

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Prosedur dan Pelaksanaan Penelitian

1. Orientasi Kancan Penelitian

SMKN 1 Cikampek adalah sebuah sekolah menengah kejuruan yang terletak di wilayah Kabupaten Karawang, Jawa Barat. Terletak di wilayah Kecamatan Cikampek, sekolah ini dikenal sebagai lembaga pendidikan yang menyediakan berbagai program keahlian sesuai dengan kebutuhan sektor industri dan pertanian. Berkat letaknya yang strategis, SMKN 1 Cikampek menjadi pilihan bagi siswa yang ingin memperoleh pendidikan berkualitas dengan penekanan pada keterampilan praktis di bidang tertentu.

SMKN 1 Cikampek menawarkan beberapa jurusan keahlian utama, seperti Analisis Kimia, Teknik Otomotif, Teknik Mesin, Teknik Elektro, Teknik Ketenagalistrikan, serta Agrobisnis. Setiap program keahlian di sekolah ini memiliki sarana pendukung yang cukup lengkap guna menunjang kegiatan pembelajaran secara optimal, termasuk laboratorium kimia untuk jurusan Analisis Kimia, bengkel otomotif dan mesin untuk jurusan Teknik Otomotif dan Teknik Mesin, serta ruang praktik elektro dan listrik untuk jurusan Teknik Elektro dan Teknik Ketenagalistrikan. Jurusan Agrobisnis juga didukung oleh fasilitas yang relevan untuk pembelajaran di bidang pertanian dan agribisnis.

Tenaga pengajar di SMKN 1 Cikampek terdiri dari para profesional yang ahli di bidangnya, sehingga siswa tidak hanya mendapatkan teori, Selain itu, sekolah

ini juga membekali siswa dengan keterampilan praktis yang dapat langsung digunakan di dunia kerja. SMKN 1 Cikampek berkomitmen untuk mencetak lulusan yang mampu bersaing dalam sektor industri maupun pertanian.

2. Populasi dan Sampel Penelitian

Pengumpulan data dilakukan pada 18 Februari 2025 menggunakan Google Form yang dibagikan langsung di dalam kelas. Pengisian kuesioner berlangsung secara terkontrol, sehingga keabsahan data lebih terjamin. Sebanyak 247 siswa kelas X SMKN 1 Cikampek terlibat sebagai responden dalam penelitian ini. Usia mereka berkisar antara 14 hingga 16 tahun, dengan karakteristik utama seluruhnya aktif dalam bermain *game online*.

3. Persiapan Penelitian

a. Persiapan Administratif

Persiapan administratif dalam penelitian ini mencakup pengurusan surat izin penelitian dari perguruan tinggi asal peneliti. Pengajuan surat permohonan dilakukan guna memperoleh Surat Keputusan (SK) sebagai dasar pelaksanaan pengumpulan data. Surat Keputusan tersebut diterbitkan oleh Dekan pada tanggal 14 Februari 2025 dengan Nomor: 182/D/KM/II/2025 mengenai Surat Keterangan Penelitian.

Setelah memperoleh izin dari pihak kampus, peneliti mengajukan permohonan izin penelitian ke pihak SMKN 1 Cikampek sebagai lokasi penelitian. Koordinasi dilakukan dengan Wakil Kepala Sekolah bidang Kesiswaan serta Guru Bimbingan dan Konseling (BK) untuk mendapatkan izin teknis pelaksanaan serta pemberian akses kepada peserta didik yang sesuai dengan kriteria penelitian.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan secara langsung melalui platform Google Form yang dibagikan kepada siswa kelas X SMKN 1 Cikampek. Tautan Google Form disebarikan secara langsung kepada siswa melalui grup WhatsApp kelas dengan sepengetahuan guru pendamping. Sebelum mengisi angket penelitian, responden diberikan penjelasan singkat mengenai tujuan dan manfaat penelitian serta diminta untuk menyetujui lembar persetujuan partisipasi (*informed consent*).

A. Persiapan Alat Ukur

Untuk mengukur variabel dalam penelitian ini, digunakan dua skala psikologis. Skala kecanduan *game online* diadaptasi dari IGD-Scale oleh Lemmens et al. (2015), sementara skala motivasi belajar merujuk pada instrumen milik Reyhan (2014) yang dikembangkan dari teori Sardiman (1996).

