

PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* DAN INTENSITAS PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL UNTUK PEMBELAJARAN MATEMATIKA TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA

Sabri^{1*}, Dina Septiani², Nurwati Djam'an³

Pendidikan Matematika^{1,2,3}, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam^{1,2,3},
Universitas Negeri Makassar^{1,2,3}

sabri@unm.ac.id¹, dinaseptiani0903@gmail.com², nurwati_djaman@unm.ac.id³

Abstrak

Game online dan media sosial merupakan dua di antara sekian banyak teknologi yang digandrungi oleh dan mempengaruhi kinerja siswa di sekolah. Penelitian *ex-post facto* ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kecanduan *game online* dan intensitas penggunaan media sosial untuk pembelajaran matematika terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa. Sampel sebanyak 100 orang diambil secara acak sederhana dari populasi yang mencakup seluruh siswa kelas X SMA Negeri 2 Gowa. Data dikumpulkan dengan menggunakan angket dan ujian tengah semester, kemudian diolah dengan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa kecanduan *game online*, intensitas penggunaan media sosial untuk pembelajaran matematika siswa, dan motivasi belajar matematika siswa berada pada kategori sedang, sedangkan hasil belajar matematika siswa berada pada kategori cukup. Adapun hasil analisis statistik inferensial menunjukkan bahwa kecanduan *game online* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar matematika; intensitas penggunaan media sosial untuk pembelajaran matematika tidak berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar matematika; tetapi kecanduan *game online* dan intensitas penggunaan media sosial untuk pembelajaran matematika berpengaruh signifikan secara simultan terhadap motivasi belajar. Selain itu, ditemukan bahwa kecanduan *game online* dan intensitas penggunaan media sosial berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar matematika, baik secara sendiri-sendiri maupun secara simultan. Kesimpulannya, kecanduan *game online* dan intensitas penggunaan media sosial untuk pembelajaran matematika berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa.

Kata Kunci: Game Online, Media Sosial, Motivasi Belajar, Hasil Belajar.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Salah satu bentuk perkembangan tersebut adalah meningkatnya penggunaan *game online* dan media sosial di kalangan remaja. Menurut Hermawan dan Kudus (2021), *game online*

merupakan permainan komputer yang memanfaatkan jaringan internet dan kini dapat diakses dengan mudah melalui ponsel, sehingga dijadikan sebagai gaya hidup baru bagi sebagian siswa. Popularitas *game* seperti Free Fire, Mobile Legends, dan PUBG membuat siswa menghabiskan waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar, berinteraksi sosial atau beristirahat, malah digunakan untuk bermain *game*.

Kecanduan *game online* didefinisikan oleh Novrialdy (2019) sebagai gangguan mental yang ditandai dengan ketidakmampuan mengendalikan waktu bermain, bahkan ketika aktivitas tersebut berdampak negatif terhadap kehidupan sehari-hari. Penelitian Kusumadewi (2009) menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan *game online*, semakin rendah keterampilan sosial remaja, termasuk kepekaan dan ekspresi emosionalnya. Hal ini dapat berimplikasi pada menurunnya motivasi belajar.

Selain *game online*, media sosial menjadi bagian penting dalam kehidupan siswa. Menurut Kaplan dan Haenlein (2010), media sosial adalah kelompok aplikasi berbasis internet yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran konten buatan pengguna (*user-generated content*). Dalam pendidikan, media sosial dapat dimanfaatkan sebagai sarana berbagi materi, diskusi, dan kolaborasi belajar (Zubir & Yuhafliza, 2019). Namun, intensitas penggunaan yang tinggi tanpa tujuan yang jelas dapat berdampak negatif pada fokus belajar (Aprilia dkk., 2020).

