Volume 8, Number 2, Oktober, (2024), pp. 115-123
ISSN 2580-2046 (Print) | ISSN 2580-2054 (Electronic)
Pusat Kajian Penelitian dan Pengembangan Bimbingan dan Konseling
DOI: 10.26539/teraputik.823184
Open Access | Url: https://journal.unindra.ac.id/index.php/teraputik/index

teraputik: jurnal bimbingan dan konseling

Original Article

Pengaruh Adiksi Game Online Terhadap Komunikasi Interpersonal dan Motivasi Belajar Pada Siswa Di SMKN 5 Banjarmasin

Riya Andriana1*), Eka Sri Handayani2, Sri Ayatina Hayati3
Universitas Islam Kalimantan Selatan Muhammad Arsyad al-Banjari
*) Alamat korespondensi: Jl. Adhyaksa No.2, Sungai Miai, Kec. Banjarmasin Utara, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan, 70123, Indonesia; E-mail: riyaandriana010@gmail.com

Article History:
Received: 14/08/2024;
Revised: 08/09/2024;
Accepted: 19/09/2024;
Published: 05/10/2024.

How to cite:
Riya Andriana 1, Eka Sri Handayani 2, & Sri Ayatina Hayati 3. (2024). Pengaruh Adiksi Game Online Terhadap Komunikasi Interpersonal Dan Motivasi Belajar Pada Siswa Dismkn 5 Banjarmasin. *Teraputik: Jurnal Bimbingan dan Konseling, 8(2),* pp. 115–123. DOI: 10.26539/teraputik.823184

This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. © 2024, Riya Andriana, Eka Sri Handayani, & Sri Ayatina Hayati(s).

Abstract: This study aims to determine whether online gaming addiction influences interpersonal communication and learning motivation among students at SMKN 5 Banjarmasin. The research employs a quantitative method with a correlational design. The population consists of 184 students, with purposive sampling specifically targeting those experiencing online gaming addiction, resulting in a sample of 42 students. The research instruments include questionnaires covering online gaming addiction, interpersonal communication, and learning motivation. Instrument validity was tested using two methods: expert validity and construct validity. The reliability of the instruments was measured using the Cronbach's Alpha coefficient. Data analysis was conducted using MANOVA. The results showed that online gaming addiction did not significantly affect interpersonal communication (significance value 0.103 > 0.05) but had a significant effect on learning motivation (significance value 0.027 < 0.05). Furthermore, no significant effect was found on both interpersonal communication and learning motivation simultaneously (most significance values > 0.05). The study concludes that online gaming addiction only affects learning motivation, while it does not impact interpersonal communication or the combination of both. The implications suggest that interventions to reduce the impact of online gaming addiction at SMKN 5 Banjarmasin should focus on improving learning motivation. Additionally, further research is needed to understand the dynamics between online gaming addiction and other aspects of student development.

Keywords: Online Game Addiction, Interpersonal Communication, Learning Motivation

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh adiksi game online terhadap komunikasi interpersonal dan motivasi belajar pada siswa di SMKN 5 Banjarmasin. Metode penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan desain korelasional. Populasi penelitian berjumlah 184 siswa, dengan penentuan sampel menggunakan purposive sampling untuk secara spesifik menargetkan siswa yang mengalami adiksi game online, sehingga diperoleh sampel sebanyak 42 siswa. Instrumen penelitian ini menggunakan kuesioner yang mencakup instrumen adiksi game online, komunikasi interpersonal, dan motivasi belajar. Validitas instrumen diuji melalui dua cara yaitu validitas ahli dan validitas konstruk. Reliabilitas instrumen diukur menggunakan koefisien Cronbach's Alpha. Kemudian analisis data dilakukan menggunakan uji MANOVA. Dari hasil temuan dapat disimpulkan bahwa adiksi game online hanya memiliki pengaruh pada motivasi belajar, sedangkan pada komunikasi interpersonal maupun komunikasi interpersonal dan motivasi belajar secara bersamaan tidak memiliki pengaruh. Selain itu, penting untuk melakukan penelitian lanjutan untuk memahami dinamika antara adiksi game online dengan aspek-aspek lain dari perkembangan siswa.

Kata Kunci: Adiksi Game Online, Komunikasi Interpersonal, Motivasi Belajar

Pendahuluan

Selama masa peralihan menuju dewasa, remaja mengalami perkembangan psikologis yang sangat penting dalam proses menemukan jati diri mereka. Pada tahap ini, remaja mulai mengembangkan bakat dan kemampuan yang membedakan mereka dari orang lain (Kusmiran dalam Subekti, 2020). Jika pada masa anak-anak hingga remaja perkembangan kepribadian

berjalan dengan normal, potensi laten akan muncul dalam bentuk sikap, tanggung jawab, penghayatan nilai-nilai, penghargaan diri, penghargaan terhadap lingkungan, serta karakteristik lain yang membentuk kepribadian dewasa (Handayani, 2022).

Namun, di lingkungan sekolah, siswa sering kali menghadapi berbagai masalah yang dapat mempengaruhi kesejahteraan mereka. Penelitian yang dilakukan oleh Titin Suprihatin (2011) di Semarang mengelompokkan masalah-masalah tersebut menjadi empat kategori utama. Pertama, masalah terkait pelanggaran tata tertib sekolah, seperti terlambat masuk kelas, membolos, merokok, penyalahgunaan uang SPP, mencuri, dan memalak. Kedua, masalah akademik, yang mencakup rendahnya motivasi belajar, penurunan prestasi, ketidakmampuan mengikuti proses belajar, kurangnya konsentrasi, serta kesiapan menghadapi ujian dan pemilihan studi lanjut. Ketiga, masalah pribadi atau keluarga, termasuk ketidaktahuan akan potensi diri, kesulitan beradaptasi, rendah diri, kecanduan internet (*game*), serta masalah keluarga seperti perceraian orang tua atau kurangnya perhatian dari mereka. Terakhir, masalah sosial yang melibatkan hubungan antar teman, perkelahian siswa, persaingan antar geng, serta hubungan siswa dengan guru.

Salah satu masalah pribadi yang sering muncul di kalangan siswa adalah kecanduan *game online*. Kehidupan sehari-hari siswa akan terganggu, ketika mereka menjadi kecanduan terhadap *game online*, gangguan tersebut termasuk prestasi bidang akademik dan interaksi sosialnya. Ghuman & Griffiths (2012) mengungkapkan bahwa berbagai masalah akan muncul ketika bermain *game online* secara berlebihan, seperti kurangnya kepedulian terhadap kegiatan sosial, kehilangan kendali atas waktu, penurunan prestasi akademik, terganggunya hubungan sosial, masalah finansial, kesehatan, dan gangguan dalam fungsi kehidupan penting lainnya.

Kecanduan *game online* adalah kondisi di mana seseorang merasa terus-menerus ingin bermain *game online* dan menghabiskan banyak waktu untuk itu. Orang yang mengalami kecanduan ini biasanya kesulitan mengontrol atau membatasi keinginan bermain *game*, sehingga aktivitas tersebut mengganggu kehidupan sehari-hari mereka (Novrialdy, 2019). Dalam penelitian mengenai adiksi *game online*, Ditemukan bahwa ada variasi dalam durasi waktu bermain *game* dapat mengarah pada kecanduan. Menurut Kusumadewi (2009), seseorang yang menghabiskan waktu 2 hingga 10 jam per minggu untuk bermain *game online*. Namun, Young (dalam Kusumawati dkk, 2017) menyatakan bahwa orang yang menghabiskan hingga 39 jam per minggu. Teori lain juga menunjukkan bahwa seseorang bermain dengan waktu rata-rata sekitar 20 hingga 25 jam dalam seminggu (Chen dkk 2008; Chou dkk, 2005).

Ghuman & Griffiths (2012) juga menjelaskan bahwa aktivitas bermain *game online* yang berlebihan dapat mengurangi kepedulian terhadap kegiatan sosial, yang terkait dengan penurunan kualitas komunikasi interpersonal siswa. Menurut Anggraini dkk (2022), komunikasi interpersonal adalah komunikasi tatap muka antara orang-orang yang saling mempengaruhi persepsi satu sama lain.

Penelitian oleh Yusuf dkk (2019) mendukung temuan ini dengan menyatakan bahwa kecanduan *game online* berhubungan dengan komunikasi interpersonal dan interaksi sosial; semakin tinggi kecanduan *game online*, semakin rendah kualitas komunikasi interpersonal dan interaksi sosial. Namun, penelitian oleh Tobing (2021) memberikan hasil yang berbeda. Hasil uji koefisien determinasi menunjukkan bahwa pengaruh kecanduan *game online* terhadap komunikasi interpersonal siswa di SMK Telkom 2 Medan hanya sebesar 23,8%, yang menunjukkan bahwa kecanduan *game online* tidak memiliki dampak signifikan terhadap komunikasi interpersonal siswa di sekolah tersebut pada tahun ajaran 2020/2021.

