. Ini mencakup faktor fisiologi dan psikologis seseorang:

1) Kondisi fisiologis

Faktor-faktor ini termasuk kondisi fisik (kesehatan) dan komponen tubuh. Selain itu, kondisi panca indera, terutama yang berkaitan dengan penglihatan dan pendengaran, sangat memengaruhi yang namanya proses belajar mengajar karena sebagian besar pengetahuan yang dipelajari oleh manusia itu dipelajari melalui panca indra.

2) Kondisi Psikologis

a)Minat: ketertarikan seseorang terhadap suatu hal atau aktivitas. Seseorang cenderung lebih termotivasi untuk belajar suatu subjek karena mereka memiliki minat yang kuat. Minat yang kuat membuat belajar lebih menyenangkan dan memicu rasa ingin tahu yang tinggi. Misalnya, seseorang yang memiliki minat dalam matematika akan lebih termotivasi untuk mempelajari dan menerapkan konsep-konsep matematika dalam masalah.

- b) Kecerdasan (intelegensi): Kecerdasan emosional mengacu pada kemampuan seseorang untuk mengenali, memahami, dan mengelola emosi mereka sendiri dan orang lain. Orang-orang dengan kecerdasan emosional yang baik cenderung lebih tertarik untuk belajar, memiliki motivasi diri yang kuat, dan mampu mempertahankan keseimbangan emosional saat menghadapi tantangan belajar.
- c) Bakat: kemampuan alami yang dimiliki seseorang dalam bidang tertentu. bakat dapat mempengaruhi keinginan seseorang untuk belajar karena mereka membuat mereka merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk meningkatkan kemampuan mereka. Seseorang yang memiliki bakat melukis, misalnya, cenderung lebih termotivasi untuk terus belajar melukis.
- d) Motivasi dan Kultural: motivasi yang berasal dari kepuasan pribadi dan minat dalam topik atau aktivitas itu sendiri. Mahasiswa yang mempunyai dorongan belajar yang kuat cenderung lebih termotivasi. Mereka lebih menikmati proses belajar, merasa tertantang dengan apa yang mereka pelajari, dan ingin lebih memahami. (12.

Buku_Psikologi_Pendidikan.pdf, no date)

B. Kecanduan Game Online

1. Definisi Game Online

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia atau yang dikenal dengan KBBI, Game online sendiri terbagi menjadi dua kata yaitu game dan online. Dalam Bahasa Indonesia game merupakan sesuatu yang dipergunakan untuk bermain yang harus menggunakan jaringan internet. Dikarenakan "online" artinya daring, yang berarti sesuatu yang terhubung dengan jaringan internet. (Harun and Arsyad, 2020)

Menurut Neumann dan Morgentern (dalam buku Imas Kurniasih), game online adalah suatu permainan yang terdiri atas beberapa peraturan yang membangun situasi, bersaing dengan beberapa orang atau kelompok dan menggunakan strategi untuk dapat menang. Sejalan dengan pendapat sebelumnya, Adams menyatakan bahwa game online adalah permainan yang terdiri dari petualangan, pengaturan strategi, dan permainan peran yang memiliki aturan main yang membuat pemain senang karena mendapat kepuasan dan dapat diakses oleh banyak pemain melalui internet melalui komputer, laptop, handphone, dan tab. (Harun and Arsyad, 2020)

Kim dan temannya mengatakan bahwa game online adalah suatu permainan di mana banyak orang dapat bermain pada waktu yang sama melalui jaringan komunikasi online. Sementara Winn dan Fisher

berpendapat bahwa game online adalah perkembangan dari game yang dimainkan satu orang, didalam sebagian besar memakai bentuk dan metode yang sama dan menggunakan konsep umum yang sama seperti game lainnya. Perbedaannya dengan multiplayer game online adalah bahwa game online tersebut dapat dimainkan oleh lebih dari satu orang pada waktu serentak.(Harun and Arsyad, 2020)

Dalam Kamus Macmillan (2009-2011) menyatakan bahwa game adalah aktivitas yang dilakukan dengan tujuan menghibur dan menyenangkan yang mempunyai aturan sehingga didalamnya terdapat yang menang dan yang kalah. Sementara itu, internet game menurut Eddy Liem, Direktur Indonesia Gamer, adalah permainan yang dilakukan melalui internet dan dapat dimainkan menggunakan PC (personal computer), konsol game biasa (seperti PS- 2, X-Box, dll.) (Kompas Cyber Media, 2003). Menurut Adams & Rollings (2007), game online adalah permainan yang dimainkan oleh banyak pemain dan dihubungkan oleh jaringan internet untuk mesin- mesin yang digunakan.('1. terhadap motivasi belajar siswa.pdf', no date)

Dalam kehidupan sehari-hari, kita juga dapat menjumpai dan bermain game online tersebut. Game online hanya dapat dimainkan pada komputer di masa lalu. Namun, saat ini ponsel juga dapat digunakan untuk mengakses game online. kebanyakan seseorang memainkan game online dengan ponsel dan jaringan internet yang mencukupi. didalam handphone terdapat aplikasi Google Play Store yang mana biasanya

digunakan untuk mengunduh game online . didalam aplikasi ini pun juga menawarkan berbagai macam aplikasi yang bisa diunduh secara cuma-cuma dan juga dengan biaya, disitujugapun memungkinkan seseorang bisa mengunduh bermacam macam game online.(Harun and Arsyad, 2020)

Dimensi kecanduan game menurut Griffiths (dalam Young, 2011: 78) di antaranya adalah salience, mood change, tolerance, withdrawal symptoms, conflict, dan relapse and reinstatement. Keenam dimensi tersebut merupakan pengukuran untuk mengetahui adiksi atau tidaknya seorang pemain game yang ditetapkan pemain yang mendapatkan tiga dari enam kriteria merupakan indikasi pemain yang mengalami adiksi game atau kecanduan game.

Pada dasarnya, game online ini termasuk dalam kategori bermain pasif atau hiburan karena subjek mendapatkan kesenangan dari aktivitas yang dilakukan oleh orang lain, yaitu pembuat permainan, dan pemain hanya perlu memencet tombol yang ada untuk bermain. Game online itu sudah sangat populer di banyak kalangan, bukan hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi bisa juga melatih kreativitas. Sifat game online, yaitu menampilkan masalah kemudian memikirkan masalah tersebut lalu menentukan siapa yang menang atau kalah.(Rahyuni, Yunus and Hamid, 2021)

Oleh karena itu, bisa ditarik kesimpulannya bahwa game online merupakan mainan yang bisa digunakan melalui jaringan internet dengan memakai perangkat elektronik dan bisa digunakan dengan satu atau beberapa orang. Permainan ini dapat mencakup petualangan, pengaturan strategi, dan bermain peran, dan memiliki aturan main yang dapat membuat para pemain merasa puas. (Harun and Arsyad, 2020)

2. Aspek Yang Mempengaruhi Adiksi

Kecanduan game online dapat diartikan sebagai suatu kondisi dimana individu merasakan ketergantungan terhadap game online yang berlebihan dan hal tersebut dapat berpengaruh negatif bagi individu. kecanduan ini dibuat berdasarkan Aspek-aspek Kecanduan Game Online menurut Chen dan Chang (2008) adalah Compulsion (kompulsif), Withdrawal (penarikan diri), Tolerance (toleransi), Interpersonal and health-related problems (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).

Chen dan Chang (2008) menyebutkan bahwa sedikitnya ada empat aspek kecanduan game online yaitu :

- a. Compulsion (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus), merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus bermain game online.

- b. Withdrawal (penarikan diri) merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan game online merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan game online.
- c. Tolerance (toleransi), toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain game online
- d. Interpersonal and health-related problems (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan), dimana persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu game online cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya berfokus pada game online saja. Begitu juga dengan masalah kesehatan, para pecandu game online kurang memperhatikan kesehatan mereka sendiri seperti waktu tidur kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur.

Berdasarkan uraian diatas maka aspek-aspek kecanduan game online adalah compulsion (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus) withdrawal (penarikan diri), tolerance (toleransi), interpersonal and helath-related problems.

3. Dampak Game Online

Paparan terhadap game online dapat berpotensi memberikan dampak yang signifikan terhadap kesehatan mental, terutama pada kelompok anak dan remaja. Dampak negatif yang mungkin muncul akibat kecanduan game online melibatkan gangguan kesehatan mental, penurunan kemampuan bersosialisasi, fobia sosial, depresi, serta penurunan kesehatan fisik. Kecanduan terhadap game online juga dapat mengakibatkan penurunan prestasi di sekolah, kurangnya konsentrasi, dan perilaku impulsif. Anak-anak yang terjebak dalam kecanduan game online cenderung menghabiskan waktu berlebihan di dunia maya, mengabaikan aktivitas fisik dan interaksi sosial di dunia nyata. Ini, pada gilirannya, dapat memberikan dampak negatif pada kesehatan fisik dan mental mereka.

Walaupun demikian, sebenarnya game online dapat memberikan dampak positif jika digunakan sebagai sarana hiburan yang sehat untuk mengatasi kepenatan dan mengurangi stres, seperti yang disarankan oleh penelitian (Novrialdy, 2019). Namun, pada kenyataannya, banyak orang yang bermain game online secara berlebihan, menjadikannya sebagai

pelarian dari kehidupan nyata, dan pada akhirnya mengalami kecanduan dalam bermain game online.

Bermain game online juga dapat memberikan dampak negatif, termasuk: 1.Kecanduan Berlebihan dan Lupa dalam Segala Hal: Bermain game online secara terus-menerus dapat menyebabkan kecanduan, mengakibatkan pemain melupakan segala hal lain karena terus menerus tertarik untuk bermain. 2.Menurunkan Kebugaran Tubuh: Aktivitas bermain game online yang intens dapat membuat pemain kurang bergerak, menyebabkan penurunan kebugaran tubuh akibat kurangnya aktivitas fisik. 3.Sulit Berkonsentrasi saat Proses Belajar Mengajar: gamer yang sudah kecanduan game online cenderung sulit berkonsentrasi pada proses pembelajaran, karena pikirannya lebih terfokus pada permainan. 4.Menurunnya Motivasi Belajar: kecanduan game online dapat mengakibatkan penurunan motivasi untuk belajar atau mengerjakan tugas sekolah, karena pemain lebih memilih untuk bermain game. 5.Merusak Mata dan Saraf: Bermain game secara berlebihan dapat menyebabkan masalah pada mata dan saraf, termasuk melemahnya lensa mata akibat paparan layar yang terus-menerus. 6.Berkurangnya Sosialisasi: Pemain yang terlalu fokus pada game dapat mengabaikan lingkungan sekitarnya, mengakibatkan kurangnya interaksi sosial dengan orang lain di sekitarnya.(‘1. terhadap motivasi belajar siswa.pdf’, no date)

Bermain game online juga dapat memberikan dampak positif, antara lain:

1. Meningkatkan Konsentrasi: Bermain game online memerlukan tingkat konsentrasi yang tinggi. Semakin sulit permainan, semakin tinggi pula tingkat konsentrasi yang dibutuhkan. Peningkatan konsentrasi dalam bermain game juga dapat berdampak positif pada konsentrasi dalam kegiatan lain.
2. Mengembangkan Daya Berpikir dan Penalaran: Bermain game online dapat membantu mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, analisis situasi, dan keterampilan matematika. Pemain juga dilatih untuk membuat keputusan secara cepat.
3. Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Inggris: Kebanyakan game online menggunakan bahasa Inggris. Dengan seringnya berkomunikasi dalam bahasa Inggris saat bermain game online, pemain secara tidak langsung dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris mereka.
4. Menghibur, Mengalihkan Perhatian, dan Mengurangi Stres: Game online, seperti permainan lainnya, diciptakan untuk menghibur dan sebagai sarana refreshing. Bermain game dapat mengalihkan perhatian dari stres dan memberikan hiburan.
5. Mendapatkan Teman Baru: Bermain game online memungkinkan pemain berinteraksi dengan gamer lain dari berbagai daerah atau negara. Terkadang, pemain dapat menjalin pertemanan baru dan melakukan kesepakatan untuk bermain bersama di waktu yang lain.