Motivasi belajar sendiri merupakan faktor kunci dalam keberhasilan akademik. Motivasi adalah sesuatu yang memunculkan, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku (Anderman dkk., 2013; Hoy & Usher, 2023). Motivasi belajar secara umum dimaknai sebagai keinginan seseorang untuk terlibat aktif, konsisten, dan efektif dalam belajar guna membangun pengetahuan dan meningkatkan pengetahuannya (Müller, 2006). Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan lebih tekun, ulet, dan aktif dalam kegiatan belajar, yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar (Driscoll & Burner, 2021; Uno, 2006).

Penelitian ini menghadirkan kebaruan dengan tidak hanya fokus pada satu variabel, misalnya kecanduan *game online* saja atau motivasi belajar tanpa mengaitkan dengan hasil belajar secara kompherensif. Selain itu, masih sedikit penelitian yang menelaah bagaimana intensitas penggunaan media sosial secara

husus untuk pembelajaran matematika dapat memengaruhi motivasi dan hasil belajar matematika siswa.

Hasil observasi di SMA Negeri 2 Gowa menunjukkan bahwa sekitar 70% siswa kelas X memiliki ponsel pintar dan aktif bermain *game online* maupun menggunakan media sosial, bahkan saat jam istirahat atau pembelajaran. Menurut wawancara dengan guru matematika, kebiasaan ini mengakibatkan siswa kurang fokus, terlambat mengumpulkan tugas, dan mengalami penurunan kualitas pembelajaran mereka. Kondisi ini memunculkan kebutuhan untuk mengkaji secara ilmiah bagaimana kecanduan *game online* dan intensitas penggunaan media sosial memengaruhi motivasi serta hasil belajar matematika siswa.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode *ex-post facto*. Metode *ex-post facto* adalah metode penelitian yang mana variabel bebas telah terjadi ketika peneliti mulai dengan pengamatan variabel terikat dalam suatu penelitian (Sappaile, 2010). Penelitian ini melibatkan empat variabel, yaitu, kecanduan *game online* (X_1) dan intensitas penggunaan media sosial untuk pembelajaran matematika (X_2) sebagai variabel bebas, dan motivasi belajar matematika (Y_1) dan hasil belajar matematika (Y_2) sebagai variabel terikat. Rancangan keterkaitan antara variabel penelitian ini ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Desain Keterkaitan antara Variabel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMA Negeri 2 Gowa tahun ajaran 2024/2025 yang terdiri dari 12 rombongan belajar dan 431 siswa. Pengambilan sampel menggunakan teknik *simple random sampling*. Dengan menggunakan teknik ini, maka sampel pada penelitian dipilih dengan cara memilih setiap kelipatan 5 orang nama yang terdapat dalam daftar nama populasi yang sudah dimasukkan ke dalam Microsoft Excel, sehingga diperoleh 100 sampel dalam penelitian ini.

Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi nilai matematika siswa. Pengumpulan data secara langsung dilakukan dengan menyebarkan angket kepada siswa untuk mengukur tingkat kecanduan *game online*, intensitas penggunaan media sosial untuk pembelajaran matematika, dan motivasi belajar matematika siswa. Sementara itu, pengumpulan data secara tidak langsung dilakukan melalui dokumentasi nilai ujian tengah semester genap mata pelajaran matematika siswa kelas X SMA Negeri 2 Gowa sebagai data hasil belajar matematika siswa.

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memperoleh statistik yang mendeskripsikan data yang mencakup ukuran pemusatan data, ukuran penyebaran data, dan kategorisasi berdasarkan distribusi frekuensi.

a. Kecanduan *Game Online*, Intensitas Penggunaan Media Sosial untuk Pembelajaran Matematika, dan Motivasi Belajar Matematika

Ketiga angket yang digunakan mencakup masing-masing 17 butir pertanyaan/ Pernyataan. Setiap butir memiliki rentang skor 1–4 (skala Likert). Dengan demikian diperoleh:

$$M = \frac{1}{2}(68 + 17) = 42,5$$

$$SD = \frac{1}{6}(68 - 17) = 8,5 \text{ (Arikunto, 2006).}$$

Berdasarkan nilai rata-rata ideal (M) dan standar deviasi ideal (SD) yang diperoleh, digunakan pengkategorian ketiga variabel tersebut sebagaimana yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kategorisasi Data Angket