Selain memengaruhi komunikasi interpersonal, kecanduan *game online* juga berdampak pada aspek akademik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Titin Suprihatin (2011), masalah *game online* sering kali dikategorikan sebagai permasalahan pribadi yang juga berkaitan dengan masalah akademik, seperti rasa malas untuk belajar. Menurut Musbikin (2009), rasa malas belajar dapat muncul dari faktor intrinsik yang berasal dari dalam diri siswa. Rasa malas ini sering kali disebabkan oleh kurangnya motivasi diri, sehingga siswa kehilangan dorongan untuk belajar dan mengembangkan potensi akademiknya.

Penelitian Ahmad dkk (2021) menemukan bahwa sebanyak 52,6% dari responden yang diteliti memiliki motivasi belajar yang rendah, dan 51,3% dari mereka juga mengalami kecanduan bermain *game online*. Temuan ini menunjukkan adanya kecenderungan bahwa kecanduan *game online* dapat berhubungan dengan rendahnya motivasi belajar di kalangan siswa. Namun, penelitian

lain oleh Tarisa Valenia (2023) menemukan hasil yang berbeda. Dalam penelitiannya, meskipun siswa bermain *game online* dengan intensitas yang bervariasi (kategori berat, sedang, dan ringan), mereka tetap menunjukkan motivasi belajar yang tinggi, dengan persentase 47% pada siswa dengan intensitas bermain *game* yang berat, 84% pada siswa dengan intensitas sedang, dan 90% pada siswa dengan intensitas ringan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ketua Koordinator Guru BK di SMKN 5 Banjarmasin, diketahui bahwa sekolah telah mengeluarkan Surat Edaran yang melarang bermain *game online* di lingkungan sekolah. Kebijakan ini muncul setelah banyak keluhan dari beberapa Kepala Program Jurusan tentang siswa yang bermain *game online* saat menunggu guru masuk kelas. Karena SMKN 5 Banjarmasin menggunakan konsep *moving class* dan sering memanfaatkan *smartphone* untuk pembelajaran, siswa sering memanfaatkan waktu luang dengan bermain *game online*. Guru BK juga menerima banyak keluhan dari guru mata pelajaran mengenai siswa yang kurang fokus, tidak mengerjakan tugas, dan lebih suka menyendiri karena kecanduan *game online*.

Berdasarkan hasil wawancara, tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkapkan sejauh mana adiksi *game online* memengaruhi komunikasi interpersonal dan motivasi belajar serta mendeskripsikan hubungan antara adiksi *game online* dengan kedua aspek tersebut. Diharapkan artikel ini dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana kecanduan *game online* dapat mempengaruhi kualitas komunikasi interpersonal dan tingkat motivasi belajar siswa, sehingga pembaca, terutama siswa, dapat lebih menyadari dampak potensial dari kecanduan *game online* dalam kehidupan akademik mereka.

Dalam penelitian ini diharapkan menjadi kebaharuan penelitian yang dilakukan oleh Lovia Evanne dkk. (2021) berjudul "Dampak *Game online* terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Mahasiswa" memiliki variabel yang sama dengan penelitian ini, yaitu motivasi belajar dan komunikasi interpersonal. Namun, penelitian ini berbeda dalam beberapa aspek: penelitian ini fokus pada adiksi *game online*, menggunakan metode kuantitatif, dan melibatkan siswa SMK, sedangkan penelitian terdahulu menggunakan variabel *game online* secara umum, metode deskriptif kualitatif, dan melibatkan mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi. Pembaruan dalam penelitian ini diharapkan memberikan pemahaman yang lebih mendalam dan data yang lebih objektif tentang pengaruh adiksi *game online*.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian korelasional, di mana data yang dikumpulkan berupa angka untuk menganalisis hubungan antara variabel-variabel penelitian. Terdapat tiga instrumen utama yang digunakan, yaitu instrumen untuk mengukur adiksi *game online*, komunikasi interpersonal, dan motivasi belajar. Validitas instrumen diuji melalui dua metode. Pertama, validitas ahli dilakukan dengan melibatkan lima ahli, di mana setiap instrumen dinilai oleh tiga ahli yang berbeda. Hasil penilaian dari ahli kemudian dikalkulasikan menggunakan metode Aiken. Kedua, validitas konstruk dilakukan dengan melibatkan 123 siswa dari kelas XII Elektronika dan kelas X dari berbagai jurusan untuk mengisi ketiga instrumen. Hasil validasi konstruk dianalisis menggunakan *Pearson Product Moment* dengan aplikasi SPSS. Hasil dari uji validitas instrumen menunjukkan instrumen adiksi *game online* dinyatakan valid semua dengan total 21 item. Instrumen komunikasi interpersonal dinyatakan valid sebanyak 24 item dan 17 item dinyatakan tidak valid. Instrumen motivasi belajar dinyatakan valid sebanyak 21 item dan dan 15 item dinyatakan tidak valid. Selanjutnya untuk reliabilitas instrumen diukur menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha* melalui aplikasi SPSS, di mana nilai di atas 0,6 menunjukkan bahwa instrumen tersebut dianggap reliabel. Untuk semua instrumen menunjukkan nilai diatas 0,6 sehingga semua instrumen dinyatakan realibel.