Langkah awal dalam penyusunan kedua skala adalah melakukan proses translasi ke dalam Bahasa Indonesia, karena versi asli skala kecanduan *game online* masih menggunakan Bahasa Inggris.

Proses penerjemahan dilakukan oleh Unit Layanan Psikologi (ULP) Fakultas Psikologi Universitas Buana Perjuangan Karawang. Setelah proses translasi selesai, kedua skala menjalani tahapan *expert judgment* oleh tiga orang ahli, yaitu Ibu Devi Marganingtyas, M.Psi., Psikolog, Ibu Nur Ainy Sadijah, S.Psi., M.Si., dan Ibu Yulyanti Minarsih, M.Psi., Psikolog. Penilaian dilakukan untuk

memastikan kesesuaian substansi isi dan bahasa skala dengan karakteristik responden.

Setelah proses translasi selesai, peneliti melakukan penyesuaian terhadap beberapa aitem pada kedua skala agar sesuai dengan konteks budaya serta karakteristik responden. Pada skala motivasi belajar, penyesuaian dilakukan pada aitem nomor 1, 4, 10, 11, 19, 25 dan 30. karena terdapat istilah yang kurang umum di kalangan siswa SMK. Salah satunya yaitu, frasa “Walaupun mendapat nilai jelek, saya tetap semangat dalam belajar.” diubah menjadi “Meskipun mendapatkan nilai yang kurang memuaskan, saya tetap bersemangat untuk belajar” agar lebih konkret dan mudah dipahami oleh responden. Selain itu, beberapa kalimat juga disesuaikan agar lebih relevan dengan situasi pembelajaran di tingkat SMK.

Sementara itu, pada skala kecanduan *game online*, penyesuaian dilakukan pada aitem nomor 1, 2, 3, 9, 10, 11, 16, 18, 19, 21, 24, 25 dan 26. Penyesuaian dilakukan dengan mengganti situasi yang tidak sesuai dengan kehidupan siswa SMK menjadi kalimat yang lebih dekat dengan pengalaman mereka. Salah satunya yaitu, “Apakah ada periode di mana kamu terus- menerus memikirkan *game* saat di sekolah atau bekerja?” diubah menjadi “Apakah ada masa di mana kamu terus- menerus memikirkan *game* saat di sekolah ?” agar lebih mudah dipahami dan tetap mencerminkan indikator yang diukur.

Seluruh penyesuaian terhadap aitem pada kedua skala dilakukan dengan hati-hati, tanpa mengubah substansi indikator konstruk psikologis yang dimaksud.

Setelah proses penyesuaian selesai, aitem-aitem tersebut kemudian diserahkan kepada panel ahli dalam tahap *expert judgment* guna menilai kesesuaian isi dan keterbacaan instrumen sebelum digunakan dalam penelitian.

Dalam penggunaannya, peneliti terlebih dahulu mengajukan permohonan izin melalui email kepada pembuat masing-masing skala guna memperoleh persetujuan untuk mengadaptasi instrumen tersebut. Skala Motivasi Belajar terdiri atas 30 aitem, dengan aitem yang bersifat favorable terdapat pada nomor: 1, 2, 3, 10, 11, 12, 15, 16, 17, 20, 22, 23, 26, 28, dan 29. Sementara itu, aitem unfavorable terdapat pada nomor: 4, 5, 6, 7, 8, 9, 13, 14, 18, 19, 21, 24, 25, 27, dan 30.

Adapun skala kecanduan *game online* terdiri atas 26 aitem, dengan aitem favorable pada nomor: 1, 2, 4, 7, 10, 11, 13, 14, 16, 19, 21, dan 24, serta aitem unfavorable pada nomor: 3, 5, 6, 8, 9, 12, 15, 17, 18, 20, 22, 23, 25, dan 26.

