

HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN KUALITAS TIDUR DAN MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA KELAS X DAN XI DI SMKN 4 KOTA TANGERANG

Mella Sari Dwi Hastuti ¹, Meynur Rohmah ², Rina Puspita Sari ³

¹Mahasiswa Keperawatan Universitas Yatsi Madani

²Dosen Keperawatan Universitas Yatsi Madani

³Dosen Keperawatan Universitas Yatsi Madani

*Korespondensi: smela793@gmail.com

*Korespondensi: meynurrohmah@gmail.com

ABSTRAK

Pendahuluan: Permainan internet adalah salah satu teknologi internet yang semakin berkembang, yang dikenal sebagai game online. Kecanduan permainan internet adalah salah satu faktor yang menyebabkan gangguan kualitas tidur. Bermain permainan internet secara tidak langsung berdampak pada motivasi belajar siswa karena menghabiskan waktu dan tenaga lebih banyak untuk bermain daripada belajar. **Tujuan:** untuk mengetahui hubungan antara kecanduan game online dengan kualitas tidur dan motivasi belajar pada siswa kelas x dan xi di SMKN 4 Kota Tangerang. **Metode Penelitian:** Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain analitik dan pendekatan *cross-sectional*. Kuesioner yang digunakan adalah *Pittsburgh Sleep Quality Index*. Jumlah sampel penelitian sebanyak 95 siswa dengan teknik random sampling. Uji statistik menggunakan uji *spearman rank*. **Hasil:** Analisis univariat sebagian besar kelas x mencapai 50 responden (52,6%), berusia 16 tahun sebanyak 74 responden (77,9%), Jenis Kelamin laki-laki mendominasi 77 responden (81,1%), kecanduan game online tinggi sebanyak 69 responden (72,6%), kualitas tidur buruk sebanyak 76 responden (80,0%) dan motivasi belajar rendah sebanyak 48 responden (50,5%). Hasil uji *spearman rank* menunjukkan bahwa ada hubungan antara kecanduan game online dengan kualitas tidur dan motivasi belajar siswa dengan hasil *p-value* 0,000 (*p* 0,05). **Kesimpulan:** terdapat bahwa siswa Kelas x dan xi di SMK Negeri 4 Kota Tangerang memiliki korelasi antara kecanduan bermain game online, kualitas tidur dan motivasi belajar. Diharapkan dapat menjadi masukan serta menambah wawasan agar bisa mengurangi untuk bermain game online serta dapat meningkatkan kualitas tidur dan motivasi belajar lebih baik lagi.kedepannya. **Kata kunci:** Kecanduan Game Online, Kualitas Tidur, Motivasi Belajar

ABSTRACT

Introduction: Internet games are one of the increasingly developing internet technologies, known as online games. Internet game addiction is one of the factors that cause sleep quality disorders. Playing internet games indirectly has an impact on students' learning motivation because they spend more time and energy playing than studying. **Objective:** to determine the relationship between online game addiction and sleep quality and learning

Received: Oktober 2024

Reviewed: Oktober 2024

Published: Oktober 2024

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI : Prefix DOI :

10.8734/Nutricia.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Nutricia



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

[NonCommercial 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

[International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

motivation in grade X and XI students at SMKN 4 Tangerang City. **Research Method:** This study uses a quantitative research type with an analytical design and a cross-sectional approach. The questionnaire used is the Pittsburgh Sleep Quality Index. The number of research samples was 95 students with a random sampling technique. Statistical tests using the Spearman rank test. **Results:** Univariate analysis of most of the X class reached 50 respondents (52.6%), aged 16 years as many as 74 respondents (77.9%), Male gender dominates 77 respondents (81.1%), high online game addiction as many as 69 respondents (72.6%), poor sleep quality as many as 76 respondents (80.0%) and low learning motivation as many as 48 respondents (50.5%). The results of the Spearman rank test show that there is a relationship between online game addiction and sleep quality and student learning motivation with a p-value of 0.000 ($p < 0.05$). **Conclusion:** it is found that students in grades X and XI at SMK Negeri 4 Tangerang City have a correlation between addiction to playing online games, sleep quality and learning motivation. It is expected to be input and increase insight so that they can reduce playing online games and can improve sleep quality and learning motivation better in the future.