Penelitian ini menggunakan populasi sejumlah 184 siswa, yang terdiri dari tiga kelas di kelas X dan tiga kelas di kelas XI. Sampel penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu memilih sampel menyesuaikan dengan kriteria tertentu, yaitu siswa yang dianggap menunjukkan indikasi adiksi terhadap *game online*. Angket adiksi *game online* dibagikan kepada seluruh 184 siswa, dan dilakukan penyaringan dalam dua tahap. Tahap pertama penyaringan didasarkan pada durasi bermain *game online*. Siswa yang tidak memenuhi kriteria durasi tersebut disaring dari populasi. Tahap kedua adalah penyaringan berdasarkan jawaban pada instrumen adiksi *game*

online. Setelah kedua tahap penyaringan, diperoleh 42 siswa yang mengalami adiksi *game online*, yang kemudian menjadi sampel penelitian.

Untuk menguji data, penelitian ini menggunakan uji asumsi MANOVA (*Multivariate Analysis of Variance*) untuk menguji normalitas dan homogenitas data. Pengujian MANOVA dilakukan dalam dua tahap; pertama, uji univariate dilakukan untuk menganalisis hubungan antara adiksi *game online* (X) dengan komunikasi interpersonal (Y1) dan motivasi belajar (Y2) secara terpisah. Kedua, uji multivariate dilakukan untuk menguji pengaruh adiksi *game online* (X) terhadap kedua variabel dependen, yaitu komunikasi interpersonal (Y1) dan motivasi belajar (Y2), secara bersamaan. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah adiksi *game online* mempengaruhi kualitas komunikasi interpersonal dan tingkat motivasi belajar siswa, baik secara individu maupun dalam konteks yang lebih kompleks.

Hasil dan Diskusi

Dalam penelitian ini menggunakan SPSS 27 untuk menganalisis data sehingga data disajikan dalam bentuk gambar atau table.

A. Hasil

1. Uji Normalitas Multivariat

Tabel 1. Tes Normalitas SPSS

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Adiksi_Game_Online	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Komunikasi_Interpersonal	7-9 jam	.278	5	.200*	.851	5	.197
	4-6 jam	.100	30	.200*	.960	30	.304
	1-3 jam	.201	7	.200*	.936	7	.599
Motivasi_Belajar	7-9 jam	.177	5	.200*	.974	5	.899
	4-6 jam	.084	30	.200*	.984	30	.925
	1-3 jam	.197	7	.200*	.937	7	.614

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

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Diolah dari data penelitian 2024

Berdasarkan gambar di atas, dapat dilihat pada tabel bagian *Shapiro-Wilk* bahwa nilai signifikansi (Sig.) untuk setiap instrumen adalah sebagai berikut:

- Komunikasi Interpersonal:
  - Untuk kategori 7-9 jam, nilai Sig. adalah 0.197, lebih besar dari 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.
  - Untuk kategori 4-6 jam, nilai Sig. adalah 0.304, lebih besar dari 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.
  - Untuk kategori 1-3 jam, nilai Sig. adalah 0.599, lebih besar dari 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.
- Motivasi Belajar:
  - Untuk kategori 7-9 jam, nilai Sig. adalah 0.899, lebih besar dari 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.
  - Untuk kategori 4-6 jam, nilai Sig. adalah 0.925, lebih besar dari 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.
  - Untuk kategori 1-3 jam, nilai Sig. adalah 0.614, lebih besar dari 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data pada instrumen komunikasi interpersonal dan motivasi belajar berdistribusi normal di semua kategori durasi adiksi *game online* (7-9 jam, 4-6 jam, dan 1-3 jam) berdasarkan uji *Shapiro-Wilk.*