Skor Kecanduan <i>Game Online</i>	Nilai	Kategori
$Skor \geq M + SD$	$Skor \geq 51$	Tinggi
$M - SD \leq Skor < M + SD$	$34 \leq Skor < 51$	Sedang
$Skor < M - SD$	$Skor < 34$	Rendah

b. Hasil Belajar Matematika

Kategorisasi skor hasil belajar matematika siswa yang telah ditetapkan oleh SMAN 2 Gowa tersaji pada Tabel 2.

Tabel 2. Kategorisasi Data Hasil Belajar Matematika Siswa

Skor Hasil Belajar Siswa	Kategori
91–100	Sangat Baik
80–90	Baik
70–79	Cukup
0–70	Kurang

Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji model regresi yang dibuat. Sebelum pengujian model regresi, dilakukan pengujian persyaratan analisis. Uji prasyarat dilakukan menggunakan uji normalitas, uji multikolinearitas dan uji heteroskedastisitas. Tingkat signifikansi yang digunakan adalah $\alpha = 0,05$. Uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov. Uji multikolinearitas dilakukan dengan melihat nilai *Tolerance* dan *VIF*. Uji heteroskedastisitas digunakan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan variansi dari residual suatu pengamatan ke pengamatan lain. Jika variansi residual suatu pengamatan ke pengamatan lain tetap, maka disebut heteroskedastisitas. Pada penelitian ini digunakan uji heteroskedastisitas Glejser.

Uji hipotesis meliputi uji regresi linear berganda, uji-*t*, dan uji-*F*. Uji regresi linear berganda digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas secara bersama-sama terhadap variabel terikat. Persamaan regresi linear berganda:

$$Y_1 = a_1 + b_1X_1 + b_2X_2 + e \text{ dan } Y_2 = a_2 + b_3X_1 + b_4X_2 + e$$

Keterangan:

Y_1 = motivasi belajar matematika.

Y_2 = hasil belajar matematika.

a_1 = konstanta regresi.

a_2 = konstanta regresi.

b_1 = koefisien regresi kecanduan *game online*.

b_2 = koefisien regresi intensitas penggunaan media sosial untuk pembelajaran matematika.

b_3 = koefisien regresi kecanduan *game online*.

b_4 = koefisien regresi intensitas penggunaan media sosial untuk pembelajaran matematika.

X_1 = kecanduan *game online*.

X_2 = intensitas penggunaan media sosial untuk pembelajaran matematika.

e = galat

C. Hasil dan Pembahasan

Sebaran responden yang beragam akan mampu memberikan data yang lebih akurat dalam pengujian statistik yang digunakan. Data hasil penelitian diperoleh dari hasil angket yang telah disebarkan kepada responden yang berjumlah 100 orang. Adapun kategorisasi variabel kecanduan *game online* dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Kategorisasi Kecanduan *Game Online*

Interval Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
Skor ≥ 51	16	16%	Tinggi
$34 \leq \text{skor} < 51$	52	52%	Sedang
Skor < 34	32	32%	Rendah

Tabel 3 menunjukkan bahwa mayoritas responden yang kecanduan *game online* berada pada kategori sedang dengan persentase sebesar 52%. Sisanya terdapat pada kategori tinggi dengan persentase sebesar 16%, sedangkan untuk kategori rendah, mendapatkan persentase sebesar 32%.

Tabel 4. Statistik Deskriptif Kecanduan *Game Online*

Variabel	n	Range	Minimum	Maksimum	Rata-rata	Standar Deviasi
Kecanduan <i>Game Online</i>	100	38	22	60	38,24	9,33

Hasil analisis deskriptif sebagaimana disajikan pada Tabel 4 menunjukkan bahwa variabel kecanduan *game online* memperoleh nilai rata-rata sebesar 38,24 yang berarti kecanduan *game online* siswa berada pada kategori sedang.

Tabel 5 menunjukkan bahwa mayoritas responden yang kecanduan *game online* berada pada kategori sedang dengan persentase sebesar 43%. Sisanya terdapat pada kategori tinggi dengan persentase sebesar 38%, sedangkan untuk kategori rendah, mendapatkan persentase sebesar 19%.

Tabel 5. Kategorisasi Intensitas Penggunaan Media Sosial

Interval Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
Skor ≥ 51	38	38%	Tinggi
$34 \leq \text{skor} < 51$	43	43%	Sedang
Skor < 34	19	19%	Rendah

Tabel 6. Statistik Deskriptif Intensitas Penggunaan Media Sosial untuk Pembelajaran Matematika

Variabel	n	Range	Minimum	Maksimum	Rata-rata	Standar Deviasi
Intensitas Penggunaan Media Sosial	100	31	29	60	46,25	8,99

Hasil analisis deskriptif sebagaimana disajikan pada Tabel 6 menunjukkan bahwa variabel intensitas penggunaan media sosial untuk pembelajaran matematika memperoleh nilai rata-rata sebesar 46,25 yang berarti intensitas penggunaan media sosial untuk pembelajaran matematika siswa berada pada kategori sedang.

Tabel 7. Kategorisasi Motivasi Belajar Matematika Siswa

Interval Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
Skor ≥ 51	39	39%	Tinggi
$34 \leq \text{skor} < 51$	50	50%	Sedang
Skor < 34	11	11%	Rendah

Tabel 7 menunjukkan bahwa mayoritas responden motivasi belajar matematika siswa berada pada kategori sedang dengan persentase sebesar 50%. Sisanya terdapat pada kategori tinggi dengan persentase sebesar 39%, sedangkan untuk kategori rendah, mendapatkan persentase sebesar 11%.

Tabel 8. Statistik Deskriptif Motivasi Belajar Matematika Siswa

Variabel	n	Range	Minimum	Maksimum	Rata-rata	Standar Deviasi
Motivasi Belajar Matematika Siswa	100	42	20	62	46,87	8,82

Hasil analisis deskriptif sebagaimana disajikan pada Tabel 8 menunjukkan bahwa variabel motivasi belajar matematika siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 46,87 yang berarti motivasi belajar matematika siswa berada pada kategori sedang.

Tabel 9. Kategorisasi Hasil Belajar Matematika Siswa

Interval Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
91–100	0	0%	Sangat Baik
80–90	44	44%	Baik
70–79	47	47%	Cukup
0–70	9	9%	Kurang

Tabel 9 menunjukkan bahwa mayoritas responden motivasi belajar matematika siswa berada pada kategori cukup dengan persentase sebesar 47%. Sisanya terdapat pada kategori baik dengan persentase sebesar 44%, sedangkan untuk kategori kurang, mendapatkan persentase sebesar 9%.

Tabel 10. Statistik Deskriptif Hasil Belajar Matematika Siswa

Variabel	<i>n</i>	Range	Minimum	Maksimum	Rata-rata	Standar Deviasi
Hasil Belajar Matematika Siswa	100	22	67	89	79,06	5,39

Hasil analisis deskriptif sebagaimana disajikan pada Tabel 10 menunjukkan bahwa variabel hasil belajar matematika siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 79,06 yang berarti hasil belajar matematika siswa berada pada kategori cukup.