4. Definisi Mobile Legend

Mobile Legend adalah game bergenre multiplayer online battlearena yang mewajibkan tiap pemain agar bekerja sama dalam tim. Selain itu, pemain juga dapat berkomunikasi satu sama lain melalui fitur chat voice yang terdapat pada game. Moonton mengembangkan dan menerbitkan game MOBA Mobile Legends, yaitu sebuah arena game multiplayer online untuk ponsel yang dirilis pada 14 Juli 2016 untuk Android dan pada 9 November 2016 untuk IOS. dalam permainan ini terdapat tim yang bersaing berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankannya. terdapat lima pemain di masing-masing tim, dan masing-masing mengendalikan avatar, yang disebut "hero".(Program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Singaperbangsa Karawang *et al.*, 2022)

Dapat didefinisikan secara harfiah sebagai pertarungan antara beberapa pemain di suatu arena yang dilakukan secara online. Sejarah game MOBA sebenarnya berasal dari genre RTS (Real Time Strategy), yang menariknya permainan tersebut telah dimulai sebelum tahun 90an oleh satu diantara sekian bapak game RTS yang pertama meriliskan untuk console Sega pada tahun 1989 adalah Herzog Zwei.(Program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Singaperbangsa Karawang *et al.*, 2022)

Sejak tahun 2016, game satu ini telah mencuri perhatian gamer Indonesia. Tujuan utama permainan ini adalah menghancurkan base lawan. Permainan berlangsung kira-kira lima belas hingga dua puluh menit untuk satu putaran pertandingan, dan berakhirnya permainan jika terdapat satu diantara kedua base hancur.(Program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Singaperbangsa Karawang *et al.*, 2022)

Game ini sangat disukai karena dapat dimainkan di berbagai perangkat, bahkan yang tidak memiliki spesifikasi tinggi. Game ini, yang pertama kali dirilis pada tahun 2016, telah menjadi salah satu game paling populer sejak itu (Kompasiana 2022). Mobile Legend sendiri adalah game arena pertempuran online multipemain di mana dua tim dengan lima pemain bertanding untuk menguasai peta dan mengalahkan tim lain. Permainan ini dapat dimainkan hingga 10 pemain dengan terhubung ke internet atau secara online.(Rizkiyani and Prof. Dr. Ir. Dadang Gunawan, M.Eng., 2023)

Terdapat bermacam macam karakter di Mobile Legends yang dapat membantu Anda ketika memulai pertarungan. Sebagian karakter ini disebut pahlawan, dan setiap pahlawan memiliki kemampuan unik yang dapat membantu pemain agar bisa menang. Game ini memiliki berbagai jenis senjata, termasuk pedang, perisai, panah, senapan, dan penyihir.(Rizkiyani and Prof. Dr. Ir. Dadang Gunawan, M.Eng., 2023)

Pendekatan terhadap game mobile legend ini terdapat banyak teori guna melakukan pendekatan yang relevan. Peneliti menggunakan pendekatan teori motivasi diri yaitu teori Abraham Maslow. Teori motivasi memiliki banyak faktor yang terkait dalam pengalaman bermain game online, salah satunya ialah dapat memenuhi kebutuhan kompetensi para pemain, memberikan penghargaan dan pengembangan karakter, pencapaian guna mendapatkan skor yang paling tinggi dan keefektifan diri untuk menghadapi tantangan yang lebih

Jadi dapat disimpulkan bahwa Mobile Legends adalah sebuah permainan yang termasuk dalam genre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA). Dalam game ini, kerjasama antar pemain dalam tim sangat diperlukan untuk mencapai tujuan bersama. Selain itu, Mobile Legends menyediakan fitur voice chat yang memungkinkan para pemain berinteraksi secara langsung melalui suara. Fitur ini memungkinkan komunikasi yang efektif antar anggota tim selama permainan, memperkuat kerjasama dan strategi tim untuk mencapai kemenangan dalam pertempuran.

C. Kerangka Teori

1. Teori kecanduan game online

Menurut teori psikoanalisis Sigmund Freud, kecanduan game online terjadi karena seseorang ingin mengutarakan dorongan naluriah/ implusif mereka dengan cara untuk mengurangi kecemasan yang lebih yang terdapat pada dirinya. Psikoanalisis menganggap kepribadian sebagai struktur yang terdiri dari tiga komponen atau sistem: id, ego, dan superego. Teori ini juga mempunyai tiga tingkat kesadaran: kesadaran, prasadar, dan bawah sadar. (Helaluddin, 2019)

Psikoanalisis mengatakan bahwa seseorang itu mempunyai pikiran, perasaan, keinginan, dan ingatan bawah sadar yang bisa berpengaruh terhadap tingkah laku mereka. Penguatan yang berdampak positif oleh game online, seperti hadiah atau penghargaan, dapat menyebabkan seseorang mengalami kecanduan game online. Selain itu, seseorang juga dapat memiliki persepsi yang tidak benar mengenai game online, seperti menganggapnya sebagai cara untuk menghindari masalah atau stres. (Helaluddin, 2019)

Psikoanalisis, teori yang paling banyak digunakan dan dikembangkan oleh Sigmund Freud, yang mana masih banyak dikritik oleh para ahli atau ilmuwan yang berseberangan dengan teorinya. Oleh karena itu, penting bagi orang-orang untuk

memahami bahaya kecanduan game online dan mengetahui cara mencegahnya.

Untuk mencegah kecanduan game online, seseorang harus memahami faktor-faktor yang menyebabkan kecanduan tersebut dan melakukan reaksi pencegahan yang tepat. Tindakan pencegahan ini termasuk membatasi waktu yang dihabiskan untuk bermain game online, menemukan kegiatan lain yang lebih bermanfaat, dan mempererat ikatan sosial dengan teman dan keluarga.(Helaluddin, 2019)

2. Teori motivasi belajar

Teori adalah suatu pendapat yang mendasari pada penelitian dan penemuan, yang mana didukung dengan menggunakan data dan argumen, dan dapat menciptakan sebuah fakta berdasarkan ilmu pasti, logika, metodologi, argumentasi asas, dan hukum umum, yang merupakan dasar ilmu pengetahuan. (Sidik and Sobandi, 2018)

Menurut teori motivasi belajar Maslow, setiap individu memiliki lima tingkat kebutuhan pokok: kebutuhan fisiologis, keamanan, sosial, penghargaan, dan aktualisasi diri. pada teori tersebut juga mengutarakan bahwa seseorang berusaha untuk memenuhi kebutuhan tingkat yang lebih rendah daripada yang lebih tinggi. Teori motivasi belajar Maslow dapat dimanfaatkan dalam hal

pendidikan untuk menemukan cara terbaik untuk memotivasi individu untuk mencapai prestasi terbaik mereka.

Dalam menerapkan teori motivasi belajar dari Maslow, guru harus memahami kebutuhan dan keinginan tiap individu dan memberikan bantuan yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Dengan cara ini, individu akan merasa termotivasi untuk belajar dan lebih baik. (Sidik and Sobandi, 2018)

Bagi Abraham Maslow menyatakan bahwa motivasi adalah suatu kebutuhan, terdapat beberapa pernyataan yang menyatakan bahwa keinginan untuk merasa kenyang atau perut berisi disebabkan oleh kebutuhan untuk makan (fisiologis). Keinginan untuk mendapatkan nilai yang tinggi untuk bersaing dengan orang lain juga mendorong minat dalam belajar. Amarah juga digunakan untuk membuat orang merasa kondusif saat menggunakan tempat yang biasanya tidak kondusif. Motivasi juga dapat diterjemahkan sebagai upaya untuk mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Menurut Saidirman, motivasi dapat didefinisikan sebagai kondisi internal dan pendorong internal dan eksternal untuk melakukan kegiatan tertentu agar dapat mencapai suatu tujuan. (Sidik and Sobandi, 2018)

kebutuhan pribadi, atau dorongan dari luar dapat memengaruhi perilaku seseorang. Kebutuhan itu dapat ditunjukkan dengan perasaan kekurangan mental atau perasaan kenyang yang dihasilkan dari keseimbangan tubuh atau kerusakan. Abraham Maslow membuat teori tentang hierarki keinginan, yang biasanya digambarkan dalam piramida. Psikolog Amerika tersebut juga berpendapat bahwa setiap orang berusaha memenuhi kebutuhan universal, dengan tujuannya untuk memenuhi kebutuhan hampir setiap manusia. Selain itu, Abraham Maslow menelaah dan memposisikan kebutuhannya sebagai berikut:

Konsep piramida berasal dari aturan bahwa kebutuhan tingkat yang lebih rendah harus dipenuhi sebelum kebutuhan tingkat yang lebih tinggi dapat dipenuhi.

Menurutnya, rantai dasar adalah rantai yang paling penting untuk memenuhi kebutuhan dalam hal fisiologis seperti makan, minum, bernapas, dan buang air besar. Kebutuhan dasar ini sangat penting bagi tubuh manusia untuk bertahan hidup. Kebutuhan akan keamanan memerlukan rasa aman terhadap berbagai bahaya. Empat kelas kebutuhan sosial yang berbeda diwakili oleh rantai tiga piramida fiktif: rasa hormat dan pengakuan sosial, persahabatan, cinta, dan cinta. Ini dapat dipahami sebagai pengakuan dan evaluasi positif seseorang, serta pengakuan dan evaluasi oleh anggota masyarakat lainnya. Puncak piramida menunjukkan pemenuhan dan

realisasi diri. Jika seseorang memiliki kemampuan untuk berkembang sesuai dengan keinginan mereka, kebutuhan mereka akan terpenuhi. (Sidik and Sobandi, 2018)

D. Hubungan Game Online dan Motivasi Belajar

Bagaimana game online memengaruhi keinginan untuk belajar itu patut untuk diteliti, terutama pada mahasiswa. Ketertarikan dalam aktivitas bermain game akan memperkurang aktivitas positif yang seharusnya dilakukan remaja sesuai dengan usia perkembangan mereka. Perkembangan internet juga memiliki dampak yang signifikan pada mahasiswa, salah satunya dengan kemampuan untuk bermain game online. Permainan ini mungkin mengganggu aktivitas pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa permainan game online seringkali bersifat adiktif atau memicu kecanduan. dampaknya yaitu kepada Anak-anak yang sudah terbiasa bermain game online kemungkinan besar akan terbawa pengaruh baik itu secara langsung atau tidak langsung. (Ramadhan, no date)

Seseorang dapat menghabiskan waktu yang seharusnya digunakan untuk bersantai dan belajar akan tetapi hanya duduk di depan komputer atau perangkat elektronik hanya untuk menikmati permainan game online tersebut. Terlepas dari kenyataan bahwa bermain video game menghabiskan lebih dari 30 jam waktu seminggu dapat memiliki efek jangka panjang, seperti menguras energi dan membuat seseorang

menjadi terlalu terobsesi untuk mencapai nilai tinggi sehingga mereka lupa untuk berhenti sejenak. Ketergantungan semacam itu dapat menyebabkan perilaku negatif seperti suka berbohong, tidak masuk kelas karena mengantuk, malas belajar dan mengerjakan tugas kuliah, atau rasa tidak tenang saat tidak dapat bermain game. Selain itu, siswa mungkin khawatir akan mengalami nyeri sendi, yang mengganggu kesehatan mereka secara fisik dan mental (Ondang et al., 2020).

Kecanduan bermain game bisa diartikan sebagai sikap yang berlebihan dalam penggunaan komputer dan video game sehingga mereka tidak dapat menguasai sikap yang berlebihan tersebut, yang dapat berakibat pada masalah psikologis, kesehatan, dan hubungan sosial. Setiap game memiliki tantangan tersendiri yang terus membuat pecandunya tertantang, sehingga pada akhirnya mereka menjadi ketergantungan yang abadi dan tidak bisa lepas darinya. Pemain game akan kehilangan kesadaran, kehilangan pengetahuan, dan bahkan mengingat permainan game mereka jika mereka tidak dapat mengontrol diri mereka sendiri.

Game online adalah program permainan yang terhubung melalui jaringan internet yang bisa dilakukan 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. Game online bisa berdampak negatif. Kecanduan bermain game online dapat disebabkan oleh dampak negatif

dari bermain game online. Para pemain tidak tahu kapan mereka dapat menyelesaikan game karena para pembuat game membuat ketagihan dengan membuat mereka naik ke level atau posisi baru secara acak atau mendapatkan kekuatan baru.

Penelitian Granic, Lobel, dan Engels (2014) berbeda dengan penelitian Gentile (2011). Granic, Lobel, dan Engels (2014) mendapati bahwa bermain game memiliki beragam manfaat. Salah satunya ialah peningkatan kemampuan spasial, yang sangat penting untuk kemajuan dalam matematika, teknologi, dan permesinan. kemudian, ditemukan juga bahwa siswa yang sering bermain game secara teratur memiliki pemusatan perhatian yang lebih baik dalam bidang akademik.

Menurut Smart, game online memberikan dampak terhadap pemainnya, baik dengan dampak positif maupun negatif. Setiap tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti berdampak terhadap orang lain yang melakukannya. Begitu juga dengan sebuah game, masing masing game pasti memberikan dampak terhadap yang memainkannya. Suasana dalam game online dibuat untuk mirip dengan keadaan di dunia nyata. Game yang seharusnya memenuhi kebutuhan psikologis manusia untuk bermain dan menyegarkan pikiran, justru menjerumuskan ketika tidak lagi bermanfaat.

Menurut pendapat Kim dalam Azis (2011) yang dikutip oleh Kustiawan & Utomo (2018) game online merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh banyak orang dari berbagai penjuru dunia di waktu

yang sama dan terhubung melalui jaringan internet. Sedangkan menurut Whittaker dalam Sadriman (2016) menyatakan bahwa motivasi adalah kondisi yang mengaktifkan bertingkah laku mencapai tujuan yang ditimbulkan oleh motivasi tersebut, sedangkan belajar sebagai proses di mana tingkah laku diubah melalui latihan atau pengalaman.

Dari pendapat diatas, dapat dijelaskan bahwasannya terdapat pengaruh dan kesinambungan antara game online dan motivasi belajar pada mahasiswa yang mana dapat mempengaruhi dalam masa pembelajaran mereka. Akan tetapi kecanduan tersebut dapat menjadi efek rendah pada mahasiswa jika mahasiswa tersebut mampu memanajemen waktu antara bermain Game Online dengan belajar.

E. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari masalah penelitian dimana sementara karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan pada teori yang relevan belum didasarkan pada data-data yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiono, 2012 : 71). Dan juga dugaan sementara yang diajukan seorang peneliti yang berupa pernyataan untuk diuji kebenarannya atau dibuktikan lebih lanjut. Berdasarkan uraian diatas, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

Ho : Tidak adanya hubungan negatif antara game online mobile legend terhadap motivasi belajar pada mahasiswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Dari aspek tema dan pembahasan penelitian ini, pendekatan yang dipakai menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian sistematis tentang bagian-bagian dan fenomena serta hubungan yang terjadi antara mereka. Penelitian kuantitatif juga didefinisikan sebagai studi sistematis tentang fenomena dengan mengumpulkan data yang dapat diukur dengan memakai teknik statistik, matematika, atau komputasi. Metode statistik biasanya digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif dari studi penelitian. Dalam metode penelitian ini, para peneliti dan ahli statistik memanfaatkan kerangka kerja matematika dan teori-teori yang berkaitan dengan kuantitas yang dipertanyakan. (Abdullah *et al.*, no date)

Menurut Sugiyono (2009:14), metode penelitian kuantitatif berbasis filsafat positivisme dipergunakan untuk mengamati populasi atau sampel tertentu. Teknik pengambilan sampel biasanya dilakukan secara random dan instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data. Tujuan dari metode penelitian kuantitatif adalah untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan. (Abdullah *et al.*, no date)

Untuk menganalisis temuan penelitian, peneliti menggunakan metode ini mengubah data menjadi angka. Penelitian kuantitatif dapat bersifat deskriptif, korelasi, atau asosiatif tergantung pada bagaimana

variabel tersebut berhubungan satu sama lain. Penelitian kuantitatif deskriptif biasanya hanya dapat mengukur tingkat variabel pada populasi atau sampel, sementara penelitian asosiatif mencari hubungan sebab-akibat antara variabel yang terkait. (Abdullah *et al.*, no date)

Penelitian kuantitatif ini peneliti menggunakan model kuantitatif korelasional, yang bertujuan untuk mengidentifikasi apakah ada atau tidak hubungan diantara dua variabel atau lebih. Dengan menggunakan koefisien korelasi, peneliti dapat menentukan seberapa erat variasi pada satu faktor dengan variasi pada satu atau lebih faktor lainnya. Peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif korelasional karena bertujuan untuk melihat hubungan kecanduan game online mobile legend dengan motivasi belajar

B. Identifikasi Variable Penelitian

Pada dasarnya, variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang ditetapkan oleh peneliti untuk diperiksa guna mengumpulkan informasi dan segera membuat kesimpulan. Karena terdapat variasinya, kemudian diberi nama sebagai variabel. Selain motivasi, persepsi juga dapat dianggap sebagai variabel. Ini karena persepsi seseorang terhadap sekelompok orang pasti berbeda-beda. Oleh karena itu, jika peneliti memilih variabel penelitian, baik yang dimiliki subjek maupun bidang kegiatan dan juga keilmuan tertentu, maka variabel harus ada. Jika tidak, variabel tersebut tidak dapat disebut dengan variabel. Pada penelitian harus didasarkan dengan berbagai sumber data atau obyek agar bervariasi.

Berdasarkan definisi di atas, dapat dinyatakan bahwa variabel penelitian adalah fitur, sifat, atau nilai individu, objek atau kegiatan yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.

Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel yang digunakan, yaitu:

1. Variable Bebas / independent variable

Dalam penelitian ini, variabel independen (X) disebut sebagai variabel yang mempengaruhi atau menyebabkan perubahan dan munculnya variabel dependen (terikat). Variabel independen dalam penelitian ini adalah: adiksi game online

2. Variable Terikat / dependent variable

Fokus utama penelitian adalah variabel ini. Menurut Sugiyono (2012), variabel dependen juga biasa dikenal sebagai variabel terikat, kriteria, konsekuen, dan variabel output. variable tersebut adalah variabel yang dipengaruhi atau disebabkan oleh adanya variabel bebas. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini diukur untuk memahami seberapa besar pengaruh atau dampak dari variabel lain. Menurut Azwar (2007), besarnya dampak tersebut dapat dilihat dari adanya, hilangnya, besar kecilnya, atau perubahan variasi yang muncul disebabkan oleh perubahan pada variabel lain.

C. Definisi Operasional

Definisi operasional merujuk pada pengertian suatu variabel yang dirumuskan berdasarkan sifat atau karakteristik yang dapat diamati dari variabel tersebut. Definisi operasional untuk variabel-variabel dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Game Online

Game online dapat dijelaskan sebagai aplikasi permainan yang terhubung melalui internet, yang memungkinkan pemain untuk bermain kapan saja dan di mana saja. Permainan ini juga dapat dimainkan secara berkelompok di berbagai lokasi di seluruh dunia, menampilkan grafis menarik sesuai keinginan, dan didukung oleh perangkat khusus untuk permainan tersebut.

Pada awalnya, game online dikenal sebagai "Game Jaringan," yang merupakan kumpulan beberapa PC (personal computer) yang saling terhubung, memungkinkan pengguna terhubung satu sama lain. Seiring berjalannya waktu, permainan daring tidak lagi memerlukan koneksi kabel dan tidak terbatas pada satu lokasi, melainkan dapat diakses secara nirkabel. Berbeda dengan permainan jaringan yang membatasi pemain bermain hanya dengan teman-teman sekitarnya, permainan daring memungkinkan setiap pemain berinteraksi dengan individu dari berbagai wilayah di seluruh dunia.

Game online hanya dapat dijalankan dengan koneksi internet. Dalam permainan daring, terjadi interaksi antara pemain untuk mencapai tujuan, menjalankan misi, dan mencapai nilai tertinggi dalam lingkungan virtual.

2) Motivasi Belajar

Motivasi belajar merujuk pada dorongan baik dari dalam maupun luar yang mendorong siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengubah perilaku mereka, umumnya dengan dukungan dari indikator atau unsur tertentu. Motivasi belajar memainkan peran yang signifikan dalam kesuksesan seseorang dalam proses pembelajaran.

Motivasi berasal dari kata motif, yang mengacu pada kekuatan internal dalam diri seseorang yang mendorong mereka untuk melakukan aktivitas tertentu demi mencapai tujuan. Motif dapat diartikan sebagai kondisi internal atau kesiapan. Ini melibatkan perubahan energi dalam diri seseorang yang muncul dengan perasaan tertentu, diawali oleh stimulus untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam konteks pembelajaran, motivasi mencakup seluruh dorongan internal dalam diri siswa yang membangkitkan, menjamin kelancaran, dan memberikan arah pada proses belajar, dengan harapan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan pembelajaran, motivasi sangat penting karena seseorang yang tidak memiliki motivasi tidak

mungkin terlibat dalam aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan pandangan beberapa pakar, dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan dorongan dasar yang mendorong individu untuk berperilaku dengan tujuan mencapai suatu target. Oleh karena itu, motivasi belajar mahasiswa merujuk pada totalitas faktor pendorong dalam diri mahasiswa yang memicu proses pembelajaran atau perkuliahan, menjamin kelancaran, dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang diinginkan oleh pelajar dapat tercapai

D. Partisipan

a. Populasi

Populasi adalah suatu ruang lingkup umum yang mencakup obyek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang telah ditentukan oleh peneliti untuk dijadikan objek kajian dan kemudian diekstrapolasikan hasil kesimpulannya. Pada populasi penelitian merujuk pada sekelompok subjek yang akan menjadi fokus generalisasi hasil penelitian (Soegiyono, 2011).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa populasi merujuk pada keseluruhan subjek atau obyek yang akan menjadi fokus penelitian dan memiliki karakteristik yang serupa. Populasi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Angkatan 2020-2023 yang berjumlah 1.119 mahasiswa.

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari keseluruhan jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Ketika populasi sangat besar dan peneliti tidak mampu untuk mengkaji semua elemen di dalamnya, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, atau waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang merupakan sub dari populasi tersebut. Informasi yang diperoleh dari sampel tersebut dapat digunakan untuk membuat kesimpulan yang dapat diberlakukan pada populasi secara umum. Oleh karena itu, sangat penting bahwa sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar representatif, atau mewakili, ciri-ciri populasi secara keseluruhan. (Abdullah *et al.*, no date)

Subjek dalam sampel merupakan sebagian dari subjek yang ada di populasi; dengan kata lain, sampel adalah representasi bagian dari keseluruhan populasi. Setiap elemen dalam populasi dapat dianggap sebagai sampel, terlepas dari sejauh mana bagian tersebut mencerminkan karakteristik populasi secara menyeluruh. Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan metode simple random sampling karena anggota sampel diambil secara acak dari populasi tanpa memperhatikan strata yang mungkin ada (azwar,2017). Jumlah sampel dalam penelitian ini ditentukan dengan menggunakan rumus Slovin (Sugiyono, 2006), sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan: n : Ukuran sampel / jumlah responden

N: Ukuran populasi

e : Kelonggaran ketidakteelitian karena kesalahan pengambilan sampel yang dapat ditolerir, (e=0,1)

Dalam mendapatkan populasi (N), maka dilakukakan perhitungan dengan menggunakan rata – rata.berdasarkan rumus slovin, maka ukuran sampel adalah sebagai berikut :

$$n = \frac{1119}{1 + 1119 (0.1)^2}$$

$$n = \frac{1119}{1 + 11,19}$$

$$n = \frac{1119}{12,19}$$

$$n = 91,79, \text{ dibulatkan menjadi } 92 \text{ sampel}$$

Berdasarkan perhitungan pengambilan sampel dengan rumus Slovin, jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 92 sampel

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengambilan data adalah strategi yang digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi tambahan dalam sebuah penelitian. Ini mencakup prosedur bagaimana data dikumpulkan, siapa yang menjadi sumbernya, dan alat apa yang digunakan. Metode pengumpulan data, di sisi lain, mengacu pada pendekatan atau cara tertentu yang digunakan untuk mengumpulkan data. Metode ini dapat melibatkan penggunaan angket, wawancara, observasi, uji, dokumentasi, dan berbagai teknik lainnya.

Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa skala psikologi atau kuesioner. Kuesioner merupakan serangkaian pertanyaan tertulis yang digunakan untuk mendapatkan informasi dari responden mengenai subjek penelitian. Skala psikologi sebagai alat ukur dalam penelitian ini mencakup dua aspek, yaitu adiksi game online dan motivasi belajar. Jenis pengukuran yang digunakan adalah skala pengukuran jenis Likert.

Skala Likert adalah alat pengukuran yang menggambarkan tingkat persetujuan atau ketidaksetujuan dari responden terhadap pernyataan yang menilai suatu objek. Skala ini juga dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok terhadap fenomena sosial tertentu. Dalam konteks penelitian, fenomena sosial tersebut telah ditentukan secara spesifik oleh peneliti dan disebut sebagai variabel penelitian. Dengan menggunakan skala Likert, variabel yang akan diukur diuraikan menjadi indikator-indikator variabel. Indikator tersebut kemudian dijadikan dasar untuk merancang item-item instrumen, yang dapat berupa

pernyataan atau pertanyaan.

Skala Likert yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari empat kategori jawaban, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Instrumen penelitian ini mencakup dua jenis pernyataan, yaitu yang bersifat positif (*favourable*) dan yang bersifat negatif (*unfavourable*). Pernyataan *favourable* merupakan pernyataan yang terkait dengan aspek yang mendukung dan bersifat positif, menyatakan dukungan terhadap obyek sikap yang ingin diungkap. Sedangkan pernyataan *unfavorable* adalah pernyataan yang tidak mendukung obyek sikap yang ingin diungkap. Berikut adalah nilai skor untuk setiap kategori:

Table 3.1. Skala Linkert

jawaban	Skor favorable	Skor unvaforable
Sangat Sesuai (SS)	4	1
Sesuai (S)	3	2
Tidak Sesuai (TS)	2	3
Sangat Tidak Sesuai (STS)	1	4

F. Instrumen Penelitian

Instrument adalah alat bantu pada waktu penelitian menggunakan suatu metode. Menurut Sugiyono (dalam Sitoyo dan Sodik) , instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Jadi, instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa angket/Kuesioner. Angket digunakan dalam penelitian ini untuk mendapatkan data intensitas penggunaan game online dan motivasi belajar peserta didik.

Dalam penelitian ini terdapat 2 variabel penelitian. Dengan Skala Likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrument yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan. Dalam proses analisis data, komposit skor biasanya jumlah atau rata-rata, dari semua butir pertanyaan dapat digunakan.

Pada penelitian ini variable yang digunakan adalah kecanduan game online dan motivasi belajar. Yang mana masing masing memiliki instrument yang berbedasebagai berikut :

1. Skala kecanduan game online

Adapun indikator kecanduan game online menurut chen dan chang (2008) menyebutkan bahwa terdapat 4 aspek. yaitu compulsion, withdrawal, tolerance,dan interpersonal and health related.

TABEL 3.2. BLUEPRINT SKALA KECANDUAN GAME ONLINE

Aspek	Indikator	Nomor Aitem		Jumlah Aitem
		Favo	Unfavo	
Withdrawal	Tidak bias lepas darigame online	12,15,19,22	1,4,6,9,	8
Compulsive	Dorongan untuk terusmenerus	11,13,24	18,20,21,25	7
Tolerance	Menerima keadaan diri sendiri	2,3,5,10	7,8,	6
Interpersonal andhealth related problems	Menghiraukan hubungan interpersonal	14,16,23	17	5
Jumlah				25

2. Skala Motivasi Belajar

Skala yang kedua adalah skala motivasi belajar, dengan yang mengacu pada teori Sardiman (2007). Yang terdiri dari 3 aspek yaitu menimbulkan kegiatan belajar dikelas, menjamin kelangsungan belajar dan mengarahkan kegiatan belajar.