2. Uji Homogenitas Matriks Kovarians

Uji matriks kovarian ini digunakan dalam analisis Manova mengasumsikan bahwa matriks kovarians variabel dependen adalah sama di seluruh kelompok. Sehingga dapat dikatan pada uji ini akan memeriksa apakah ada perbedaan yang signifikan dalam cara kelompok yang berbeda memvariasikan (kovarians) datanya. Hasil dari Uji Box's Test, Jika dilihat sig nya bernilai 0,315 yang mana melebihi 0,05 sehingga bisa dikatakan data yang diuji bersifat homogen.

3. Uji Homogenitas Varians Kesalahan

Selanjutnya melakukan Uji Levene, pada pengujian ini digunakan untuk memeriksa apakah variasi kesalahan dari variabel dependen (dalam hal ini Komunikasi Interpersonal dan Motivasi Belajar) adalah sama di seluruh kelompok.

Tabel 2. Homogenitas Varian Kesalahan

Levene's Test of Equality of Error Variances[a]

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Komunikasi_Interpersonal	Based on Mean	1.077	2	39	.350
	Based on Median	1.048	2	39	.360
	Based on Median and with adjusted df	1.048	2	33.056	.362
	Based on trimmed mean	1.108	2	39	.340
Motivasi_Belajar	Based on Mean	.687	2	39	.509
	Based on Median	.608	2	39	.550
	Based on Median and with adjusted df	.608	2	36.427	.550
	Based on trimmed mean	.674	2	39	.516

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.

a. Design: Intercept + Adiksi_Game_Online

Sumber: Diolah dari data penelitian 2024

Berdasarkan gambar diatas dapat dilihat Nilai signifikansi (Sig.) untuk semua uji (baik Mean, Median, Median dengan df disesuaikan, maupun Trimmed Mean) lebih besar dari 0.05, yang menunjukkan bahwa variasi kesalahan (error variances) dari variabel Komunikasi Interpersonal dan Motivasi Belajar adalah sama di seluruh kelompok yang diuji

4. Uji Hasil Manova (Univariate)
   a. Variabel Adiksi *Game online* dan Komunikasi Interpersonal

Tabel 3. Uji Univariate Adiksi *Game online* Terhadap Komunikasi Interpersonal

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: Komunikasi_Interpersonal

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	215.052[a]	2	107.526	2.416	.103
Intercept	87590.983	1	87590.983	1967.856	<,001
Adiksi_Game_Online	215.052	2	107.526	2.416	.103
Error	1735.924	39	44.511		
Total	153031.000	42			
Corrected Total	1950.976	41			

a. R Squared = .110 (Adjusted R Squared = .065)

Sumber: Diolah dari data penelitian 2024

Berdasarkan gambar diatas menunjukkan bahwa adiksi *game online* tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap komunikasi interpersonal dalam sampel yang digunakan. Data diatas menunjukkan nilai signifikansi >0,05 yaitu bernilai 0,103. Ini menunjukkan bahwa tidak adanya pengaruh yang signifikan.

b. Variabel Adiksi *Game online* dan Motivasi Belajar

Tabel 4. Uji Univariate Adiksi *Game online* Terhadap Motivasi Belajar

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: Motivasi_Belajar

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	269.838[a]	2	134.919	3.973	.027
Intercept	78062.940	1	78062.940	2298.453	<,001
Adiksi_Game_Online	269.838	2	134.919	3.973	.027
Error	1324.567	39	33.963		
Total	135895.000	42			
Corrected Total	1594.405	41			

a. R Squared = ,169 (Adjusted R Squared = ,127)

Sumber: Diolah dari data penelitian 2024

Berdasarkan gambar diatas menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan adiksi *game online* terhadap motivasi belajar. Data diatas menunjukkan nilai signifikansi nya <0,05 yaitu 0,027, ini membuktikan adanya pengaruh signifikan adiksi *game online* terhadap motivasi belajar.