PENDAHULUAN

Pada zaman sekarang ini, setiap orang dapat dengan mudah mendapatkan informasi melalui internet. Permainan internet adalah salah satu teknologi internet yang semakin berkembang, yang dikenal sebagai *game online*. Memastikan individu untuk terhubung antara satu dan yang lainnya dan memastikan individu tentang berkomunikasi antara satu dan yang lainnya. Anak-anak dan remaja lebih sering menggunakan game online daripada orang dewasa (Nandito et al., 2020).

Data yang menunjukkan bahwa sepuluh negara dengan menggunakan *game online* teratas didunia pada 2022 betapa pesatnya perkembangan *game online* ini. Filipina mencapai 96,4%, Thailand mencapai 94,7%, Indonesia mencapai 94,5%, Vietnam mencapai 93,4%, India mencapai 92%, Thaiwan mencapai 91,6%, Turki mencapai 91,5%, Arab Saudi mencapai 91,4%, Meksiko mencapai 91,2% dan Uni Emirat Arab mencapai 90,3% (Indah, 2023).

Memperoleh data remaja Indonesia yang kecanduan *game online* pada tahun 2017 sebesar 10,15%. Ini berbeda dengan 2,4% untuk anak usia sekolah dan 10,2% untuk anak-anak berusia antara 9 dan 39 tahun Di Korea, 13,7% Di China dan 1,5% Di Amerika Serikat, hingga 8,2% yang mengalami kecanduan (Theresia et al., 2019).

Menurut penelitian Nicholas, Di Indonesia 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan yang bermain *game online* mengalami kecanduan *game online* dan 54,1% remaja usia 15-19 tahun, termasuk 77,5% remaja laki-laki dan 22,5% remaja perempuan, menghabiskan waktu 2-10 jam per minggu untuk bermain *game online* (Maturet al., 2021).

Menurut *World Health Organization* (WHO), sekitar 18 persen dari orang seluruh dunia mengalami insomnia. Dari 238.552 juta penduduk Indonesia, 11,7%, atau 28.035.035 juta, mengalami insomnia, menurut data yang dikumpulkan oleh Biro Sensus Amerika Serikat. Dalam penelitian, remaja berusia 6-12 tahun menghabiskan 11 jam per hari dan remaja berusia 12-18 tahun menghabiskan 10 jam per hari (Suhada et al., 2023). Studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di SMK Negeri 4 Kota Tangerang menunjukkan bahwa sepuluh siswa bermain permainan internet untuk menghibur diri. Mereka mengatakan bahwa mereka bermain selama 35 hingga 45 menit setiap kali bermain. Siswa bermain tiga

hingga lima kali sehari, sehingga mereka kehilangan fokus, mengantuk dan tidak fokus saat belajar. Bahkan dua siswa tidak pergi ke sekolah karena bangun siang. Saya merasa lelah setelah bermain *game online* hingga larut malam, bahkan terkadang sampai tidak tidur pada malam hari. Akibatnya, mereka tidak memiliki waktu tidur yang cukup dan tidak memiliki motivasi untuk belajar.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain analitik dan pendekatan *cross-sectional*. Lokasi penelitian ini di SMK Negeri 4 Kota Tangerang. Jumlah sampel penelitian sebanyak 95 siswa dengan teknik random sampling yaitu pengambilan sampel dari populasi secara acak. Analisis univariat untuk melihat tingkat kecanduan *game online*, kualitas tidur, motivasi belajar dan data karakteristik demografi seperti kelas, usia dan jenis kelamin siswa yang kecanduan game online. Analisis bivariat bertujuan untuk mengetahui adanya hubungan antara masing-masing variabel independen dengan variabel dependen yaitu kecanduan *game online* dengan kualitas tidur dan motivasi belajar. Penelitian ini menggunakan korelasi *Spearman-Rank*, untuk mencari hubungan masing-masing variabel yang dihubungkan berbentuk ordinal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisa Univariat

1. Karakteristik

Tabel 1.1
Distribusi Responden Kelas X dan XI pada Siswa SMK Negeri 4 Kota Tangerang