TABEL 3.3. BLUEPRINT SKALA MOTIVASI BELAJAR

Aitem	Indikator	Nomor Aitem		Jumlah Aitem
		Favo	Unfavo	
Menimbulkan Kegiatan belajar dikelas	Melaksanakan kegiatan belajar	10,14,18	7,8,9	6
Menjamin kelangsungan belajar	Kegiatan belajar optimal	1,5,16,19	2,3,4,11	8
Mengarahkan kegiatan belajar	Mampu mengarahkan diri saat dikelas	6,12,17,20	13,15,	6
jumlah				20

G. Validitas dan Reabilitas

1. Validitas

Validitas merujuk pada sejauh mana suatu instrumen pengukuran dapat mengukur apa yang seharusnya diukur atau dapat menghasilkan data yang akurat dan relevan sesuai dengan tujuan pengukuran. Validitas merupakan karakteristik penting dari instrumen pengukuran, termasuk skala psikologi, karena menentukan sejauh mana hasil yang diperoleh dari skala tersebut dapat diandalkan dan bermanfaat (Azwar, 1999).

Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi (content validity). Menurut Matondang (2009), validitas isi mengindikasikan sejauh mana pertanyaan, tugas, atau butir dalam suatu

tes atau instrumen mampu mencerminkan secara menyeluruh dan proporsional perilaku sampel yang diuji dengan tes tersebut. Oleh karena itu, suatu tes dianggap valid apabila butir-butir tes tersebut mencerminkan secara proporsional keseluruhan konten atau materi yang diuji atau yang seharusnya dikuasai.

Menurut Azwar (2018), Validitas berasal dari kata *validity* yang mengindikasikan tingkat ketepatan dan kecermatan suatu instrumen pengukur dalam menjalankan fungsi ukurnya. Sebuah tes atau instrumen pengukur penelitian dapat dianggap memiliki validitas yang tinggi jika alat tersebut mampu efektif menjalankan fungsi ukurnya atau menghasilkan hasil pengukuran yang sesuai dengan tujuan pengukuran yang dilakukan. Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS, menggunakan metode *scale reliability*, dan mengeliminasi item-item yang tidak memenuhi standar kriteria.

2. Reabilitas

Arifin (dalam Matondang, 2009) mengemukakan bahwa suatu tes dianggap reliabel apabila secara konsisten menghasilkan data yang serupa ketika diujikan pada kelompok yang sama dalam waktu atau kesempatan yang berbeda. Reliabilitas, yang berasal dari kata *reliability*, merujuk pada tingkat keandalan pengukuran. Suatu instrumen dikategorikan memiliki reliabilitas yang tinggi jika dapat diandalkan untuk mengumpulkan data (Arikunto, 2002).

Tingkat reliabilitas diukur dengan koefisien reliabilitas yang nilainya berkisar antara 0 hingga 1,00. Semakin mendekati angka 1,00, reliabilitas instrumen dianggap semakin tinggi (Azwar, 2009). Dalam penelitian ini, taraf signifikansi yang digunakan adalah 0,05 atau 5%. Pengukuran reliabilitas juga dilakukan dengan menggunakan bantuan komputer melalui program SPSS dengan menerapkan teknik Alfa Cronbach.

H. Teknis Analisis Data

Analisis data merupakan langkah krusial dalam menjawab permasalahan yang dirumuskan dalam sebuah penelitian. Tujuan utamanya adalah untuk mendapatkan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Proses analisis data melibatkan metode yang digunakan untuk menyusun dan mengevaluasi data yang telah dikumpulkan sebelumnya melalui berbagai teknik pengumpulan data (Sugiyono, 2016). Dalam konteks penelitian ini, analisis data melibatkan pengolahan statistik. Teknik *analisis* data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis product moment. Digunakannya analisis tersebut dikarenakan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antar dua variabel. Adapun uji asumsi yang dipakai yaitu :

a. Uji Normalitas

Uji normalitas sebagai uji yang berguna untuk mengecek data yang diteliti apakah data tersebut berdistribusi normal atau berdistribusi tidak normal. Uji Normalitas bisa dihitung secara manual, uji normalitas ini bisa dihitung menggunakan SPSS. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan aplikasi SPSS untuk mempermudah perhitungannya. Uji normalitas menggunakan SPSS yang peneliti gunakan adalah dengan teknik Kolmogorov Smirnov. Peneliti menggunakan teknik Kolmogorov Smirnov karena data yang akan diolah lebih dari 50 data. Kesimpulan yang dapat diambil dari teknik Kolmogorov Smirnov adalah apabila bilangan signifikansi ($P \geq 0,05$) maka artinya data berasal dari distribusi normal. Apabila sebaliknya, jika bilangan signifikansi ($P \leq 0,05$) maka artinya data berasal dari distribusi tidak normal.

b. Uji Linieritas

Sebagai Uji yang dilakukan guna untuk melihat bentuk dari hubungan antara variable x dan y yang akan diteliti, uji linearitas merupakan sebuah uji prasyarat untuk penelitian yang menggunakan analisis regresi dan korelasi. Pengujian linearitas dapat dilakukan melalui aplikasi SPSS yaitu Test For Linearity . Jika nilai signifikansi linearity $> 0,05$, maka variabel dalam penelitian tersebut memiliki hubungan yang linear. Jika nilai signifikasinya linearity $< 0,05$,

maka variabel yang digunakan dalam penelitian tersebut tidak memiliki hubungan yang linear.⁸⁴ Keputusan uji linearitas juga dapat dilihat jika nilai signifikansi deviation from linearity $< 0,05$, maka variabel dalam penelitian tersebut memiliki hubungan yang linear. Jika nilai signifikasinya $> 0,05$, maka variabel yang digunakan dalam penelitian tersebut tidak memiliki hubungan yang linear.

c. Uji Korelasi

Untuk mengetahui hipotesis antara kedua variabel yaitu variable Intensitas penggunaan media sosial instagram dengan Self Acceptance, maka peneliti menggunakan rumus korelasi product moment yang dibantu dengan program SPSS for windows. Penggunaan rumus ini karena peneliti menggunakan dua variabel dan fungsinya untuk mencari hubungan diantara keduanya.

Apabila hasil menunjukkan pearson correlation sig (2-tailed), $r = 0$ maka tidak terdapat korelasi antara kedua variabel, ($r = 1$) maka terdapat hubungan positif antara kedua variabel, ($r = -1$) maka terdapat hubungan negatif antara kedua variabel.

I. Hasil Uji Alat Ukur

1. Validitas

a. Skala kecanduan game online

Uji validitas bertujuan untuk mengungkap data secara akurat dan memberikan gambaran yang tepat guna memperoleh kumpulan data yang akurat. Setelah data dianggap valid dan memenuhi syarat penelitian, pengumpulan data dapat dilaksanakan (S. Azwar, 2015). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan uji validitas terpakai atau try out terpakai. (Hadi, 2000) menjelaskan bahwa penggunaan uji coba terpakai melibatkan analisis langsung terhadap hasil uji coba yang valid untuk mengevaluasi hipotesis penelitian. Dapat disimpulkan bahwa uji coba terpakai merupakan metode untuk mengukur validitas dan reliabilitas suatu skala, dengan pengumpulan data dilakukan hanya sekali dan hasilnya segera diuji hipotesis. Meskipun uji coba yang sesuai memiliki kelebihan, seperti efisiensi waktu, biaya, dan tenaga dalam penelitian, terdapat juga kelemahan, yaitu ketidakmampuan peneliti untuk mengganti item-item yang tidak berhasil ketika banyak item yang tidak memenuhi kriteria. Untuk menguji validitas terpakai, peneliti menguji melalui uji product moment.

Tabel 3.4. Tabel Hasil uji skala kecanduan game online

Aspek	Nomor Aitem		Jumlah		Jumlah Aitem
	Favo	Unfavo	Valid	Gugur	
Withdrawal	12,15,19,22	1,4,6,9,	1,4,6,9,12,15,19,22	-	8
Compulsive	11,13,24	18,20,21,25	11,13,20,24,25	18,21	7
Tolerance	2,3,5,10	7,8,	2,3,5,7,8,10	-	6
Interpersonal and health related problems	14,16,23	17	14,16,23	17	5

Setelah di uji validitas dengan menggunakan rumus korelasi pearson product moment pada setiap item, didapatkan bahwa ada 23 item yang valid dan 2 item gugur karena nilai koefisien validitas kurang dari r tabel.

b. Skala motivasi belajar

Tabel 3.5. Tabel Hasil uji skala motivasi belajar

Aspek	Nomor Aitem		Jumlah		Jumlah Aitem
	Favo	Unfavo	Valid	Gugur	
Menimbulkan Kegiatan belajar di kelas	10,14,18	7,8,9	7,8,14	9,10,18	6
Menjamin kelangsungan belajar	1,5,16,19	2,3,4,11	1,4,5,11,16	2,3,19	8
Mengarahkan kegiatan belajar	6,12,17,20	13,15,	12,14,15	6,17,20	6

Setelah di uji coba dengan menggunakan rumus korelasi product moment pada setiap item, didapatkan bahwa ada 17 item yang valid dan 3 item gugur karena nilai koefisien validitas kurang dari r tabel.

2. Reabilitas

Reliabilitas adalah cara untuk menilai apakah suatu indikator atau faktor dalam penelitian konsisten. Sebuah kuesioner dianggap dapat diandalkan jika respon individu terhadap pernyataan tetap konstan dan stabil seiring waktu atau saat dievaluasi secara berulang (S. Azwar, 2015). Alat ukur yang digunakan menggunakan Cronbach alpha dengan nilai reliabel > 0.60 maka instrument yang digunakan dapat dikatakan reliabel dan dilanjutkan ke uji analisis.

Kriteria penentuan reliabilitas disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 3. 6 Tabel Kategori Tingkat Reliabilitas

Nilai alpha cronbach	Keterangan
0,00-0,200	Kurang Reliabel
0,21-0,400	Agak Reliabel
0,41-0,60	Cukup Reliabel
0,61-0,80	Reliabel
0,81-1,00	Sangat Reliabel

Sumber : (Sugiyono., 2008)

Berikut hasil uji reliabilitas yang dilakukan peneliti dengan uji cronbach alpha :

Tabel 3.7 Tabel uji reliabilitas

No.	Skala	Cronbach Alpha	N of items
1	Kecanduan game online	.930	23
2	Motivasi belajar	.747	17

Berdasarkan uji reabilitas pada kedua instrument penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini dinyatakan reliabel, karena nilai dari Cronbach alpha pada masing masing skala lebih besar dari 0,6. Skala kecanduan game online nilai cronbach alpha 0,930 dan skala motivasi belajar nilai dari cronbach alpha 0,747.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Lokasi penelitian

Penelitian ini dilakukan di Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, tepatnya di Jl. Gajayana No, 50 Malang, Gedung Megawati Soekarno Putri

2. Waktu dan Tempat Penelitian

Peneliti menyebarkan data secara langsung dengan penyebaran kuesioner atau angket. Penyebaran angket ini penelitian dilaksanakan pada 20-30 Februari 2024.

3. Prosedur pengambilan data

Pengambilan data dilakukan dengan cara menyebarkan angket kuesioner secara online berupa link google form kepada Mahasiswa Fakultas Psikologi Angkatan 2023-2020 Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, melalui aplikasi media sosial berupa Whatsapp yang dikirim ke grup Psikologi 2023-2020 dan juga melalui Chat Pribadi.

4. Gambaran Umum Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh Mahasiswa aktif Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Angkatan 2023-2020.

5. Hambatan Dalam Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menemukan hambatan sebagai berikut:

- a. Peneliti hanya mempunyai nomor whatsapp sebagian Mahasiswa Fakultas Psikologi, yang menghambat penyebaran angket secara chat pribadi.
- b. Karena penyebaran angket dilakukan melalui aplikasi whatsapp beberapa subjek mengabaikan pesan yang dikirim oleh peneliti dan tidak mengisinya.
- c. Karena kesibukan beberapa subjek penelitian mengulur waktu untuk mengisi angket yang dikirim oleh peneliti.

B. Hasil Penelitian

1. Uji Normalitas

Untuk mengetahui apakah data yang kita gunakan terdistribusi secara normal atau tidak maka perlu dilakukannya uji normalitas. Dikarenakan apabila data yang terdistribusi tidak normal maka akan menjadi data yang diragukan dalam perhitungannya. Untuk mengetahui data yang dibuat adalah normal apabila menunjukkan taraf signifikansi $> 0,05$, sedangkan data yang tidak normal apabila taraf signifikansinya $< 0,05$.

Tabel 4.1. Tabel Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Motivasi Belajar	Kecanduan Game Online
N		98	98
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	29.4286	48.2449
	Std. Deviation	5.24257	14.76347
Most Extreme Differences	Absolute	.086	.063
	Positive	.086	.063
	Negative	-.077	-.038
Test Statistic		.086	.063
Asymp. Sig. (2-tailed)		.069 ^c	.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

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

Berdasarkan hasil penghitungan rumus kolmogorov-smirnov dengan menggunakan SPSS didapatkan hasil bahwa nilai signifikansi kedua variabel diatas 0,05 dimana variabel kecanduan game online sebesar 0,200 dan variabel motivasi belajar sebesar 0,069. Sehingga dapat dikatakan kedua data tersebut terdistribusi normal.

