

## ABSTRAK

**Faridatun Nikmah, Laily 2014. Hubungan antara Kecanduan Game Online dengan Motivasi Belajar pada Siswa Laki-Laki Kelas VII SMPN 13 Malang. SKRIPSI. Fakultas Psikologi. Program S1. Universitas Islam Negeri Malang.**

**Pembimbing: M. Bahrhun Amiq M, Si**

Kata kunci: Kecanduan *Game Online*, motivasi belajar

---

Pada proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar adalah kegiatan yang paling utama. Faktor yang mempengaruhi prestasi siswa adalah motivasi belajar. Motivasi tersebut bisa didapatkan dari orang lain selain dari dirinya sendiri. Diantaranya berasal dari bermain game online. Bermain game bisa menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar. Siswa yang berada di SMPN 13 Malang ini tidak hanya mendapatkan motivasi melalui guru atau bahkan temannya, mereka juga mendapatkan motivasi dengan bermain game.

Dari sini peneliti ingin meneliti: (1) Bagaimana tingkat kecanduan *game online* pada siswa laki-laki SMPN 13 Malang (2) Bagaimana tingkat motivasi belajar siswa SMPN 13 terhadap *game online*. (3) Adakah hubungan antara kecanduan *game online* dengan motivasi belajar pada siswa SMPN 13 Malang. Tujuan penelitian untuk mengetahui (1) tingkat kecanduan *game online* pada siswa laki-laki SMPN 13 Malang (2) tingkat motivasi belajar siswa pada siswa laki-laki kelas VII SMPN 13 Malang. (3) hubungan antara kecanduan *game online* dengan motivasi belajar pada siswa kelas VII SMPN 13 Malang yang laki-laki. .

Penelitian ini menggunakan paradigma penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian korelasi. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa laki-laki kelas VII SMPN 13 Malang. Teknik pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Data yang diperoleh dari angket kemudian dianalisa validitas dan reliabilitasnya kemudian dikategorisasikan dengan korelasi.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan terdapat hasil analisa siswa kelas VII SMPN 13 Malang memiliki tingkat kecanduan *game online* yang sedang dengan prosentase 100 % dan memiliki tingkat motivasi belajar yang tinggi dengan prosentase 75 %. Hasil dari korelasi yang digunakan untuk menguji hipotesis antara kecanduan *game online* 0,97 dengan motivasi belajar adalah 0.491, tetapi tidak signifikan namun berhubungan karena  $> 0,05$ , dan arah hubungan ( $r$ ) adalah positif, artinya semakin rendah kecanduan *game online* maka semakin tinggi pula motivasi belajar siswa kelas VII SMPN 13 Malang.