

SKRIPSI

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE
DENGAN MINAT BELAJAR PADA REMAJA USIA 13-15
TAHUN DI SMP 07 KOTA SORONG**



BRANJANG SENTIYANI

11430121006

**KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
DIREKTORAT JENDERAL SUMBER DAYA MANUSIA KESEHATAN
POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES SORONG
JURUSAN KEPERAWATAN
PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN KEPERAWATAN
TAHUN 2025**

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE
DENGAN MINAT BELAJAR PADA REMAJA USIA 13-15
TAHUN DI SMP 07 KOTA SORONG**

SKRIPSI PENELITIAN

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan Keperawatan (S.Tr.Kep) pada Program Sarjana Terapan Keperawatan



BRANJANG SENTIYANI

11430121006

**KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
DIREKTORAT JENDERAL SUMBER DAYA MANUSIA KESEHATAN
POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES SORONG
JURUSAN KEPERAWATAN
PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN KEPERAWATAN
TAHUN 2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Minat Belajar
pada Remaja usia 13-15 Tahun di Smp 07 Kota Sorong

Nama : Branjang Sentiyani

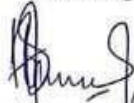
NIM : 11430121006

Skripsi penelitian ini telah diperiksa dan disetujui oleh pembimbing I dan II untuk
diujikan.

Sorong, 25 April 2025

Menyetujui,

Pembimbing I



Elisabeth Samaran, S.ST, M.Kes
NIP. 196603091987032008

Pembimbing II



Ns. Nurul Kartika Sari, M.Kep
NIP. 198408242019022001

Mengetahui,

Ketua Prodi Sarjana Terapan Keperawatan
Politeknik Kesehatan Kementerian
Kesehatan Sorong



Oktovina Mobalen, S. Kep, Ns., M. Kep
NIP. 197910052001122001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Branjang Sentiyani

NIM : 11430121006

Judul : Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Minat Belajar di SMP 07 Kota Sorong

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Sains Terapan pada Program Studi Diploma IV Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Sorong.

Dewan Penguji:

Penguji I : Yogik Setia Anggreini, S.Kep.,Ns.,M.Med.Ed ()

Penguji II : Elisabeth Samaran, S.ST, M.Kes ()

Penguji III : Ns. Nurul Kartika Sari, S.Kep, M.Kep ()

Tanggal :

Ketua Jurusan Keperawatan
Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Sorong


Simon A. Momot, S.ST, M.Kes
NIP: 196609261988031011

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Branjang Sentiyani
NIM : 11430121006
Program Studi : Sarjana Terapan Keperawatan
Institusi : Poltekkes Kemenkes Sorong
Judul Penelitian : Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Minat Belajar pada Remaja usia 13-15 Tahun di Smp 07 Kota Sorong

Menyatakan bahwa dalam skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya sendiri dan bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan Skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Sorong, 25 April 2025


Branjang Sentiyani

Mengetahui,

Pembimbing I

Pembimbing II


Elisabeth Samaran, S.ST/M.Kes
NIP. 196403091987032008


Ns. Nurul Kartika Sari, M.Kep
NIP. 198408242019022001

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DATA PRIBADI

- | | |
|----------------------|--|
| 1. Nama | : Branjang Sentiyani |
| 2. Ttl | : Sorong, 11 Januari 2003 |
| 3. Kewarganegaraan | : Indonesia (WNI) |
| 4. Jenis Kelamin | : Perempuan |
| 5. Agama | : Islam |
| 6. Status Perkawinan | : Belum Menikah |
| 7. Tinggi Badan | : 156 cm |
| 8. Berat Badan | : 46 kg |
| 9. Golongan Darah | : A |
| 10. Alamat | : Jl. Ataa Km 12 |
| 11. E- mail | : branjang11@gmail.com |



PENDIDIKAN FORMAL

- | | |
|--------------|---|
| 1. TK | : Tk Aisyah 3 Kota Sorong (2008) |
| 2. SD | : Mi Sains Al-hidayah Kota Sorong (2009-2014) |
| 3. SMP | : Mts Sains Al-gebra Kota Sorong (2015-2017) |
| 4. SMA | : Sma Averos Kota Sorong (2018-2020) |
| 5. PERGURUAN | : Poltekkes Kemenkes Sorong (2021-2025) |

TINGGI

MOTTO

"Dan Manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya."
(QS. An-Najm 53:39)

"Barang siapa bersabar dalam kesulitan dan tetap berjuang dengan sungguh-sungguh, maka Allah akan membukakan jalan keberhasilan baginya. Sebab kesabaran adalah kunci dari segala keberhasilan."
(Ali Bin Abi Thalib)

"Kesedihan, kegagalan, dan rasa sakit adalah tamu di dalam hatimu. Biarkan mereka masuk, karena mereka datang membawa pesan: bahwa setelah jatuh, kau akan menemukan alasan baru untuk bangkit."
(Rumi)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, Karena atas berkat dan kasih atas anugerahnya yang diberikan Kesehatan, kekuatan dan petunjuknya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Minat belajar pada Remaja Usia 13-15 Tahun di SMP 07 Kota Sorong ”. Yang penulis ajukan sebagai syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Sarjana Terapan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Sorong.

Pada penulis Skripsi ini penulis banyak mendapatkan bimbingan, arahan dan dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Kepada Sekolah SMP 07 Kota Sorong yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian kepada penulis.
2. Ibu Butet Agustarika, M.Kep selaku Direktur Poltekkes Kemenkes Sorong yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas untuk mengikuti serta menyelesaikan pendidikan di Poltekkes Kemenkes Sorong.
3. Bapak Simon Lukas Momot, S.ST., MPH. Selaku Ketua Jurusan yang telah memberikan dorongan, masukan dan koreksi dalam proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Oktovina Mobalen, S.Kep., M.Kep. selaku ketua Prodi Sarjana Terapan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Sorong
5. Ibu Elisabeth Samaran, S.ST, M.Kes. selaku pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu dan memberikan ilmunya dalam membimbing dan memberikan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Ns. Nurul Kartika Sari, M.Kep. selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan memberikan ilmunya dalam membimbing dan memberikan arahan dalam penyusunan skripsi ini.

7. Dosen Penguji ibu Yogik Setia Anggreini, M.Med.Ed selaku Penguji yang telah banyak memberikan saran dan masukan dalam memperbaiki Skripsi ini agar menjadi lebih baik.
8. Teristimewa kepada kedua Orangtua penulis bapak Suyadi dan ibu Aliati yang telah senantiasa mendoakan, memberikan kasih sayang, perhatian, motivasi dan nasehat serta dukungan sehingga penulis bisa memperoleh pendidikan di Poltekkes Kemenkes Sorong.
9. Untuk teman-teman saya Nur Azmi Fauziyah, Nur Halimah, Dyah Larasati, Mega Indah Lestari yang telah support dan banyak membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
10. Serta teman-teman angkatan VII Sarjana Terapan Keperawatan yang sudah memberikan semangat dan sudah berjuang sama-sama dengan penulis dalam menyelesaikan tugas akhir.

Akhir kata, penulis sungguh-sungguh menyadari Skripsi ini masih jauh dari kata kesempurnaan, untuk kritik, saran dan diskusi lebih lanjut pembaca dipersilahkan untuk menghubungi penulis melalui email branjang11@gmail.com . Semoga tulisan ini memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu, terutama dalam Pendidikan Keperawatan dan Kesehatan lainnya.

Sorong, 25 April 2025

Penulis

DAFTAR ISI

SKRIPSI PENELITIAN.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	v
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	vi
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ARTI LAMBANG DAN SINGKATAN.....	xv
ABSTRAK	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A.Latar Belakang.....	1
B.Perumusan Masalah	5
C.Tujuan Penelitian	5
D.Manfaat penelitian	6
E.Keaslian penelitian	7
BAB II.....	10
TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A.Telaah pustaka	10
1.Konsep Remaja	10
2.Konsep Game Online	14
3.Konsep Minat Belajar	20
4.Teori Kognitif Sosial Menurut Albert Bandura	23
5.Teori Psikoanalisis Menurut Sigmund Freud	24
6.Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Minat Belajar Pada Remaja	25
B.Kerangka Teori	27

C.Kerangka Konsep.....	28
D.Definisi Operasional	28
E.Hipotesis	29
BAB III.....	31
METODE PENELITIAN	31
A.Jenis Dan Rancangan Penelitian.....	31
B.Populasi Dan Subjek	31
C.Waktu Dan Tempat Penelitian.....	34
D.Bahan Dan Alat Penelitian	34
E.Teknik Pengumpulan Data	36
F.Pengolahan Data.....	38
G.Analisis Data	38
H.Etika Penelitian.....	40
BAB IV	41
HASIL DAN PEMBAHASAN	41
A.Hasil Penelitian.....	41
B.Pembahasan	47
C.Keterbatasan Penelitian	49
BAB V	50
SIMPULAN DAN SARAN.....	50
A.Simpulan	50
B.Saran	51
DAFTAR PUSTAKA.....	53
Lampiran	55

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian.....	7
Tabel 2.2 Definisi Operasional.....	28
Tabel 4.1 Distribusi Karakteristik Responden Usia	41
Tabel 4.2 Distribusi Karakteristik Responden Jenis Kelamin	42
Tabel 4.3 Distribusi Karakteristik Responden Jenis Game Online	43
Tabel 4.4 Uji Normalitas Hubungan Intensitas Bermain Game Online dan Minat Belajar	45
Tabel 4.5 Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Minat Belajar pada Remaja Usia 13-15 Tahun di SMP 07 Kota Sorong.....	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Teori.....	27
Gambar 2.2 Kerangka Konsep	28

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pengambilan Data Awal dan Izin Penelitian	56
Lampiran 2. Surat Selesai Penelitian	57
Lampiran 3. Lembar Informed Consent	58
Lampiran 4. Kuesioner Intensitas Bermain Game Online	59
Lampiran 5. Kisi-Kisi Angket Intensitas Bermain Game Online	63
Lampiran 6. Kuesioner Motivasi Belajar	65
Lampiran 7. Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar	70
Lampiran 8. Data Hasil Pengukuran	71
Lampiran 9. Lembar Konsultasi Pembimbing 1 dan 2	75
Lampiran 10. Bukti Konsultasi Online Siakad	82
Lampiran 11. Berita Acara Perbaikan Skripsi	83
Lampiran 12. Hasil Uji Statistik SPSS	86
Lampiran 13. Gambar Tabulasi Penelitian	88
Lampiran 14. Dokumentasi Penelitian	89
Lampiran 15. Surat Etical Clearance	90

ARTI LAMBANG DAN SINGKATAN

SINGKATAN

SMP	Sekolah Menengah Pertama
SPSS	Statistical Product and Service Solutions
Poltekkes	Politeknik Kesehatan
KEMENKES	Kementerian Kesehatan
Sig.	Signifikansi
Rho (p)	Koefisien korelasi Spearman
%	Persentase

HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN MINAT BELAJAR PADA REMAJA USIA 13-15 TAHUN DI SMP 07 KOTA SORONG

Branjang Sentiyani¹ , Elisabeth Samaran, M.Kes² , Ns.Nurul Kartika Sari,
M.Kep³

Poltekkes Kemenkes Sorong

Email : branjang11@gmail.com

ABSTRAK

Latar Belakang: Perkembangan teknologi digital telah meningkatkan penggunaan game online di kalangan remaja. Intensitas bermain game online yang tinggi dikhawatirkan dapat memengaruhi minat belajar siswa. Fenomena ini juga terjadi di SMP 07 Kota Sorong, di mana beberapa siswa menunjukkan gejala penurunan minat belajar yang diduga terkait dengan kebiasaan bermain game online.

Tujuan: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain game online dengan minat belajar pada remaja usia 13–15 tahun di SMP 07 Kota Sorong.

Metode: Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif korelasional dengan pendekatan cross-sectional. Sampel sebanyak 92 responden diambil menggunakan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui kuesioner skala Likert mengenai intensitas bermain game online dan minat belajar. Uji normalitas dilakukan menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan analisis hubungan menggunakan uji Spearman.

Hasil: Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa salah satu variabel tidak berdistribusi normal (Sig. intensitas bermain game online = 0,015). Uji korelasi Spearman menunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar -0,052 dengan signifikansi 0,621 ($p > 0,05$), yang berarti tidak terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain game online dengan minat belajar.

Kesimpulan: Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain game online dengan minat belajar siswa usia 13–15 tahun di SMP 07 Kota Sorong. Intensitas bermain game online tidak secara langsung memengaruhi minat belajar siswa.

Kata Kunci: Intensitas bermain game online, minat belajar, remaja, korelasi Spearman

**THE RELATIONSHIP BETWEEN THE INTENSITY OF PLAYING
ONLINE GAMES AND LEARNING INTEREST IN ADOLESCENTS
AGED 13-15 YEARS AT SMP 07 SORONG CITY**

Branjang Sentiyani¹ , Elisabeth Samaran, M.Kes² , Ns.Nurul Kartika Sari,
M.Kep³

Poltekkes Kemenkes Sorong

Email : branjang11@gmail.com

ABSTRAK

Background: *The development of digital technology has increased the use of online games among teenagers. The high intensity of playing online games is feared to affect students' interest in learning. This phenomenon also occurs at SMP 07 in Sorong City, where some students show symptoms of a decline in interest in learning that is suspected to be related to their habit of playing online games.*

Objective: *This research aims to determine the relationship between the intensity of playing online games and the interest in learning among adolescents aged 13-15 years at SMP 07 Sorong City.*

Method: *This research uses a correlational quantitative design with a cross-sectional approach. A sample of 92 respondents was taken using purposive sampling techniques. Data was collected through a Likert scale questionnaire regarding the intensity of playing online games and the interest in studying. Normality testing was conducted using the Kolmogorov-Smirnov test and relationship analysis was performed using the Spearman test.*

Results: *The normality test results indicate that one of the variables is not normally distributed (Sig. intensity of playing online games = 0.015). The Spearman correlation test shows a correlation coefficient of -0.052 with a significance of 0.621 ($p > 0.05$), which means there is no significant relationship between the intensity of playing online games and the interest in studying.*

Conclusion: *There is no significant relationship between the intensity of playing online games and the learning interest of students aged 13-15 at SMP 07 Kota Sorong. The intensity of playing online games does not directly affect the students' interest in learning.*

Keywords: *Intensity of playing online games, interest in learning, teenagers, Spearman correlation*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Selama Era Globalisasi, kemajuan ilmu dan teknologi seperti internet telah memengaruhi kehidupan manusia. Internet memungkinkan akses cepat ke berbagai informasi, komunikasi, hiburan dan termasuk game online yang sangat populer. Game online adalah permainan berbasis elektronik dan visual yang membutuhkan koneksi internet dan smartphone untuk dimainkan oleh masyarakat (Astutik dkk., 2024). Game online adalah situs permainan dunia maya yang terhubung melalui jaringan internet. Perkembangan industri game online tersebut membuat fitur dan teknologi menjadi lebih mudah dibawa dan dapat diakses kapan saja (Lestari dkk., 2022).

Frekuensi dan lamanya aktivitas seseorang dalam memainkan berbagai macam permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain melalui jaringan internet dikenal sebagai intensitas bermain game online. Banyaknya jam yang dihabiskan seseorang untuk bermain game setiap minggu disebut intensitas bermain game. Ada dua komponen yang membentuk intensitas bermain game online: kuantitas dan aktivitas. Kuantitas adalah jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain game online dan aktivitas adalah seberapa sering (Frekuensi) seseorang melakukan aktivitas tersebut (Kurniawan dkk., 2024). Namun demikian, beberapa jenis game online justru dapat merusak minat belajar siswa bahkan parahnya menyebabkan kecanduan dan merusak siswa. Beberapa

kasus yang terjadi dan sempat viral beberapa saat yang lalu bahwa game online yang membuat siswa kecanduan dapat mengakibatkan gangguan mental yang sangat serius dan membuat anak menjadi autis (Santos dkk., 2021).

Di Indonesia terdapat 54,1% remaja usia 15-18 tahun yang mengalami kecanduan game online yaitu 77,5% remaja putra dan 22,5% remaja putri yang menggunakan waktu untuk bermain game online 2-10 jam per minggu dan pengguna media sosial tercatat mencapai 167 juta orang jumlah tersebut setara dengan 78%. Hasil survei APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2020) juga menunjukkan jumlah informasi penting lainnya. Pertama, data menunjukkan bahwa penetrasi internet lebih tinggi pada kelompok usia muda dibandingkan dengan kelompok usia yang lebih tua. Misalnya, penetrasi internet pada kelompok usia 13-18 tahun mencapai 75,50%, dan penetrasi internet pada kelompok usia 19-34 tahun mencapai 74,23%. Kedua, berdasarkan perangkat yang digunakan, tampak bahwa sebagian besar orang (83.44%) mengakses internet melalui perangkat pribadi, bukan komputer, laptop, atau perangkat lainnya (Mi, 2024).

Salah satu alasan remaja menjadi kecanduan game online adalah adanya tantangan dalam setiap permainan yang membuat mereka merasa tertantang. Kecanduan game online dapat mengganggu minat belajar siswa karena membuat mereka kurang fokus pada proses belajar, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kecanduan game online dapat mengurangi waktu belajar, konsentrasi, dan fokus belajar

siswa, sehingga banyak guru yang mengeluhkan penurunan minat belajar siswa, salah satunya disebabkan oleh kecanduan game online (Kalkausar & Lestari, 2024).

Fenomena yang terjadi di sekolah tempat penelitian juga mencerminkan kondisi tersebut. Di salah satu SMP 07 Kota Sorong, terdapat sebanyak 120 siswa yang berada pada rentang usia 13–15 tahun. Ditemukan bahwa sebagian siswa usia 13–15 tahun memiliki kecenderungan bermain game online secara intens, bahkan pada hari sekolah. Beberapa jenis game yang sering dimainkan oleh siswa antara lain *Free Fire*, *Roblox*, *Mobile Legends*, *Speedman*, dan *Block Blast*.

Meskipun sekolah telah menetapkan aturan larangan membawa ponsel, beberapa siswa masih membawa dan menggunakan ponsel secara diam-diam di lingkungan sekolah. Hal ini diketahui berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru BK, yang mengungkapkan bahwa beberapa siswa menunjukkan gejala penurunan motivasi belajar, kurang fokus saat pembelajaran, dan kecenderungan menghindari tugas-tugas sekolah karena asyik bermain game. Selama kegiatan sidak yang dilakukan oleh pihak sekolah, ditemukan sebanyak 6 Unit ponsel siswa yang disita karena digunakan untuk bermain game secara diam-diam di jam pelajaran. Pihak sekolah kemudian memanggil orang tua masing-masing siswa untuk diberikan pembinaan dan edukasi terkait dampak negatif dari penggunaan ponsel yang tidak sesuai

aturan. Fenomena ini menjadi indikasi penting akan adanya hubungan antara intensitas bermain game online dengan minat belajar siswa.

Patofisiologi adiksi melibatkan perubahan dalam sistem Neurobiologis dan melibatkan mekanisme yang berpusat di otak yang dikenal sebagai Reward Pathway. Reward Pathway dimulai di Ventral Tegmental Area (VTA) yang berada di otak tengah. VTA mengandung sel dopaminergik yang akan diteruskan ke berbagai area di otak seperti sistem limbik yaitu Nucleus Accumbent, Hipocampus, Amygdala (Jalur Mesolimbik) dan Prefrontal Cortex (Jalur Mesokortikal). Normalnya, pelepasan dopamin ke Nucleus Accumbent menghasilkan pengalaman subjektif berupa kenikmatan (Pleasure) atau efek kesenangan. Misalnya saat seseorang bermain game online terjadi peningkatan aktivitas Dopaminergik, sehingga menciptakan perasaan Euforia (Asari dkk., 2024).

Menurut Faridah dkk (2020), dalam penelitiannya mengenai kecanduan game online dan prestasi belajar yang menyatakan bahwa tidak ada hubungan yang bermakna antara prestasi belajar dengan kecanduan game online di SMPN 39 Padang Tahun 2020. Sedangkan menurut penelitian yang dilakukan oleh Utami dkk (2020) tentang intensitas bermain game online dan motivasi belajar dengan prestasi belajar mahasiswa fakultas kedokteran menyatakan bahwa terdapat hubungan yang bermakna antara intensitas bermain game online dan motivasi belajar dengan prestasi belajar pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Umum Universitas Malahayati Angkatan 2018.

Tujuan dari penelitian untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain game online dengan minat belajar remaja usia 13-15 tahun di SMP. Melalui penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dalam hal mengelola waktu secara khusus dalam bermain game online.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas bahwa, Di Indonesia terdapat 54,1% remaja usia 15-18 tahun yang mengalami kecanduan game online yaitu 77,5% remaja putra dan 22,5% remaja putri yang menggunakan waktu untuk bermain game online 2-10 jam per minggu dan pengguna media social tercatat mencapai 167 juta orang jumlah tersebut setara dengan 78%. Dengan jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain game online, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu adakah hubungan intensitas bermain game online dengan minat belajar remaja usia 13-15 tahun?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui hubungan intensitas bermain game online dengan minat belajar remaja usia 13-15 tahun.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi karakteristik responden (usia, jenis kelamin, jenis game online)
- b. Mengidentifikasi intensitas bermain game online pada remaja usia 13-15 tahun

- c. Mengidentifikasi minat belajar remaja usia 13-15 tahun

D. Manfaat penelitian

1. Manfaat Praktis

a. Responden

Penelitian ini diharapkan untuk membantu anak mengenali pengaruh bermain game online terhadap kemampuan belajarnya, sehingga mereka dapat mulai mengatur waktu secara mandiri.

b. Keluarga

Penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan bagi orang tua untuk memahami bagaimana intensitas bermain game online memengaruhi minat belajar anak, serta memberikan wawasan kepada keluarga tentang membimbing anak dalam mengatur waktu, sehingga ada keseimbangan antara waktu belajar, bermain, dan istirahat.

c. Tempat Penelitian

Sebagai masukan bagi guru-guru SMP Khususnya guru bimbingan konseling untuk dapat memberikan informasi mengenai potensi dampak game online terhadap focus dan motivasi belajar anak di sekolah dan membantu guru-guru dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih menarik untuk menyaingi daya Tarik game online.

d. Bagi Peneliti

Peneliti dapat meningkatkan pemahaman tentang pengaruh teknologi terhadap perilaku dan minat belajar anak, khususnya dalam konteks bermain game online dan melatih kemampuan peneliti dalam merancang, melaksanakan, dan menganalisis penelitian ilmiah.

2. Manfaat teoritis

Penelitian ini dapat menambah referensi baru dalam bidang Pendidikan anak dan teknologi, khususnya mengenai hubungan antara aktivitas digital dengan minat belajar, serta memperkaya kajian psikologi anak terkait bagaimana stimulasi eksternal (game online) dapat memengaruhi motivasi dan perilaku belajar.

E. Keaslian penelitian

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian

No.	Judul	Penulis (Tahun)	Persamaan	Perbedaan
1.	Studi Analisis pengaruh game online terhadap minat belajar siswa	Reza Riskuna, Loeziana Uce (2024)	1. Semua jurnal membahas pengaruh penggunaan teknologi (gadget atau game online) terhadap kehidupan siswa. 2. 3 jurnal meneliti bagaimana	1. Game online vs minat belajar 2. Siswa (usia tidak disebutkan) 3. Studi analisis umum, tidak spesifik ke satu sekolah 4. Jurnal menggunakan

			game online mempengaruhi minat belajar siswa 3. Mayoritas jurnal meneliti siswa di usia sekolah (SD, SMP, SMA)	pendekatan kualitatif
2.	Hubungan durasi bermain game online dengan minat belajar siswa di SDN 03 kembang kerang daya	Muhammad Munir, Muhammad Alwan, Husairi, Ulya Usnawati (2024)	1. Semua jurnal membahas pengaruh penggunaan teknologi (gadget atau game online) terhadap kehidupan siswa. 2. 3 jurnal meneliti bagaimana game online mempengaruhi minat belajar siswa 3. Mayoritas jurnal meneliti siswa di usia sekolah (SD, SMP, SMA)	1. Durasi game online vs minat belajar 2. Siswa SD 3. Spesifik ke sekolah tertentu 4. Jurnal menggunakan pendekatan kuantitatif
3.	Pengaruh game online terhadap minat siswa pada pelajaran PJOK di SMA NEGRI 1 KEUMALA TAHUN	Muhammad Kalkausar ¹ , Indah Lestari ² , Jafaruddin ³ (2024)	1. Semua jurnal membahas pengaruh penggunaan teknologi (gadget atau game online) terhadap kehidupan siswa.	1. Game online vs minat belajar dalam PJOK 2. Siswa SMA 3. Fokus pada satu mata pelajaran (PJOK) 4. Jurnal menggunakan

	PELAJARAN 2022/2023		2. 3 jurnal meneliti bagaimana game online mempengaruhi minat belajar siswa 3. Mayoritas jurnal meneliti siswa di usia sekolah (SD, SMP, SMA)	pendekatan kuantitatif
4.	Hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan pola tidur pada remaja	Afiffah Arundina Zakarisma, Abi Muhlisin (2025)	1. Semua jurnal membahas pengaruh penggunaan teknologi (gadget atau game online) terhadap kehidupan siswa 2. 3 jurnal meneliti bagaimana game online mempengaruhi minat belajar siswa 3. Mayoritas jurnal meneliti siswa di usia sekolah (SD, SMP, SMA)	1. Fokus variabel (intensitas gadget vs game online) 2. Remaja (usia tidak di sebutkan) 3. Mengkaji efek gadget terhadap pola tidur 4. Jurnal menggunakan pendekatan kuantitatif

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Telaah pustaka

1. Konsep Remaja

a. Definisi Remaja

Remaja sebagai periode tertentu dari kehidupan manusia merupakan suatu konsep yang relatif baru dalam kajian psikologi. Di Negara-Negara Barat, istilah remaja dikenal dengan "Adolescence" yang berasal dari kata dalam bahasa latin "Adolescere" (Kata Benda Adolentia Remaja), yang berarti tumbuh menjadi dewasa atau dalam perkembangan menjadi dewasa. Untuk merumuskan sebuah definisi yang memadai tentang remaja tidaklah mudah, sebab kapan masa remaja berakhir dan kapan anak remaja tumbuh menjadi seorang dewasa tidak dapat ditetapkan secara pasti. Kemudian untuk memastikan kapan berakhirnya masa Adolens ini, di antaranya karena Adolens sesungguhnya merupakan suatu ciptaan budaya, yakni suatu konsep yang muncul dalam masyarakat modern sebagai tanggapan terhadap perubahan sosial yang menyertai perkembangan dunia pada anak ke-19 di Eropa dan Amerika Serikat. Setidaknya, hingga akhir abad ke-16. Konsep Adolens belum digunakan untuk memojokkan suatu periode tertentu dari kehidupan manusia baru sejak abad ke-19

muncul konsep adolesen sebagai suatu periode kehidupan tentu yang berbeda dari masa anak-anak dan masa dewasa (Saifillah & Sukatin, 2021).

b. Tahapan perkembangan remaja

Menurut (Alfitri & Widiatrilupi, 2020) ada 3 tahap perkembangan remaja :

1) Remaja Awal (*Early Adolescence*)

Remaja awal berada diusia 10-12 tahun. Pada masa ini remaja masih terheran-heran akan perubahan-perubahan yang terjadi pada tubuhnya sendiri dan dorongan-dorongan yang menyertai perubahan-perubahan itu. Mereka mengembangkan pikiran-pikiran baru, cepat tertarik pada lawan jenis, dan mudah terangsang secara erotis. Kepekaan yang berlebih-lebihan ini ditambah dengan berkurangnya kendali terhadap "Ego". Hal ini menyebabkan para remaja awal sulit dimengerti orang dewasa.

2) Remaja Madya (*Middle Adolescence*)

Remaja Madya berada pada usia antara 13-15 tahun. Pada tahap ini remaja sangat membutuhkan kawan-kawan. Ia senang kalau banyak teman yang menyukainya. Ada kecenderungan "Narastic", yaitu mencintai diri sendiri dengan menyukai teman-teman yang mempunyai sifat yang sama dengan dirinya. Selain itu, ia berada dalam kondisi kebingungan karena ia tidak tahu harus memilih yang mana peka atau tidak peduli, ramai-ramai atau

sendiri, optimis atau pesimis, idealis atau materialis, dan sebagainya.

3) Remaja Akhir (*Late Adolescence*)

Remaja akhir berada pada usia 16-19 tahun. Pada masa ini terjadi konsolidasi menuju periode dewasa dan ditandai dengan pencapaian lima hal dibawah ini:

- a) Minat yang makin mantap terhadap fungsi-fungsi intelek.
- b) Egonya mencari kesempatan untuk bersatu dengan orang orang lain dan dalam pengalaman-pengalaman baru.
- c) Terbentuk identitas seksual yang tidak akan berubah lagi.
- d) Egosentrisme (terlalu memusatkan perhatian pada diri sendiri) diganti dengan keseimbangan antara kepentingan diri sendiri dengan orang lain.
- e) Tumbuh "dinding" yang memisahkan diri pribadinya (*Private Self*) dan masyarakat umum (*The Public*).

c. Karakteristik perkembangan kognitif remaja

Menurut (Alfitri & Widiatrilupi, 2020) Karakteristik pemikiran remaja yaitu remaja dapat berpikir secara abstrak, idealistis, dan logis karena ia telah masuk dalam tahap pemikiran operasional :

- 1) Berpikir abstrak, yaitu remaja dapat memecahkan persamaan-persamaan aljabar yang abstrak.

- 2) Berpikir idealistis, yaitu remaja sering berpikir tentang apa yang mungkin, mereka berpikir tentang ciri ideal mereka sendiri, orang lain, dan dunia.
- 3) Berpikir logis, yaitu remaja mulai berpikir seperti ilmuwan yang menyusun rencana untuk memecahkan masalah masalah dan menguji secara sistematis pemecahan pemecahan masalah.

d. Tugas perkembangan remaja

Selanjutnya menurut Havighurst ada sepuluh tugas perkembangan remaja yang harus diselesaikan dengan sebaik-baiknya. Tugas tersebut antara lain (Octavia, 2020):

- 1) Mampu menerima keadaan fisiknya
 - 2) Mampu menerima dan memahami peran seks usia dewasa yang berlainan jenis
 - 3) Mencapai kemandirian emosional
 - 4) Mencapai kemandirian ekonomi
 - 5) Mengembangkan konsep dan keterampilan intelektual yang sangat diperlukan untuk melakukan peran sebagai anggota masyarakat.
- pada pernyataan tersebut dapat dikaitkan dengan minat belajar jika game online berdampak positif, hal ini dapat mendukung konsep dan keterampilan intelektual sehingga dapat menumbuhkan minat belajar remaja karena mereka merasa belajar itu menyenangkan dan relevan. Namun, jika game online berdampak *negative* dapat

membuat remaja melalaikan tugas belajar, tidur larut dan menurunkan fokus.

- 6) Memahami dan menginternalisasikan nilai-nilai orang dewasa dan orang tua
- 7) Mengembangkan perilaku tanggung jawab sosial yang diperlukan untuk memasuki dunia dewasa
- 8) Mempersiapkan diri untuk memasuki perkawinan
- 9) Memahami dan mempersiapkan berbagai tanggung jawab kehidupan keluarga

2. Konsep Game Online

a. Definisi Intensitas Bermain Game Online

Intensitas merupakan seberapa banyak atau seberapa kerap individu dalam melaksanakan suatu kegiatan dalam satu waktu secara terus menerus. Intensitas juga dapat diartikan dalam berbagai hal, seperti keseriusan, kesungguhan, ketekunan, dan semangat (Zakarisma & Muhlisin, 2025).

Game online adalah permainan elektronik dan visual yang dimainkan melalui internet melalui komputer atau Smartphone. Pada dasarnya, game online dimaksudkan untuk menghilangkan kelelahan, mengisi waktu luang, atau hanya untuk menyegarkan otak setelah aktivitas sehari-hari. Anak-anak lebih suka bermain permainan tradisional bersama teman sebayanya sebelum ada game online.

