

ABSTRAK

Perilaku anak-anak dan remaja yang memainkan *game online* ini menyebabkan timbulnya keprihatinan dari para orang tua dan guru, yang menganggap bahwa kebiasaan bermain tersebut berpengaruh buruk pada prestasi akademis dan perilaku sosial mereka. Seorang siswa idealnya lebih mengutamakan belajar daripada bermain *game online*. Namun kenyataan masih banyak siswa yang lebih mementingkan bermain *game online* daripada untuk belajar, sehingga hal ini dapat menurunkan motivasi belajar mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan bermain *game online* dengan motivasi belajar pada siswa MTs Kuningan.

Desain penelitian ini menggunakan *deskriptif korelasional* dengan pendekatan *cross sectional*. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas IX MTs Kuningan. Penelitian ini menggunakan teknik *proportional random sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 54 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner kecanduan *game online* dan motivasi belajar. Analisis data yang di gunakan adalah *spearman's rank*.

Hasil penelitian menunjukan sebagian besar responden dengan kecanduan bermain *game online* pada tingkat berat sebanyak 32 responden (59.3%) dan sebagian besar responden dengan motivasi rendah sebanyak 30 responden (55.6%). Sehingga memiliki hubungan kecanduan bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa pada MTs Kuningan yang di tunjukan dari nilai signifikasi *p-value* $(0.000) < (0.05)$ dan nilai *correlation coefficient* -0.775 .

Berdasarkan penjelasan tersebut, terdapat hubungan antara kecanduan bermain *game online* dengan motivasi belajar pada siswa MTs Kuningan dengan arah korelasi negatif dan interpretasinya hubungan kuat. Maka dari itu diharapkan siswa dapat memanfaatkan dan mengatur waktu dengan baik antara waktu bermain *game* dengan waktu belajar.

Kata Kunci : Kecanduan *game online* ; Motivasi Belajar ; Siswa
Daftar Pustakan : 23 Jurnal (Tahun 2016-2021)
2 Buku (Tahun 2018-2019)
3 Skripsi (Tahun 2014-2020)

ABSTRAK

The behavior of children and adolescents who play online games causes concern from parents and teachers, who think that these playing habits have a negative effect on their academic achievement and social behavior. A student ideally prioritizes learning rather than playing online games. But the fact is that there are still many students who are more concerned with playing online games than for studying, so this can reduce their learning motivation. This study aims to determine the relationship between addiction to playing online games with learning motivation in MTs Kuningan students.

This research design uses correlational descriptive with cross sectional approach. The population in this study were students of class IX MTs Kuningan. This study used a proportional random sampling technique with a total sample of 54 students. The instrument used in this study was a questionnaire on online game addiction and learning motivation. The data analysis used is Spearman's rank.

The results showed that most of the respondents with addiction to playing online games at a severe level were 32 respondents (59.3%) and most of the respondents with low motivation were 30 respondents (55.6%). So that it has a relationship between addiction to playing online games with student motivation at MTs Kuningan which is shown from the significance of p-value $(0.000) < (0.05)$ and the correlation coefficient -0.775 .

Based on this explanation, there is a relationship between addiction to playing online games with learning motivation in MTs Kuningan students with a negative correlation direction and the interpretation is a strong relationship. Therefore, it is expected that students can use and manage their time well between playing games and studying.

Keywords : Addiction to online games; Motivation to learn ; Student

Bibliography : 23 Journals (2016-2021 Years)

2 Books (Year 2018-2019)

3 Thesis (Year 2014-2020)