

ABSTRAK

HUBUNGAN ANTARA BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMP YP 17 BARADATU TAHUN AJARAN 2022/2023

OLEH

NABE LATANSA

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar pada siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa di SMP YP 17 Baradatu. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Penelitian ini dilakukan di SMP YP 17 Baradatu dengan sampel kelas VIII yang berjumlah 99 siswa. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan angket bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa dengan model skala likert. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji korelasi *product moment*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara bermain *game online* dan motivasi belajar. Hal tersebut diperkuat oleh hasil uji korelasi *product moment* dengan nilai r hitung lebih besar dari r tabel ($0,273 > 0,1975$) dan nilai signifikansi sebesar 0,06. Dari besarnya nilai r hitung dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara bermain *game online* dengan motivasi belajar, yaitu semakin tinggi siswa bermain *game online* maka semakin tinggi juga motivasi belajarnya.

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

ABSTRACT

THE RELATIONSHIP BETWEEN PLAYING ONLINE GAMES AND STUDENT MOTIVATION AT SMP YP 17 BARADATU FOR THE 2022/2023 SCHOOL YEAR

By

NABE LATANSA

The problem in this study is the low motivation to learn in students. This study aims to determine the relationship between playing online games and student motivation at SMP YP 17 Baradatu. The research approach used is quantitative with a correlational type of research. This research was conducted at SMP YP 17 Baradatu with a sample of grade VIII totaling 99 students. Data collection was carried out using a questionnaire instrument playing online games with student learning motivation with Likert scale models. The data analysis used in this study is a product moment correlation test. The results of this study show that there is a relationship between playing online games and learning motivation. This can be strengthened by the results of the product moment correlation test with a calculated r value greater than the table r ($0.273 > 0.1975$) and a significance value of $0,06$. From the magnitude of the calculated r value, it can be concluded that there is a relationship between playing online games and learning motivation, namely the higher students play online games, the higher the learning motivation.

Keywords: *play, online games, learning motivation*