Namun, seiring berjalannya waktu, permainan tradisional menjadi kurang populer dan digantikan oleh permainan yang berbasis online (Munir dkk., 2024).

b. Dampak Positif Dan Negative Game Online

Menurut (Erida Fadila dkk., 2022) Bermain game online memang menyenangkan, tetapi kita harus mengetahui dampak apa saja yang akan diperoleh kepada penggunanya. Berikut dampak dampak dari game online:

1) Dampak positif dari game online

a) Dapat meningkatkan kemampuan berbahasa inggris

Sebagian besar game online yang beredar menggunakan Bahasa Inggris. Para pemain dapat belajar Bahasa Inggris dengan menyenangkan selain dari sekolah.

b) Meningkatkan kecerdasan otak

Kecerdasan otak akan meningkat karena game online dapat meningkatkan kemampuan untuk menganalisa sesuatu baik dalam game maupun diluarnya. Serta, ketika ada masalah yang muncul kita akan lebih terbiasa untuk memecahkan dengan cara yang kreatif dan inovatif.

2) Dampak Negatif dari Game Online

a) Berpengaruh pada motivasi belajar

Jika seorang pelajar sudah memasuki tahap kecanduan game online dan tidak bisa mengatur waktu maka akan

menyebabkan penurunan motivasi belajar. Dikarenakan mereka berpikir bermain game online lebih menyenangkan daripada belajar. Akibatnya, jika motivasi belajar sudah terganggu akan berdampak juga pada prestasi pendidikannya.

b) Memperburuk konsentrasi belajar

Bila mahasiswa tidak mampu mengendalikan intensitas bermain game online dan lebih mementingkan untuk mengembangkan skill permainannya daripada belajarnya maka akan sulit untuk berkonsentrasi dalam belajar. Dan hasil penelitiannya adalah semakin tinggi intensitas bermain game online maka tingkat konsentrai belajarnya juga semakin buruk.

c) Berdampak pada perilaku

Jika terlalu sering bermain game online akan berakibat pada perilaku pelajar, diantaranya yaitu malas dalam mengerjakan tugas-tugas serta terlambat untuk masuk kelas. Hal ini disinyalir karena ketika kita sudah keasyikan bermain game online, maka akan cenderung abai pada tanggung jawab kita. Sehingga pekerjaan atau tugas-tugas menjadi terbengkalai dan tidak disiplin waktu.

d) Berisiko besar Trash-Talk atau berbicara kasar

Game onlline mempunyai risiko untuk trash-talk yaitu berbicara kasar atau toxic ketika ada gangguan didalam maupun diluar game-nya. Hasil penelitiannya menyebutkan

gangguan didalam game online meliputi bermain bersama orang yang tidak dikenal, tidak bisa bekerja sama, pemain lainnya juga berbicara kasar, tidak cakap dalam bermain atau tidak mengerti cara bermain yang semestinya, keterbatasan dalam berkomunikasi, dan hasil bermain yang tidak sesuai harapan. Kemudian gangguan diluar meliputi gangguan jaringan internet, spesifikasi gadget tidak mumpuni, dan pengaruh lingkungan.

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online

Menurut beberapa ahli Griffiths, Ko et al, Young, King&Delfabbro, Kuss&Griffiths, Yee,Pontes et al (Irawan, 2021) Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan game online antara lain sebagai berikut :

1) Gender

Gender dapat mempengaruhi seseorang menjadi kecanduan terhadap game online. Laki-laki dan perempuan sama-sama tertarik pada fantasi game online. Beberapa penelitian menyatakan bahwa anak laki-laki lebih mudah kecanduan oleh game dan menghabiskan banyak waktu untuk berada di *Rental Game* dibandingkan dengan anak perempuan.

2) Kondisi psikologis

Kondisi psikologis biasanya menimbulkan para pemain game online suka membayangkan bahkan bermimpi tentang game, berbagai situasi dan karakter mereka. Fantasi dan kejadian-kejadian

yang ada pada game membuat pemainnya merasa tertarik untuk melihat dan memainkan permainan itu kembali. Pemain menyatakan bahwa dirinya termotivasi untuk terus bermain karena game itu memberikan tantangan untuk bereksperimen dan sangat menyenangkan.

3) Jenis game online

Semakin banyak jenis game online maka akan membuat seseorang kecanduan bermain game online. Hal ini karena munculnya jenis permainan baru dan permainan yang lebih menantang, sehingga para pemain game akan termotivasi untuk terus memainkannya.

Menurut (Agus Setiani & Nasution, 2023) berikut adalah delapan jenis *game online* yang disebutkan dalam penelitian :

a) *Free Fire*:

Game Battle Royale yang memungkinkan hingga 50 pemain bertempur di pulau terpencil. Pemain harus mencari senjata, peralatan, dan bertahan hingga menjadi yang terakhir hidup. Permainan ini dikenal karena durasinya yang pendek dan *Gameplay* yang cepat.

b) *Mobile Legends*:

Sebuah permainan *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* di mana dua tim, masing-masing terdiri dari lima pemain, bertarung untuk menghancurkan basis lawan. Setiap pemain

memilih hero dengan kemampuan khusus, dan kerja sama tim sangat penting untuk meraih kemenangan.

c) *Roblox*:

Platform permainan yang memungkinkan pengguna membuat dan memainkan *Game* yang dibuat oleh pengguna lain. *Roblox* menawarkan berbagai *Genre Game*, dari petualangan hingga simulasi, dan berfokus pada kreativitas serta interaksi sosial di antara pemain.

d) *Speedman* :

Speedman adalah game simulasi berbasis idle atau clicker yang biasanya tersedia di platform seperti Android. Dalam game ini, pemain berperan sebagai karakter yang harus meningkatkan kecepatan berlari seiring waktu. Konsepnya sederhana: semakin cepat karakter berlari, semakin banyak poin atau koin yang dikumpulkan, yang kemudian bisa digunakan untuk Upgrade.

e) *Block Blast*:

Block Blast adalah game *Puzzle* yang mirip dengan tetris atau permainan susun balok. Pemain diminta untuk menyusun berbagai bentuk balok agar membentuk garis penuh secara horizontal atau vertikal. Setiap garis penuh yang berhasil disusun akan hilang dan menambah skor.

3. Konsep Minat Belajar

a. Definisi minat belajar

Minat merupakan suatu bentuk kesukaan, kegemaran maupun kesenangan terhadap sesuatu. Sedangkan, minat belajar adalah sikap ketaatan seorang siswa dalam belajar yang mencerminkan melalui rasa suka, senang, ketertarikan dan sungguh-sungguh dalam hal belajar. Dalam dunia pendidikan seorang guru harus berusaha untuk membangkitkan minat belajar siswanya, baik dengan mengadakan games, kuis bahkan guru dituntut untuk menguasai materi, dan harus memiliki media pembelajaran yang menarik, inovatif dan interaktif, jika tidak siswa akan cepat merasa bosan dan jenuh terhadap materi yang diajarkan (Nurjannah dkk., 2025).

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar

Menurut (Riskuna & Uce, 2024) minat belajar seseorang tidak timbul begitu saja, tetapi ada beberapa faktor yang memengaruhinya. membedakannya menjadi tiga macam, yaitu:

1) Faktor internal

Faktor internal adalah faktor dari dalam diri siswa yang meliputi dua aspek, yakni:

a) Aspek fisiologis

Kondisi jasmani dan tegangan otot yang menandai tingkat kebugaran tubuh siswa. Hal ini dapat memengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam pembelajaran.

b) Aspek psikologis

Aspek psikologis adalah aspek yang berasal dari dalam diri siswa yang terdiri dari, intelegensi, bakat siswa, sikap siswa, minat siswa, motivasi siswa.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal terdiri dari dua macam, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial:

a) Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial terdiri dari lingkungan sekolah, keluarga, masyarakat dan teman sekelas.

b) Lingkungan Nonsosial

Lingkungan nonsosial terdiri dari gedung sekolah dan letaknya, faktor materi pelajaran, waktu belajar, keadaan rumah tempat tinggal, alat-alat belajar.

3) Faktor Pendekatan Belajar

Faktor pendekatan belajar, yaitu segala sesuatu cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses mempelajari materi tertentu.

Berdasarkan ketiga faktor yang dikemukakan oleh Syah tersebut, terdapat dua faktor yang dapat diupayakan peningkatannya oleh pihak pendidik, yaitu factor eksternal dan faktor pendekatan belajar, sedangkan faktor internal hanya siswa itu sendiri yang dapat menentukan. Walaupun faktor internal hanya siswa tersebut yang

dapat mengubah peningkatannya, pihak pendidik pun juga memiliki peran untuk membantu peningkatan minat belajar siswa dari faktor internal tersebut.

c. Upaya meningkatkan motivasi belajar pada masa remaja

Menurut (Octavia, 2020) Proses pembelajaran akan berhasil apabila remaja mempunyai motivasi dalam belajar. Oleh karena itu, guru di sekolah perlu menumbuhkan motivasi belajar. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, guru dituntut kreatif membangkitkan motivasi belajar. Berikut ini cara untuk meningkatkan motivasi belajar remaja:

- 1) Memperjelas tujuan yang ingin dicapai
- 2) Membangkitkan hasrat dan minat belajar
- 3) Ciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar
- 4) Menggunakan variasi metode penyajian yang menarik
- 5) Berilah pujian yang wajar setiap keberhasilan remaja
- 6) Berikan penilaian
- 7) Membantu peserta didik dalam merumuskan tujuan belajar
- 8) Mendorong rasa ingin tahu
- 9) Menyalurkan minat dan bakat dengan kegiatan ekstrakurikuler
- 10) Berilah komentar terhadap hasil pekerjaan siswa
- 11) Kompetisi

d. Tingkat minat belajar

Menurut (Achmad & Pramudiani, 2022) terdapat empat indikator minat belajar siswa yaitu sebagai berikut :

- 1) Perasaan senang
- 2) Perhatian siswa
- 3) Ketertarikan siswa
- 4) Keterlibatan siswa

4. Teori Kognitif Sosial Menurut Albert Bandura

Teori kognitif sosial atau berpikir sosial memiliki definisi yaitu sebuah teori yang mengutamakan ide pokok pemikiran yang menganggap lingkungan ialah salah satu faktor yang memiliki pengaruh besar dalam pembelajaran manusia, karena kegiatan belajar yang dilakukan oleh manusia selalu terjadi di lingkungan sekitar. Melakukan observasi atau pengamatan pada perilaku suatu individu lain, seseorang besar kemungkinan bisa mendapatkan banyak ilmu pengetahuan, skill (keterampilan), metode dalam mengerjakan suatu hal, ilmu spiritual agama, serta sikap baik yang bisa ditiru. Orang - orang juga melihat model dan panduan untuk menguji kegunaan dan kelayakan perilaku karena perilaku yang ditunjukkan, dan kemudian bertindak seperti yang ditunjukkan oleh keyakinan mereka tentang kapasitas mereka dan hasil normal dari cara mereka berperilaku. Bandura telah mengembangkan teori yang membahas bagaimana seseorang dapat mengontrol kejadian penting dalam kehidupan dengan menyesuaikan diri dengan pikiran dan tindakannya.

Teori yang dikembangkan oleh Albert Bandura ialah teori kognitif sosial. Teori kognitif sosial menjelaskan komponen sosial, kognitif beserta

perilaku memiliki peran yang sangat penting pada pendidikan. Harapan keberhasilan siswa termasuk faktor kognitif, dan mengamati perilaku orang tua siswa termasuk faktor sosial (Wibowo dkk., 2023).

5. Teori Psikoanalisis Menurut Sigmund Freud

Berdasarkan teori psikoanalisis Sigmund Freud, kepribadian manusia dibentuk oleh tiga sistem, yaitu Id, Ego, dan Superego. Ketiganya memiliki peran dalam membentuk perilaku dan respon seseorang terhadap rangsangan dari luar, termasuk dalam hal penggunaan teknologi seperti game online dan motivasi untuk belajar.

Id mendorong individu untuk mencari kepuasan instan. Dalam konteks ini, game online menjadi media yang memberikan kesenangan cepat melalui tantangan visual, sistem level, dan penghargaan digital. Remaja yang bermain game seperti *Free Fire*, *Roblox*, *Mobile Legends*, *Speedman*, dan *Block Blast* sering kali mengalami stimulasi berlebihan pada aspek Id, karena aktivitas ini menimbulkan perasaan senang dan candu tanpa perlu usaha akademik atau tekanan berpikir yang tinggi.

Sementara itu, Ego berperan menyeimbangkan antara keinginan Id dan kenyataan. Pada siswa yang memiliki kontrol ego yang baik, mereka mampu menyeimbangkan antara waktu bermain game dan tanggung jawab belajar. Namun, jika Ego lemah, maka siswa akan lebih mudah larut dalam aktivitas bermain game secara berlebihan, tanpa mempertimbangkan dampaknya terhadap prestasi atau waktu belajar mereka.

Superego, yang mewakili norma dan nilai moral, berfungsi sebagai kendali internal yang mendorong individu melakukan hal-hal yang benar dan sesuai norma. Dalam hal ini, minat belajar merupakan cerminan dari dorongan Superego yang kuat. Siswa yang memiliki Superego yang berkembang akan merasa bersalah jika meninggalkan kewajiban belajar demi bermain game. Sebaliknya, jika Superego belum berkembang optimal (yang umum pada remaja), maka kontrol moral terhadap perilaku impulsif akan melemah (Farihah, 2023).

6. Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Minat Belajar Pada Remaja

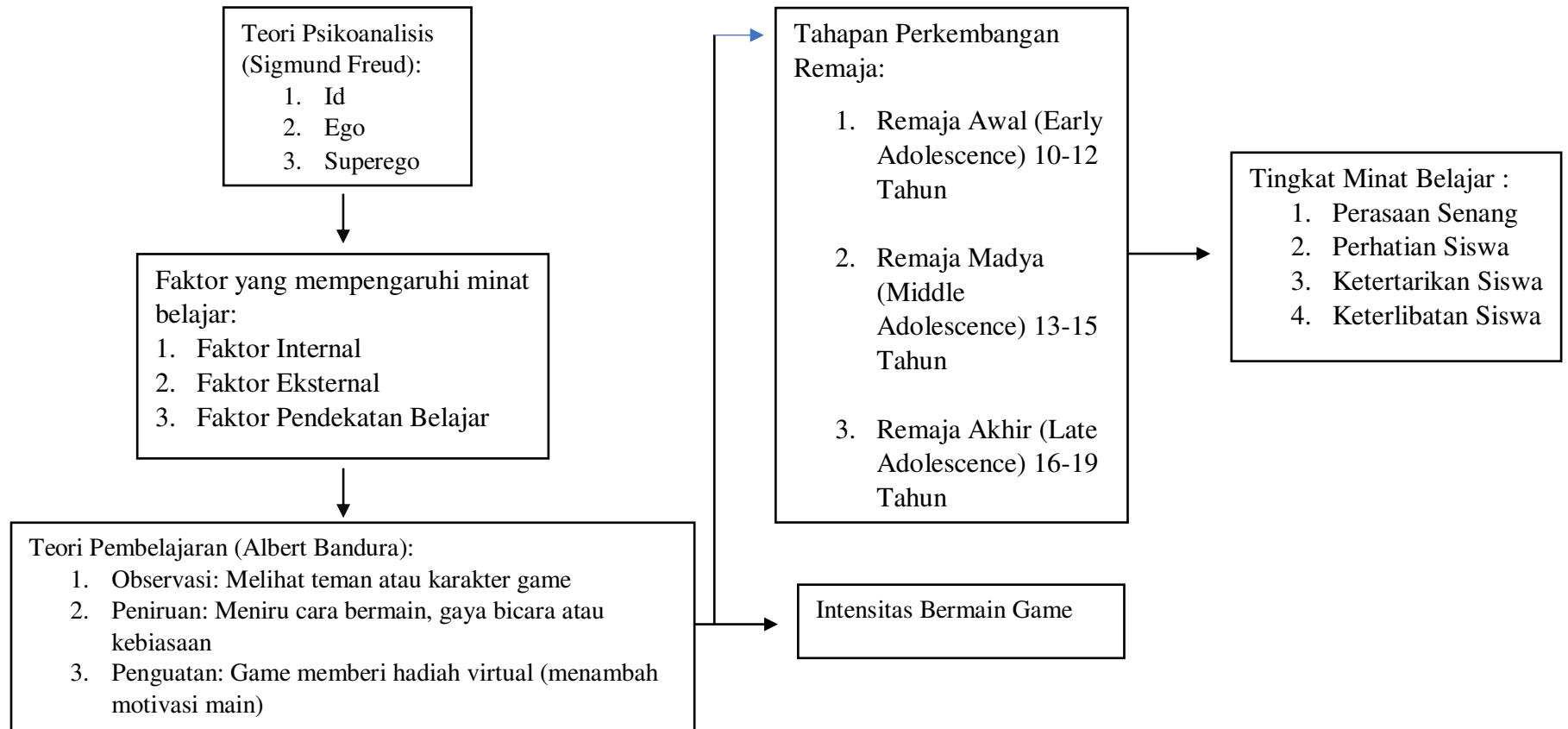
Teori Pembelajaran Sosial yang dikemukakan oleh *Albert Bandura* menyatakan bahwa perilaku manusia dapat dipelajari melalui observasi, peniruan, dan interaksi dengan model sosial di sekitarnya. Dalam konteks penggunaan game online, remaja seringkali meniru perilaku yang mereka amati baik dalam interaksi antar pemain maupun dari karakter dalam permainan tersebut. Misalnya, remaja dapat mengadopsi strategi berpikir, teknik pemecahan masalah, bahkan perilaku agresif yang terlihat dalam game. Proses pembelajaran ini dapat berlangsung secara tidak sadar atau disadari oleh individu yang terlibat. Sebagai contoh, dalam hal minat belajar, game online dapat mempengaruhi perilaku akademik remaja. Jika jenis game yang dimainkan bersifat edukatif dan mendukung perkembangan kognitif, remaja mungkin mengembangkan kebiasaan yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka. Sebaliknya, jika game

yang dimainkan cenderung bersifat hiburan semata atau bahkan adiktif, hal tersebut dapat menyebabkan remaja mengalihkan fokus dari kegiatan akademik dan mengurangi waktu yang mereka habiskan untuk belajar. Akibatnya, kebiasaan bermain game yang berlebihan dapat mempengaruhi keseimbangan antara hiburan dan tanggung jawab akademik mereka.

