

ABSTRAK

HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA LAKI-LAKI KELAS VIII SMP NEGERI 1 AMBARAWA TAHUN AJARAN 2021/2022

OLEH

ZUNY AISYAH

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar pada siswa laki-laki kelas VIII SMP Negeri 1 Ambarawa. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa laki-laki kelas VIII yang bermain *game online* berjumlah 131 siswa. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu siswa laki-laki yang bermain *game online*. Sampel penelitian yang akan digunakan dalam penelitian hanya 32 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah skala intensitas bermain *game online* dengan model semantik differensial dan skala motivasi belajar dengan model likert. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji korelasi *product moment*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* dan motivasi belajar, hal tersebut diperkuat oleh hasil uji korelasi *product moment* dengan nilai r hitung lebih besar dari r tabel ($0,412 > 0,3494$). Dari besarnya nilai r hitung dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar, yaitu semakin tinggi intensitas siswa dalam bermain *game online* maka semakin tinggi juga motivasi belajarnya.

Kata kunci: intensitas, *game online*, motivasi belajar

ABSTRACT

RELATIONSHIP BETWEEN THE INTENSITY OF PLAYING ONLINE GAMES AND LEARNING MOTIVATION IN MALE STUDENTS OF GRADE VIII OF SMP NEGERI 1 AMBARAWA ACADEMIC YEAR 2021/2022

By

ZUNY AISYAH

The problem in this study is the low motivation of students' learning. This study aims to determine the relationship between the intensity of playing online games and learning motivation in grade VIII male students of SMP Negeri 1 Ambarawa. The research approach used is quantitative with a correlational type of research. The population in this study was male students of class VIII who played online games totaling 131 students. The sampling technique used is purposive sampling, which is male students who play online games. The research sample to be used in the study was only 32 students. The data collection technique used is an intensity scale of playing online games with a differential semantic model and a learning motivation scale with a likert model. The data analysis used in this study is a product moment correlation test. The results showed that there was a relationship between the intensity of playing online games and learning motivation, this was strengthened by the results of the product moment correlation test with a calculated r value greater than the table r ($0.412 > 0.3494$). From the magnitude of the calculated value, it can be concluded that there is a relationship between the intensity of playing online games and learning motivation, that is, the higher the intensity of students in playing online games, the higher the motivation to learn.

Keywords: *intensity, online games, learning motivation*