Sebelum digunakan dalam penelitian, skala motivasi belajar dan kecanduan *game online* terlebih dahulu melalui proses penilaian oleh ahli (*expert judgement*), yang melibatkan sejumlah panel ahli di bidangnya. Selanjutnya, dilakukan uji validitas isi menggunakan rumus Aiken's V, disertai uji keterbacaan untuk memastikan kejelasan dan pemahaman instrumen oleh responden. Setelah itu, dilakukan uji coba skala (*try out*) untuk menguji validitas dan reliabilitas dari kedua instrumen.

1) Validitas Isi

Uji validitas skala dalam penelitian ini dilakukan melalui pendekatan Aiken's V, dengan melibatkan sejumlah panel ahli (*expert judgement*). Penilaian terhadap skala motivasi belajar dan kecanduan *game online* dilakukan oleh tiga orang panel ahli, yaitu: yaitu Ibu Devi Marganingtyas, M.Psi., Psikolog, Ibu Nur Ainy Sadijah, S.Psi., M.Si., dan Ibu Yulyanti Minarsih, M.Psi., Psikolog. Penilaian dilakukan untuk memastikan kesesuaian substansi isi dan bahasa skala dengan karakteristik responden.

Dalam proses validasi motivasi belajar menggunakan rumus Aiken's V, para ahli diminta untuk memberikan penilaian terhadap setiap aitem pernyataan berdasarkan skala penilaian 1 hingga 5, dengan keterangan skor 1 berarti "tidak mewakili indikator" dan skor 5 berarti "sangat mewakili indikator". Nilai Aiken's V berada dalam rentang 0 hingga 1,00 (Azwar, 2019). Perhitungan dilakukan dengan bantuan program Microsoft Excel, dan hasilnya menunjukkan bahwa seluruh aitem pada skala motivasi belajar yang berjumlah 30 aitem, dinyatakan valid. Adapun rentang skor Aiken's V yang diperoleh berkisar antara 0,58 sampai dengan 0,91.

Validitas pada skala kecanduan *game online* Menggunakan rumus Aiken's V berada dalam rentang 0 hingga 1,00 (Azzwar, 2019). Perhitungan dilakukan dengan bantuan program Microsoft Excel, dan hasilnya menunjukkan bahwa seluruh aitem pada skala motivasi belajar yang berjumlah 26 aitem, dinyatakan valid. Adapun rentang skor Aiken's V yang diperoleh berkisar antara 0,67 sampai

dengan 0,83. Nilai tersebut menunjukkan bahwa seluruh item dalam skala kecanduan *game online* memiliki daya muat yang kuat terhadap konstruk yang diukur.

Setelah uji validitas dilakukan, dilanjutkan dengan uji keterbacaan yang bertujuan untuk memastikan bahwa seluruh aitem dalam skala dapat dipahami oleh responden dengan baik. Hasil uji keterbacaan menunjukkan bahwa seluruh aitem pada skala kecanduan *game online* dan motivasi belajar telah dipahami secara jelas oleh para responden.

Langkah berikutnya sebelum pengambilan data utama adalah pelaksanaan uji coba instrumen (*try out*) terhadap skala kecanduan *game online* dan motivasi belajar. *Try out* ini dilakukan kepada 32 siswa kelas X SMK 1 Insan Tazaka untuk menguji kejelasan pernyataan, reliabilitas, serta validitas butir dalam skala yang digunakan.

B. Analisis Item

Analisis butir dilakukan pasca-uji coba untuk menilai validitas dan reliabilitas instrumen. Validitas dievaluasi melalui korelasi item-total terkoreksi, dengan ambang batas 0,30 (Azwar, 2019), dan reliabilitas dihitung menggunakan *Cronbach's Alpha* melalui SPSS versi 25.

1) Skala Kecanduan *Game Online*

Setelah dilakukan *try out* pada 32 responden siswa/i yang bermain *game online*, seluruh 26 butir item memperoleh nilai *corrected item-total correlation*

antara 0,400 hingga 0,720. Karena nilai tersebut lebih besar dari batas minimal 0,30 (Azwar, 2019) maka semua item dinyatakan valid.