Dengan demikian, teori pembelajaran sosial Bandura memberikan kerangka untuk memahami bagaimana perilaku yang dipelajari dari lingkungan game online dapat berpengaruh pada kebiasaan dan minat belajar remaja, serta bagaimana pengaruh tersebut dapat membawa dampak positif atau negatif tergantung pada jenis game yang dimainkan.

B. Kerangka Teori

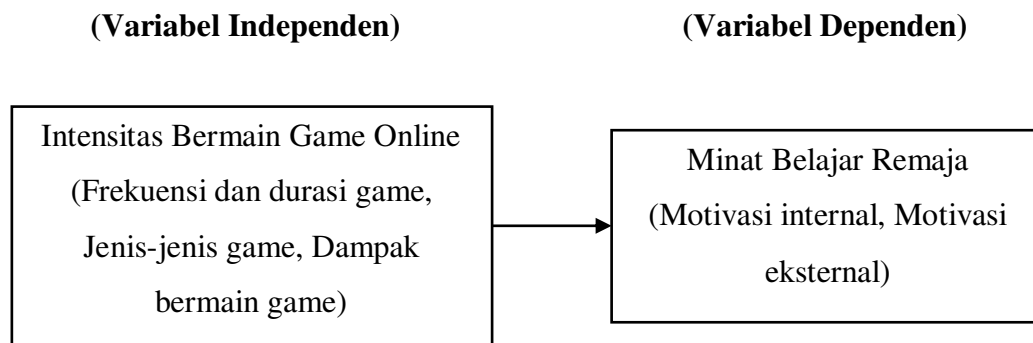
Gambar 2.1 Kerangka Teori



Sumber : (Irawan, 2021), Freud (Farihah, 2023), Bandura (Wibowo dkk., 2023)

C. Kerangka Konsep

Gambar 2.2 Kerangka Konsep



D. Definisi Operasional

Tabel 2.2 Definisi Operasional

Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Skala	Hasil Ukur
Independen				
Intensitas Bermain Game Online (X)	Frekuensi dan lamanya aktivitas seseorang dalam memainkan berbagai macam permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain	Kuesioner Skala Likert (37 item)	Ordinal	1. Intensitas Bermain: a. 81% - 100% = Sangat kuat b. 61% - 80% = Kuat c. 41% - 60% = Cukup d. 21% - 40% = Lemah e. 0% - 20% = Sangat Lemah

	melalui jaringan internet.			
Dependen				
Minat Belajar (Y)	Sikap ketaatan seorang siswa dalam belajar yang mencerminkan melalui rasa suka, senang, ketertarikan dan sungguh - sungguh dalam hal belajar.	Kuesioner Skala Likert (40 item)	Ordinal	1. Minat Belajar: a. 81% - 100% = Sangat kuat b. 61% - 80% = Kuat c. 41% - 60% = Cukup d. 21% - 40% = Lemah e. 0% - 20% = Sangat Lemah

E. Hipotesis

1. Hipotesis Nol (H_0)

- Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain game online dengan minat belajar pada remaja usia 13-15 tahun di SMP.

2. Hipotesis Alternatif (H_1)

- H_1 (Hipotesis Alternatif Positif):

Semakin tinggi intensitas bermain game online, semakin tinggi pula minat belajar remaja.

- b. H_1 (Hipotesis Alternatif Negatif):

Semakin tinggi intensitas bermain game online, semakin rendah minat belajar remaja.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Dan Rancangan Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain korelasional. Penelitian korelasional merupakan tipe penelitian dengan karakteristik masalah berupa hubungan korelasional antara dua variabel atau lebih. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara intensitas bermain game online (variable independent) dengan minat belajar remaja usia 13-15 tahun (variable dependen).

Penelitian ini dirancang sebagai penelitian *cross-sectional*, yaitu data variabel independent (intensitas bermain game online) dan variabel dependen (minat belajar) dikumpulkan secara bersamaan pada satu waktu tertentu. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi hubungan antara kedua variabel tanpa intervensi atau manipulasi terhadap subjek penelitian.

B. Populasi Dan Subjek

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah remaja usia 13-15 tahun yang tinggal di wilayah kota sorong dan bersekolah di SMP 07 Kota Sorong, yang berjumlah sebanyak 120 siswa.

2. Sampel

Pada penelitian ini, Teknik pengambilan jumlah Sampel menggunakan rumus slovin sebagai berikut :

Rumus Slovin:

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

$$n = \frac{120}{1 + 120 (0,05)^2}$$

$$n = \frac{120}{1 + 120 (0,0025)}$$

$$n = \frac{120}{1,3}$$

$$n = 92,31$$

Jadi, jumlah sampel yang diambil adalah 92 siswa

Keterangan:

n : Jumlah sampel

N : Jumlah populasi

e : Tingkat signifikansi (5%)

3. Sampling

Teknik pengambilan sampel menggunakan Teknik *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* adalah pengambilan sampel dengan menggunakan beberapa pertimbangan tertentu sesuai dengan kriteria yang diinginkan untuk menentukan jumlah sampel yang akan diteliti. Adapun kriteria inklusi dan eksklusi pada penelitian ini:

a. Kriteria inklusi

- 1) Siswa berusia 13 hingga 15 tahun.
- 2) Siswa yang terdaftar dan aktif belajar di tingkat SMP 07 Kota Sorong.
- 3) Bermain game online jenis Freefire, Mobile Legend, Roblox, Speedman, Block Blast.
- 4) Siswa yang bermain game online, dengan frekuensi bermain game online sekitar 6 jam/hari dari jurnal penelitian sebelumnya.
- 5) Siswa yang bersedia berpartisipasi dalam penelitian dan telah memberikan persetujuan tertulis, serta mendapatkan izin dari orang tua atau wali jika diperlukan.

b. Kriteria eksklusi

- 1) Siswa yang memiliki gangguan Kesehatan fisik atau mental yang dapat mempengaruhi kemampuan mereka untuk berpartisipasi atau memberikan respons yang akurat.
- 2) Siswa yang sering absen atau tidak hadir secara rutin di sekolah, sehingga sulit dijangkau untuk pengumpulan data.

- 3) Siswa yang hanya bermain game offline dan tidak terlibat dalam game online.
- 4) Siswa yang tidak memberikan persetujuan untuk berpartisipasi atau tidak mendapatkan izin dari orang tua atau wali.

C. Waktu Dan Tempat Penelitian

Waktu dan tempat penelitian;

Penelitian ini akan dilakukan di SMP 07 KOTA SORONG selama 1 hari yaitu pada Hari Rabu, 25 Juni 2025.

D. Bahan Dan Alat Penelitian

1. Kuesioner

Kuesioner yang dipakai dalam penelitian ini yang pertama yaitu tentang data demografi seperti nama, jenis kelamin, usia. Kuesioner yang kedua mengukur intensitas bermain game online dan yang ketiga kuesioner motivasi belajar untuk menilai minat belajar siswa.

Kuesioner yang dirancang khusus untuk mengukur tiga aspek utama yaitu, data demografi, intensitas bermain game online, dan minat belajar siswa. Bagian pertama berisi pertanyaan demografi berupa nama (atau kode responden), jenis kelamin, dan usia, yang berfungsi untuk menggambarkan karakteristik sampel. Bagian kedua menyajikan 37 butir pernyataan terkait “intensitas bermain game online”, mencakup frekuensi, durasi, dan jenis aktivitas bermain (18 pernyataan “favourable” dan 19 pernyataan “unfavourable”). Setiap pernyataan dijawab dengan skala

Likert 4-poin (SL = Selalu; SR = Sering; KD = Kadang-kadang; TP = Tidak Pernah). Bagian ketiga terdiri dari 40 butir pernyataan mengenai “motivasi belajar”, yang mengeksplorasi sikap, ketertarikan, dan kegigihan siswa dalam belajar. Responden menandai satu dari lima pilihan pada skala Likert 4-poin (SL = Selalu; SR = Sering; KD = Kadang-kadang; TP = Tidak Pernah).

Dari hasil penelitian sebelumnya, butir-butir kuesioner telah melalui proses validitas isi oleh dua ahli metode penelitian untuk memastikan kesesuaian dengan indikator variabel. Selanjutnya, reliabilitas instrumen diuji pada 30 responden non-sampel menggunakan koefisien Cronbach's α , dengan nilai $\alpha \geq 0,70$ sebagai kriteria reliabel. Skor total setiap bagian kuesioner nantinya dihitung dan dikonversi ke kategori ordinal (misalnya, intensitas bermain rendah–sedang–tinggi; minat belajar kurang–cukup–baik–sangat baik) untuk analisis lebih lanjut menggunakan uji korelasi Spearman pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

2. Formulir kuesioner

Formulir kuesioner adalah alat pengumpulan data yang terdiri dari serangkaian pertanyaan tertulis yang dirancang secara sistematis untuk memperoleh informasi yang relevan dari responden, yang berkaitan dengan variabel-variabel dalam penelitian.

a. Kuesioner Intensitas Bermain Game Online

Kuesioner intensitas bermain game online adalah instrumen pengumpulan data yang disusun dalam bentuk pertanyaan atau

pernyataan tertulis yang bertujuan untuk mengukur seberapa sering, seberapa lama, dan dalam konteks apa seseorang bermain game online dalam kurun waktu tertentu.

b. Kuesioner Minat Belajar Siswa

Kuesioner minat belajar siswa adalah instrumen pengumpulan data yang disusun dalam bentuk pertanyaan atau pernyataan tertulis, yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana ketertarikan, perhatian, serta keinginan siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar.

E. Teknik Pengumpulan Data

Data utama dalam penelitian ini dikumpulkan melalui kuesioner yang dibagikan secara langsung (offline) kepada responden di lingkungan SMP 07 Kota Sorong. Prosedurnya sebagai berikut:

1. Persiapan dan Perizinan

Sebelum pelaksanaan, peneliti memperoleh izin resmi dari Kepala Sekolah SMP 07 Kota Sorong kemudian diarahkan ke guru BK dan menyampaikan proposal singkat. Selanjutnya, formulir *informed consent* disiapkan untuk mendapatkan persetujuan responden saat penelitian.

2. Sosialisasi dan instruksi

Pada hari pelaksanaan, peneliti bersama guru pendamping melakukan sosialisasi singkat (5–10 menit) di dalam kelas, menjelaskan tujuan penelitian, menjamin kerahasiaan data, dan memberikan petunjuk

pengisian kuesioner. Responden dipersilakan bertanya apabila ada hal yang belum jelas.

3. Distribusi dan Pengisian Kuesioner

Kuesioner dibagikan kepada seluruh siswa usia 13–15 tahun yang telah memenuhi kriteria purposive sampling (aktif bermain game online minimal 1 jam/minggu), tersebar di kelas 7, 8, dan 9. Setiap siswa mengisi sendiri kuesioner dalam waktu ± 15 menit, tanpa intervensi dari teman sekelas, namun dengan pengawasan minimal dari peneliti untuk memastikan kepatuhan prosedur.

4. Pengumpulan dan Verifikasi

Setelah selesai, kuesioner dikumpulkan di dalam amplop tertutup untuk menjaga anonimitas responden. Peneliti memeriksa kelengkapan setiap lembar jika ditemukan jawaban yang tidak lengkap atau terjadi kesalahan pengisian, responden dipersilakan memperbaiki segera sebelum amplop ditutup.

5. Pencatatan dan Penyimpanan Data

Semua kuesioner yang valid kemudian dicatat, diberi kode unik, dan disimpan dengan aman. Data hasil isian selanjutnya diinput ke dalam program statistik untuk analisis lebih lanjut.

F. Pengolahan Data

1. Editing

Pada proses ini data yang telah diperoleh selanjutnya akan dilakukan pemeriksaan kelengkapan data, apabila ada kekurangan dapat segera dilegkapi.

2. Skoring

Pada proses ini diberi nilai oleh peneliti terhadap data yang disesuaikan dengan skor yang sudah ditentukan berdasarkan kuesioner yang telah dijawab oleh responden.

3. Coding

Coding merupakan suatu cara untuk mengubah data berupa kalimat yang di ubah menjadi angka.

4. Tabulating

Tabulating merupakan proses memasukkan data yang sudah dikelompokkan dalam table-tabel agar lebih mudah dipahami.

G. Analisis Data

1. Analisis univariat

Analisis univariat dilakukan untuk mendeskripsikan masing-masing variabel penelitian. Data yang dianalisis secara univariat meliputi data karakteristik responden (usia, jenis kelamin, jenis game yang dimainkan), variabel intensitas bermain game online, dan minat belajar. Data disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan persentase.

Skor total pada masing-masing kuesioner dihitung terlebih dahulu, kemudian dikategorikan ke dalam skala ordinal berdasarkan persentase dari skor maksimum. Adapun kategori tersebut adalah:

- a) Intensitas Bermain Game Online: Sangat lemah, Lemah, Cukup, Kuat, Sangat, kuat.
- b) Minat Belajar: Sangat lemah, Lemah, Cukup, Kuat, Sangat kuat.

Selain itu, dalam analisis univariat ini juga dilakukan uji normalitas data terhadap kedua variabel utama, yaitu intensitas bermain game online dan minat belajar, guna menentukan apakah data berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan menggunakan *Kolmogorov–Smirnov test*, yang hasilnya akan digunakan sebagai dasar untuk memilih metode analisis pada tahap bivariat.

2. Analisis bivariat

Analisis bivariat digunakan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel, yaitu antara intensitas bermain game online (variabel independen) dengan minat belajar (variabel dependen). Uji statistik yang digunakan Terdapat satu jenis uji statistik yang digunakan dalam penelitian ini:

a. Uji Korelasi Spearman

Uji ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara intensitas bermain game online (variabel independen) dengan minat belajar siswa (variabel dependen). Karena data yang diperoleh dari kuesioner menggunakan skala Likert yang bersifat ordinal, maka

uji korelasi Spearman dipilih sebagai teknik analisis yang sesuai, tanpa memerlukan asumsi distribusi normal.

H. Etika Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan prinsip-prinsip dasar dalam etika penelitian yang meliputi :

1. *Informed Consent* : sebelum peneliti memberikan kuesioner peneliti telah terlebih dahulu memberikan surat informasi persetujuan untuk menjadi responden, sehingga jika responden tidak menyetujui untuk diteliti maka peneliti tidak dapat memaksanya.
2. *Anonymity* (Tanpa Nama) : pada penelitian ini responden tidak perlu menulis nama pada lembar kuesioner.
3. *Confidentiality* (Kerahasiaan) : pada penelitian ini prinsip yang harus dilakukan adalah dengan tidak menyebarluaskan identitas dan seluruh data yang berkaitan dengan responden kepada siapapun.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

SMP 07 Kota Sorong Adalah Sekolah Negeri di bawah naungan Dinas Pendidikan Kota Sorong Jenjang Pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP). Letak geografis terletak di wilayah timur Indonesia, tepatnya di Kota Sorong, Papua Barat Daya. Sekolah ini berada di wilayah pinggiran kota yang terus berkembang dan mudah diakses oleh siswa dari berbagai wilayah sekitarnya.