2. Uji Linearitas

Tujuan dilakukannya uji linieritas adalah sebagai pembuktian bahwa variabel bebas memiliki hubungan yang linier dengan variabel terikat. Pada uji linieritas apabila nilai Sig. < 0,05 maka tidak ada hubungan yang linier antara kedua variabel yang diteliti dan apabila nilai Sig. > 0,05 maka terdapat hubungan linier antara dua variabel yang diteliti.

Tabel 4.2. Tabel Hasil uji linearitas

			Sum of		Mean		
			Squares	df	Square	F	Sig.
TY *	Between	(Combined)	2842.000	45	63.156	1.526	.071
TX	Groups	Linearity	179.343	1	179.343	4.334	.042
		Deviation from Linearity	2662.657	44	60.515	1.462	.094
Within Groups			2152.000	52	41.385		
Total			4994.000	97			

Berdasarkan hasil uji linieritas diketahui Sig. Deviation from linearity sebesar 0,094 dimana angka ini lebih besar dari 0,05 ($0,094 > 0,05$). Maka dapat disimpulkan antara variabel kecanduan game online dengan variabel motivasi belajar terdapat hubungan yang linier.

3. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif merupakan uji yang membahas mengenai kategorisasi tingkat dalam variabel kecanduan game online dan motivasi belajar dikategorisasikan menjadi tiga macam yakni kategori tinggi, sedang, rendah. Sedangkan yang menjadi patokan norma dalam menentukan kategorisasi dari masing-masing variabel dengan cara melihat dari hasil mean dan standard deviasi. Apabila mean dan standard deviasi sudah diketahui, maka langkah selanjutnya yang dapat dilakukan yaitu mengkategorisasikan dan menganalisis. Skor hipotetik dan empirik digunakan untuk mengetahui kategorisasi setiap variabel dari norma yang ada.

Tabel 4.3. Tabel Deskripsi Skor Hipotetik dan Empirik

	<u>N</u>	<u>Minimum</u>	<u>Maximur</u>	<u>Mean</u>	<u>Std. Deviation</u>
Kecanduan Game Online	98	41	72	57.19	15.239
Motivasi Belajar	98	48	64	56.91	7.132
Valid N (listwise)	98				

A. Deskripsi tingkat Motivasi belajar

Nilai mean dan standard deviasi variabel motivasi belajar dalam penelitian ini sebagai berikut :

variabel	mean	Standard deviasi
Motivasi Belajar	56.91	7.132

Berdasarkan mean dan standard deviasi diatas, maka dapat diperoleh masing-masing penilaian kategorisasi sebagai berikut :

- a. Tinggi

$$= X \geq (M + 1SD)$$

$$= X \geq (56.91 + 1.7.132)$$

$$= X \geq (64.042)$$
- b. Sedang

$$= (M - 1SD) \geq X < (M + 1,0 SD)$$

$$= (56.91 - 1.7.132) \geq X < (56.91 + 1.7.132)$$

$$= 48.777 \geq X < 63.041$$
- c. Rendah

$$= X \leq (M - 1 SD)$$

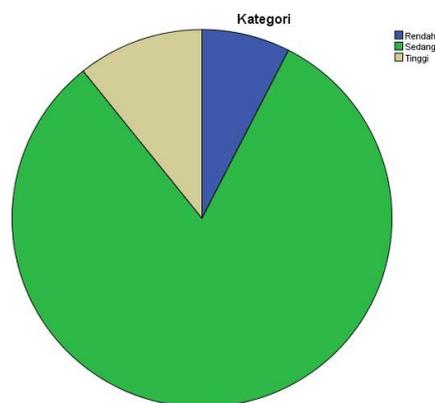
$$= X \leq (56.91 - 1.7.132)$$

$$= X \leq 47.735$$

Tabel 4. 4. Tabel Kategorisasi Data

Kategori	Rumus
Tinggi	$X \geq (64.042)$
Sedang	$48.777 \geq X < 63.041$
Rendah	$X \leq 47.735$

Gambar 4.1. Diagram kategorisasi Motivasi belajar



Berdasarkan diagram di atas dapat disimpulkan bahwa hasil yang diperoleh yaitu 7.1% dengan frekuensi 7 mahasiswa dalam kategori rendah, kemudian prosentase sebesar 77.6% dengan frekuensi 76 mahasiswa dalam kategori sedang, dan dalam kategori rendah sebesar 10.2% dengan frekuensi 10 mahasiswa. Dari hasil yang dijabarkan dapat diambil kesimpulan bahwa mahasiswa Psikologi UIN Malang memiliki motivasi belajar dalam kategori sedang.

b. Kategorisasi Adiksi Game online

Nilai mean dan standard deviasi variabel motivasi belajar dalam penelitian ini sebagai berikut :

variabel	Mean	Standard deviasi
Adiksi Game Online	57.19	15.239

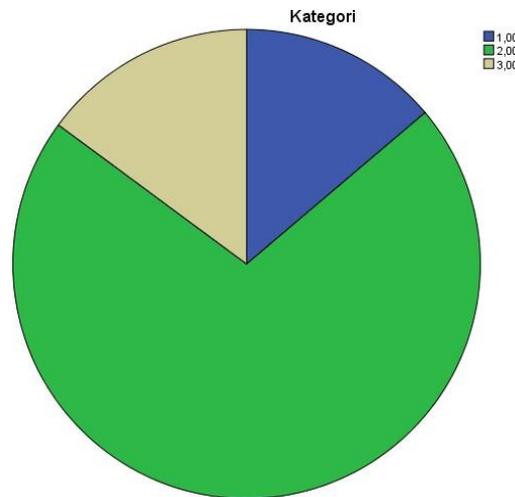
Berdasarkan mean dan standard deviasi diatas, maka dapat diperoleh masing-masing penilaian kategorisasi sebagai berikut :

- a. Tinggi $= X \geq (M + 1SD)$
 $= X \geq (57.19+ 1.15.239)$
 $= X \geq (72.429)$
- b. Sedang $= (M - 1SD) \geq X < (M + 1,0 SD)$
 $= (57.19- 1.15.239) \geq X < (57.19+$
 $1.15.239)$
 $= 41.951 \geq X < 72.429$
- c. Rendah $= X \leq (M - 1 SD)$
 $= X \leq (56.91- 1.7.132)$
 $= X \leq 40.95$

Tabel 4. 5. Tabel Kategorisasi Data

Kategori	Rumus
Tinggi	$X \geq 72.429$
Sedang	$41.951 \geq X < 71.429$
Rendah	$X \leq 40.95$

Gambar 4.2. Diagram Kategorisasi Adiksi Game Online



Berdasarkan diagram di atas dapat disimpulkan bahwa hasil yang diperoleh yaitu 13.3% dengan frekuensi 13 mahasiswa dalam kategori rendah, kemudian prosentase sebesar 68.4% dengan frekuensi 67 mahasiswa dalam kategori sedang, dan dalam kategori rendah sebesar 14.3% dengan frekuensi 14 mahasiswa. Dari hasil yang dijabarkan dapat diambil kesimpulan bahwa mahasiswa Psikologi UIN Malang berada dalam kondisi adiksi game online dengan kategori sedang.

4. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui korelasi antara kecanduan game online dengan motivasi belajar mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, terlebih dahulu dilakukan uji hipotesis dengan metode analisis statistik product moment Karl Pearson. Ada tidaknya hubungan (korelasi) antara kecanduan game online dengan motivasi belajar pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, maka dilakukan analisis korelasi product moment untuk dua variable, hal ini dilakukan untuk uji hipotesis penelitian. Adapun pedoman derajat hubungan dengan menggunakan teknik korelasi product moment yaitu:

Tabel 4. 6 Tabel Kategorisasi Hubungan

Nilai Pearson Correlation	Tingkat Hubungan
0,00-0,199	Sangat Lemah
0,20-0,399	Lemah
0,40-0,599	Sedang atau Cukup
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,00	Sangat Kuat

Sumber: Riduwan dan Sunarto (Sunarto, 2007)

Tabel 4. 7. Tabel Hasil Korelasi Product Moment

		<u>Kecanduan Game Online</u>	<u>Motivasi Belajar</u>
kecanduan game online	PearsonCorrelation	1	.225
	Sig. (2-tailed)		.001
	Sum of Squares and Cross-products		
	Covariance		
	N	98	98
Motivasi Belajar	PearsonCorrelation	.225	1
	Sig. (2-tailed)	.001	
	Sum of Squares and Cross-products		
	Covariance		
	N	98	98

Berdasarkan hasil analisis data diatas menunjukkan hasil nilai signifikansi Sig. (2-tailed) antara kecanduan game online dengan motivasi belajar adalah sebesar $0,001 < 0,05$ yang berarti terdapat korelasi yang signifikan antara kedua variabel.

Diketahui r hitung untuk kecanduan game online dan motivasi belajar adalah sebesar 0,225 maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan atau korelasi antara kedua variabel. Karena r hitung atau pearson correlations dalam analisis ini bernilai positif, maka itu artinya hubungan antara kedua variabel tersebut bernilai positif dalam tingkat kategori yang sangat lemah.

5. Pembahasan

Tingkat kecanduan game online pada mahasiswa fakultas psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang berdasarkan analisis deskripsi kecanduan game online pada mahasiswa fakultas psikologi Universitas Islam Negeri Malang diatas diperoleh hasil 14 orang (14,3 %) dengan kategori tinggi, 67 orang (68,4 %) pada kategori sedang, dan 9 orang (13,3 %) pada kategori rendah. Artinya dijabarkan dapat diambil kesimpulan bahwa mahasiswa Psikologi UIN Malang berada dalam kondisi adiksi game online dengan kategori sedang.

Hasil penelitian tersebut sesuai dengan salah satu faktor yang mempengaruhinya yaitu keinginan atau dorongan yang kuat dari peserta didik untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam game online, karena game online dirancang untuk membuat pemain menjadi lebih tertarik dan lebih bersemangat untuk memperoleh nilai yang tinggi. Selain itu juga, faktor lainnya yaitu terdapat dari jenis game tersebut, banyak dari jenis permainan game online salah satunya ialah mobile legend yang dapat membuat seseorang mengalami kecanduan bermain yang diakibatkan para pemain game akan termotivasi untuk terus memainkannya karena munculnya jenis permainan baru dan yang lebih menantang yang mudah bereksperimen dan sangat menyenangkan.

Tingkat motivasi belajar pada mahasiswa fakultas psikologi UniversitasIslam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Sedangkan analisis deskripsi untuk tingkat motivasi belajar pada mahasiswa

fakultas psikologi Universitas Islam Negeri Malang Malang diatas, tingkat motivasi belajar dibagi ke dalam 3 kategorisasi yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Pada kategorisasi tinggi, jumlah responden yang didapatkan yaitu sebanyak 10 orang dengan persentase 10.2%, sedang sebanyak 76 orang dengan persentase 77,6%, dan tinggi sebanyak 7% dengan total persentase 7,1%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tingkat motivasi belajar pada penelitian ini berada pada kategorisasi sedang.

Ada dua faktor motivasi untuk belajar: (1) faktor internal, yang berasal dari kesadaran diri tentang pentingnya belajar untuk pertumbuhan diri dan bekal hidup; dan (2) faktor eksternal, yang berasal dari rangsangan dari orang lain atau lingkungan sekitar yang dapat mempengaruhi psikologis orang yang bersangkutan. Salah satu faktor internal yang mempengaruhi motivasi belajar pada mahasiswa ialah frustrasi. Mereka harus menghadapi tantangan dan kesulitan hidup yang mereka alami. Masalah kadang-kadang dapat diselesaikan, tetapi kadang-kadang tidak. Mahasiswa yang mengalami masalah yang tidak dapat diselesaikan biasanya akan menjadi frustrasi dengan cepat. Mahasiswa seperti ini tentu menjadi fokus utamanya untuk mengatasi masalah hidupnya yang sedang carut-marut. Seiring menjadi lebih frustrasi, motivasinya untuk belajar akan menurun. Sesuai dengan penelitian ini, mahasiswa yang mengalami frustrasi biasanya akan melampiaskannya dengan bermain game online.

Hubungan antara kecanduan game online dengan motivasi belajar pada mahasiswa fakultas psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Berdasarkan hasil analisis data diatas menunjukkan hasil nilai signifikansi Sig. (2-tailed) antara kecanduan game online dengan motivasi belajar adalah sebesar $0,001 < 0,05$ yang berarti terdapat korelasi yang signifikan antara kedua variabel. Diketahui r hitung untuk kecanduan game online dan motivasi belajar adalah sebesar 0,225 maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan atau korelasi antara kedua variabel. Karena r hitung atau pearson correlations dalam analisis ini bernilai positif, maka itu artinya hubungan antara kedua variabel tersebut bernilai positif dalam tingkat kategori yang sangat lemah.

Berdasarkan tabel di atas, hasilnya menunjukkan nilai koefisien (R_{xy}) sebesar 0.225, dan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$. Sehingga hasil hipotesis ini menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara kecanduan game online dengan motivasi belajar. Hasil ini dapat diartikan dengan jika semakin sering bermain game online maka akan semakin tinggi pula motivasi belajar yang dialami oleh mahasiswa tersebut. Dan sebaliknya, jika semakin rendah kecanduan game online, maka semakin rendah juga motivasi belajar mahasiswa tersebut. Akan tetapi dikarenakan nilai korelasi pearson termasuk kedalam kategori lemah, maka hubungan positif tersebut tidak terlalu kuat.

Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa fakultas psikologi universitas islam negeri malang cenderung lebih sering bermain game online mobile legend yang mana berdampak positif juga dengan motivasi belajar mereka dan ini mungkin bias disebabkan salah satunya yaitu akibat dari merasa jenuh dan bosan dikelas kemudian mereka di waktu kosong lebih sering memanfaatkannya dengan bermain game. Para pemain juga sebenarnya jika bermain game online tersebut dapat berdampak positif bagi mahasiswa, salah satunya:

- a. Meningkatkan pengetahuan dan melatih bahasa inggris. Motivasi belajar yang didapat juga bias meningkatkan pengetahuan pengetahuan baru mengenai kosakata Bahasa inggris dan lebih bisa memahaminya
- b. Meningkatkan konsentrasi. Seorang gamer dalam bermain game online membutuhkan konsentrasi yang tinggi. Jika semakin sulit game yang dimainkan akan semakin tinggi pulakonsentrasi yang dibutuhkan. Dengan meningkatnya konsentrasi dalam bermain game maka akan meningkat pula konsentrasi dalam hal yang lain.
- c. Kerja sama dalam bermain game online. Mereka akan terbiasa bekerjasama dengan orang lain, dan ini dapat digunakan untuk mengajari mahasiswa cara bekerjasama secara lebih efektif dalam situasi dunia nyata dan juga dalam dunia pekerjaan

nantinya. sehingga dapat melatih mahasiswa lebih kritis dan aktif untuk menyusun strategi saat bekerja sama.

Walaupun responden memiliki tingkat bermain mobile legends yang tinggi tetapi dalam belajar, kuliah, dan tugas mereka juga memiliki tingkat presentase yang lebih tinggi, mungkin sebagian besar responden tetap memprioritaskan belajarnya daripada bermain mobile legends, hal tersebut dapat dilihat dari tingkat penggunaan game mobile legends yang tinggi malah membuat minat mahasiswa dalam belajar juga tinggi.

Hal tersebut sejalan dengan asumsi dari teori uses and gratifications yang menyatakan bahwa yang memainkan peran aktif dalam pemilihan dan penggunaan media adalah penggunanya sendiri. Dalam hasil penelitian ini responden menggunakan game mobile legend untuk memenuhi kebutuhan pribadinya sebagai hiburan yang mana responden lah yang dengan sengaja menggunakan mobile legends karena tujuan tertentu yaitu memotivasi mereka juga didalam kelas.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan dianalisis diatas, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Tingkat kecanduan game online pada mahasiswa fakultas psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang berada pada kategori sedang dengan presentase 68.4%
2. Tingkat motivasi belajar pada mahasiswa fakultas psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang berada pada kategori sedang dengan presentase 77.6%
3. Hubungan antara kecanduan game online dengan motivasi belajar pada mahasiswa fakultas psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang menunjukkan adanya hubungan yang signifikan secara positif. Dengan nilai korelasi *Pearson* pada variabel penyesuaian diri sebesar 0.225, yang masuk dalam kategori lemah. dapat disimpulkan bahwa adanya hubungan yang signifikan antara variabel independen yaitu kecanduan game online (X) terhadap dependen variabel yaitu motivasi belajar (Y), karena nilai korelasi *Pearson* penyesuaian diri menunjukkan hubungan yang positif.

B. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan, maka ada beberapa saran atau rekomendasi pada beberapa pihak antara lain:

1. Bagi subjek penelitian

Berdasarkan dari hasil penelitian yang sudah dijelaskan diatas, bagi Mahasiswa Fakultas Psikologi Angkatan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang diharapkan untuk selalu mengatur waktu belajar dengan bermain game online agar selalu seimbang dan tidak ketinggalan dengan kewajiban yang dituntut di dunia perkuliahan.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini masih memiliki beberapa kekurangan dan jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu, bagi peneliti yang akan melakukan penelitian dengan tema yang serupa, untuk memperdalam lagi aspek maupun faktor yang dapat mempengaruhi kecanduan game online yang tidak diteliti pada penelitian ini dan bias memperluas cakupan pengambilan sampel pada semua program studi agar bisa melihat hasil dan perbandingannya pada semua program studi.

DAFTAR PUSTAKA

- Iskandar, F.R., Hidayat, S. and Ganda, N. (2019) ‘Dampak Permainan Mobile Legend terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar’, *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), pp. 116–122. Available at: <https://doi.org/10.17509/ejb.v1i2.26599>.
- Isnani, F. and Umam, N.K. (2023) ‘Pengaruh Game Online terhadap Minat Baca Siswa Sekolah Dasar’, *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), pp. 682–690. Available at: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4784>.
- Kurniawati, R. and Harmaini, H. (2020) ‘Kecanduan Game Online dan Empati pada Mahasiswa’, *Jurnal Psikologi*, 16(1), p. 65. Available at: <https://doi.org/10.24014/jp.v16i1.7810>.
- Lerianza, B. *et al.* (2020) ‘Intensitas Bermain Game Online dan Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar Mahasiswa Fakultas Kedokteran’, *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*, 11(1), pp. 95–102. Available at: <https://doi.org/10.35816/jiskh.v11i1.222>.
- Magistarina, E. (2021) ‘Tingkat Motivasi Berprestasi Mahasiswa Psikologi Angkatan 2017 di Universitas Negeri Padang Selama Pembelajaran Daring Covid-19’, 5.
- Mappeasse, M.Y., Firdaus, F. and Asis, F. (2023) ‘Pengaruh Penggunaan Game Online Mobile Legends Terhadap Lama Studi Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri’.
- Makassar’, *Jurnal Pendidikan dan Profesi Keguruan*, 3(1), p. 27. Available at: <https://doi.org/10.59562/progresif.v3i1.47420>.
- Nawawi, M.I. *et al.* (2021) ‘Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar’, *Al Ma’arif: Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya*, 3(1), pp. 46–54. Available at: <https://doi.org/10.35905/almaarief.v3i1.2039>.
- Pardede, F.F. *et al.* (2023) ‘Dampak Permainan Game Online terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Universitas Efarina Pematangiantar’, *JBSI: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(01), pp. 89–95. Available at: <https://doi.org/10.47709/jbsi.v3i01.2574>.
- Pefbrianti, D. (no date) ‘Faktor Yang Berhubungan Dengan Kecenderungan Bermain Game Online Pada Mahasiswa’.
- Pratiwi, A. and Yusnaldi, E. (2022) ‘Analisis Pengaruh Game Online terhadap Kegiatan Sosial dan Minat Belajar Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah’, *Jurnal Basicedu*, 6(3), pp. 4524–4530. Available at:

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2867>.

- Program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Singaperbangsa Karawang *et al.* (2022) ‘Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Kesehatan Mental Peserta Didik’, *Jurnal Porkes*, 5(2), pp. 391–405. Available at: <https://doi.org/10.29408/porkes.v5i2.6110>.
- Putri, A. and Ningsih, Y.T. (2020) ‘Hubungan Antara Kesepian dengan Kecanduan Game Online pada Mahasiswa yang Bermain Game Online X di Kota Padang’, 4.
- Rahyuni, R., Yunus, M. and Hamid, S. (2021) ‘Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo’, *Bosowa Journal of Education*, 1(2), pp. 65–70. Available at: <https://doi.org/10.35965/bje.v1i2.657>.
- Ramadhan, M. (no date) ‘Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Universitas Perjuangan Tasikmalaya)’.
- Risqi, R.A. (2022) ‘Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Untidar Angkatan 2020’, *JKOMDIS: Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Media Sosial*, 2(3), pp. 381–389. Available at: <https://doi.org/10.47233/jkomdis.v2i3.402>.
- Rizkiyani, A. and Prof. Dr. Ir. Dadang Gunawan, M.Eng. (2023) ‘Analisis Faktor Pendorong Loyalitas Pemain Game (Consumer Loyalty) Terhadap Mobile Games dengan Fokus Studi Mobile Legend’, *Jurnal Bisnis dan Manajemen West Science*, 2(1), pp. 01–17. Available at: <https://doi.org/10.58812/jbmws.v2i1.122>.
- Sidik, Z. and Sobandi, A. (2018) ‘Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Kemampuan Komunikasi’.
- Interpersonal Guru, *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), p. 50. Available at: <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11764>.
- Soegiyono (2011) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
- Harun, F. and Arsyad, L. (2020) ‘Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik’, *Educator (Directory Of Elementary Education Journal)*, 1(2), pp. 139–155. Available at: <https://doi.org/10.58176/edu.v1i2.79>.
- Abdullah, D.K. *et al.* (no date) ‘Metodologi Penelitian Kuantitatif’.
- Amalia, A.N., Hakim, L. and Hera, T. (no date) ‘Analisis Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar’.

- Amran, A. *et al.* (2020) 'Kecanduan Game Online Mobile Legends dan Emosi Siswa SMAN 3 Batusangkar', 2.
- Helaluddin (2019) *Psikoanalisis Sigmund Freud dan Implikasinya dalam Pendidikan*. preprint. Open Science Framework. Available at: <https://doi.org/10.31219/osf.io/582tk>.
- Irwandi, D., Masykur, R. and Suherman, S. (2021) 'Korelasi Kecanduan Mobile Legends Terhadap Prestasi Belajar'
- Mahasiswa', *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 2(3), pp. 292–299. Available at: <https://doi.org/10.46306/lb.v2i3.87>.
- Arif, M., Aditya, S. and Abdurrab, U. (2022) 'Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang', 1(1).
- Arsini, Y., Yani, R. and Nazwa, S. (2023) 'Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Sosial Pada Siswa', 2(3).
- Erida Fadila, Syarief Noer Robbiyanto, and Yani Tri Handayani (2022) 'Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja', *Jurnal Ilmiah Kedokteran dan Kesehatan*, 1(2), pp. 17–31. Available at: <https://doi.org/10.55606/klinik.v1i2.531>.
- Fernanda, L. (no date) 'Pengaruh Game Online Terhadap Pola Dan Motivasi Belajar Anak Di Kecamatan Ngambur, Pesisir Barat'.
- Giandi, A.F. (2012) 'Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online Dengan 'Menggunakan Game Online'.
- Andrew, Y. *et al.* (2022) 'Hubungan Kecenderungan Adiksi Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresi Pada Mahasiswa Selama Masa Pandemi.' *Prosiding Seminar Nasional Dan Call for Paper Psikologi Dan Ilmu Humaniora (SENAPIH 2022)*, 29–37.
- Anggraini, I.S. (2011) 'Motivasi Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Berpengaruh: Sebuah Kajian Pada Interaksi Pembelajaran Mahasiswa.' *Jurnal Mahasiswa* 1,no.2.100–109.
<http://ejournal.unipma.ac.id/index.php/PE/article/view/39/37>.
- Irawan, S., and Dina, S. (2021) 'Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik.' *Jurnal Konseling Gusjigang* 7, no. 1. 9–19.

Pande, N.P.A.M, and Marheni, A. (2015) 'Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta.' *Jurnal Psikologi Udayana* 2, no. 2. 163–71.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Penelitian

Assalamualaikum wr wb.

Mohon izin memperkenalkan diri, saya Difa Agfian Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Saat ini saya sedang melakukan pengumpulan data melalui kuisisioner mengenai "**Korelasi Adiksi Game Online Mobile Legend pada Mahasiswa**". Hal ini kami lakukan guna membantu pengumpulan data untuk penelitian kami dalam Penelitian Skripsi. saya sangat berterima kasih sekali apabila mahasiswa/i berkenan terlibat dalam penelitian ini, dengan meluangkan waktu 10 menit untuk mengisi kuisisioner yang ada di bawah ini.

Adapun kriteria responden yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah:

1. Mahasiswa/i aktif semester 2 - 8 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bersedia mengisi sebaik-baiknya dan sejujur-jujurnya.

Diharap responden mengisi dengan sebaik-baiknya dan sejujur-jujurnya. Data yang masuk di kami, akan sangat dijaga kerahasiaannya sesuai dengan kode etik penelitian. Selanjutnya, apabila membutuhkan informasi lebih lanjut bisalangsung menghubungi saya (08127778301560).

Atas kesediaannya, kami mengucapkan terima kasih.

"Ilmu dan Bakti Kuberikan Adil dan Makmur kuperjuangkan"

والله الموفق إلى أقوم الطريق

a. Kuesioner Kecanduan Game Online

Terdapat beberapa pertanyaan dan silahkan dijawab sesuai dengan kondisi dan keadaan anda. Petunjuk pengerjaannya silahkan pilih salah satu antara

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Silahkan pilih yang paling sesuai dengan diri anda, selamat mengerjakan.

