

ABSTRAK

PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SMA/SMK

**(Studi pada Siswa SMA/SMK di Kecamatan Bukit Kemuning
Kabupaten Lampung Utara)**

Oleh

Tarisa Valenia

Salah satu kegunaan teknologi selain mencari ilmu juga berguna untuk mencari hiburan semata contohnya dengan bermain *game online* yang merupakan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada saat ini, yang menjadi latar belakang penelitian. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui apakah intensitas *game online* berpengaruh terhadap tingkat motivasi belajar siswa dan bagaimana perbedaan pengaruh bermain *game online* terhadap tingkat motivasi belajar siswa, ditinjau dari perbedaan gender. Analisis data dengan cara mendeskripsikan hasil penelitian dari data yang terkumpul, menggunakan jenis penelitian kuantitatif deskriptif. Penelitian dilakukan dengan menyebarkan angket yang melibatkan sampel responden sebesar 527 siswa dari populasi sebanyak 2107, yang diambil 25% dari populasi penelitian menggunakan teknik *Proportionate Stratified Random Sampling*. Hasil penelitian menunjukkan untuk keseluruhan sampel bahwa 84% responden memiliki tingkat motivasi yang tinggi atau sebanyak 445 responden dari 527 sampel. Selanjutnya untuk intensitas bermain *game online*, menyatakan bahwa responden penelitian paling banyak berada pada kategori pemain *game online* ringan dengan persentase 59% atau sebanyak 311 responden dari 527 sampel. Kemudian, untuk tingkat motivasi bagi responden perempuan dan laki-laki menunjukkan hasil analisis data, yaitu bahwa kedua gender memiliki tingkat motivasi yang tinggi. Namun, berdasarkan hasil uji *Independent T test* dengan nilai *sig (2-tailed)* sebesar $0,007 < 0,05$, menunjukkan adanya perbedaan pengaruh yang signifikan antara kedua gender.

Kata kunci : *Game online*, Motivasi Belajar