2. Hasil Analisa Univariat

a. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Analisis univariat dilakukan untuk menggambarkan distribusi karakteristik responden berdasarkan variabel demografis yang diteliti. Salah satu karakteristik yang dianalisis adalah usia responden. Berikut ini disajikan distribusi responden berdasarkan usia:

Tabel 4.1 Distribusi Karakteristik Responden Usia Siswa

Usia (Tahun)	Jumlah Responden	Persentase (%)
13 Tahun	28	30,43%
14 Tahun	43	46,74%
15 Tahun	21	22,83%

Total	92	100 %
--------------	-----------	--------------

Berdasarkan Tabel 4.1, dapat diketahui bahwa responden dalam penelitian ini terdiri dari siswa berusia 13 tahun, 14 tahun, dan 15 tahun. Responden dengan usia 14 tahun merupakan jumlah terbanyak, yaitu sebanyak 43 orang (46,74%). Kemudian, responden yang berusia 13 tahun berjumlah 28 orang (30,43%), dan yang paling sedikit adalah responden berusia 15 tahun yaitu sebanyak 21 orang (22,83%).

Distribusi usia ini menunjukkan bahwa mayoritas responden berada pada usia 14 tahun, yang secara umum termasuk dalam rentang usia remaja awal. Hal ini sesuai dengan sasaran penelitian yang meneliti perilaku dan minat belajar pada siswa tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP).

b. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Salah satu karakteristik demografis yang dianalisis dalam penelitian ini adalah jenis kelamin responden. Data mengenai distribusi responden berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada Tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2 Distribusi Karakteristik Responden Jenis

Kelamin Siswa		
Jenis Kelamin	Jumlah Responden	Persentase (%)
Laki-laki	50	54,35%

Perempuan	42	45,65%
Total	92	100%

Berdasarkan tabel 4.2, diketahui bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini berjenis kelamin laki-laki sebanyak 50 orang (54,35%), sedangkan responden berjenis kelamin perempuan sebanyak 42 orang (45,65%). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat sedikit lebih banyak responden laki-laki dibandingkan perempuan. Komposisi jenis kelamin ini dapat memengaruhi perbedaan persepsi, perilaku, atau minat responden terhadap topik yang diteliti, seperti dalam hal penggunaan game online atau minat belajar.

b. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Game Online

Selain usia dan jenis kelamin, karakteristik lain yang dianalisis dalam penelitian ini adalah jenis game online yang paling sering dimainkan oleh responden. Data mengenai distribusi jenis game online yang dimainkan responden dapat dilihat pada Tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.3 Distribusi Karakteristik Responden Jenis Game

Online Yang Dimainkan Siswa

Jenis Game	Jumlah Responden	Persentase (%)
Freefire	48	52,17%
Mobile Legend	22	23,91%

Speedman	4	4,35%
Roblox	10	10,87%
Block Blast	8	8,70%
Total	92	100 %

Berdasarkan tabel 4.3, diketahui bahwa jenis game yang paling banyak dimainkan oleh responden adalah FreeFire dengan jumlah 48 responden (52,17%). Disusul oleh Mobile Legend sebanyak 22 responden (23,91%). Jenis game Roblox dimainkan oleh 10 responden (10,87%), Block Blast oleh 8 responden (8,70%), dan yang paling sedikit adalah Speedman yang dimainkan oleh 4 responden (4,35%).

Data ini menunjukkan bahwa game bergenre battle royale seperti FreeFire dan MOBA seperti Mobile Legend mendominasi pilihan game online di kalangan siswa. Hal ini menunjukkan preferensi responden terhadap game yang bersifat kompetitif dan interaktif secara online. Jenis game yang dimainkan bisa mempengaruhi waktu yang dihabiskan dalam bermain, serta berdampak pada minat belajar siswa.

c. Uji Normalitas Hubungan Intensitas Bermain Game Online dan Minat Belajar

Tabel 4.4 Uji Normalitas Hubungan Intensitas Bermain Game Online dan Minat Belajar

Variabel	Nilai <i>P-value</i> (Kolmogorov-Smirnov)	Distribusi
Intensitas Bermain Game Online	0,015	Tidak Normal
Minat Belajar Siswa	0,200	Normal

Berdasarkan Tabel 4.4, diketahui bahwa hasil uji normalitas dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov menunjukkan:

- a) Nilai signifikansi pada variabel intensitas bermain game online sebesar 0,015 ($p < 0,05$), yang berarti data tidak berdistribusi normal.
- b) Sedangkan nilai signifikansi pada variabel minat belajar siswa sebesar 0,200 ($p > 0,05$), yang berarti data berdistribusi normal.

Dengan demikian, karena salah satu variabel tidak berdistribusi normal, maka analisis hubungan antar variabel tidak dapat menggunakan uji parametrik Pearson, dan dialihkan menggunakan uji korelasi Spearman yang lebih sesuai untuk data non-parametrik.

3. Hasil Analisa Bivariat

Analisis bivariat bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara dua variabel, yaitu intensitas bermain game online (variabel independen) dan minat belajar (variabel dependen). Karena data diperoleh dari skor total kuesioner skala Likert, maka skala data bersifat ordinal. Oleh karena itu, digunakan uji korelasi Spearman yang lebih sesuai untuk jenis data ini.

a. Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Minat

Belajar Pada Remaja Usia 13-15 Tahun di SMP 07 Kota Sorong

**Tabel 4.5 Hubungan Intensitas Bermain Game Online
Dengan Minat Belajar Pada Remaja Usia 13-15 Tahun di
SMP 07 Kota Sorong**

Variabel	Spearman's rho	<i>P-value</i>	n
Intensitas Bermain Game Online dan Minat Belajar Siswa	-0,052	0,621	92

Berdasarkan hasil uji korelasi Spearman yang ditampilkan pada Tabel 4.5, menunjukkan bahwa nilai koefisien korelasi (ρ) antara intensitas bermain game online dan minat belajar siswa adalah sebesar -0,052 dengan nilai signifikansi 0,621. Nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, yang berarti tidak

terdapat hubungan yang signifikan antara kedua variabel tersebut.

Arah korelasi yang negatif menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas bermain game online cenderung diikuti dengan penurunan minat belajar, namun hubungan tersebut sangat lemah dan tidak signifikan secara statistik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan yang bermakna antara intensitas bermain game online dengan minat belajar pada remaja usia 13–15 tahun di SMP 07 Kota Sorong.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara intensitas bermain game online dengan minat belajar pada remaja usia 13–15 tahun di SMP 07 Kota Sorong. Berdasarkan hasil analisis univariat, diketahui bahwa mayoritas responden berusia 14 tahun, berjenis kelamin laki-laki, dan lebih dari separuhnya memainkan game Free Fire. Hal ini menggambarkan bahwa game online dengan genre kompetitif seperti battle royale dan MOBA cukup populer di kalangan siswa SMP, khususnya laki-laki.

Selanjutnya, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data dari salah satu variabel, yaitu intensitas bermain game online, tidak berdistribusi normal ($p\text{-value} = 0,015$), sedangkan minat belajar siswa berdistribusi normal ($p\text{-value} = 0,200$). Karena tidak memenuhi syarat untuk uji parametrik, maka digunakan

uji korelasi Spearman sebagai metode alternatif yang sesuai untuk data non-parametrik.

Hasil uji korelasi Spearman menunjukkan bahwa nilai koefisien korelasi (ρ) sebesar -0,052 dengan nilai signifikansi 0,621. Nilai korelasi negatif menunjukkan arah hubungan yang berlawanan, yaitu semakin tinggi intensitas bermain game online, maka minat belajar cenderung menurun. Namun demikian, hubungan tersebut tidak signifikan secara statistik karena nilai $p > 0,05$.

Artinya, tidak terdapat hubungan yang bermakna antara intensitas bermain game online dengan minat belajar siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa meskipun game online cukup populer, intensitas penggunaannya tidak secara langsung memengaruhi tingkat minat siswa dalam kegiatan belajar. Hal ini bisa disebabkan oleh berbagai faktor lain yang lebih dominan memengaruhi minat belajar, seperti lingkungan keluarga, motivasi internal, metode pembelajaran, dan manajemen waktu siswa itu sendiri.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Faridah dkk. (2020) yang menyatakan bahwa tidak terdapat hubungan yang bermakna antara kecanduan game online dengan prestasi belajar pada siswa SMPN 39 Padang. Hal ini menunjukkan bahwa tingginya keterlibatan dalam game tidak selalu berkorelasi langsung dengan aspek akademik seperti prestasi atau minat belajar.

Namun, berbeda dengan temuan dari Utami dkk. (2020) yang meneliti mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Malahayati dan menemukan adanya hubungan yang bermakna antara intensitas bermain game online serta motivasi belajar dengan prestasi belajar. Perbedaan hasil ini mungkin disebabkan oleh karakteristik subjek penelitian yang berbeda, yaitu dari segi usia, tingkat pendidikan, dan beban akademik. Mahasiswa, misalnya, memiliki tanggung jawab belajar yang lebih kompleks dibanding siswa SMP, sehingga pengaruh game online terhadap performa akademik bisa jadi lebih signifikan.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menginterpretasikan hasilnya:

1. Lingkup Lokasi yang Terbatas

Penelitian hanya dilakukan pada satu sekolah, yaitu di SMP 07 Kota Sorong, sehingga hasilnya tidak dapat digeneralisasikan ke seluruh populasi remaja usia 13-15 tahun di daerah lain

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMP 07 Kota Sorong mengenai hubungan antara intensitas bermain game online dengan minat belajar siswa usia 13–15 tahun, dapat disimpulkan beberapa hal berikut:

1. Karakteristik responden dalam penelitian ini menunjukkan bahwa mayoritas remaja berusia 14 tahun, berjenis kelamin laki-laki, dan lebih banyak memainkan game online jenis multiplayer.
2. Intensitas bermain game online pada remaja usia 13–15 tahun sebagian besar berada pada kategori sedang, dengan rata-rata waktu bermain sekitar 2–4 jam per hari, terutama pada waktu sore hingga malam hari.
3. Minat belajar remaja usia 13–15 tahun tergolong sedang, yang ditunjukkan dari skor pada aspek perhatian saat belajar, motivasi, serta ketekunan dalam mengerjakan tugas sekolah.
4. Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain game online dengan minat belajar remaja usia 13–15 tahun, berdasarkan hasil uji Spearman dengan nilai $p\text{-value} = 0,621$ ($p > 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa intensitas bermain game online tidak berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa SMP 07 Kota Sorong.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Disarankan untuk melakukan pendampingan dan edukasi digital kepada siswa mengenai manajemen waktu dan penggunaan game secara bijak. Guru juga dapat menyisipkan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi agar lebih menarik perhatian siswa yang terbiasa dengan dunia digital.

2. Bagi Orang Tua

Diharapkan orang tua dapat mengawasi dan membimbing anak dalam penggunaan gawai, terutama dalam mengatur waktu antara bermain dan belajar. Orang tua juga perlu menciptakan lingkungan rumah yang mendukung minat belajar anak tanpa harus melarang total aktivitas hiburan.

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan mampu mengatur waktu secara seimbang antara bermain game dan belajar. Game dapat menjadi sarana hiburan yang positif apabila digunakan secara proporsional dan tidak mengganggu tanggung jawab akademik.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Disarankan untuk meneliti dengan variabel tambahan seperti motivasi belajar, prestasi akademik, atau faktor lingkungan agar memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai dampak penggunaan game online terhadap proses belajar siswa. Penelitian juga dapat dilakukan pada jenjang pendidikan yang berbeda untuk membandingkan hasilnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, F. R., & Pramudiani, P. (2022). MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) KELAS IV SELAMA PEMBELAJARAN DARING DI MADRASAH IBTIDAIYAH. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 950–960. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2719>
- Adri, J. (2021). *Jurnal Akademik Pendidikan Ekonomi Volume 7 Nomor 1 Mei 2020*. 8.
- Agus Setiani, E., & Nasution, A. G. J. (2023). Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(2), 244–250. <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i2.508>
- Alfitri & Widiatrilupi. (2020). *INTERNET DAN PERKEMBANGAN REMAJA*.
- Asari, H. V., Liza, R. G., & Isona, L. (2024). PERBANDINGAN TINGKAT ADIKSI GAME ONLINE DENGAN TINGKAT AGRESIVITAS PADA REMAJA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 3(1), 166–175. <https://doi.org/10.55681/sentri.v3i1.2005>
- Astutik, Z. N. I., Rohmah, N., & Anggraeni, Z. E. Y. (2024). *HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN KUALITAS TIDUR PADA ANAK USIA 9-12 TAHUN DI SDN GRUJUGAN KIDUL*. 5(3).
- Erida Fadila, Syarief Noer Robbiyanto, & Yani Tri Handayani. (2022). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERUBAHAN PERILAKU REMAJA. *Jurnal Ilmiah Kedokteran dan Kesehatan*, 1(2), 17–31. <https://doi.org/10.55606/klinik.v1i2.531>
- Irawan, S. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1).
- Kalkausar, M., & Lestari, I. (2024). *PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT SISWA PADA PELAJARAN PJOK DI SMA NEGERI 1 KEUMALA TAHUN PELAJARAN 2022/2023*.
- Kurniawan, A., Rahayu, P. P., & Riyanta, S. (2024). *Hubungan Intensitas Penggunaan Game Online Dengan Kualitas Tidur Di SMA 1 Sedayu*. 2.
- Lestari, A., Rafi'ah, R., & Maliga, I. (2022). FREKUENSI BERMAIN GAME ONLINE DALAM MEMENUHI KEBUTUHAN TIDUR PADA REMAJA DI DESA SONGKAR. *Journals of Ners Community*, 13(1), 27–33. <https://doi.org/10.55129/jnerscommunity.v13i1.1656>
- Mi, S. (2024). *Jurnal Online Keperawatan Rajawali*. 02(1).
- Munir, M., Alwan, M., & Usnawati, U. (2024). *Hubungan Durasi Bermain Game Online Dengan Minat Belajar Siswa Di SDN 03 Kembang Kerang Daya*.

- Nurjannah, N., Ndari, N., Awaludin, A., & Fizen, F. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Genially untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa di SMAN 2 Woja. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 290–298. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.1071>
- Octavia, S. (2020). *Motivasi belajar dalam perkembangan remaja*.
- Riskuna, R., & Uce, L. (2024). *STUDI ANALISIS PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA*.
- Saifillah & Sukatin. (2021). *Psikologi perkembangan*.
- Santos, M. H. D., Harliawan, M., Ismail, M., & Tadulako, U. (2021). *PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR PENJAS SISWA SMP FRATER MAKASSAR*.
- Sari, A. S., & Yuliyanti, S. (2024). *HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN PRESTASI SISWA*. 18.
- Adri, J. (2021). *Jurnal Akademik Pendidikan Ekonomi* Volume 7 Nomor 1 Mei 2020. 8.
- Farihah, M. (2023). KEPRIBADIAN TOKOH UTAMA PADA NOVEL KARYA AHMAD FUADI: KAJIAN PSIKOANALISIS SIGMUND FREUD: The Main Character's Personality in The Novel by Ahmad Fuadi: Sigmund Freud's Psychoanalytic Study. *TOTOBUANG*, 11(1). <https://doi.org/10.26499/totobuang.v11i1.466>
- Wibowo, Y. R., Salsafadilah, F., & Alfani, M. F. (2023). *STUDI KOMPARASI TEORI KETELADANAN NASHIH ULWAN DAN TEORI KOGNITIF SOSIAL ALBERT BANDURA*. 1(1).
- Zakarisma, A. A., & Muhlisin, A. (2025). *Hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan pola tidur pada remaja*. 18.