1. Kelas	Frekuensi	Presentase (%)
X	50	52,6%
XI	45	47,4%
Total	95	100%

2. Usia	Frekuensi	Presentase (%)
15	11	11,6%
16	74	77,9%
17	9	9,5%
18	1	1,1%
Total	95	100%
Perempuan	18	18,9%
Total	95	100%

Sumber : Output SPSS

Berdasarkan Tabel 1.1 Distribusi frekuensi responden yang mengalami kecanduan *game online* di SMK Negeri 4 Kota Tangerang sebagian besar kelas x mencapai 50 responden (52,6%), berusia 16 tahun sebanyak 74 responden (77,9%), Jenis Kelamin laki-

laki mendominasi 77 responden (81,1%).

2. Kecanduan Game Online

Tabel 1.2

Distribusi Frekuensi Kecanduan *Game Online* Pada Siswa Kelas X dan XI Di SMK Negeri 4 Kota Tangerang (N: 95)

Kecanduan <i>Game Online</i>	Frekuensi	Presentase (%)
Rendah	14	14,7%
Sedang	12	12,6%
Tinggi	69	72,6%
Total	95	100%

Sumber: Output SPSS

Berdasarkan Tabel 1.2 Distribusi frekuensi responden yang berdasarkan tingkat kecanduan *game online* sebagian besar memiliki tingkat kecanduan *game online* tinggi mencapai 69 siswa (72,6%) dari 95 responden.

3. Kualitas Tidur

Tabel 1.3

Distribusi Frekuensi Kualitas Tidur Pada Siswa Kelas X dan XI Di SMK Negeri 4 Kota Tangerang (N: 95)

Kualitas Tidur	Frekuensi	Presentase (%)
Baik	19	20,0%
Buruk	76	80,0%
Total	95	100%

Sumber: Output SPSS

Berdasarkan Tabel 1.3 Distribusi frekuensi responden yang berdasarkan kualitas tidur sebagian besar memiliki kualitas tidur buruk mencapai 76 siswa (80,0%) dari 95 responden.

4. Motivasi Belajar

Tabel 1.4

Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas X dan XI Di SMK Negeri 4 Kota Tangerang

Motivasi Belajar	Frekuensi	Presentase (%)
Rendah	48	50,5
Sedang	37	38,9
Tinggi	10	10,5
Total	95	100%

Sumber: Output SPSS

Berdasarkan Tabel 1.4 Distribusi frekuensi responden yang berdasarkan motivasi belajar sebagian besar memiliki motivasi belajar rendah mencapai 48 siswa (50,5%) dari 95 responden.

Hasil Analisa Bivariat
Tabel 1.5
Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Siswa Kelas X dan XI Di SMK Negeri 4 Kota Tangerang (n=95)

Kecanduan <i>Game</i>	Kualitas Tidur				Total	P	
	Baik		Buruk			Value	r
	N	%	N	%			
Kecandua <i>Game</i> n <i>Online</i> Rendah	14	14,7	0	0,0	1414,7		
Kecanduan <i>Game</i> <i>Online</i> Sedang	4	4,2	8	8,4	1212,6 0,000		0,815
Kecanduan <i>Game</i> <i>Online</i> Tinggi	1	1,1	68	71,6	6972,6		

Sumber: Output SPSS

Berdasarkan Tabel 1.5 diketahui bahwa sebagian besar responden memiliki tingkat kecanduan game online tinggi dengan kualitas tidur buruk sebanyak 68 siswa (71,6%). Hasil uji statistik dengan menggunakan uji Spearman Rank diperoleh nilai p-value Sig. 0,000 ($p < 0,05$) maka H_0 ditolak artinya ada hubungan antara kecanduan game online dengan kualitas tidur pada siswa kelas x dan xi di SMK Negeri Kota Tangerang. Nilai Correlation Coefficient (r) pada siswa kelas x dan xi di SMK Negeri 4 Kota Tangerang, diperoleh hasil 0,815 antara kecanduan game online dan kualitas tidur, yang menunjukkan hubungan yang sangat kuat antara keduanya. Kriteria hasil r 0,815 bernilai positif untuk arah kedua variabel searah, yang berarti bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan game online, semakin buruk kualitas tidurnya, begitupun sebaliknya.