5. Uji Hasil Manova (Multivariate)

Tabel 5. Hasil Uji Multivariate Ketiga Variabel

Multivariate Tests[a]

Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Intercept	Pillai's Trace	.988	1517.191[b]	2.000	38.000	<,001
	Wilks' Lambda	.012	1517.191[b]	2.000	38.000	<,001
	Hotelling's Trace	79.852	1517.191[b]	2.000	38.000	<,001
	Roy's Largest Root	79.852	1517.191[b]	2.000	38.000	<,001
Adiksi_Game_Online	Pillai's Trace	.195	2.113	4.000	78.000	.087
	Wilks' Lambda	.805	2.183[b]	4.000	76.000	.079
	Hotelling's Trace	.243	2.248	4.000	74.000	.072
	Roy's Largest Root	.243	4.738[c]	2.000	39.000	.014

a. Design: Intercept + Adiksi_Game_Online

b. Exact statistic

c. The statistic is an upper bound on F that yields a lower bound on the significance level.

Sumber: Diolah dari data penelitian 2024

Berdasarkan gambar diatas maka menunjukkan nilai intercept statistik multivariat (*Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, dan Roy's Largest Root*) semuanya menunjukkan hasil yang sangat signifikan ($p < 0,001$). Ini menunjukkan bahwa secara umum, model yang digunakan dalam analisis ini signifikan dalam menjelaskan variasi data.

Kemudian nilai signifikansi untuk mengetahui ada indikasi pengaruh adiksi *game online* terhadap variabel dependen (komunikasi interpersonal dan motivasi belajar) sebagai berikut:

- *Pillai's Trace*: Nilai F = 2.113, p = 0.087 (tidak signifikan).
- *Wilks' Lambda*: Nilai F = 2.183, p = 0.079 (tidak signifikan).
- *Hotelling's Trace*: Nilai F = 2.248, p = 0.072 (tidak signifikan).
- *Roy's Largest Root*: Nilai F = 4.738, p = 0.014 (signifikan).

Hasil ini menunjukkan bahwa ada indikasi pengaruh adiksi *game online* terhadap variabel dependen, namun hanya *Roy's Largest Root* yang menunjukkan signifikansi statistik lebih kecil dari nilai signifikansi 0.05. sehingga jika dilihat dari keempat analisis yang mana tiga analisis menunjukkan tidak ada nya pengaruh. Maka dapat disimpulakna adiksi *game online* terhadap komunikasi interpersonal dan motivasi belajar tidak memiliki pengaruh signifikan secara bersamaan.

B. Diskusi

1. Pengaruh Adiksi *Game Online* Terhadap Komunikasi Interpersonal

Berdasarkan hasil dari analisis univariate diatas, didapatkan hasil bahwa adiksi *game online* tidak memiliki pengaruh terhadap komunikasi interpersonal. Hal ini menujukkan tingkat adiksi *game online* tidak mempengaruhi secara substansial kemampuan dalam berkomunikasi dengan orang lain.

Jika dilihat dari penelitian yang dilakukan Nashihun Najih Jabbar (2022) terkait variabel yang sama dengan melakukan analisis korelasional. Penelitian tersebut menyatakan bahwa antara adiksi *game online* terhadap komunikasi interpersonal pada Mahasiswa tidak memilik pengaruh. Sehingga penelitian tersebut memiliki hasil yang sejalan dengan penelitian ini.

Wijayanti dkk (2024) mengungkapkan terkait korelasi antara adiksi *game online* terhadap interaksi sosial siswa SMK yang tidak memiliki hubungan. Seperti yang diketahui Komunikasi interpersonal merupakan salah satu aspek utama interaksi sosial, karena melalui komunikasi, individu dapat berinteraksi dengan lingkungan sosialnya dan membangun hubungan yang lebih baik.

2. Pengaruh Adiksi *Game online* Terhadap Motivasi Belajar

Hasil analisis diatas menunjukkan adanya pengaruh adiksi *game online* terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini menunjukkan siswa yang dalam kondisi adiksi terhadap *game online* itu menunjukkan permasalahan motivasi belajarnya yang cenderung menurun. Penelitian yang dilakukan Yusrina & Yoyok (2022) mengungkapkan dalam penelitiannya bahwa rendahnya motivasi belajar siswa yang bermain *game online* secara berlebihan dibandingkan siswa yang tidak memainkan *game online*.