Lampiran

LAMPIRAN 1

Surat Pengambilan Data Awal dan Ijin Penelitian

 Kemenkes Poltekkes Sorong		Kementerian Kesehatan Direktorat Jenderal Sumber Daya Manusia Kesehatan Politeknik Kesehatan Sorong Jalan Basuki Rahmat KM 11, Sorong, Papua Barat 98418 (0951) 324309 https://poltekkesorong.ac.id
Nomor	: PP.06.02/F.XLV/331/2025	28 Februari 2025
Lampiran	: 1 (satu) Berkas	
Hal	: Permohonan Pengambilan Data Awal dan Ijin Penelitian	
Yth. Kepala Sekolah SMP Negeri 7 Kota Sorong Jl. Basuki Rahmat Km.12, Klamana, Kec. Sorong Timur		
Sehubungan dengan proses penyusunan Skripsi bagi mahasiswa Program Studi Sarjana Terapan Keperawatan Politeknik Kesehatan Sorong, kami mengajukan permohonan kepada Ibu untuk mengizinkan mahasiswa kami melakukan pengambilan data awal dan penelitian yang dibutuhkan guna penyelesaian Skripsi sesuai dengan judul yang telah disetujui. Adapun nama mahasiswa atas nama :		
Nama	: Branjang Sentiyani	
Nim	: 11430121006	
Semester	: VIII (Delapan)	
Judul	: Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Minat Belajar pada Remaja Usia 13 – 15 Tahun di SMP Negeri 07 Kota Sorong.	
Demikian surat permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerja samanya diucapkan terima kasih.		
		Direktur Politeknik Kesehatan Sorong,  Butet Agustarika, M.Kep

LAMPIRAN 2

SURAT SELESAI PENELITIAN



PEMERINTAH KOTA SORONG
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 7 KOTA SORONG
 Jl. Basuki Rahmat Km. 12 Klamana Sorong
 Propinsi Papua Barat Daya

SURAT KETERANGAN
 NO. 400.3.12.1/276/SMPN7/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini ;

Nama	: DJUFRI RAMBA, S. Pd
NIP	: 196908292001031002
Jabatan	: Plt. Kepala SMP Negeri 7 Kota Sorong

Menerangkan bahwa;

Nama	: Branjang Sentiyani
NIM	: 11430121006
Semester	: VIII
Judul	: Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan minat belajar Pada remaja usia,13 sd. 15 tahun di SMP Negeri 7 Kota Sorong.

Telah selesai mengambil data awal dan penelitian guna untuk menunjang menyelesaikan Skripsi.

Demikian surat keterangan ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya



Sorong, 12 Agustus 2025
 Plt. Kepala Sekolah,

DJUFRI RAMBA, S. Pd
 NIP. 1965908292001031002

LAMPIRAN 3

LEMBAR INFORMED CONSENT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama responden :

Umur :

Menyatakan bersedia menjadi subjek (responden) dalam penelitian dari :

Nama	:	Branjang Sentiyani
NIM	:	11430121006
Program Studi	:	Sarjana Terapan Keperawatan
Judul	:	Hubungan intensitas bermain game online dengan minat belajar pada remaja usia 13-15 di SMP 07 Kota Sorong

Saya telah mendapatkan penjelasan mengenai hal - hal yang berhubungan dengan penelitian diatas dan saya telah diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai hal-hal apa saja yang belum dimengerti dan telah mendapatkan jawaban dan pertanyaan yang sudah diberikan. Saya juga telah mendapat penjelasan bahwa peneliti berjanji akan menjaga kerahasiaan identitas saya dan seluruh data yang diberikan hanya akan digunakan untuk kepentingan penelitian ini.

Berdasarkan lembar ini saya menyatakan secara sadar dan sukarela untuk ikut sebagai responden dalam penelitian ini serta bersedia menjawab semua pertanyaan dengan sadar dan sebenar-benarnya.

Sorong, 25 Juni 2025
Responden

(.....)

LAMPIRAN 4

(Kuesioner intensitas bermain game online)

Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Minat Belajar Pada Remaja Usia 13-15 Tahun Di SMP 07 Kota Sorong

A. Identitas Responden

Nama :
Jenis Kelamin :
Usia :
Jenis Game Online :

B. Petunjuk Pengisian

1. Sebelum mengisi pernyataan ini anda diminta untuk mengisi identitas dengan jujur.
2. Bacalah baik-baik pernyataan sebelum anda menjawab.
3. Jawablah pernyataan dibawah ini dengan memberikan tanda cheklist pada kolom yang tersedia sesuai dengan keadaan diri anda yang sesungguhnya, dari setiap pernyataan yang kami sediakan terdapat empat pilihan jawaban, yaitu :

SL	= Selalu
SR	= Sering
KD	= Kadang-kadang
TP	= Tidak Pernah
4. Periksa kembali jawaban anda.
5. Terima kasih atas Partisipasi dan kerja samanya

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban			
		SL	SR	KD	TP
Favourable					
1.	Saya bermain game hanya satu kali dalam seminggu				
2.	Saya membatasi waktu dalam bermain game online				
3.	Saya merasa puas jika bermain game dua jam sehari				
4.	Saya bermain game yang mengasah otak				
5.	Saya bermain game yang memecahkan teka teki				
6.	Saya bermain game yang sifatnya melawan musuh				
7.	Saya bermain game yang dapat menemukan harta karun				
8.	Saya bermain game yang sifatnya mendapatkan uang				
9.	Saya bermain game yang sifatnya mendapatkan koin				
10.	Saya bermain game yang menggunakan senjata tajam				
11.	Saya bermain game menggunakan senjata tembakan				
12.	Dengan bermain main game dapat menambah konsentrasi dalam belajar				
13.	Bermain game membuat saya semangat belajar				
14.	Dengan bermain game dapat memotivasi saya dalam belajar				
15.	Karna bermain game saya mampu mengetik dengan cepat				
16.	Ketika bermain game saya dapat menjalin kerja sama yang baik sesama teman				
17.	Ketika saya bermain game online saya merasa terhibur				

18.	ketika sedang mengalami stress saya memilih untuk bermain game				
Unfavourable					
19.	Saya merasa tidak puas bermain game satu sampai dua hari dalam satu minggu				
20.	Saya bermain game lebih dari empat hari dalam satu minggu				
21.	Saya bermain game selama 6 jam perhari				
22.	Saya bermain game setiap hari				
23.	Karena terlalu asik bermain game saya menjadi tidak fokus untuk belajar				
24.	Saya merasa gelisah ketika tidak bermain game dalam satu minggu				
25.	Jika sudah bermain game saya tidak mau berhenti bermain				
26.	Saya mengorbankan waktu belajar untuk bermain game				
27.	Karena terlalu sering bermain game membuat mata saya perih				
28.	Bermain game dengan waktu yang lama membuat saya merasa pegal-pegal / sakit pinggang				
29.	Karena terlalu sering bermain game membuat saya menjadi pusing				
30.	Bermain game membuat saya menjadi lebih sering membeli kuota dan membayar wifi lebih mahal				
31.	Karna serunya bermain game membuat saya tertarik untuk selalu membeli rank pada game tersebut				
32.	Saya melupakan waktu sholat, waktu makan, dan waktu istirahat, ketika sudah asik bermain game				
33.	Terlalu asik bermain game saya tidak ingat dengan pekerjaan rumah				
34.	Ketika sedang bermain game saya mengabaikan teman yang mengajak saya berbicara				

35.	Saya lebih memilih bermain game dari pada beraktifitas bersama keluarga				
36.	Bermain game menyebabkan saya jarang bermain dengan teman				
37.	Karena asik bermain game saya jarang keluar rumah				

Rumus :

$$Persentase = \frac{Skor Perolehan}{Skor Maximum} \times 100$$

$$Skor Perolehan = (SL \times 4) + (SR \times 3) + (KD \times 2) + (TP \times 1)$$

$$Skor Maximum = N \times \text{Jumlah item} \times 4$$

Keterangan :

- SL = Perolehan Nilai Selalu
 SR = Perolehan Nilai Sering
 KD = Perolehan Nilai Kadang-kadang
 TP = Perolehan Nilai Tidak Pernah
 N = Jumlah Responden

Klasifikasi Persentase Data :

Skor	Kriteria
81 % - 100%	Sangat Kuat
61% - 80%	Kuat
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Lemah
0% - 20%	Sangat Lemah

LAMPIRAN 5

Kisi-Kisi Angket Intensitas Bermain Game Online

No	Aspek	Indikator	Butir pernyataan		Jumlah
			Positif	Negative	
1.	Frekuensi dan Durasi Bermain Game	1. Bermain game satu sampai dua hari dalam satu minggu dan bermain game kurang dari tiga jam perhari.	1, 2	3,4	4
		2. Bermain game lebih dari empat hari dalam satu minggu dan bermain game selama empat jam perhari.	5	6,7	3
2.	Jenis Jenis Game	1. Bermain game yang sifatnya menantang.	8, 9, 10, 11		4
		2. Bermain game yang sifatnya mendapat profit/keuntungan bagi karakter visual.	12, 13		2
		3. Bermain game yang sifatnya peperangan menggunakan senjata tembak.	14, 15		2
3.	Dampak Bermain Game	1. Dampak positif bermain game			
		a. Lebih Berkonsentrasi	16	17	2
		b. Memotivasi Siswa	18, 19		2
		c. Meningkatkan Kecepatan dalam mengetik	20		1
		d. Melatih kerjasama	21		1
		e. Menghilangkan stress	22, 23		2

		2. Dampak negative bermain game			
		a. Menimbulkan efek ketagihan		24, 25, 26	3
		b. Mengganggu kesehatan		27, 28, 29	3
		c. Pemborosan		30, 31	2
		d. Lupa segala hal		32, 33, 34	3
		e. Berkurangnya sosialisasi		35, 36,37	3
Jumlah					37

LAMPIRAN 6

(Motivasi Belajar)

Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Minat Belajar
Pada Remaja Usia 13-15 Tahun Di SMP 07 Kota Sorong

A. Identitas Responden

Nama :
Jenis Kelamin :
Usia :
Jenis Game Online :

1. Petunjuk Pengisian

- a. Sebelum mengisi pernyataan ini anda diminta untuk mengisi identitas dengan jujur.
- b. Bacalah baik-baik pernyataan sebelum anda menjawab.
- c. Jawablah pernyataan dibawah ini dengan memberikan tanda cheklist pada kolom yang tersedia sesuai dengan keadaan diri anda yang sesungguhnya, dari setiap pernyataan yang kami sediakan terdapat empat pilihan jawaban, yaitu :

SL = Selalu

SR = Sering

KD = Kadang-kadang

TP = Tidak Pernah
- d. Periksa kembali jawaban anda.
- e. Terima kasih atas Partisipasi dan kerja samanya

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban			
		SL	SR	KD	TP
Favourable					
1.	Saya rajin belajar agar mendapat nilai yang bagus.				
2.	Saya senang membaca buku untuk menambah pengetahuan.				
3.	Saya berusaha belajar lebih giat ketika mendapat nilai yang belum mencapai KKM				
4.	Saya berusaha mengajukan pertanyaan setelah guru selesai menjelaskan materi Pembelajaran				
5.	Saya mencari informasi mengenai materi pembelajaran sebelum pelajaran dimulai				
6.	Saya berusaha menemukan alternatif pemecahan masalah ketika anda tidak mampu mengerjakan tugas yang sulit				
7.	Saya senang membaca buku untuk menambah pengetahuan.				
8.	Ketika belajar dirumah saya mengulangi pelajaran yang diberikan guru disekolah.				
9.	Apakah anda berkeinginan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya				
10.	Apakah anda berkeinginan mendapatkan kehidupan yang lebih baik dimasa depan				
11.	Saya tekun belajar agar dapat meraih cita-cita				
12.	Saya rajin belajar agar mendapatkan pujian.				
13.	Apakah anda berkeinginan mendapatkan hasil				

	belajar yang lebih baik				
14.	Ibu memberi pujian ketika saya mendapat nilai bagus.				
15.	Saya senang belajar melalui video.				
16.	Apakah anda percaya bahwa anda bisa mengerjakan setiap tugas yang diberikan oleh guru				
17.	Apakah anda memandang bahwa hasil belajar yang diperoleh adalah kemampuan anda sendiri				
18.	Saya senang bermain tanya jawab dengan ibu mengenai pelajaran yang akan diujikan.				
19.	Saya senang belajar di luar kelas karena mendapatkan pengalaman baru.				
20.	Ruangan yang bersih dan sejuk membuat saya nyaman belajar.				
21.	Saya didampingi oleh ibu ketika belajar.				
Unfavourable					
22.	Saya menyerah ketika mengalami hambatan dalam belajar.				
23.	Saya menjadi malas belajar karena mendapat nilai rendah.				
24.	Apakah anda merasa putus asa ketika anda tidak mampu mengerjakan tugas				
25.	Saya merasa putus asa apabila tidak mampu memahami materi pembelajaran				
26.	Saya memilih diam ketika mengalami kesulitan dalam belajar.				

27.	Saya lebih memilih bermain dibandingkan belajar.				
28.	Saya merasa sulit mendapat nilai yang bagus.				
29.	Saya tidak yakin dapat menjadi juara kelas.				
30.	Saya merasa takut untuk memperjuangkan cita cita				
31.	Apakah anda ragu dengan kemampuan yang Anda miliki dalam memahami materi pembelajaran				
32.	Apakah anda rajin menyelesaikan tugas atau PR jika mendapat hadiah dari guru				
33.	Meskipun akan diberi hukuman oleh ibu saya tetap malas belajar.				
34.	Kegiatan pembelajaran yang monoton membuat saya jenuh belajar.				
35.	Suasana yang berisik saat belajar membuat saya terganggu.				
36.	Apakah anda fokus belajar ketika ruang kelas anda kotor				
37.	Apakah anda merasa putus asa ketika anda tidak mampu mengerjakan tugas				
38.	Apakah anda bolos pada mata pelajaran yang anda tidak sukai				
39.	Apakah anda mengantuk jika guru menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi ketika mengajar				
40.	Apakah anda merasa bosan ketika mendapat tugas secara terus menerus				

Rumus :

$$Persentase = \frac{Skor Perolehan}{Skor Maximum} \times 100$$

Skor Perolehan = (SL X 4) + (SR X 3) + (KD X 2) + (TP X 1)

Skor Maximum = N X Banyak skala yang digunakan

Keterangan :

SL = Perolehan Nilai Selalu

SR = Perolehan Nilai Sering

KD = Perolehan Nilai Kadang-kadang

TP = Perolehan Nilai Tidak Pernah

N = Jumlah Responden

Klasifikasi Persentase Data :

Skor	Kriteria
81 % - 100%	Sangat Kuat
61% - 80%	Kuat
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Lemah
0% - 20%	Sangat Lemah

LAMPIRAN 7

Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar

No	Aspek	Indikator	Butir Pertanyaan		Jumlah Pertanyaan
			Positif	Negatif	
1.	Motivasi Internal	Adanya keinginan untuk berhasil	1,2,3,4,5,6,7	8,9,10,11	11
		Adanya dorongan dalam belajar	12,13,14	15,16	5
		Adanya harapan dan cita-cita masa depan	17,18,19	20,21,22	6
2.	Motivasi eksternal	Adanya penghargaan dalam belajar	23,24,25,26	27,28,29	7
		Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	30,31	32,33,34	5
		Lingkungan belajar yang kondusif	35,36	37,38,39,40	6
Jumlah					40

LAMPIRAN 8

DATA HASIL PENGUKURAN

NO	NAMA	TOTAL SKOR GAME	PERSENTASE	KATEGORI
1	An. Q	94	63.51	KUAT
2	An. H	88	59.45	CUKUP
3	An. F	86	58.1	CUKUP
4	An. U	98	66.21	KUAT
5	An. P	90	60.81	KUAT
6	An. G	105	70.94	KUAT
7	An. J	92	62.16	KUAT
8	An. R	99	67	KUAT
9	An. S	80	54	CUKUP
10	An. R	99	66.89	KUAT
11	An. R	89	60.13	KUAT
12	An. D	96	64.86	KUAT
13	An. D	83	56.08	CUKUP
14	An. G	85	57.43	CUKUP
15	An. S	100	67.56	KUAT
16	An. D	89	60.13	CUKUP
17	An. R	91	61.49	KUAT
18	An. C	101	68.24	KUAT
19	An. J	84	56.76	CUKUP
20	An. P	85	57.43	CUKUP
21	An. C	83	56.08	CUKUP
22	An. M	94	63.51	KUAT
23	An. S	85	57.43	CUKUP
24	An. N	96	64.86	KUAT
25	An. J	87	58.78	CUKUP
26	An. A	86	58.11	CUKUP
27	An. N	80	54.05	CUKUP
28	An. J	85	57.43	CUKUP
29	An. T	83	56.08	CUKUP
30	An. I	94	63.51	KUAT
31	An. E	81	54.73	CUKUP
32	An. I	97	65.54	KUAT
33	An. G	86	58.11	CUKUP
34	An. S	97	65.54	KUAT
35	An. T	92	62.16	KUAT
36	An. T	100	67.57	KUAT
37	An. S	79	53.38	CUKUP
38	An. T	97	65.54	KUAT
39	An. S	84	56.76	CUKUP
40	An. J	97	65.54	KUAT
41	An. A	96	64.86	KUAT
42	An. Q	91	61.49	KUAT
43	An. T	91	61.49	KUAT
44	An. E	89	60.14	CUKUP
45	An. T	86	58.11	CUKUP
46	An. S	85	57.43	CUKUP
47	An. K	94	63.51	KUAT

