



LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Motivasi Belajar
Pada Remaja Di SMP N3 Kesesi Kabupaten Pekalongan

Nama : Novita Retno Ariani

Menerangkan bahwa abstrak ini telah diterjemahkan dalam Bahasa Inggris oleh Lembaga Pengembangan Bahasa dan Kerja Sama (LPBK), Universitas Muhammadiyah Pekalongan Pekalongan.

Pekalongan, 19 September 2024

Disahkan oleh,
Kepala Lembaga Pengembangan Bahasa dan Kerja Sama (LPBK)

Aida Rusmariansa, S.Kep., Ns., MANA

ABSTRAK

Novita Retno Ariani¹, Neti Mustikawati²

Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Motivasi Belajar Pada Remaja Di SMP N 3 Kesesi Kabupaten Pekalongan

Latar Belakang: Menurut Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (2022), remaja lebih peka terhadap kecanduan *game online* dibanding orang dewasa, karena remaja memiliki keinginan mencoba sesuatu hal baru dan beresiko menjadi perilaku yang bermasalah. Berdasarkan data dari *We Are Social*, Indonesia menduduki peringkat ketiga dengan total pemain (*gamers*) terbanyak di dunia. Bermain *game online* juga menyebabkan dampak salah satunya pada motivasi belajar remaja. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan motivasi belajar pada remaja.

Metode: Desain penelitian ini yaitu kuantitatif dengan jenis korelasi dan pendekatan *Cross Sectional*. Sampel dalam penelitian ini menggunakan total sampling dari kelas VII, VIII dan IX dengan total 105 responden. Instrumen yang digunakan yaitu kuesioner *Game Addiction Scale* (GAS) dan kuesioner Motivasi Belajar.

Hasil: Berdasarkan hasil uji statistik dengan menggunakan *Spearman Rank* didapatkan nilai *p value* sebesar $< 0,001$ ($p < 0,05$) artinya terdapat hubungan kecanduan *game online* dengan motivasi belajar pada remaja di SMP N 3 Kesesi Kabupaten Pekalongan, dan didapatkan nilai *Correlation Coefficient* sebesar -0,514, artinya memiliki kekuatan hubungan sedang dengan arah korelasi negatif (-).

Kesimpulan: Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat hubungan kecanduan *game online* dengan motivasi belajar remaja di SMP N 3 Kesesi Kabupaten Pekalongan. Penelitian ini dapat digunakan oleh peneliti lain sebagai bahan referensi seperti menambahkan kategori karakteristik responden.

Kata Kunci: *Game online, kecanduan game online, motivasi belajar, remaja*

Daftar Pustaka: 12 buku, 19 artikel

ABSTRACT

Novita Retno Ariani¹, Neti Mustikawati²

The Correlation Between *Online Game Addiction* and Learning Motivation in Adolescents in Junior High School 3 Sessions of Pekalongan Regency

Background: According to the Ministry of Health of the Republic of Indonesia (2022), adolescents are more sensitive to *online game* addiction than adults because adolescents have the desire to try something new and are at risk of engaging in problematic behaviours. Based on data from *We Are Social*, Indonesia is ranked third with the most total gamers in the world. Playing online games also has an impact, one of which is on adolescents' motivation to learn. This study aims to find out the relationship between *online game addiction* and learning motivation in adolescents.

Method: The design of this study is quantitative with the type of correlation and *Cross-Sectional approach*. The sample in this study used a total sampling of classes VII, VIII and IX with a total of 105 respondents. The instruments used are the *Game Addiction Scale* (GAS) questionnaire and the Learning Motivation questionnaire.

Results: Based on the results of the statistical test using *Spearman Rank*, a *p* value of < 0.001 ($p < 0.05$) was obtained, meaning that there was a correlation between *online game* addiction and learning motivation in adolescents at Junior High School 3 Kesesi Pekalongan Regency, and a *Correlation Coefficient* value of -0.514 was obtained, meaning that it had a moderate relationship strength with a negative correlation direction (-).

Conclusion: The results of this study showed that there is a correlation between *online game addiction* and adolescent learning motivation at Junior High School 3 Kesesi Pekalongan Regency. This research can be used by other researchers as reference material such as adding categories of respondent characteristics.

Keywords: *online games, online game addiction, learning motivation, teenagers*

Bibliography: 12 books, 19 articles