Hasil penelitian dengan menggunakan program SPSS *version 25 for windows* dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov nilai *Asymp. Sig* diperoleh sebesar $0,065 > \alpha = 0,05$. dan $0,145 > \alpha = 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini berasal dari populasi yang berdistribusi secara normal. Yang kedua adalah uji multikolinearitas yaitu ketentuan dengan melihat nilai *Tolerance Value* $\leq 0,10$ serta koefisien *VIF* (*Variance Inflation Factor*) ≥ 10 . Jika *VIF* (*Variance Inflation Factor*) ≥ 10 dan *Tolerance Value* $\leq 0,10$ maka terjadi gejala multikolinearitas. Jika *VIF* $\geq 0,10$ dan *Tolerance Value* $\geq 0,10$ maka model terbebas dari multikolinearitas dan dapat digunakan dalam suatu penelitian (Ghozali, 2018).

Hasil penelitian dengan menggunakan program SPSS *version 25 for windows*, menunjukkan bahwa semua variabel memiliki *Tolerance Value* $\geq 0,10$ yaitu 0,944. Selain itu, semua variabel memiliki nilai *VIF* ≤ 10 , yaitu 1,060. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini tidak terjadi multikolinearitas.

Uji asumsi klasik yang ketiga adalah uji heteroskedastisitas. Hasil analisis dengan menggunakan program SPSS *version 25 for Windows* adalah: untuk uji heteroskedastisitas untuk variabel terikat yang pertama, nilai signifikansi variabel kecanduan *game online* sebesar $0,884 > \alpha = 0,05$, dan nilai signifikansi variabel intensitas penggunaan media sosial untuk pembelajaran matematika sebesar $0,720 > \alpha = 0,05$; artinya tidak terjadi gejala heteroskedastisitas. Selain itu, untuk hasil uji heteroskedastisitas untuk variabel terikat kedua diperoleh nilai signifikan variabel kecanduan *game online* sebesar $0,886 > \alpha = 0,05$ dan nilai signifikansi variabel intensitas penggunaan media sosial untuk pembelajaran matematika $0,080 > \alpha = 0,05$, sehingga dapat disimpulkan tidak terjadi heteroskedastisitas. Berikutnya yaitu analisis regresi linear berganda, karena penelitian ini memiliki dua variabel terikat, maka dilakukan dua kali pengujian regresi.

Berdasarkan hasil analisis selanjutnya dibentuk persamaan regresi linear berganda, yaitu:

$$Y_1 = 71,048 - 0,661X_1 + 0,024X_2$$

Dari persamaan regresi di atas, koefisien regresi dari kecanduan *game online* yang bernilai $-0,661$, menunjukkan bahwa setiap peningkatan 1 unit kecanduan *game online* akan menyebabkan penurunan motivasi belajar matematika sebesar $0,661$ poin. Sedangkan koefisien regresi dari intensitas penggunaan media sosial untuk pembelajaran matematika yang bernilai $0,024$ menunjukkan bahwa setiap peningkatan 1 unit intensitas penggunaan media sosial untuk pembelajaran matematika akan menyebabkan peningkatan motivasi belajar matematika sebesar $0,024$ poin.

$$Y_2 = 77,655 + 0,387X_1 - 0,290X_2$$

Dari persamaan regresi di atas, koefisien regresi dari kecanduan *game online* yang bernilai $0,378$ menunjukkan bahwa setiap peningkatan 1 unit kecanduan *game online* akan menyebabkan peningkatan hasil belajar matematika sebesar $0,378$ poin. Sedangkan koefisien regresi dari intensitas penggunaan media sosial untuk pembelajaran matematika yang bernilai $-0,290$ menunjukkan bahwa setiap peningkatan 1 unit intensitas penggunaan media sosial akan menyebabkan penurunan hasil belajar matematika sebesar $0,290$ poin. Hal ini menunjukkan

bahwa kecanduan *game online* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa.

Berikutnya, uji-*t* digunakan untuk memeriksa apakah ada pengaruh secara sendiri-sendiri antara variabel kecanduan *game online* dan variabel intensitas penggunaan media sosial untuk pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar matematika siswa. Variabel yang pertama adalah kecanduan *game online*. Hasil analisis uji-*t* dapat dilihat pada Tabel 11. Berdasarkan hasil data yang diolah menggunakan aplikasi SPSS dapat dijelaskan bahwa nilai signifikansi untuk variabel X_1 adalah $0,000 < \alpha = 0,05$, maka disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas X SMAN 2 Gowa. Untuk variabel intensitas penggunaan media sosial untuk pembelajaran matematika, didapatkan nilai signifikansi $0,754 > \alpha = 0,05$, maka disimpulkan bahwa intensitas penggunaan media sosial untuk pembelajaran matematika tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas X SMAN 2 Gowa. Hal ini menunjukkan bahwa lamanya siswa menggunakan media sosial tidak selalu berdampak langsung terhadap peningkatan atau penurunan motivasi belajar matematika siswa. Ada kemungkinan bahwa intensitas penggunaan media sosial dan motivasi belajar matematika dipengaruhi oleh faktor tertentu. Salah satunya adalah jenis atau kualitas konten edukatif yang diakses oleh siswa.

Tabel 11. Hasil Analisis Uji-*t* (Y_1)

Model	Koefisien Tidak Tersandar		Koefisien Terstandar	<i>t</i>	Sig.
	<i>B</i>	Std. Galat	Beta		
Konstanta	71.048	3.878		18.321	0.000
X_1	-0.661	0.071	-0.700	-9.303	0.000
X_2	0.024	0.074	0.025	0.326	0.745

Berikutnya uji-*F* digunakan untuk membuktikan apakah kecanduan *game online* dan intensitas penggunaan media sosial untuk pembelajaran matematika secara simultan mempunyai pengaruh terhadap motivasi belajar matematika siswa. Hasil uji-*F* dapat dilihat pada Tabel 12.

Tabel 12. Hasil Analisis Uji- F (Y_1)

Model	Jumlah Kuadrat	db	Rata-rata Kuadrat	F	Sig.
Regresi	3713.106	2	1856.553	45.155	0.000
Residual	3988.204	97	41.116		
Total	7701.310	99			

Berdasarkan hasil analisis data, didapatkan nilai signifikansi $0,000 < \alpha = 0,05$, karena itu kecanduan *game online* dan intensitas penggunaan media sosial secara simultan memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel dependen motivasi belajar matematika siswa kelas X SMAN 2 Gowa.

Secara parsial, kecanduan *game online* berpengaruh terhadap motivasi belajar matematika siswa. Hal ini mendukung beberapa penelitian sebelumnya oleh Setianingsih (2018), yang mengatakan bahwa *game online* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa jika hal tersebut dilakukan secara berlebihan. Tidak menutup kemungkinan bahwa jika hal tersebut tidak diperhatikan, maka akan berdampak buruk bagi kehidupan penggunanya, seperti, dari segi kesehatan, akan mengalami penurunan ketajaman penglihatan, dari segi psikologi, dapat mempengaruhi perkembangan mental, dari segi waktu, siswa lebih mementingkan menghabiskan waktu untuk bermain *game online* daripada belajar, dari segi keuangan juga mengajarkan siswa untuk boros dan dari segi sosial membuat siswa sulit beradaptasi dengan lingkungan sosialnya.

Hal tersebut di atas bisa menjadi penyebab menurunnya motivasi belajar siswa dan akan berdampak pada aktivitas maupun prestasi belajarnya. Namun sebaliknya, jika *game online* digunakan secara tidak berlebihan atau penggunanya dapat mengatur waktunya kapan untuk bermain *game* dan melakukan aktivitas lain, maka *game online* seharusnya tidaklah memberikan dampak buruk bagi penggunanya. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Suryanto (2015), yang mengungkapkan dampak positif bermain *game online*, antara lain, dapat menghilangkan stres akibat rutinitas sekolah, nilai mata pelajaran komputer tentu akan menonjol di sekolah, cepat menyelesaikan masalah dalam pelajaran, dan mudah berkenalan dengan teman baru yang memiliki hobi yang sama. Pengguna *game online* yang memiliki kendali yang baik, mampu mengatur penggunaan *game online*, sehingga tidak larut dalam *game online*, mampu menggunakan *game online*

sesuai kebutuhan, dan mampu memadukan aktivitas *game online* dengan aktivitas-aktivitas lainnya dalam kehidupan sehari-harinya.