Penelitian ini menunjukkan bahwa adiksi *game online* secara signifikan menurunkan motivasi belajar siswa. Hal ini mungkin terjadi karena *game online* menyita banyak waktu sehingga waktu untuk kegiatan sehari-hari lebih banyak dialokasikan untuk bermain game. Hal tersebut dapat menajdi faktor pengganggu dalam kegiatan belajar serta menyelesaiakan tugas sekolah. Sehingga prioritas siswa pun menjadi berubah, ini menjadi penyebab siswa mulai kurang minat terhadap kegiatan selain *game online* (Raja & Delfabbro, 2018).

Penelitian lainnya dilakukan oleh Darmawan dkk (2024) mengenai korelasi antara adiksi *game online* dan motivasi belajar menunjukkan adanya hubungan negatif yang signifikan. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa tingkat kecanduan *game online* berbanding terbalik dengan motivasi belajar siswa. Keinginan untuk bermain *game online* dapat mengalihkan fokus siswa dari aktivitas belajar, mengabaikan tugas-tugasnya, dan bahkan menyebabkan rasa malas untuk belajar.

3. Pengaruh Adiksi *Game online* Terhadap Komunikasi Interpersonal dan Motivasi Belajar Secara Bersamaan

Penelitian ini juga ingin membuktikan bahwa apakah pengaruh adiksi *game online* terhadap komunikasi interpersonal dan motivasi belajar secara bersamaan. Jika dilihat dari hasil analisis data diatas dapat disimpulkan bahwa adiksi game onine tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap komunikasi interpersonal dan motivasi belajar.

Meskipun dalam data tersebut ada 1 analisis yang menyatakan adiksi *game online* berpengaruh terhadap komunikasi interpersonal dan motivasi belajar. Namun 3 dari 4 analisis mengatakan tidak berpengaruh. Sehingga dalam penelitian ini mengambil mayoritas nilai analisis terkait variabel yang di ujikan. Sehingga dapat diambil kesimpulan pengaruh adiksi *game online* terhadap komunikasi interpersonal dan motivasi belajar tidak memiliki pengaruh signifikan secara bersamaan.

Jika dilihat dari penelitian terdahulu yang menggunakan metode penelitian kualitatif dengan judul Dampak *Game online* terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Komunikasi Interpersonal. Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Lovia Evanne dkk (2021) menujukkan bahwa terdapat dampak positif sehingga dapat diasumsikan *game online* tidak menunjukkan adanya perubahan yang bersifat negatif pada komunikasi interpersonal. Kemudian *game online* juga tidak memiliki dampak negatif dalam penurunan mitivasi belajar. Sehingga dapat dikatakan dengan bermain *game online* tidak menimbulkan permasalahan baik dalam komunikasi interpersonalnya maupun motivasi belajarnya.

Dapat disimpulkan adiksi *game online* tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap komunikasi interpersonal dan motivasi belajar secara bersamaan. Ini mengartikan bahwa meskipun ditahap adiksi bermain *game online*. Siswa dianggap masih memiliki motivasi belajar yang cukup tinggi dan tidak memiliki masalah dalam komunikasi interpersonalnya.

Pembaharuan penelitian ini mencakup beberapa aspek penting. Pertama, perbedaan dalam metode penelitian dan analisis data, di mana penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan uji MANOVA, sementara penelitian terdahulu menggunakan metode kualitatif. Kedua, perbedaan instrumen yang digunakan: penelitian ini fokus pada adiksi *game online*, sedangkan penelitian terdahulu membahas *game online* secara umum. Ketiga, subjek penelitian berbeda; penelitian ini dilakukan pada siswa SMK, sementara penelitian terdahulu dilakukan pada mahasiswa. Pembaharuan ini memberikan perspektif baru dan lebih mendalam mengenai dampak adiksi *game online* dibandingkan dengan studi sebelumnya.

Simpulan

Hasil analisis menunjukkan bahwa adiksi *game online* tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap komunikasi interpersonal siswa, dengan nilai signifikansi sebesar 0,103 yang lebih besar dari 0,05. Namun adiksi *game online* terbukti memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa, dengan nilai signifikansi sebesar 0,027 yang lebih kecil dari 0,05. Secara bersamaan, adiksi *game online* tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap komunikasi interpersonal dan motivasi belajar, karena mayoritas nilai signifikan statistic berada di atas ambang batas 0,05.

