

ABSTRAK

Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Sejarah di SMP N 13 Padang

Oleh : Reni Fransiska

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa SMP N13 Padang, dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah dan di rumah, rendahnya motivasi belajar disebabkan oleh beberapa faktor di antaranya kecanduan bermain game online. Sehubungan dengan itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan kecanduan Game Online dengan belajar sejarah siswa SMPN 13 Padang.

Jenis penelitian ini *ex post facto*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa laki-laki kelas VII SMP N 13 Padang berjumlah 150 orang. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 60 orang yang ditentukan dengan menggunakan rumus Slovin dengan teknik pengambilan sampel yaitu *Cluster Random Sampling*. Data kecanduan game online dan motivasi belajar siswa diperoleh dari penyebaran angket. Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus Korelasi Pearson Product Moment dan untuk kontribusinya menggunakan koefisien determinan. Dari analisis data hasil penelitian diperoleh koefisien korelasi $r_{hitung} = -0,549 > r_{tabel} 0,254$. Bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan Game Online dengan motivasi belajar sejarah siswa SMP N 13 Padang dengan koefisien determinan sebesar 30,14%.

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara kecanduan bermain Game Online dengan motivasi belajar sejarah siswa SMPN 13 Padang. Berdasarkan kesimpulan, disarankan kepada guru untuk berperan aktif mengawasi siswa dalam bermain game online. Dengan memberikan gambaran manfaat dan kerugian bermain game online terhadap kegiatan belajar yang pada akhirnya akan menurunkan motivasi belajar siswa untuk belajar dan memantau kehadiran siswa dan menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Melarang siswa bermain game online yang akan membuat siswa kecanduan, sehingga motivasi belajar siswa menjadi rendah.