2) Skala Motivasi Belajar

Setelah dilakukannya try out pada 32 responden Siswa/I kelas X , 30 butir item memperoleh nilai *corrected item-total correlation* antara 0,407 hingga 0,720. Karena nilai tersebut lebih besar dari batas minimal 0,30 (Azwar, 2019) maka semua item dinyatakan valid.

c. Reliabilitas Skala

Tahapan uji reliabilitas dilakukan setelah proses analisis item selesai, dengan tujuan untuk menilai tingkat konsistensi dan ketepatan instrumen dalam mengukur variabel yang dimaksud. Pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan teknik *Cronbach's Alpha* yang dihitung melalui program IBM SPSS versi 25 di sistem operasi Windows. Penilaian reliabilitas didasarkan pada nilai koefisien yang dihasilkan.

Skala kecanduan *game online* dan motivasi belajar masing-masing memiliki nilai reliabilitas 0,923 dan 0,932. Hal ini menunjukkan bahwa kedua alat ukur tergolong sangat reliabel dan sesuai digunakan dalam penelitian.

Tabel 5 uji reliabilitas

Reliability Statistics

Variable	Cronbach's Alpha	N of Items
Kecanduan game online	0,923	26
Motivasi Belajar	0,932	30

B. Hasil Analisis Data

1. Uji Normalitas

Normalitas data diuji menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov*. Nilai signifikansi $> 0,05$ menunjukkan data berdistribusi normal, sedangkan nilai $< 0,05$ menandakan sebaliknya. Analisis dilakukan menggunakan SPSS versi 25, dan hasilnya disajikan berikut:

Tabel 6 uji normalitas

<i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>		
<i>Unstandardized Residual</i>		
<i>N</i>		247
<i>Normal</i>	<i>Mean</i>	0,0000000
<i>Parameters^{a,b}</i>	<i>Std. Deviation</i>	5,88275752
<i>Most Extreme</i>	<i>Absolute</i>	0,054
<i>Differences</i>	<i>Positive</i>	0,049
	<i>Negative</i>	-0,054
<i>Test Statistic</i>		0,054

Asymp. Sig. (2-tailed)

.074^c

Dengan nilai signifikansi 0,074 ($> 0,05$), data dinyatakan mengikuti distribusi normal berdasarkan uji *Kolmogorov-Smirnov*.

2. Uji Linearitas

Untuk menilai kelinieran hubungan antar variabel, digunakan uji *Test of Linearity* dengan mengacu pada signifikansi *Deviation from Linearity*. Nilai $p \geq 0,05$ menandakan hubungan linear. Proses ini dilakukan menggunakan SPSS versi 25.

Tabel 7 uji linearitas

		<i>Anova Table</i>				
		<i>Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
Kecanduan Game Online* Motivasi Belajar	<i>Between Groups (Combined)</i>	27.721.181	61	454.446	13.934	.000
	<i>Linearity</i>	25.241.496	1	25.241.496	773.946	.000
	<i>Deviation from Linearity</i>	2.479.685	60	41.328	1.267	.119
	<i>Within Groups</i>	6.033.597	185	32.614		
	<i>Total</i>	33.754.777	246			

Berdasarkan hasil uji linearitas, nilai signifikansi *Deviation from Linearity* sebesar 0,119. Karena nilai ini melebihi batas 0,05, maka dapat disimpulkan

bahwa hubungan antara variabel kecanduan *game online* (X) dan motivasi belajar (Y) bersifat linear.

3. Uji Hipotesis (Regresi Linier Sederhana)

Untuk menguji hipotesis penelitian, digunakan analisis regresi linear sederhana guna melihat pengaruh kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar. Analisis dilakukan menggunakan software IBM SPSS versi 25 pada sistem operasi Windows. Hasil perhitungan regresi disajikan pada bagian berikut:

Tabel 8 uji regresi sederhana

		Unstandardized		Standardized		
		Coefficients		Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	42.890	1.555		27.582	.000
	Kecanduan <i>game Online</i>	.689	.026	.865	26.952	.000

Hasil analisis regresi linear sederhana dengan SPSS 25 menunjukkan persamaan regresi dengan konstanta sebesar 42,890 dan koefisien regresi 0,689. Artinya, setiap kenaikan 1 poin kecanduan *game online* diikuti peningkatan motivasi belajar sebesar 0,689 poin. Dengan demikian, terdapat hubungan positif antara kecanduan *game online* dan motivasi belajar siswa. Nilai signifikansi (Sig. = 0,000) berada di bawah tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$, sehingga dapat

disimpulkan bahwa kecanduan game online memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas X di SMKN 1 Cikampek.