Tabel 1.6
Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas X dan XI Di SMK Negeri 4 Kota Tangerang (n=95)

Sumber: Output SPSS

Kecanduan <i>Game Online</i>	Motivasi Belajar Rendah		Total	P	
	Sedang	Tinggi		Value	R

	N	%	N	%	N	%
Kecanduan <i>Game</i> 1 Online Rendah	1,1	7	7,46	6,3	1414,7	
Kecanduan <i>Game</i> 1 Online Sedang	1,1	10	10,51	1,1	1212,6	-0,556
					0,000	
Kecanduan <i>Game</i> 46 Online Tinggi	48,4	20	21,13	3,2	6972,6	
Total	48	50,5	37	38,910	10,5	95 100,0

Sumber: Output SPSS

Berdasarkan Tabel 1.6 diketahui bahwa sebagian besar responden memiliki tingkat kecanduan *game online* tinggi dengan motivasi belajar rendah sebanyak 46 siswa (48,4%). Hasil uji statistik dengan menggunakan uji *Spearman Rank* diperoleh nilai *p-value* Sig. 0,000 ($p < 0,05$) maka H_0 ditolak artinya ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan motivasi belajar pada siswa kelas x dan xi di SMK Negeri Kota Tangerang.

Nilai *Correlation Coefficient* (*r*) Siswa kelas X dan XI di SMK Negeri 4 Kota Tangerang memiliki hubungan yang kuat antara kecanduan *game online* dan motivasi belajar, dengan hasil -0,556 dan kriteria hasil -0,516 yang negatif, yang menunjukkan bahwa arah kedua variabel tidak searah, yang berarti bahwa semakin tinggi kecanduan *game online*, semakin rendah motivasi belajar, begitupun sebaliknya.

PEMBAHASAN

Pembahasan Univariat

- 1. Karakteristik
- a. Kelas

Penelitian ini melibatkan siswa kelas x, xi di SMK Negeri 4 Kota Tangerang. Total Responden sebanyak 95 orang, yaitu 50 responden dari kelas x (52,6%). Sampel diambil secara acak dari masing-masing kelas yang siswanya bermain *game online*. Penjelasan ini memberikan gambaran tentang distribusi kelas dari responden yang terlibat dalam penelitian yang dilakukan di SMK Negeri 4 Kota Tangerang. Ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Putu, 2022) yang menunjukkan bahwa responden (52,6%) cenderung pada kelas x yaitu sebanyak 50 responden, kemudian responden dengan hasil yang lebih kecil (47,4%) adalah pada kelas xi sebanyak 45 responden. Hasil penelitian ini didukung oleh teori (Ikbal et al., 2021) menyatakan hal ini disebabkan bahwa siswa akan mengalami kecemasan karena beradaptasi pada masa awal pembelajaran. Bermain *game online* adalah salahsatu cara untuk mengatasinya.

Dengan demikian, peneliti menemukan bahwa siswa di SMKN 4 Kota Tangerang, khususnya kelas X mengalami penurunan kualitas tidur dan penurunan motivasi belajar dikarenakan kecanduan *game online*.

- b. Usia

Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden dalam penelitian ini berusia 16 tahun, dengan jumlah responden 74 orang atau sekitar 77,9% dari total 95 responden. Ini sesuai dengan peneliti sebelumnya oleh (Jelita et al., 2023) menunjukkan bahwa responden paling banyak berada pada kelompok usia 16 tahun yaitu 36 responden (37,1%). Hasil penelitian ini didukung oleh teori (Hasibuan et al., 2022) memang benar adanya, remaja menggunakan *game online* sebagai cara untuk menghilangkan kesepian karena orang tua mereka menghabiskan waktu untuk bekerja di ruang publik, sehingga banyak dari mereka merasa kesepian. Untuk mengatasi kesepian mereka, mereka memainkan *game online*, di mana mereka dapat menemukan teman dan berinteraksi dengan orang lain, dan melakukan hal-hal lainnya. Seiring berjalannya waktu, kecanduan remaja terhadap *game online* menjadi tantangan tersendiri bagi penggunanya. Kadang-kadang, ini digunakan sebagai ajang saingan oleh remaja yang kehilangan waktu untuk

bermain game karena terpacu untuk menjadi yang terbaik.