Ucapan Terima Kasih

Terimakasi kepada seluruh pihak yang ikut berkontribusi dan mendukung penyelesaian penelitian ini. Terimakasih kepada para guru serta siswa di SMKN 5 Banjarmasin yang telah ikut berpartisipasi dan bekerja sama dalam proses pengambilan data penelitian ini. Kepada para pembimbing terimakasih banyak telah membantu mengarahkan dalam proses penelitian ini hingga selesai.

Terimakasih kepada keluarga yang telah memberikan dukungan dan memotivasi serta kepada teman-teman yang memberikan semangat dalam penyelesaian penelitian ini. Terakhir terimakasih kepada seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan, atas segala bentuk dukungan yang telah diberikan. Semoga penelitian ini akan memberikan manfaat bagi banyak orang.

Daftar Rujukan

Ahmad, A.N.A., Siti Latipah, Elang W., Siska A.N. (2021). Hubungan kecanduan bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa di SMA X. *Jurnal ilmiah keperawatan indonesia,* 5(1).

Anggraini, C., Denny H. R., Lina K., Syam M., Winda & Kustiawan. (2022). Komunikasi Interpersonal. *Jurnal Multi Disiplin Dehasen,* 1(3), 337-342.

Chen, Chi-Ying & Shao Liang Chang. (2008). An exploration of the tendency to online game addiction due to user's liking of design features. *Asian journal of health and information sciences,* 3(1-4), 38-51

Chou, C., Condron, L., & Belland, J. C. (2005). A review of the research on internet addiction. *Educational psycho-logy review*, 17(4)

Evanne L., Adli & Ngalimun. (2021). Dampak *Game online* terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Sumatera Selatan. *Jurnal Al-Kalam,* 3(1), 54-62.

Ghuman, D., & Griffiths, M. D. (2012). A cross-genre study of online gaming: player demographics, motivation for play and social interactions among players. *International journal of cyber behavior, psychology and learning*, 2(1), 13–29.

Handayani, Eka Sri. (2022). *Kesehatan Mental (Mental Hygiene).* Banjarmasin: Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin.

Jabbar, N.N. (2022). *Pengaruh kecanduan game online terhadap komunikasi interpersonal pada mahasiswa fakultas psikologi universitas islam negeri maulana malik ibrahim malang*. (Skripsi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang).

King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2018). Internet gaming disorder: Theory, assessment, treatment and prevention. New York: Academic Press.

Kusumadewi, N. T. (2009). Hubungan kecanduan internet *game online* dengan keterampilan sosial remaja. *Journal psychology*, 4.

Kusumawati, R., Yolivia, I.R. & Yosi M. (2017) Perbedaan tingkat kecanduan (adiksi) games online pada remaja ditinjau dari gaya pengasuhan. *Jurnal RAP UNP,* 8(1), 88-99.

Musbikin, Imam. (2009). *Mengapa anakku malas belajar ya?*. Jogjakarta: diva press.

Novrialdy, Eryzal. (2019). Kecanduan *Game online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Jurnal Buletin Psikologi,* 27(2), 148-158.

Subekti, dkk. (2020). Gambaran faktor yang mempengaruhi kesiapan dalam menghadapi pubertas pada remaja. *Jurnal mahasiswa kesehatan,* 1(2), 159-165.

Suprihatin, Titin. (2011). Analisis masalah siswa SMA/SMK di kota Semarang. *Prosiding seminar nasional psikologi (sempsi) Universitas Islam Sultan Agung Semarang,* 28-34.

Tobing, Ingrid Tio Yosephine. (2021). Pengaruh kecanduan *game online* terhadap komunikasi interpersonal di SMK Telkom 2 Medan tahun ajaran 2020/2021. *Jurnal psikologi konseling,* 18(1).

Valenia, Tarisa. (2023). *Pengaruh Game online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA/SMK (Studi pada Siswa SMA/SMK di Kecamatan Bukit Kemuning Kabupaten Lampung Utara).* (Skripsi Sarjana, Universitas Lampung)

Yusrina, Jihan & Yoyok Yermiandhoko. (2022). Pengaruh Adiksi *Game online* Dengan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar,* 10(5), 987-996.

Yusuf, Ah, Ilya Krisnana & Achmad Ibrahim. (2019). Hubungan kecanduan *game online* dengan komunikasi interpersonal dan interaksi sosial remaja. *Psychiatry nursing journal,* 1(2).

Competing interests:

The authors declare that they have no significant competing financial, professional or personal interests that might have influenced the performance or presentation of the work described in this manuscript.