4. Uji Analisis Tambahan

a. Uji Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi dianalisis guna mengukur kontribusi kecanduan *game online* dalam menjelaskan motivasi belajar siswa. Hasilnya ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 9 uji koefisien determinasi

<i>Model Summary</i>				
<i>Model 1</i>	<i>R</i>	<i>R Square</i>	<i>Adjusted R Square</i>	<i>Std. Error of the Estimate</i>
	.865 ^a	.748	.747	5.895

Tabel terdapat output uji koefisien determinasi yang menghasilkan nilai korelasi atau hubungan (R) senilai 0,865. Hasil tersebut menghasilkan nilai koefisien determinasi :

$$0,748 \times 100 \%$$

Koefisien determinasi sebesar 0,748 mengindikasikan bahwa kecanduan *game online* memberikan kontribusi sebesar 74,8% terhadap perubahan motivasi

belajar. Sementara itu, 25,2% variasi lainnya berasal dari faktor eksternal yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

b. Uji Kategorisasi

Kategorisasi dimaksudkan guna mengelompokkan individu ke dalam kategori yang berurutan berdasarkan kontinum tertentu, yang diukur berdasarkan atribut tertentu. Sebagai contoh, kontinum ini bisa berupa rentang dari rendah hingga tinggi. Jumlah kategori dalam suatu kategorisasi umumnya tak melebihi dari lima dan tak kurang dari dua (Azwar, 2012). Kategori memiliki sifat relatif, sehingga peneliti dapat menentukan rentang kategori sesuai kebutuhan, selama penetapannya masih berada dalam batas yang logis dan dapat diterima. Berikut ini merupakan hasil pengolahan data uji kategorisasi untuk skala kecanduan *game online*:

Keterangan	
M = Mean	59,06
SD = Standar Deviasi	14,708
M - 1SD	44,35
M + 1SD	73,77

Rumus	
Rendah	$X < M - 1SD$
Sedang	$M - 1SD \leq X \leq M + 1SD$
Tinggi	$X > M + 1SD$

Kriteria Acuan	
Rendah	$X < 44,35$
Sedang	$44,35 \leq X \leq 73,77$
Tinggi	$X > 73,77$

Distribusi	Frekuensi	Persentase (%)
Rendah	34	13,80%
Sedang	174	70,40%
Tinggi	39	15,80%
Total	247	100%

Gambar 3 Kategorisasi Kecanduan Game Online



Olah data kategorisasi Motivasi Belajar :

Keterangan

M = Mean	83,56
SD = Standar Deviasi	11,71
M - 1SD	71,85
M + 1SD	95,27

Rumus	
Rendah	$X < M - 1SD$
Sedang	$M - 1SD \leq X \leq M + 1SD$
Tinggi	$X > M + 1SD$

Kriteria Acuan	
Rendah	$X < 71,85$
Sedang	$71,85 \leq X \leq 95,27$
Tinggi	$X > 95,27$

Distribusi	Frekuensi	Persentase (%)
Rendah	37	15%
Sedang	179	72,5%
Tinggi	31	12,6%
Total	247	100%

Gambar 4 Kategori Motivasi Belajar :



C. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menelaah pengaruh kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas X di SMKN 1 Cikampek. Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana, diperoleh persamaan konstanta regresi sebesar 42,890 menunjukkan bahwa jika skor kecanduan *game online* sama dengan nol, rata-rata motivasi belajar siswa berada pada tingkat 42,890. Koefisien regresi 0,689 menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu poin skor kecanduan *game online* berasosiasi dengan peningkatan motivasi belajar sebesar 0,689 poin. Nilai signifikansi sebesar 0,000 menegaskan bahwa pengaruh ini signifikan secara statistik.