Dengan demikian, peneliti menemukan bahwa mayoritas responden yang kecanduan *game online* di SMKN 4 Kota Tangerang sebagian besar berusia muda, menunjukkan bahwa kecanduan *game online* sering dimulai di usia muda.

c. Jenis Kelamin

Menurut hasil penelitian ini memiliki lebih banyak siswa laki-laki daripada perempuan, 77 siswa (81,1%) laki-laki dari total 95 responden. Ini sesuai dengan peneliti sebelumnya oleh (Komariah et al., 2023) menunjukkan menurut distribusi responden, 68 siswa (59,6%) adalah laki-laki. Hasil penelitian ini didukung oleh teori (Jelita et al., 2023) menunjukkan bahwa responden laki-laki lebih besar dibanding perempuan karena laki-laki lebih tertarik pada aktivitas dan petualangan dan karena tantangan yang ada dalam permainan online, mereka menganggapnya sebagai hiburan. Tidak seperti perempuan, yang lebih menginginkan suasana yang aman dandamai.

Dengan demikian, peneliti menemukan bahwa jenis kelamin responden yang kecanduan *game online* adalah laki-laki. Ini karena siswa laki-laki lebih suka menghabiskan waktu mereka untuk bermain *game online*.

2. Gambaran Karakteristik Responden Berdasarkan Kecanduan Game Online

Siswa kelas X dan XI di SMKN 4 Kota Tangerang menunjukkan kecanduan *game online* tinggi pada 69 responden (72,6%) dari total 95 responden. Hal ini dikarenakan siswa lebih senang untuk bermain *game online* pada saat di rumah maupun sekolah. Studi ini mendukung penelitian sebelumnya oleh (Made Aristia et al., 2023). Hasilnya menunjukkan bahwa responden memiliki kecanduan *game online* tinggi sebanyak 55 responden (75,3%). Hasil ini mendukung teori yang diusulkan oleh (Masfiah et al., 2019) mengemukakan bahwa pada awalnya, siswa mengunduh game tersebut hanya untuk coba-coba, tetapi mereka mulai menyukainya sehingga mereka menjadi pecandugame *online*.

Dengan demikian, peneliti menemukan bahwa kecanduan *game online* dapat membuat siswa lupa waktu, lalai terhadap tugas dan tanggung jawab, kurang berinteraksi secara social dan kehilangan fokus dan ketidakstabilan emosi.

3. Gambaran Karakteristik Responden Berdasarkan Kualitas Tidur

Kualitas tidur buruk untuk 76 siswa (80,0%) di SMKN 4 Kota Tangerang, masing- masing, menunjukkan hasil penelitian dengan 95 responden. Hal ini dikarenakan jika siswa yang mengalami kecanduan *game online* maka akan mempengaruhi kualitas tidurnya menjadi buruk. Penelitian ini sejalan dengan peneliti sebelumnya (Mathilda et al., 2022) mengemukakan bahwa kualitas tidur baik untuk 25 orang (43,1%) dan kualitas tidur buruk untuk 33 orang (56,9%). Hasil ini mendukung teori yang diusulkan oleh (Matur et al., 2021) mengemukakan bahwa remaja mengalami kualitas tidur yang buruk karena mereka terlalu sering mengakses internet untuk bermain *game online* hingga larut malam, melupakan waktu untuk tidur, mengerjakan tugas sekolah, dan bahkan mengabaikan waktu tidur yang sehat.

Dengan demikian, peneliti dapat mengetahui bahwa siswa yang mengalami kualitas tidur buruk yakni tidur kurang dari 8 hingga 10 jam per hari mungkin mengalami masalah dengan aktivitas siang hari mereka.

Hasil penelitian dengan 95 responden yang diperoleh menunjukkan bahwa motivasi belajar pada siswa kelas x dan xi di SMKN 4 Kota Tangerang yaitu motivasi belajar rendah 48 responden (50,5%). Hal ini disebabkan oleh seseorang yang sulit mengurangi bermain game online maka akan menyebabkan motivasi belajar seseorang menjadi rendah. Penelitian ini sejalan dengan peneliti sebelumnya (Gloria et al., 2022) dengan hasil motivasi belajar rendah 107 responden (60,1%). Hasil ini mendukung teori yang diusulkan oleh (Fauzan et al., 2022) menunjukkan bahwa keinginan siswa untuk belajar menurun secara keseluruhan. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa siswa terlalu fokus pada permainan daripada belajar materi yang diajarkan oleh guru mereka di sekolah.