48	An. I	91	61.49	KUAT
49	An. R	103	69.59	KUAT
50	An. F	94	63.51	KUAT
51	An. A	84	56.76	CUKUP
52	An. P	99	66.89	KUAT
53	An. G	91	61.49	KUAT
54	An. U	105	70.95	KUAT
55	An. E	98	66.22	KUAT
56	An. Q	87	58.78	CUKUP
57	An. Y	81	54.73	CUKUP
58	An. I	92	62.16	KUAT
59	An. O	95	64.19	KUAT
60	An. B	82	55.41	CUKUP
61	An. Y	86	58.11	CUKUP
62	An. M	99	66.89	KUAT
63	An. J	89	60.14	CUKUP
64	An. W	96	64.86	KUAT
65	An. C	97	65.54	KUAT
66	An. N	82	55.41	CUKUP
67	An. S	108	72.97	KUAT
68	An. T	76	51.35	CUKUP
69	An. J	95	64.19	KUAT
70	An. L	94	63.51	KUAT
71	An. K	97	65.54	KUAT
72	An. R	99	66.89	KUAT
73	An. P	93	62.84	KUAT
74	An. T	85	57.43	CUKUP
75	An. R	105	70.95	KUAT
76	An. A	85	57.43	CUKUP
77	An. V	92	62.16	KUAT
78	An. I	96	64.86	KUAT
79	An. F	86	58.11	CUKUP
80	An. P	77	52.03	CUKUP
81	An. O	93	62.84	KUAT
82	An. A	85	57.43	CUKUP
83	An. J	87	58.78	CUKUP
84	An. T	83	56.08	CUKUP
85	An. B	93	62.84	KUAT
86	An. H	102	68.92	KUAT
87	An. E	103	69.59	KUAT
88	An. R	81	54.73	CUKUP
89	An. L	97	65.54	KUAT
90	An. M	90	60.81	KUAT
91	An. C	82	55.41	CUKUP
92	An. K	89	60.14	CUKUP

NO	NAMA	TOTAL SKOR MINAT	PERSENTASE	KATEGORI
1	An. Q	88	55	CUKUP
2	An. H	101	63	KUAT
3	An. F	106	66	KUAT
4	An. U	106	66	KUAT
5	An. P	95	59	CUKUP
6	An. G	85	53	CUKUP
7	An. J	112	70	KUAT
8	An. R	102	64	KUAT
9	An. S	98	61	KUAT
10	An. R	99	62	KUAT
11	An. R	96	60	CUKUP
12	An. D	91	57	CUKUP
13	An. D	115	72	KUAT
14	An. G	105	66	KUAT
15	An. S	109	68	KUAT
16	An. D	107	67	KUAT
17	An. R	107	67	KUAT
18	An. C	108	68	KUAT
19	An. J	112	70	KUAT
20	An. P	102	64	KUAT
21	An. C	102	64	KUAT
22	An. M	101	63	KUAT
23	An. S	97	61	KUAT
24	An. N	109	68	KUAT
25	An. J	102	64	KUAT
26	An. A	122	76	KUAT
27	An. N	94	59	CUKUP
28	An. J	91	57	CUKUP
29	An. T	105	66	KUAT
30	An. I	95	59	CUKUP
31	An. E	101	63	KUAT
32	An. I	110	69	KUAT
33	An. G	101	63	KUAT
34	An. S	98	61	KUAT
35	An. T	85	53	CUKUP
36	An. T	97	61	KUAT
37	An. S	91	57	CUKUP
38	An. T	98	61	KUAT
39	An. S	108	68	KUAT
40	An. J	111	69	KUAT
41	An. A	103	64	KUAT
42	An. Q	101	63	KUAT
43	An. T	108	68	KUAT
44	An. E	95	59	CUKUP
45	An. T	109	68	KUAT
46	An. S	107	67	KUAT
47	An. K	83	52	CUKUP

48	An. I	101	63	KUAT
49	An. R	95	59	CUKUP
50	An. F	97	61	KUAT
51	An. A	103	64	KUAT
52	An. P	96	60	CUKUP
53	An. G	99	62	KUAT
54	An. U	103	64	KUAT
55	An. E	102	64	KUAT
56	An. Q	107	67	KUAT
57	An. Y	101	63	KUAT
58	An. I	100	63	KUAT
59	An. O	105	66	KUAT
60	An. B	101	63	KUAT
61	An. Y	98	61	KUAT
62	An. M	108	68	KUAT
63	An. J	92	58	CUKUP
64	An. W	113	71	KUAT
65	An. C	109	68	KUAT
66	An. N	122	76	KUAT
67	An. S	106	66	KUAT
68	An. T	103	64	KUAT
69	An. J	94	59	CUKUP
70	An. L	87	54	CUKUP
71	An. K	94	59	CUKUP
72	An. R	98	61	KUAT
73	An. P	99	62	KUAT
74	An. T	94	59	CUKUP
75	An. R	105	66	KUAT
76	An. A	101	63	KUAT
77	An. V	99	62	KUAT
78	An. I	111	69	KUAT
79	An. F	102	64	KUAT
80	An. P	107	67	KUAT
81	An. O	104	65	KUAT
82	An. A	107	67	KUAT
83	An. J	90	56	CUKUP
84	An. T	109	68	KUAT
85	An. B	88	55	CUKUP
86	An. H	97	61	KUAT
87	An. E	100	63	KUAT
88	An. R	94	59	CUKUP
89	An. L	107	67	KUAT
90	An. M	108	68	KUAT
91	An. C	100	63	KUAT
92	An. K	100	63	KUAT

LAMPIRAN 9

Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing

LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Branjang Sentiyani
 Nim : 11430121006
 Nama Pembimbing 1 : Elisabeth Samaran. S.ST, M.Kes

No.	TANGGAL	MATERI KONSUL	REKOMENDASI PEMBIMBING	TTD PEMBIMBING
1.	Senin, 20 Januari 2025	Pengajuan Judul Proposal "Hubungan Interaksi Ber- Main Game online dgn minat Belajar pada Remaja usia 13-15 Thn di Smp 07 Kota Sorong"	Acc	
2.	Jumat, 31 Januari 2025	Proposal BAB 1 PENDAHULUAN	1. merencan print data" terbaru. 2. BAB 1 data permasalahan Penggunaan Smartphone di Purua, Papua barat, di yang hendak di masya latat.	

3	Senin, 3 Februari 2025	Proposal BAB 2	1. Ubah konsep game online jadi konsep interaktif dalam game online. 2. Tambahkan konsep Teori.	
4	Selasa, 4 Februari 2025	Proposal BAB 2	1. Merubah kerangka Teori yang sudah terdapat siapa yang mendukung variabel penelitian.	
5	Jumat, 07 Februari 2025	kuesioner	ACC	
6	Kamis, 17 April 2025	BAB I - BAB III	1. Perbaikan dari BAB I - BAB III, Rapihan penulisan. 2. Next, Bikin PPT. 3. keastian penelitian dari tahun kecil ke tahun besar.	

7.	Rabu, 30 April 2025	Proposal BAB 1-3	Acc.	
8.	Jumat, 02 Mei 2025	PPT	Acc	
9.	Kamis, 03 Juni 2025	Skripsi BAB 4-5	Acc konsep ppt.	

LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Branjang Sentiyani
 Nim : 11430121006
 Nama Pembimbing 2 : Ns. Nurul Kartika Sari, M.Kep

No.	TANGGAL	MATERI KONSUL	REKOMENDASI PEMBIMBING	TTD PEMBIMBING
1.	Jumat, 07 February 2025	BAB 1	1. Masalah utama bab 1 2. Jenis " game online seperti apa karena game online ada yg positif. 3. Tambahkan hubungan terkait minat belajar 4. Alasan memilih mengapa kita tertarik ambil di Stp. 5.	
2.	Senin, 10 February 2025	BAB 1	1. menambahkan kesetaraan dan keadilan. 2. menambahkan Teori game online dan minat belajar. 3. Dampak masalah terhadap Teori. 4. Tambahkan foto/foto-foto.	

3.	Senin, 10 February 2025	BAB 2	1. Tambahkan jenis game online. 2. Tambahkan hubungan intensitas bermain game online dan minat belajar secara teori. 3. Input, proses, Output (Keanggotaan Teori).	
4.	Kamis, 27 February 2025	BAB 1 dan BAB 2	1. Prevalensi Terbaru (APJII) 2. Benang merah / patologiologi dari kecanduan game online. 3. Kenapa remaja dot mempengaruhi game online menurut Teori Sigmund Freud.	
5.			4. Tambahkan hubungan dari 2 Variabel. 5. Menilai Teori Tentang imajinasi remaja remaja lebih tertarik game online. 6. Tambahkan teori perilaku. 7. Tambahkan hubungan game online dan minat belajar pada Teori	
6.			Bandura dan Sigmund Freud.	

5	Jum'at, 11 April 2025	BAB II dan BAB III	1. Perbaiki Spasi-nya, yg istilah berbahasa Inggris dicetak Miring 2. Tetapkan Frekuensi- nya - berapa kali, lihat Arusannya di Jurnal Penelitian.	
6	Rabu, 16 April 2025	BAB II, BAB III, dan kuesioner	1. Perbaiki Pengkethan daftar Pustaka yg rapi 2. Perbaiki Kuesioner, Judul Kuesioner blm ada, dan Interpretasi hasil kuesioner blm ada, Perbaiki!	
7	Rabu, 30 2025	Proposal BAB I - III	Acc.	
8	Selasa, 01 Juli 2025	Skripsi BAB 4-5	1. gunakan uji statis- tik. Normalitas dan Spearman.	

g.	Rabu, 02 Juli 2025.	Skripsi BAB 4-5	yg diin tabel sig. 2 tailed diganti p-value kemudian kesimpulan itu disesuaikan sama Tujuan khusus.	

LAMPIRAN 10

BUKTI KONSULTASI ONLINE SIAKAD

Detail Proposal Skripsi

Data Proposal

Mahasiswa	11430121005 - BRANJANG SENTIYANI	Status Pengajuan	Aktif
Tanggal Pengajuan	7 Februari 2025	Abstrak	-
Topik	Proposal Skripsi		
Topik (EN)	-		
Judul	HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN MINAT BELAJAR PADA REMAJA USIA 13-15 TAHUN DI SMP 07 KOTA SORONG		
Judul (EN)	-		

Dosen Pembimbing

Pembimbing 1	196603091987032008 - Elisabeth Samaran, S.ST., M.Kes	Lihat Daftar Bimbingan
Pembimbing 2	198408242019022001 - Ns. Nurul Kartika Sari, M.Kep	Lihat Daftar Bimbingan

List Bimbingan

No	Tanggal	Pembimbing Proposal	Topik	Disetujui	Aksi
1	7 Februari 2025	Ns. Nurul Kartika Sari, M.Kep	BAB 1	✓	+ -
1	20 Januari 2025	Elisabeth Samaran, S.ST., M.Kes	Judul proposal		+ -
2	31 Januari 2025	Elisabeth Samaran, S.ST., M.Kes	proposal bab 1		+ -
2	10 Februari 2025	Ns. Nurul Kartika Sari, M.Kep	BAB 1	✓	+ -
3	3 Februari 2025	Elisabeth Samaran, S.ST., M.Kes	Proposal bab 2		+ -
3	10 Februari 2025	Ns. Nurul Kartika Sari, M.Kep	BAB 2	✓	+ -
4	4 Februari 2025	Elisabeth Samaran, S.ST., M.Kes	Proposal bab 2		+ -
4	27 Februari 2025	Ns. Nurul Kartika Sari, M.Kep	BAB 1 DAN BAB 2	✓	+ -
5	7 Februari 2025	Elisabeth Samaran, S.ST., M.Kes	KUESIONER LIKERT		+ -
5	11 April 2025	Ns. Nurul Kartika Sari, M.Kep	proposal bab 2 dan 3	✓	+ -
6	16 April 2025	Ns. Nurul Kartika Sari, M.Kep	BAB 2, BAB 3 DAN KUESIONER	✓	+ -
7	30 April 2025	Ns. Nurul Kartika Sari, M.Kep	proposal	✓	+ -
8	2 Mei 2025	Ns. Nurul Kartika Sari, M.Kep	PPT SEMPRO	✓	+ -
9	24 Juni 2025	Ns. Nurul Kartika Sari, M.Kep	proposal 1-3	✓	+ -

LAMPIRAN 11

BERITA ACARA PERBAIKAN SKRIPSI

Berita Acara Perbaikan Skripsi

Pada hari ini, Jum'at, 04 Juli 2025, saya bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Branjang Sentiyani
 NIM : 11430121006
 Judul Proposal Skripsi : Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Minat Belajar Pada Remaja Usia 13-15 tahun di SMP 07 Kota Sorong

Telah melaksanakan ujian proposal pada hari Jum'at, 04 Juli 2025 dengan susunan pengujian saran/perbaikan sebagai berikut :

Dosen Penguji	Yang Harus Diperbaiki	Yang Telah Diperbaiki	Paraf
(Dosen Penguji I) Yogik Setia Anggreini, M.Med.Ed	1. Perbaikan penulisan, spasi, rata kanan/kiri. 2. Bagian fenomena bab 1 paragraf terlalu Panjang, perlu dibagi agar lebih mudah dipahami. 3. Tujuan khusus poin d perlu dihapus karena telah tercakup dalam tujuan umum. 4. Bagian waktu dan tempat penelitian belum sinkron dengan waktu pelaksanaan penelitian yang sebenarnya. 5. Bagian persiapan dan perizinan sesuaikan dengan di lapangan. 6. Penjelasan letak geografis terlalu detail dan tidak relevan dengan focus penelitian. Poin a-e perlu dihapus atau diringkas. 7. Tabel hasil output SPSS harus diubah menjadi spasi 1 sesuai pedoman penulisan.	1. Telah dilakukan perapian penulisan, tata letak, spasi, dan perataan teks. 2. Paragraf telah dibagi dua bagian untuk memperjelas alur isi dan memudahkan pemahaman. 3. Telah dilakukan penghapusan pada poin d dalam tujuan khusus. 4. Bagian waktu dan tempat telah disesuaikan dengan waktu pelaksanaan penelitian. 5. Bagian persiapan dan perizinan telah disesuaikan dengan kondisi nyata di lapangan. 6. Telah direvisi menjadi narasi ringkas yang relevan dengan konteks penelitian. 7. Tabel-tabel hasil output SPSS telah disesuaikan menggunakan spasi	