No.	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Saya makan tepat waktu karena asyik bermain game mobile legend				
2	saya menghabiskan waktu dalam sehari untuk bermain game untuk meningkatkan kemampuan saya daripada sebelumnya				
3	Lebih dari sekali, saya tidur kurang dari empat jam karena sedang bermain game				
4	Saya merasa gelisah dan mudah tersinggung apabila internet terputus, sehingga saya tidak bisa bermain game mobile legend				
5	Saya merasa tidak nyaman apabila berhenti bermain game dalam jangka waktu tertentu				
6	Saya merasa tidak nyaman apabila listrik mati dan mengakibatkan tidak bisa bermain game mobile legend				
7	Saya menyadari bahwa terlalu banyak waktu yang terbuang untuk bermain game mobile legend				
8	Interaksi saya dengan anggota keluarga telah menurun sebagai akibat bermain game mobile legend ketika dirumah				
9	Saya merasa tidak nyaman jika sedang tidak ada kegiatan, kemudian tidak bermain game mobile legend				
10	Saya membiasakan untuk kurang tidur agar lebih banyak waktu dapat dihabiskan untuk bermain game				

11	Saya selalu memikirkan game online jika sedang belajar didalam kelas				
12	Saya lebih suka bermain game online dibandingkan berbincang bersama dengan teman				
13	Saya banyak menghabiskan uang untuk bermain game mobile legend				
14	Saya merasa mengantuk di dalam kelas karena bermain game mobile legend hingga larut malam				
15	Saya merasa malas belajar ketika di kost karena bermain game mobile legend				
16	karna terlalu sering bermain game mobile legend membuat mata saya perih				
17	Walaupun sedang asyik bermain game mobile legend, jika merasa lelah saya akan meninggalkam permainan untuk istirahat sebentar				
18	Jika waktu beribadah sudah datang saya akan berhenti sebentar dalam game mobile legend				
20	Saya malas untuk mandi jika sudah bermain game mobile legend				
21	Kekalahan dalam bermain game mobile legend tidak berpengaruh pada saya				
22	Saya mempunyai cara menghilangkan stress yaitu dengan bermain game mobile legend				
23	saya akan merasa cemas jika tidak bermain game mobile legend sama sekali				
24	jika saya sedang berkumpul keluarga, saya akan menyempatkan waktu dengan bermain game mobile legend				
25	bermain game mobile legend tidak bisa membuat saya melupakan tugas tugas yang menumpuk				

b. Kuesioner Motivasi Belajar

No.	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Saya fokus pada pembelajaran ketika didalam kelas				
2	Saya susah berkonsentrasi ketika kelas sedang ramai				
3	Saya susah berkonsentrasi ketika dalam pembelajaran saya diajak bicara dengan teman				
4	Semangat dikelas saya berkurang ketika teman dekat saya tidak masuk kelas				
5	Saya jadi lebih bersemangat ketika teman dekat saya masuk kelas				
6	Saya ingin lulus kuliah tepat waktu				
7	Apabila saya bangun kesiangan, saya malas masuk kuliah				
8	Apabila saya telat masuk kelas, saya malas untuk mengikuti pelajaran				
9	Saya selalu terlambat ketika masuk kelas				
10	Saya selalu hadir ketika jam perkuliahan				
11	Semangat belajar saya akan menurun jika saya hanya memiliki sedikit teman dikelas				
12	Saya suka bergaul dengan banyak teman				
13	Saya selalu duduk dibangku paling belakang didalam kelas				

14	Karena saya rajin, saya dikenal banyak dosen				
15	Saya tidak suka diatur oleh teman kelas saya				
16	Saya selalu mengumpulkan tugas dari dosen tepat waktu				
17	Jika saya tidak paham materi dikelas, saya pasti menanyakannya kepada dosen				
18	Saya malu untuk bertanya didalam kelas				
19	Belajar merupakan kewajiban saya				
20	Saya belajar untuk mendapatkan nilai yang bagus				

Lampiran 2 Uji Validitas

a. Uji Validitas Kecanduan Game Online

No.	<i>Pearson Correlation (RHitung)</i>	R Tabel	Kesimpulan
1.	0,560	0,165	Valid
2.	0,715	0,165	Valid
3.	0,581	0,165	Valid
4.	0,705	0,165	Valid
5.	0,639	0,165	Valid
6.	0,700	0,165	Valid
7.	0,315	0,165	Valid
8.	0,541	0,165	Valid
9.	0,698	0,165	Valid
10.	0,707	0,165	Valid
11.	0,599	0,165	Valid
12.	0,574	0,165	Valid
13.	0,578	0,165	Valid
14.	0,790	0,165	Valid

15.	0,754	0,165	Valid
16.	0,495	0,165	Valid
17.	0,299	0,165	Valid
18.	0,147	0,165	Tidak Valid
19.	0,697	0,165	Valid
20.	0,537	0,165	Valid
21.	0,026	0,165	Tidak Valid
22.	0,534	0,165	Valid
23.	0,776	0,165	Valid
24.	0,638	0,165	Valid
25	0,664	0,165	Valid

Aspek	Nomor Aitem		Jumlah		Jumlah Aitem
	Favo	Unfavo	Valid	Gugur	
Withdrawal	12,15,19,22	1,4,6,9,	1,4,6,9,12, 15,19,22	-	8
Compulsive	11,13,24	18,20,21,25	11,13,20,24,25	18,21	7
Tolerance	2,3,5,10	7,8,	2,3,5,7,8,10	-	6
Interpersonal and health related problems	14,16,23	17	14,16,23	17	5

b. Uji Validitas Motivasi Belajar

No.	<i>Pearson Correlation (R_{Hitung})</i>	R Tabel	Kesimpulan
1.	0,346	0,165	Valid
2.	0,160	0,165	Tidak Valid
3.	0,295	0,165	Valid
4.	0,409	0,165	Valid
5.	0,370	0,165	Valid
6.	0,215	0,165	Valid
7.	0,464	0,165	Valid
8.	0,424	0,165	Valid
9.	0,173	0,165	Tidak Valid
10.	0,355	0,165	Valid
11.	0,346	0,165	Valid
12.	0,389	0,165	Valid
13.	0,315	0,165	Valid
14.	0,334	0,165	Valid
15.	0,421	0,165	Valid
16.	0,388	0,165	Valid
17.	0,216	0,165	Valid
18.	0,194	0,165	Valid
19.	0,109	0,165	Tidak Valid
20.	0,280	0,165	Valid

Aspek	Nomor Aitem		Jumlah		Jumlah Aitem
	Favo	Unfavo	Valid	Gugur	
Menimbulkan Kegiatan belajardi kelas	10,14,18	7,8,9	7,8,10,14	9,18	6
Menjamin kelangsungan belajar	1,5,16,19	2,3,4,11	1,4,5,11,16	2,3,19	8
Mengarahkan kegiatan belajar	6,12,17,20	13,15,	12,14,15	6,17,20	6

Lampiran 3 Uji Reabilitas

No.	Skala	Cronbach Alpha	N of items
1	Kecanduan game online	.930	23
2	Motivasi belajar	.747	18

Lampiran 4 Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Motivasi Belajar	Kecanduan Game Online
N		98	98
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	29.4286	48.2449
	Std. Deviation	5.24257	14.76347
Most Extreme Differences	Absolute	.086	.063
	Positive	.086	.063
	Negative	-.077	-.038
Test Statistic		.086	.063
Asymp. Sig. (2-tailed)		.069 ^c	.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

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

Lampiran 5 Uji Linieritas

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
TY *	Between	(Combined)	2842.000	45	63.156	1.526	.071
TX	Groups	Linearity	179.343	1	179.343	4.334	.042
		Deviation from Linearity	2662.657	44	60.515	1.462	.094
Within Groups			2152.000	52	41.385		
Total			4994.000	97			

Lampiran 6 Analisis Deskriptif

	<u>N</u>	<u>Minimum</u>	<u>Maximum</u>	<u>Mean</u>	<u>Std. Deviation</u>
Kecanduan Game Online	98	41	72	57.19	15.239
Motivasi Belajar	98	48	64	56.91	7.132
Valid N (listwise)	98				

Lampiran 7 Uji Korelasi Pearson

		<u>Kecanduan Game Online</u>	<u>Motivasi Belajar</u>
kecanduan game online	PearsonCorrelation	1	.225
	Sig. (2-tailed)		.011
	Sum of Squares and Cross-products Covariance		
	N	98	98
	<hr/>		
Motivasi Belajar	PearsonCorrelation	.225	1
	Sig. (2-tailed)	.011	
	Sum of Squares and Cross-products Covariance		
	N	98	98
	<hr/>		

Lampiran 8 Tabulasi Data Penelitian

a. Data kecanduan game online

No.	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16
1	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	2	2	3	3	4
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4
4	2	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	1	2
5	3	2	3	3	2	3	4	4	4	2	2	1	1	3	2	2
6	1	1	2	2	1	2	3	2	2	1	1	3	1	1	3	3
7	1	1	3	3	1	1	2	3	1	2	1	2	2	4	3	4
8	1	2	3	1	3	1	3	1	2	2	1	3	1	4	3	1
9	2	2	3	1	2	1	3	2	1	2	2	2	2	1	1	1
10	3	3	2	4	3	3	4	3	3	3	2	3	2	3	3	3
11	2	2	2	4	1	2	3	2	2	2	2	2	1	2	3	1
12	3	3	2	2	3	4	2	2	3	3	1	1	1	2	2	3
13	3	2	3	3	2	3	3	1	1	1	1	2	2	2	2	3
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	2	2	3	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18	1	1	1	1	1	1	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1
19	2	1	2	2	1	1	3	2	2	1	2	1	1	1	2	2
20	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	2	2	4	3	4	2
21	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3
22	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2
23	1	1	1	1	1	1	4	3	1	1	1	1	1	1	1	3
24	2	1	3	2	1	2	3	2	3	1	1	1	1	1	1	1
25	2	4	1	4	2	3	4	3	3	1	2	2	4	3	3	4
26	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	4	4	4
27	1	2	1	1	2	1	4	1	1	2	1	1	1	2	1	3
28	2	2	2	2	2	2	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1
29	2	1	3	1	1	1	3	2	2	2	1	1	3	1	2	3
30	1	1	1	1	1	2	3	1	3	2	1	1	1	1	1	1
31	3	2	2	3	2	2	4	2	2	2	2	2	2	1	2	2
32	2	1	2	3	3	3	4	3	2	1	2	1	1	3	3	4
33	3	2	3	3	2	3	4	3	3	2	3	4	1	3	3	3
34	4	4	4	4	1	1	4	4	1	4	1	1	1	1	4	4
35	3	4	2	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	2
36	3	3	2	4	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2

37	2	3	3	2	2	1	3	1	3	3	2	1	1	2	3	2
----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

38	3	4	3	4	2	3	4	2	2	3	2	2	3	2	3	2
39	1	1	1	1	2	2	3	1	2	1	3	1	1	1	1	1
40	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1
41	3	2	1	1	1	1	3	3	2	1	1	2	2	1	1	3
42	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
43	3	2	1	1	1	1	4	4	1	1	1	1	3	1	1	3
44	1	3	1	2	2	2	4	3	3	1	1	1	1	1	1	1
45	2	3	1	1	2	1	1	4	4	4	2	2	3	2	3	4
46	2	4	3	4	1	2	4	1	1	2	1	1	4	2	1	3
47	4	4	3	3	4	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2
48	1	1	1	4	2	2	3	1	1	1	2	1	1	1	3	2
49	4	4	3	2	1	1	4	1	2	3	1	1	3	1	1	1
50	3	2	4	4	2	4	4	2	2	3	2	2	3	2	2	1
51	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
52	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3
53	1	1	1	2	1	1	3	1	1	1	1	2	1	1	2	2
54	3	2	4	4	3	4	4	2	4	2	1	1	2	3	3	2
55	1	2	1	2	1	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2
56	1	2	3	4	2	4	3	3	4	3	2	1	1	2	3	3
57	3	2	2	2	2	2	3	3	2	1	1	1	1	2	2	3
58	1	3	2	3	4	4	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3
59	1	3	3	4	3	3	2	3	4	3	2	4	2	3	3	3
60	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4
61	2	2	4	1	1	1	3	1	3	1	1	1	1	1	3	2
62	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3
63	2	3	4	3	2	2	4	1	2	3	1	2	1	1	3	1
64	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2
65	1	3	2	1	2	2	3	1	2	2	2	2	1	2	2	2
66	2	3	1	1	3	1	3	2	2	2	2	2	1	1	1	2
67	2	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4
68	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3
69	2	4	2	3	3	3	4	1	3	1	1	2	3	1	3	1
70	2	2	2	3	3	2	3	1	3	2	2	2	1	2	4	2
71	1	1	4	2	1	1	4	1	1	1	1	1	3	1	1	3
72	3	1	1	2	1	2	4	1	2	2	3	2	1	2	2	3
73	3	2	1	3	1	1	4	3	1	1	1	1	3	1	3	2
74	2	4	1	2	2	2	3	1	1	4	3	2	3	3	2	3
75	1	3	2	4	3	3	3	4	3	3	3	2	3	2	3	3
76	2	4	3	4	3	4	3	2	2	2	3	2	4	3	3	2

77	3	3	2	3	3	2	4	1	3	3	1	1	2	2	2	4
78	4	4	2	3	2	4	2	1	1	2	3	2	3	2	2	1

79	1	1	1	3	3	2	3	1	1	1	1	2	1	1	1	3
80	2	2	2	2	3	1	4	1	3	2	2	2	2	2	2	4
81	1	4	3	2	4	2	1	3	3	1	1	1	4	2	2	4
82	1	2	2	2	3	2	3	1	3	1	1	3	1	1	3	2
83	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2
84	2	4	2	2	2	1	2	2	3	2	3	3	1	2	2	1
85	2	2	2	3	3	3	4	2	3	2	3	2	2	3	2	3
86	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
87	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2
88	4	4	4	3	2	3	4	2	3	3	3	2	4	4	4	4
89	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	3	2	1	1	1	1
90	2	2	2	1	1	1	4	4	1	1	1	1	1	1	4	4
91	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
92	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
93	2	1	2	3	3	4	2	1	4	2	1	2	1	2	2	1
94	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
95	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
96	1	1	3	1	4	1	2	1	1	3	1	1	1	1	1	1
97	1	2	1	1	1	1	4	1	1	1	1	2	1	1	1	3
98	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3