Dengan demikian, peneliti dapat menyimpulkan bahwa orang tua dan guru dapat bekerja sama

secara positif, berbagi informasi tentang siswa dan mencari solusi pemecahan masalah bersama untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pembahasan Bivariat

Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Dan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas X Dan XI Di SMKN 4 Kota Tangerang

Berdasarkan Tabel 1.5 diketahui bahwa sebagian besar responden memiliki tingkat kecanduan *game online* tinggi dengan kualitas tidur buruk sebanyak 68 siswa (71,6%). Hasil uji statistik dengan menggunakan uji *Spearman Rank* diperoleh nilai *p-value* Sig. 0,000 ($p < 0,05$) maka H_0 ditolak artinya ada hubungan antara kecanduan game online dengan kualitas tidur pada siswa kelas x dan xi di SMK Negeri Kota Tangerang.

Berdasarkan Tabel 1.6 diketahui bahwa sebagian besar responden memiliki tingkat kecanduan *game online* tinggi dengan motivasi belajar rendah sebanyak 46 siswa (48,4%). Hasil uji statistik dengan menggunakan uji *Spearman Rank* diperoleh nilai *p-value* Sig. 0,000 ($p < 0,05$) maka H_0 ditolak artinya ada hubungan antara kecanduan game online dengan motivasi belajar pada siswa kelas x dan xi di SMK Negeri Kota Tangerang.

Hasil penelitian ini sepaham dengan studi yang dilakukan oleh (Pramesti et al., 2023), dengan judul penelitian "Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Di SMK Negeri 5 Kabupaten Tangerang" Didapatkan hasil uji chi square nilai *p-value* (0,004) < (0,05), artinya terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dengan kualitas tidur pada remaja di SMK Negeri 5 Kabupaten Tangerang.

Hasil penelitian yang sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Elizabeth Theresia, 2019), dengan judul penelitian "Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Smp Di Kota Bandar Lampung Tahun 2019" menunjukkan bahwa hasil uji bivariat analisis korelasi didapatkan nilai $p = 0.000$ dan nilai $r = -0.999$. Terdapat hubungan bermakna yang tidak searah dengan kekuatan korelasi sangat kuat antara kecanduan bermain *game online* dengan motivasi belajar pada siswa SMP di kota Bandar Lampung tahun 2019.

Hasil penelitian ini sepaham dengan studi yang dilakukan oleh (Widiarti et al., 2024) dengan judul penelitian "Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Kualitas Tidur dan Motivasi Belajar siswa di MTS Nurul Islam Kota Bogor" Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari responden yang telah dilakukan uji Chi-Square didapatkan hasil *P-value* $0,02 < 0,05$ Maka keputusan H_a diterima adanya hubungan yang signifikan antara kecanduan game online dengan motivasi belajar siswa di MTS Nurul Islam Kota Bogor.

Dengan demikian, maka peneliti menyimpulkan bahwa ada hubungan antara kecanduan game online dengan kualitas tidur dan motivasi belajar pada siswa kelas x dan xi di SMKN 4 Kota Tangerang. Kecanduan game online berhubungan erat dengan kualitas tidur dikarenakan kecanduan game online yang tinggi maka akan menyebabkan kualitas tidurnya menjadi buruk. Dan kecanduan game online berhubungan erat dengan motivasi belajar pada siswa dikarenakan seseorang yang memiliki tingkat kecanduan game online tinggi maka akan mempengaruhi motivasi belajar nya menjadi rendah.

KESIMPULAN

Distribusi karakteristik siswa yang mengalami kecanduan game online sebagian besar kelas x mencapai 50 responden (52,6%), berusia 16 tahun sebanyak 74 responden (77,9%), Jenis Kelamin laki-laki mendominasi 77 responden (81,1%), kecanduan game online tinggi sebanyak 69 responden (72,6%), kualitas tidur buruk sebanyak 76 responden (80,0%) dan motivasi belajar rendah sebanyak dengan 48 responden (50,5%). Berdasarkan hasil uji statistic dengan menggunakan uji *spearman rank* menunjukkan bahwa ada hubungan antara kecanduan game online dengan kualitas tidur dan motivasi belajar pada siswa kelas x dan xi di SMK Negeri 4 Kota Tangerang dengan hasil *p-value* 0,000 ($p < 0,05$).