Secara parsial, intensitas penggunaan media sosial tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar matematika siswa, ini dapat disebabkan oleh kurang pemanfaatan teknologi yang tidak dilakukan oleh siswa sebagaimana baiknya. Siswa yang memiliki fasilitas lengkap belum tentu akan memiliki motivasi belajar yang baik.

Selanjutnya, hasil uji-*t* untuk pengaruh variabel kecanduan *game online* dan intensitas penggunaan media sosial untuk pembelajaran matematika terhadap variabel hasil belajar matematika siswa tertera pada Tabel 13. Variabel yang pertama adalah kecanduan *game online*. Hasil uji-*t* menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk variabel kecanduan *game online* adalah $0,000 < \alpha = 0,05$, maka disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan kecanduan *game online* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas X SMAN 2 Gowa. Untuk variabel intensitas penggunaan media sosial untuk pembelajaran matematika, diperoleh nilai signifikansi $0,000 < \alpha = 0,05$, sehingga disimpulkan juga bahwa terdapat pengaruh signifikan intensitas penggunaan media sosial untuk pembelajaran matematika terhadap hasil belajar matematika siswa kelas X SMAN 2 Gowa. Salah satu faktor yang mungkin berperan penting adalah manajemen waktu. Siswa yang mampu mengatur waktu dengan baik cenderung lebih mampu menyeimbangkan aktivitas bermain *game*, menggunakan media sosial, dan belajar, sehingga dampak negatif pada hasil belajar dapat diminimalkan.

Tabel 13. Hasil Analisis Uji *t* (Y_2)

Model	Koefisien Tidak Tersandar <i>B</i>	Koefisien Terstandar Std. Galat	Koefisien Terstandar Beta	<i>t</i>	Sig.
Konstanta	77.655	2.262		34.324	.000
X_1	.387	.041	.670	9.341	.000
X_2	-.290	.043	-.483	-6.737	.000

Berikutnya, uji-*F* digunakan membuktikan apakah kecanduan *game online* dan intensitas penggunaan media sosial untuk pembelajaran matematika secara simultan mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa. Hasil uji-*F* dapat dilihat pada Tabel 14.

Tabel 14. Hasil Analisis Uji- F Simultan (Y_2)

Model	Jumlah Kuadrat	db	Rata-rata Kuadrat	F	Sig.
Regresi	1524.140	2	762.070	54.454	0.000
Residual	1357.500	97	13.995		
Total	2881.640	99			

Berdasarkan hasil analisis di atas, didapatkan bahwa nilai signifikansi 0,000 kurang dari $\alpha = 0,05$, sehingga ini menunjukkan bahwa variabel kecanduan *game online* dan intensitas penggunaan media sosial secara simultan memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel dependen hasil belajar matematika siswa kelas X SMAN 2 Gowa.

Secara parsial, kecanduan *game online* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa. Meskipun kecanduan *game online* umumnya diasosiasikan dengan penurunan kinerja akademik, hubungan ini tidak selalu bersifat negatif secara mutlak. Salah satu faktor penting adalah manajemen waktu atau kemampuan pengaturan diri. Siswa yang mampu membagi waktu dengan baik antara bermain *game online* dan belajar cenderung tidak mengalami gangguan yang berarti terhadap pencapaian akademiknya. Bahkan dengan frekuensi bermain *game* yang tinggi, jika waktu belajar tetap konsisten, hasil belajar dapat tetap optimal. Selain itu, kemampuan kognitif siswa juga dapat menjadi faktor penentu. Siswa dengan tingkat kecerdasan atau kemampuan berpikir analitis yang tinggi umumnya lebih mampu memroses materi pembelajaran meskipun memiliki aktivitas lain seperti bermain *game online*.

