

## ABSTRAK

YAYANG SITI NURDIANI, 2016 PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP  
MOTIVASI BELAJAR SISWA

Kata Kunci : *Game Online*, Motivasi belajar, dan Siswa, Penelitian Kuantitatif.

Penelitian ini berjudul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa”. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya kecenderungan terhadap penggunaan *game online* yang menyebabkan tingkat motivasi belajar siswa menurun. *game online* memberikan pengaruh besar serta kontribusi terhadap motivasi belajar siswa. Oleh karena itu penulis mencoba melihat adanya pengaruh antara *game online* dengan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, dengan populasi siswa kelas XI-IIS2 SMA Negeri 22 Bandung. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan sample *non probability sampling* yaitu sample yang telah ditentukan sebanyak 40 siswa. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner yang diberikan kepada siswa kelas XI-IIS 2, terdiri dari dua macam angket. Angket pertama mengetahui mengenai frekuensi, waktu dan perasaan dalam bermain *game online*. Angket kedua mengetahui kemauan, ketekunan dan penggerak ( hasil belajar siswa) terhadap motivasi belajar siswa. Angket yang diberikan berupa angket terbuka yang terdiri dari 5 opsi jawaban [ Sangat setuju ( SS), Setuju (S), Ragu-ragu (RR), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS)]. Data diolah dan dianalisis dengan menggunakan bantuan program *Excel 2010* dan *SPSS 22.0 for windows*. Teknik penyajian data dalam penelitian ini adalah analisis regresi linier ganda dan uji hipotesis. Hasil dari pengaruh *game online* secara simultan berpengaruh negatif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa sebesar 53,4% korelasi secara signifikan. Sedangkan korelasi pengaruh *game online* sebesar 28,6%. Temuan penelitian, yaitu bahwa *game online* memberikan dampak negatif terhadap motivasi belajar siswa. Oleh karena itu pengguna *game online* perlu mendapatkan pengawasan dan pemahaman mengenai dampak negatif *game online*. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan atau referensi penelitian lanjutan.

## **ABSTRACT**

### **YAYANG SITI NURDIANI, 2016 EFFECT GAME ONLINE ON STUDENT LEARNING ON MOTIVATION**

*Keywords: Game Online, Motivation, and Students, Quantitative Research.*

*This research entitled "Effect Game Online On Student Learning Motivation". This research is motivated by the trend towards the use of online games that lead to decreased levels of student motivation. Online games provide a great influence and contribution to student motivation. Therefore, the authors tried to look at the influence of online games with students' motivation. This study uses quantitative methods, with a population of students of class XI-IIS2 SMA Negeri 22 Bandung. In this study, researchers used a sample of non probability sampling predetermined sample of 40 students. The instrument used was a questionnaire given to students of class XI-IIS 2, consists of two kinds of questionnaires. Questionnaire first to know about the frequency, time and feelings in online gaming. The second questionnaire to know the will, perseverance and drive (student learning outcomes) on the students motivation. Questionnaires were given in the form of open questionnaire consisting of five answer options [Strongly Agree (SS), Agree (S), Undecided (RR), Tisak Agree (TS), Strongly Disagree (STS)]. The data is processed and analyzed with the help of Excel 2010 and SPSS 22.0 for windows. Mechanical presentation of data in this research is multiple linear regression analysis and hypothesis testing. The results of the influence of online games simultaneously a significant negative effect on the students motivation of 53.4% correlation in signifikan. Sedangkan correlation influence of online games was 28.6%. The study's findings, namely that online games have a negative impact on students' motivation. Therefore, online game users need to gain control and understanding of the negative impact of online games. Thus, the results of this study can be used as a reference or references advanced research.*