DAFTAR PUSTAKA

Elizabeth T. (2019). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa SMP Di Kota Bandar Lampung. *Jurnal Psikologi Universitas Muhammadiyah*

Lampung, 1(2), 96–104.

Fajar K, Prastiwi, D. F. (2023). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Siswa Smp Negeri 02 Gondangrejo, Surakarta: Universitas Kusuma Husada Surakarta.

Fauzan et al, Maria, L., Dafir F, A., & Keperawatan, I. (2022). Hubungan Antara Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. In *PROFESIONAL HEALTH JOURNAL*, 4(1), 25-36.

Doi: <https://www.ojsstikesbanyuwangi.com/index.php/PHI>

Gloria et al, Tucunan, A. A. T., & Korompis, G. E. C. (2022). Hubungan Antara Kebiasaan Bermain Game Online dan Dukungan Keluarga dengan Motivasi Belajar pada Siswa di SMP Negeri 1 Tumpaan Kabupaten Minahasa Selatan. *Kesmas; Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 12(1), 41-47.

Iik I, Wikanengsih, W., & Septian, M. R. (2021). Profil Tingkat Kecanduan Game Online Peserta Didik kelas Xma Plus Al Mujammil Garut. *Fokus (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4(1), 56-65.

Doi: <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i1.6138>

Jubaidah H, Anggreni, A. (2022). Fenomena Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Desa Deli Tua Kecamatan Namorambe. *Jurnal Program Studi Pendidikan Masyarakat*, 3(1), 20-28.

Kirana N, F. S. A. P. (2020). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Siswa SMA Negeri 1 SRAGEN, Surakarta: Universitas Kusuma Husada Surakarta.

Made A, Putri, S, Gede, I., Kurniawan. (2023). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Kualitas Tidur pada Mahasiswa Angkatan 2021 Fakultas Ekonomi Universitas Warmadewa. *Aesculapius Medical Journal*, 3(3), 396-402.

Meggi M, Fernando P, F., & Lotulung, C. V. (2022). Game Online Dan Kualitas Tidur Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Nutrix*, 6(2), 14-20.

Doi: <http://ejournal.unklab.ac.id/index.php/nutrix>

Pramesti, Inna S, & Ayu P. (2023). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Di SMK Negeri 5 Kabupaten Tangerang. *Jurnal Dunia Ilmu Kesehatan (JURDIKES)*, 1(2), 45–49.

Doi: <https://doi.org/10.59435/jurdikes.v1i2.156>

Prima M, Y., Simon, M. G., Ndoorang, (2021). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Sma Negeri Di Kota Ruteng. (Vol. 6, Issue 2), 55-66.

Rahima S, S., Agustina H. (2023). Hubungan Perilaku Remaja Mengenai Kecanduan Game Online Dengan Pola Tidur Di SMPN 2 Batang Gasan. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 11(2), 143–151.

Sofi M, Vidia Putri. (2019). Gambaran Motivasi Belajar Siswa Yang Kecanduan Game Online. *Jurnal Fokus*, 2(1), 1-8.

Tiara J, Takaeb, A. E. L., & Ndoen, E. M. (2023). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Pola Tidur Remaja SMA Negeri 1 Kupang Saat Pandemi COVID-19. *SEHATMAS: Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat*, 2(4), 873– 886.

Doi: <https://doi.org/10.55123/sehatmas.v2i4.2331>

Widiarti, T., Ghanesia I, H., & Rokhmiati, E. (2024). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Kualitas Tidur dan Motivasi Belajar. In *JNEP: Journal Of Nursing Education & Practice*, 3(3), 127-134.

Wisyeu I. (2023). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Dan Tingkat Kecemasan Pada Remaja Di SMPN 1 Puspahiang, Tasikmalaya: Universitas Bhakti Kencana Tasikmalaya.