

**HUBUNGAN ANTARA PERILAKU BERMAIN GAME ONLINE
DENGAN MOTIVASI BELAJAR
PADA SISWA SMP**

SKRIPSI

**TANGGUH DWI PRASETYO
17.E1.0117**



**PROGRAM STUDI SARJANA PSIKOLOGI FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2024**

**HUBUNGAN ANTARA PERILAKU BERMAIN GAME ONLINE
DENGAN MOTIVASI BELAJAR
PADA SISWA SMP**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Program Studi Sarjana Psikologi Fakultas Psikologi
Universitas Katolik Soegijapranata Semarang untuk Memenuhi
Sebagian dari Syarat-syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Psikologi

Oleh:

TANGGUH DWI PRASETYO
17.E1.0117

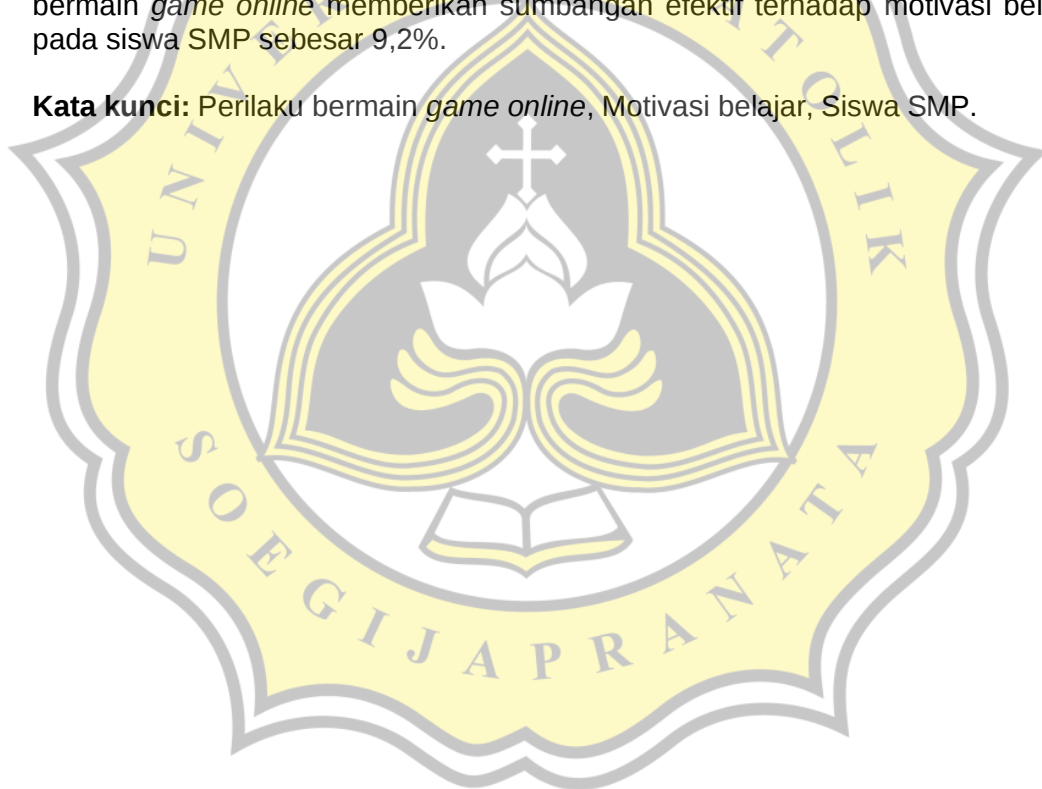


**PROGRAM STUDI SARJANA PSIKOLOGI FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2024**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara perilaku bermain *game online* dengan motivasi belajar pada siswa SMP. Hipotesis yang diajukan adalah terdapat hubungan negatif antara perilaku bermain *game online* dengan motivasi belajar pada siswa SMP. Subjek dalam penelitian ini adalah 58 siswa kelas VIII SMP Negeri 11 Semarang. Penelitian ini menggunakan teknik sampling *cluster sampling* dengan alat ukur yang digunakan adalah Skala motivasi belajar dan Skala perilaku bermain *game online*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik korelasi *Product Moment Pearson*. Hasil penelitian menunjukkan adanya korelasi negatif yang signifikan antara perilaku bermain *game online* dengan motivasi belajar pada siswa SMP dengan nilai $r_{xy} = -0,304$ dengan nilai $p = 0,010$ ($p < 0,05$). Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara perilaku bermain *game online* dengan motivasi belajar pada siswa SMP. Semakin tinggi perilaku bermain *game online*, semakin rendah motivasi belajar yang dimiliki siswa SMP, begitu juga sebaliknya. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis yang diajukan diterima. Perilaku bermain *game online* memberikan sumbangan efektif terhadap motivasi belajar pada siswa SMP sebesar 9,2%.

Kata kunci: Perilaku bermain *game online*, Motivasi belajar, Siswa SMP.



ABSTRACT

This research aims to determine the relationship between online game playing behavior and learning motivation in junior high school students. The hypothesis proposed is that there is a negative relationship between online game playing behavior and learning motivation in junior high school students. The subjects in this research were class VIII students at SMP Negeri 11 Semarang, with a sample of 58 students. This research uses cluster sampling technique with the measuring instruments used are the learning motivation scale and the online game playing behavior scale. The data analysis technique used in this research is the Pearson Product Moment correlation technique. The research results showed that there was a significant negative correlation between online game playing behavior and learning motivation in junior high school students with a value of $r_{xy} = -0.304$ with a value of $p = 0.010$ ($p < 0.05$). From these results it can be concluded that there is a significant negative relationship between online game playing behavior and learning motivation in junior high school students. The higher the behavior of playing online games, the lower the learning motivation of junior high school students. This shows that the proposed hypothesis is accepted. The behavior of playing online games makes an effective contribution to learning motivation in junior high school students by 9,2%.

Key words: online game playing behavior, learning motivation, junior high school students.