Temuan ini mengindikasikan adanya hubungan positif antara keterlibatan dalam *game online* dan motivasi belajar. Dengan kata lain, peningkatan skor kecanduan *game online* terkait dengan peningkatan skor motivasi belajar. Hasil ini dapat dipahami bahwa di antara siswa kelas X SMKN 1 Cikampek terdapat variasi perilaku individu, sehingga keterlibatan dalam *game online* tidak selalu menurunkan motivasi belajar, tetapi juga dapat beriringan dengan semangat belajar yang tinggi. Secara teoritis, temuan ini sesuai dengan pandangan Santrock (2017), yang menjelaskan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor eksternal, termasuk teknologi digital.

Griffiths (2005) serta Kuss dan Griffiths (2012) menyatakan bahwa keterlibatan dalam *game online* dapat memengaruhi fokus dan perilaku belajar siswa. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa pengaruh *game online* terhadap

motivasi belajar bersifat kompleks dan bergantung pada karakteristik individu, sehingga peningkatan keterlibatan dalam permainan daring tidak selalu menurunkan motivasi akademik.

D. Pembahasan Analisis Tambahan

Penelitian ini juga menyertakan analisis data tambahan berupa uji koefisien determinasi dan uji kategorisasi. Hasil uji koefisien determinasi menunjukkan nilai R^2 sebesar 0,748, yang berarti bahwa variabilitas skor kecanduan *game online* menjelaskan 74,8% variasi motivasi belajar siswa kelas X di SMKN 1 Cikampek. Sisanya, sebesar 25,2%, dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti, seperti dukungan keluarga, kondisi lingkungan belajar, dan faktor psikologis individual (Santrock, 2017).

Hasil uji kategorisasi terhadap variabel motivasi belajar menunjukkan bahwa mayoritas siswa berada pada kategori sedang, yakni 179 siswa (72,5%), diikuti 37 siswa (15%) pada kategori rendah, dan 31 siswa (12,6%) pada kategori tinggi. Data ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa memiliki motivasi belajar yang cukup untuk mengikuti proses pembelajaran, meskipun belum mencapai tingkat optimal. Motivasi belajar yang sedang mencerminkan adanya kesadaran akademik dan partisipasi dalam kegiatan belajar, tetapi tetap memerlukan dorongan tambahan agar mampu mempertahankan konsistensi dan fokus pada pencapaian tujuan pendidikan (Deci & Ryan, 2017).

Sementara itu, kategorisasi variabel kecanduan *game online* menunjukkan 174 siswa (70,4%) berada pada tingkat sedang, 39 siswa (15,8%) pada tingkat

tinggi, dan 34 siswa (13,8%) pada tingkat rendah. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa terlibat dalam *game online* dengan intensitas sedang, sehingga terdapat perbedaan tingkat keterlibatan antar individu. Kondisi ini memungkinkan sebagian siswa tetap dapat menyeimbangkan waktu antara aktivitas bermain dan belajar, sementara siswa dengan keterlibatan tinggi berpotensi mengalami gangguan dalam pengaturan waktu belajar, konsentrasi, dan disiplin akademik (Griffiths, 2005; Kuss & Griffiths, 2012).

Berdasarkan interpretasi data di atas, keterlibatan siswa dalam *game online* dan motivasi belajar tidak selalu bergerak berlawanan. Variasi individu memengaruhi bagaimana keterlibatan dalam permainan daring berdampak terhadap semangat belajar. Siswa dengan kecanduan sedang dapat memanfaatkan *game online* sebagai sarana relaksasi tanpa mengurangi fokus akademik, sedangkan siswa dengan kecanduan tinggi lebih berisiko kehilangan kontrol terhadap manajemen waktu dan perhatian belajar (Young, 1998). Dengan demikian, hubungan antara *game online* dan motivasi belajar bersifat kompleks dan dipengaruhi karakteristik individual masing-masing siswa.

Temuan ini mendukung pandangan Santrock (2017) yang menyebutkan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor eksternal, termasuk teknologi digital. Selain itu, hasil ini sejalan dengan teori Griffiths (2005) serta Kuss dan Griffiths (2012) yang menekankan bahwa keterlibatan berlebihan dalam *game online* dapat memengaruhi perilaku, fokus, dan semangat belajar.