Secara parsial, intensitas penggunaan media sosial berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa. Apabila siswa lebih sering mengakses konten yang tidak relevan atau bersifat hiburan, maka durasi penggunaan media sosial tidak akan memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman materi matematika. Selain itu, kemampuan literasi digital siswa juga turut memoderasi hubungan ini. Siswa dengan literasi digital rendah cenderung kesulitan dalam memilah informasi yang akurat dan bermanfaat. Tujuan penggunaan media sosial pun menjadi faktor penting, di mana siswa yang menggunakan media sosial bukan murni untuk belajar, melainkan untuk hiburan dengan dalih pembelajaran, cenderung mendapatkan hasil belajar yang lebih rendah.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar matematika siswa, sedangkan intensitas penggunaan media sosial untuk pembelajaran matematika tidak berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar matematika siswa. Namun demikian, baik kecanduan *game online* maupun intensitas penggunaan media sosial secara parsial maupun simultan terbukti berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas digital siswa, baik melalui *game online* maupun media sosial, memiliki kontribusi terhadap capaian akademik mereka, meskipun pengaruhnya tidak sepenuhnya dominan. Motivasi dan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor. Dengan demikian, peran guru, orang tua, dan lingkungan belajar tetap sangat penting dalam mengarahkan penggunaan teknologi digital agar lebih bermanfaat bagi hasil belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Anderman, E., Gray, D., & Chang, Y. (2013). Motivation and classroom learning. Dalam W. Reynolds, G. Miller, & I. Weiner (Ed.), *Handbook of psychology* (Vol. 7, Edisi ke-2, h. 99–116). Wiley.
- Aprilia, R., Sriati, A., & Hendrawati, S. (2020). Tingkat kecanduan media sosial pada remaja. *Journal of Nursing Care*, 3(1), 41–53.
- Arikunto, S. (2006). *Metodologi penelitian pendidikan*. Bina Aksara.
- Driscoll, M. P., & Burner, K. J. (2021). *Psychology of learning for instruction* (Edisi ke-4). Pearson Education.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 25*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hermawan, D., & Kudus, W. A. (2021). Peran orang tua dalam mencegah anak kecanduan bermain *game online* di era digital. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(5), 778–789. <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i05.171>
- Hoy, A. W., & Usher E. L. (2023). *Educational psychology* (Edisi ke-15). Pearson Education.
- Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of social media. *Business Horizons*, 53(1), 59–68. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2009.09.003>
- Kusumadewi, T. N. (2009). Hubungan antara kecanduan *internet game online* dan keterampilan sosial pada remaja. [Skripsi sarjana, Universitas Indonesia]. <https://lib.ui.ac.id/file?file=digital/old12/125384-155.5%20THE%20h%20-%20Hubungan%20antara%20-%20HA.pdf>
- Müller, F. (2006). Interesse und Lernen. *Report: Zeitschrift für Weiterbildungsforschung*, 29(1), 48–62.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan *game online* pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148–158. <http://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>

- Sappaile, B. I. (2010). Konsep penelitian *ex-post facto*. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 105–113.
- Setianingsih, A. (2018). *Game online* dan efek problematikanya terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMK Negeri 7 Bandar Lampung. [Skripsi Sarjana, UIN Raden Intan Lampung]. <https://repository.radenintan.ac.id/3271/1/SKRIPSI.pdf>
- Suryanto, R. N. (2015). Dampak positif dan negatif permainan *game online* di kalangan pelajar. *JOM FISIP*, 2(2), 1–15.
- Uno, H. B. (2016). *Teori motivasi dan pengukurannya*. PT Bumi Aksara.
- Zubir, Z., & Yuhafliza. (2019). Pengaruh media sosial terhadap anak dan remaja. *Jurnal Pendidikan Almuslim*, 7(1), 10–15.