	8. Pada bagian keterbatasan penelitian, poin 2-4 perlu dihapus karena dianggap tidak relevan.	1 penyesuaian ini diterapkan pada seluruh tabel di Bab IV, baik tabel distribusi frekuensi, uji normalitas, maupun uji korelasi spearman. 8. Poin 2-4 telah dihapus, sehingga hanya menyisakan satu poin keterbatasan yang paling relevan.	
(Dosen Penguji 2) Elisabeth Samaran, S.ST, M.Kes	1. Perbaiki penulisan spasi .	1. Telah dilakukan perapian penulisan.	h
(Dosen Penguji 3) Ns. Nurul Kartika Sari, M.Kep	1. Bagian kata pengantar, ucapan terima kasih kepada pihak nomor 1 (Kepala) perlu dihapus Karena kurang relevan. 2. Poin ke-11 dalam kata pengantar terlalu bersifat pribadi dan tidak sesuai dengan gaya penulisan ilmiah. perlu dihapus. 3. Bagian arti lambang dan singkatan yang memuat penjelasan SL,SR,KD,dan TP perlu dihapus. 4. Bagian abstrak ubah spasi sebelum dan sesudah perlu diatur agar menjadi 0 pt. 5. Bagian populasi belum mencantumkan jumlah siswa secara spesifik. Jumlah populasi harus disebutkan yaitu sebanyak 120 siswa. 6. Bagian pembahasan perlu ditambahkan referensi jurnal untuk	1. Ucapan terima kasih kepada pihak nomor 1, yaitu (Kepala), telah dihapus dari kata pengantar. 2. Poin ke-11 telah dihapus agar kata pengantar lebih focus pada ucapan terima kasih yang relevan secara akademik dan objektif. 3. Bagian arti lambang dan singkatan yang memuat penjelasan SL,SR,KD,dan TP telah dihapus. 4. Bagian abstrak telah diperbaiki dengan pengaturan spasi menjadi 0 pt. 5. Telah ditambahkan keterangan jumlah populasi secara eksplisit. 6. Telah ditambahkan satu jurnal pembanding.	TH

	mendukung atau membandingkan hasil penelitian		
--	---	--	--

Demikian berita acara perbaikan proposal yang telah saya buat dengan sesungguhnya dan sebenar-benarnya agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Sorong, 04 Juli 2025

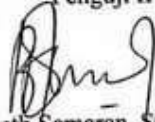
Mengetahui,

Penguji I



Yogik Setia Anggreini, S.Kep.,Ns.,M.Med.Ed
NIP. 198901282019022001

Penguji II



Elisabeth Samaran, S.ST. M.Kes
NIP. 196603091987032008

Penguji III



Nurul Kartika Sari, S.Kep.,Ns.,M.Kep
NIP. 198408242019022001

Mahasiswa



Branjang Sentiyani

LAMPIRAN 12**Hasil Uji Statistik SPSS**

Usia (Tahun)	Jumlah Responden	Persentase (%)
13 Tahun	28	30,43%
14 Tahun	43	46,74%
15 Tahun	21	22,83%
Total	92	100%

Jenis Kelamin	Jumlah Responden	Persentase (%)
Laki-laki	50	54,35%
Perempuan	42	45,65%
Total	92	100%

Jenis Game	Jumlah Responden	Persentase (%)
Freefire	48	52,17%
Mobile Legend	22	23,91%
Speedman	4	4,35%
Roblox	10	10,87%
Block Blast	8	8,70%
Total	92	100%

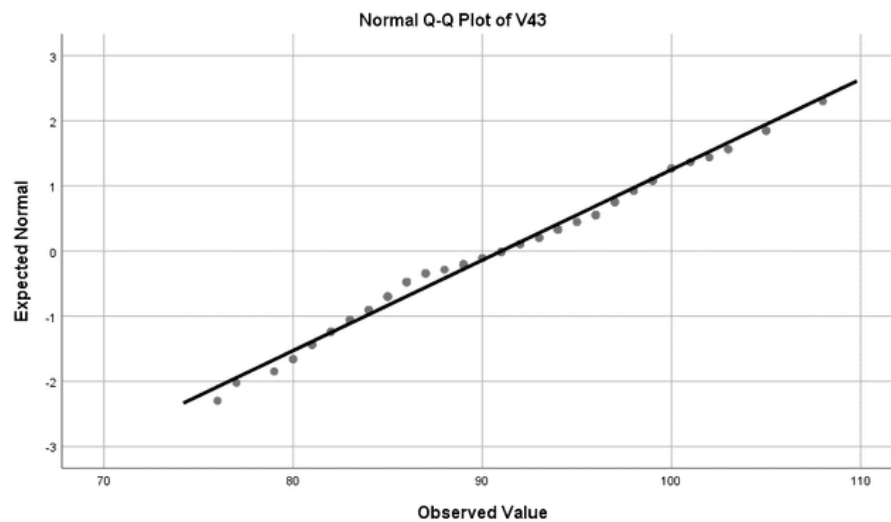
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
V43	.105	92	.015	.981	92	.190
V84	.058	92	.200*	.986	92	.427

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

a. Lilliefors Significance Correction

Correlations



			Intensitas Bermain Game Online	Minat Belajar
Spearman's rho	Intensitas Bermain Game Online	Correlation Coefficient	1.000	-.052
		Sig. (2-tailed)	.	.621
		N	92	92
	Minat Belajar	Correlation Coefficient	-.052	1.000
		Sig. (2-tailed)	.621	.
		N	92	92

LAMPIRAN 13

Gambar Tabulasi Penelitian

Excel spreadsheet titled "TABULASI PENELITIAN FIX" showing data for "MINI GAMI ONLINE". The table includes columns for NO, NAMA, Jenis Kelamin, Umur, and various game metrics (P1 to P22).

NO	NAMA	Jenis Kelamin	Umur	MINI GAMI ONLINE	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22
1	An. Q	Laki-laki	13 Tahun	Freefire	4	2	3	3	3	4	1	2	3	3	4	3	1	3	2	3	4	1	4	3	2	2
2	An. H	Laki-laki	15 Tahun	Mobile Legend	3	2	2	1	3	3	4	2	1	2	1	3	1	1	3	3	4	3	1	4	3	2
3	An. P	Laki-laki	14 Tahun	Mobile Legend	3	2	3	1	4	4	2	1	3	1	2	3	1	3	3	2	4	3	3	2	1	2
4	An. U	Perempuan	13 Tahun	Speed Way	3	1	2	1	2	4	3	2	4	4	4	1	2	3	1	2	3	1	2	4	2	4
5	An. P	Perempuan	13 Tahun	Freefire	3	3	2	1	4	2	2	3	1	3	2	3	4	1	4	4	3	3	3	3	2	4
6	An. Q	Laki-laki	14 Tahun	Mobile Legend	4	4	4	4	4	2	4	2	3	3	2	2	4	2	1	1	3	3	3	4	3	3
7	An. J	Laki-laki	14 Tahun	Freefire	4	2	2	4	1	3	2	2	3	4	2	3	3	4	2	1	4	1	1	3	4	3
8	An. B	Laki-laki	15 Tahun	Speed Way	3	1	4	2	3	2	3	1	4	2	2	2	4	4	4	4	1	3	1	1	4	3
9	An. S	Laki-laki	13 Tahun	Mobile Legend	2	4	1	4	1	4	1	3	2	1	4	1	1	2	2	2	2	1	1	2	3	2
10	An. B	Laki-laki	13 Tahun	Freefire	4	2	4	1	1	2	2	4	2	3	4	1	3	2	4	4	4	3	1	2	4	1
11	An. B	Laki-laki	14 Tahun	Freefire	4	1	2	3	1	2	3	2	4	2	3	3	3	1	1	3	3	4	1	1	3	2
12	An. D	Laki-laki	14 Tahun	Freefire	3	4	3	1	1	2	2	4	4	3	3	3	2	3	1	2	3	1	2	2	3	1
13	An. D	Laki-laki	13 Tahun	Freefire	4	4	1	2	2	1	1	1	2	2	3	2	2	3	1	2	3	1	2	3	1	1
14	An. Q	Perempuan	14 Tahun	Freefire	3	1	3	3	2	2	1	3	2	4	4	2	3	1	2	3	2	4	2	2	3	1
15	An. S	Perempuan	15 Tahun	Freefire	4	4	4	4	3	1	2	2	2	4	3	1	1	3	4	3	3	4	3	1	2	1
16	An. D	Perempuan	13 Tahun	Roblox	2	2	2	1	2	2	1	1	4	3	2	3	2	1	3	1	4	2	1	2	1	4
17	An. B	Laki-laki	14 Tahun	Roblox	4	4	4	1	3	4	1	2	4	3	4	1	1	2	3	2	3	2	2	3	4	4
18	An. C	Laki-laki	14 Tahun	Freefire	2	3	3	2	4	1	2	1	3	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	4	4	2
19	An. J	Perempuan	13 Tahun	Freefire	4	2	3	1	1	3	1	4	1	2	1	4	3	2	3	2	2	1	1	1	4	2
20	An. P	Perempuan	14 Tahun	Freefire	3	4	2	4	3	3	3	1	3	1	2	2	4	1	3	2	2	2	1	2	1	3
21	An. C	Perempuan	14 Tahun	Mobile Legend	3	4	3	4	1	4	3	1	3	1	2	1	1	1	2	3	3	2	4	2	3	2
22	An. M	Perempuan	14 Tahun	Mobile Legend	4	2	2	4	2	1	3	3	2	2	1	4	1	1	2	4	4	3	2	2	1	1
23	An. S	Laki-laki	13 Tahun	Block Blast	3	4	2	1	1	1	1	2	2	3	2	1	2	3	2	4	1	1	2	1	4	1
24	An. N	Laki-laki	14 Tahun	Mobile Legend	1	1	1	4	4	2	3	4	4	4	4	4	3	1	1	3	2	1	3	2	2	4
25	An. J	Laki-laki	14 Tahun	Roblox	1	4	2	1	1	4	3	2	3	1	2	2	3	1	4	2	2	2	2	3	1	3
26	An. A	Laki-laki	13 Tahun	Freefire	3	4	1	3	1	1	1	1	3	1	3	1	1	2	3	2	2	4	2	3	1	4
27	An. N	Laki-laki	15 Tahun	Freefire	2	2	1	3	4	1	1	2	1	1	3	4	1	4	3	2	1	2	1	2	1	2
28	An. J	Perempuan	14 Tahun	Block Blast	3	2	1	3	3	1	3	4	3	1	3	1	1	1	1	1	3	4	2	3	1	4
29	An. T	Perempuan	14 Tahun	Mobile Legend	1	4	2	2	4	2	1	3	1	4	1	2	1	4	1	4	1	2	3	1	3	1

Excel spreadsheet titled "TABULASI PENELITIAN FIX" showing data for "MINAT BELAJAR". The table includes columns for AR, AS, AT, AU, AV, AW, AX, AY, AZ, BA, BB, BC, BD, BE, BF, BG, BH, BI, BJ, BK, BL, BM, BN, BO, BP, BQ, BR, BS, BT, BU.

AR	AS	AT	AU	AV	AW	AX	AY	AZ	BA	BB	BC	BD	BE	BF	BG	BH	BI	BJ	BK	BL	BM	BN	BO	BP	BQ	BR	BS	BT	BU
P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30
4	3	1	3	4	1	2	2	2	2	4	3	2	4	3	2	4	3	1	1	3	2	3	4	1	2	4	3	1	2
3	4	4	4	1	3	1	2	4	3	2	4	2	2	1	2	4	2	2	1	3	4	2	4	2	4	1	3	4	2
2	2	4	2	3	3	2	3	4	2	4	1	3	4	3	2	4	3	2	3	4	1	3	1	1	1	1	2	4	
2	1	1	2	4	4	4	2	3	2	3	2	3	3	1	4	2	3	1	2	1	2	4	2	4	4	1	3	3	
1	4	1	2	4	1	2	4	4	2	3	2	4	3	1	1	3	4	1	1	4	1	3	4	4	4	1	1	1	
3	4	3	4	3	2	2	4	4	4	3	4	3	4	3	4	2	3	1	3	1	3	1	1	1	1	1	2	3	
1	3	3	2	3	1	3	1	1	1	1	1	4	2	3	1	2	3	3	1	4	3	1	4	3	3	3	2	3	
2	4	1	4	3	2	3	1	2	3	2	4	1	1	3	3	2	3	2	3	2	4	2	1	4	2	3	3	1	
1	2	2	4	2	1	3	3	1	3	1	1	4	4	2	2	4	2	1	2	3	1	1	1	2	4	3	4	3	
2	3	4	3	1	1	4	4	3	2	3	4	2	2	1	4	4	3	3	1	2	4	4	4	4	4	1	1	2	
3	2	1	4	4	4	3	1	2	1	4	3	2	4	1	4	1	4	3	2	4	2	4	4	4	4	1	3	1	
4	2	4	4	4	4	1	2	3	2	4	1	1	2	4	1	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	1	2	4	
1	4	3	3	1	4	2	3	4	1	1	1	3	2	3	3	3	1	2	4	4	3	2	1	3	2	4	1	3	
3	4	1	3	1	3	2	2	1	4	4	3	2	4	1	4	4	3	3	4	3	3	4	3	1	4	3	1	3	
2	2	2	4	2	1	4	4	2	1	1	1	4	2	4	2	4	3	1	2	3	1	2	2	2	2	2	3	3	
4	4	4	4	1	4	4	2	1	1	4	1	1	4	1	4	2	4	3	1	2	4	2	1	1	1	1	4	3	
1	4	3	3	1	4	1	4	1	1	4	3	1	4	4	2	2	2	3	4	1	3	1	1	1	1	1	2	3	
4	2	2	1	3	4	1	1	2	2	1	2	1	1	4	2	1	3	3	4	2	4	4	1	3	3	1	2	3	
1	4	2	2	3	3	2	2	3	2	4	3	2	4	1	3	3	4	3	4	3	1	4	1	3	2	2	4	4	
4	3	3	1	4	2	4	4	1	3	2	4	1	1	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	
3	4	1	1	1	1	4	1	4	1	1	3	4	4	1	3	2	2	1	1	1	4	1	1	1	1	1	2	3	
1	1	3	4	2	4	2	1	3	4	1	1	1	1	3	3	4	3	2	3	1	1	4	1	1	1	2	4	1	
3	4	1	2	4	1	3	4	3	2	4	3	2	1	3	3	4	3	2	2	2	2	2	2	1	1	1	3	4	

LAMPIRAN 14

Dokumentasi Penelitian



Gambar 1. Tampak depan Gedung SMP 07 Kota Sorong.



Gambar 2. Peneliti pada tahap orientasi.



Gambar 3. Suasana pembagian kuesioner penelitian pada siswa.



Gambar 4. Peneliti memberikan pengarahan kepada siswa mengenai kuesioner.



Gambar 5. Peneliti foto bersama guru BK dan para siswa.



Gambar 6. Penyerahan cinderamata oleh peneliti kepada kepala sekolah dan didampingi oleh guru BK SMP 07 Kota Sorong.

LAMPIRAN 15

SURAT ETICAL CLEARANCE

KOMISI ETIK PENELITIAN KESEHATAN
HEALTH RESEARCH ETHICS COMMITTEE
POLTEKKES KEMENKES SORONG
POLTEKKES KEMENKES SORONG

KETERANGAN LAYAK ETIK
DESCRIPTION OF ETHICAL EXEMPTION
"ETHICAL EXEMPTION"

Nomor: DP.04.03/F.LIII.13.a./284/2025

Protokol penelitian yang diusulkan oleh :
The research protocol proposed by

Peneliti utama : Brangjang Sentiyan
Principal In Investigator

Nama Institusi : Poltekkes Kemenkes Sorong
Name of the Institution

Dengan judul :
Title

**"HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN MINAT BELAJAR
PADA REMAJA USIA 14-15 TAHUN DI SMP 07 KOTA SORONG"**

**"THE RELATIONSHIP BETWEEN THE INTENSITY OF PLAYING ONLINE GAMES AND
LEARNING INTEREST IN ADOLESCENT AGED 14 – 15 YEARS AT SMP 07, SORONG
CITY"**

Dinyatakan layak etik sesuai 7 (tujuh) Standar WHO 2011, yaitu 1) Nilai Sosial, 2) Nilai Ilmiah, 3) Pemerataan Beban dan Manfaat, 4) Risiko, 5) Bujukan/Eksploitasi, 6) Kerahasiaan dan Privacy, dan 7) Persetujuan Setelah Penjelasan, yang merujuk pada Pedoman CIOMS 2016. Hal ini seperti yang ditunjukkan oleh terpenuhinya indikator setiap standar.

Declared to be ethically appropriate in accordance to 7 (seven) WHO 2011 Standards, namely 1) Social Values, 2) Scientific Values, 3) Equitable Assessment and Benefits, 4) Risks, 5) Persuasion/Exploitation, 6) Confidentiality and Privacy, and 7) Informed Concern, referring to the 2016 CIOMS Guidelines. This is as indicated by the fulfillment of the indicators of each standard.

Pernyataan Layak Etik ini berlaku selama kurun waktu tanggal 20 Agustus 2025 sampai dengan tanggal 20 Agustus 2026.

This declaration of ethics applies during the period August 20, 2025 until August 20, 2026.

August 20, 2025
Chairperson,

Cory C. Situmorang, M.Keb