X17	X18	X19	X20	X21	X22	X23	X24	X25
3	4	3	3	3	4	3	2	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	1	1	4	1	1	1	1
2	2	1	2	2	2	1	1	2
3	4	3	2	3	3	2	3	3
4	2	1	1	1	2	1	2	2
3	2	3	4	4	2	4	4	1
2	3	4	1	3	2	1	3	1
3	1	3	3	1	1	1	1	1
3	2	4	3	2	3	3	3	2
3	2	2	2	2	3	2	3	2
3	4	2	1	4	3	2	1	3
3	4	1	1	1	2	1	2	2
4	4	4	4	4	4	4	4	4
1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	4	1	1	4	1	1	1	1

4	4	1	2	4	2	1	1	1
1	4	1	1	1	1	1	1	1

3	3	2	1	3	2	1	2	2
3	4	4	1	1	2	2	4	1
3	3	3	3	2	2	2	2	2
3	3	1	4	2	3	1	1	1
3	4	1	1	4	2	2	1	1
4	4	1	1	2	3	1	2	1
4	4	2	4	2	3	3	3	1
4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	2	1	3	1	1	1	1
2	3	1	3	4	2	1	1	1
3	3	4	2	2	3	2	1	2
3	3	2	1	3	2	2	2	2
3	3	2	2	3	2	2	3	1
4	4	3	1	3	2	1	2	3
2	4	2	3	1	3	2	3	2
1	1	1	4	1	4	1	4	1
2	3	2	1	2	3	3	3	4
3	3	3	2	2	3	2	3	3
3	3	2	2	3	4	2	3	1
3	3	4	3	3	2	2	3	2
3	3	1	1	3	2	1	1	1
2	4	1	1	1	1	1	3	1
3	3	2	1	3	2	1	3	2
4	4	1	1	4	3	1	1	1
4	4	1	3	2	4	1	4	1
1	1	1	2	2	2	2	2	2
2	2	3	3	1	4	3	3	3
4	4	3	4	4	3	1	3	1
3	4	4	4	4	2	3	4	3
4	4	3	1	2	4	2	2	2
4	4	2	2	3	2	2	2	2
4	3	2	2	2	4	2	2	3
2	4	2	2	4	2	2	2	2
4	3	4	4	3	3	3	3	3
4	2	1	1	1	1	1	1	1
4	1	3	1	1	3	2	4	1
1	3	1	1	2	3	1	3	1
4	4	4	2	2	4	2	2	2
3	4	1	1	4	3	2	2	1

3	3	3	3	2	2	2	2	3
4	4	4	3	3	4	3	3	2

4	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	1	1	4	1	1	1	1
3	4	3	2	2	3	3	3	3
4	4	3	1	3	3	2	3	2
3	4	3	3	3	3	2	3	3
2	3	3	3	3	3	2	3	2
3	4	2	3	3	1	1	1	1
3	3	4	4	2	3	3	4	3
3	3	2	3	2	2	2	3	2
4	4	3	3	4	3	2	3	2
4	3	3	2	2	3	3	3	2
2	4	1	4	1	1	1	4	1
3	3	3	3	3	3	2	3	2
3	2	3	3	2	2	1	3	1
3	1	3	2	4	2	2	1	1
4	4	2	3	4	2	3	3	1
4	4	2	2	4	1	1	2	1
4	4	2	3	4	3	2	4	1
2	4	1	1	2	1	1	1	1
4	3	1	1	1	2	1	1	1
4	4	3	2	4	3	2	2	2
3	4	2	2	4	4	1	4	1
4	3	3	2	2	3	1	2	3
3	3	2	3	2	3	3	3	3
3	4	2	3	4	4	2	3	2
4	4	1	1	4	3	1	3	2
2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	2	2	2	3	3	2	2	2
3	3	4	2	2	4	4	4	4
3	4	2	1	4	3	1	1	1
4	4	1	1	4	1	1	4	1
1	4	1	1	4	1	1	1	1
1	1	1	1	1	2	1	1	1
4	2	3	3	3	4	1	4	2
3	3	2	1	3	2	2	2	2
4	4	4	4	1	4	4	4	4
1	1	1	1	3	3	1	1	1
1	4	3	2	3	2	1	3	2
2	2	3	3	3	3	3	3	3

b. Data motivasi belajar

No.	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	Y13	Y14	Y15	Y16
1	3	4	4	4	4	4	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3
2	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3
3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	1	1	3
4	3	1	3	1	2	4	1	1	1	2	3	2	1	1	1	1
5	3	4	4	2	3	4	1	2	1	4	3	1	1	2	3	3
6	3	1	2	4	1	4	1	2	4	1	3	4	1	1	4	1
7	3	1	4	4	1	2	1	3	3	1	3	1	4	1	3	3
8	4	1	2	4	3	4	1	4	1	3	2	4	4	3	1	1
9	2	4	1	2	2	4	3	2	2	4	3	4	3	3	3	3
10	2	4	3	3	3	4	3	3	1	3	3	2	2	2	3	2
11	3	4	3	3	3	4	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2
12	3	4	4	3	4	4	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3
13	4	4	4	4	4	4	3	3	1	4	2	3	1	3	3	4
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
15	2	3	2	4	2	4	3	2	2	4	2	4	4	1	2	4
16	4	1	4	1	4	4	2	2	2	4	2	4	2	1	3	3
17	3	3	3	3	4	4	2	2	1	3	2	3	3	2	3	3
18	4	3	4	2	4	4	2	2	1	4	2	4	2	1	3	4
19	3	4	3	3	3	4	3	2	2	3	2	4	4	2	2	3
20	3	3	3	2	4	4	2	1	1	4	3	4	2	2	4	2
21	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3
22	4	3	3	3	4	4	2	2	3	4	2	4	3	2	3	4
23	3	1	4	4	4	4	2	2	1	3	3	3	4	3	4	3
24	3	3	4	1	1	4	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3
25	3	3	3	4	4	4	1	1	3	4	4	4	3	2	3	4
26	4	1	1	1	4	4	1	1	1	4	4	4	4	4	4	4
27	3	3	2	1	3	4	1	1	2	4	1	2	4	1	4	4
28	3	3	4	1	3	4	2	1	3	4	1	3	4	1	3	3
29	4	3	3	3	4	4	3	2	1	3	2	4	4	2	3	4
30	3	3	4	3	3	4	2	2	1	4	3	2	2	2	3	3
31	3	3	2	3	3	4	3	3	2	3	3	3	4	2	3	3
32	2	4	3	3	4	4	2	2	1	3	4	4	3	2	3	3
33	3	3	3	3	4	4	3	2	2	3	1	2	1	2	2	3
34	1	4	4	1	4	4	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1
35	3	4	3	2	2	4	4	3	1	4	3	4	3	2	2	3
36	2	3	3	2	3	4	3	2	4	2	1	2	2	2	3	3

37	4	3	3	2	2	4	2	2	2	3	2	4	2	2	2	4
38	2	4	4	1	3	4	2	2	2	4	4	4	4	2	3	4
39	3	3	4	3	3	4	3	1	1	3	3	4	2	2	4	4
40	3	4	4	3	3	4	3	3	2	4	2	4	4	3	4	3
41	3	3	2	2	4	4	2	2	1	3	2	4	1	3	1	4
42	3	4	3	2	2	4	3	1	1	3	2	3	2	2	3	3
43	4	3	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	3	4	4
44	3	3	3	2	3	4	2	2	1	4	2	3	2	3	2	4
45	2	2	2	2	3	4	1	2	1	3	3	3	3	3	3	3
46	3	4	4	1	1	4	1	1	2	4	3	4	1	2	3	3
47	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
48	3	3	1	2	4	4	2	2	1	4	2	4	2	3	3	4
49	3	2	2	1	3	4	1	1	3	4	1	3	1	3	2	3
50	3	3	4	1	1	4	2	2	2	3	1	4	2	2	2	3
51	4	4	2	2	3	4	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3
52	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	2	3	3
53	4	1	3	2	3	4	3	1	1	3	1	2	1	1	3	2
54	3	1	4	2	4	4	3	1	2	3	4	4	3	2	4	4
55	3	4	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	3
56	4	2	3	3	4	4	3	3	2	4	2	3	4	2	4	4
57	4	3	4	1	4	4	2	2	1	4	2	4	2	3	3	4
58	3	4	2	2	2	3	2	4	4	3	3	1	2	2	2	3
59	4	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3
60	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
61	2	4	1	1	1	4	1	1	1	4	1	4	1	1	1	4
62	2	3	3	3	3	4	2	2	3	3	2	2	3	1	3	2
63	4	3	4	2	2	4	3	1	3	4	1	2	1	3	4	4
64	2	3	3	2	3	4	2	2	2	3	2	2	1	2	3	3
65	2	3	3	4	4	4	4	2	3	3	3	3	3	2	2	3
66	3	2	3	2	2	4	2	2	2	4	1	3	2	2	3	4
67	4	4	3	2	4	4	4	3	4	4	3	4	2	3	4	3
68	2	3	3	2	3	4	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2
69	4	3	2	1	2	4	1	1	1	4	1	4	3	3	3	4
70	3	3	2	2	3	4	2	2	1	3	1	2	1	3	3	4
71	2	4	4	1	4	4	4	4	1	3	1	4	4	2	2	3
72	3	3	2	2	3	4	2	2	2	3	3	4	3	2	2	3
73	4	4	4	2	3	4	3	2	4	3	3	3	4	2	3	3
74	1	1	2	2	4	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	4
75	4	4	4	3	4	4	2	2	2	4	3	3	2	1	3	2

76	3	3	2	2	3	4	2	1	3	3	3	4	4	2	1	4
77	4	3	3	3	3	4	2	2	1	4	4	4	1	4	3	4

78	4	4	4	4	3	4	2	1	3	4	2	4	2	1	4	4
79	3	4	3	4	2	4	2	1	2	3	2	3	4	2	3	2
80	3	2	2	2	4	4	1	1	2	3	2	2	3	2	4	4
81	4	3	4	1	2	4	3	2	2	3	3	4	4	4	2	3
82	3	4	3	1	3	4	3	2	1	3	1	2	1	3	3	3
83	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3
84	4	4	4	3	4	4	2	2	1	4	2	4	2	2	2	4
85	3	3	3	2	4	4	3	2	2	3	1	4	3	2	3	4
86	2	4	4	2	2	4	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3
87	3	2	3	3	3	4	3	3	2	3	2	3	4	2	3	4
88	2	3	2	2	3	1	3	1	2	2	2	2	2	2	2	1
89	3	4	4	2	4	4	3	2	1	3	3	3	4	1	2	4
90	3	3	4	3	4	4	4	3	2	3	2	3	3	1	4	3
91	3	3	4	2	3	4	1	1	1	3	1	2	1	3	3	3
92	4	2	2	1	3	4	1	1	1	4	3	4	2	2	3	3
93	2	1	1	1	1	4	1	1	2	3	3	3	2	2	2	3
94	3	3	3	4	3	4	3	3	2	3	4	3	3	2	3	2
95	4	1	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	1	4	4	4
96	4	4	2	3	3	4	1	1	1	4	3	3	4	4	4	4
97	3	4	3	3	3	4	2	1	2	4	2	3	2	2	3	3
98	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2

Y17	Y18	Y19	Y20
2	3	3	3
2	3	3	3
2	2	4	4
2	1	4	1
3	2	4	4
3	1	4	4
2	3	3	4
2	3	4	4
3	3	4	3
2	3	3	3
2	2	4	3
3	2	4	4
3	3	4	4
4	4	4	4
2	4	4	4

3	2	4	4
---	---	---	---

3	2	3	3
3	3	4	4
2	3	3	3
4	3	4	4
3	3	3	3
3	3	4	4
4	1	4	4
3	2	4	4
2	4	3	3
4	1	4	4
4	1	4	3
1	3	4	2
4	2	1	4
2	3	4	4
2	3	3	3
2	3	4	2
3	2	3	3
1	4	4	4
2	4	4	4
4	4	3	4
4	1	3	4
3	2	4	4
3	2	3	4
2	3	4	2
4	1	4	3
3	3	4	4
4	1	4	4
4	2	4	3
3	3	3	3
3	2	4	3
4	4	4	4
3	1	4	3
3	2	4	2
3	1	4	4
3	2	3	3
2	4	4	3
1	2	4	2
3	1	4	4
3	2	4	4
3	4	4	3
3	2	4	4

3	3	3	2
3	3	3	3
4	3	3	3
4	1	4	4
2	3	3	3
2	4	4	3
3	2	4	3
3	2	3	3
3	2	4	4
3	3	4	4
2	3	4	3
4	1	4	3
2	1	3	4
2	1	4	4
2	2	3	3
1	4	4	2
3	3	3	2
3	3	3	3
4	2	2	3
4	1	4	4
4	4	4	4
1	4	4	4
3	1	4	4
4	1	4	4
3	4	3	3
3	2	3	3
2	4	3	4
3	2	4	4
2	2	2	3
2	2	3	2
1	2	2	2
3	2	3	4
2	2	4	3
2	4	4	2
3	1	4	2
2	2	3	4
2	4	3	2
2	4	4	4
4	1	4	4

2	2	4	2
2	3	3	2