

HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SMP KRISTEN YBPK TAMBAKASRI

Rafi Rezualto¹, Dian Juliarti Bantam²

RINGKASAN

Siswa merupakan unsur krusial yang terdapat pada inti kegiatan proses pembelajaran. Dalam prosesnya dibutuhkan motivasi untuk dapat mempermudah memahami materi pembelajaran. Salah satu masalah motivasi belajar berkurang dapat dipengaruhi oleh Intensitas bermain *game online*. Tujuan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game online* terhadap motivasi belajar siswa SMP Kristen YBPK Tambakasri. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Alat pengumpulan data menggunakan skala motivasi yang dimodifikasi dari Ginting (2024) dengan penilaian aiken's V bergerak dari 0,76-1,00 dan skala intensitas bermain *game online* yang dimodifikasi dari Nugroho (2020) dengan penilaian dari aiken's V bergerak dari 0,76-0,95. Teknik pengambilan sampel menggunakan *sampling jenuh*. Subjek dalam penelitian ini adalah 147 siswa SMP Kristen YBPK Tambakasri. Uji reliabel motivasi belajar sebesar 0,823 dan Intensitas bermain *game online* dengan nilai *Alpha Crocnbach's s* mendapatkan *Alpha Crocnbach's* sebesar 0,965. Teknik analisa menggunakan *Rank spearman's rho* yang menunjukkan hasil signifikansi yaitu $0,000 < 0,001$ dan nilai korelasi sebesar -0,498. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan negatif antara intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa SMP Kristen YBPK Tambakasri yang dimana ketika semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka semakin rendah motivasi belajarnya.

Kata kunci : Intensitas Bermain *Game Online*, Motivasi Belajar Siswa, SMP YBPK Tambakasri, Desa Sidoasri

¹ mahasiswa Program Studi (S-1) Psikologi Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

² dosen Program Studi Psikologi (S-1) Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

THE RELATIONSHIP BETWEEN THE INTENSITY OF PLAYING ONLINE GAMES AND THE LEARNING MOTIVATION OF STUDENTS AT YBPK TAMBAKASRI CHRISTIAN MIDDLE SCHOOL

Rafi Rezualto¹, Dian Juliarti Bantam²

ABSTRACT

Students are a crucial element in the core of the learning process. In the process, motivation is needed to facilitate understanding of learning materials. One of the problems of reduced learning motivation can be influenced by the intensity of playing online games. The purpose of this study aims to determine the relationship between the intensity of playing online games and the learning motivation of students at YBPK Tambakasri Christian Middle School. The method used is quantitative with a correlational approach. The data collection tool uses a modified motivation scale from Ginting (2024) with an Aiken's V assessment moving from 0.76-1.00 and an online game playing intensity scale modified from Nugroho (2020) with an Aiken's V assessment moving from 0.76-0.95. The sampling technique uses saturated sampling. The subjects in this study were 147 students of YBPK Tambakasri Christian Middle School. The reliability test of learning motivation was 0.823 and the intensity of playing online games with an Alpha Crocnbach's value obtained an Alpha Crocnbach's of 0.965. The analysis technique used Spearman's rho rank which showed a significance result of $0.000 < 0.001$ and a correlation value of -0.498. Therefore, it can be concluded that there is a relationship between the intensity of playing online games and the learning motivation of students at YBPK Tambakasri Christian Middle School, where the higher the intensity of playing online games, the lower the learning motivation.

Keywords : *Intensity of Playing Online Games, Student Learning Motivation, YBPK Tambakasri Middle School, Sidoasri Village*

¹ mahasiswa Program Studi (S-1) Psikologi Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

² dosen Program Studi Psikologi (S-1) Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta