

ABSTRAK

HUBUNGAN ANTARA GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR REMAJA DI KELURAHAN KENANGAN BARU PERUMNAS MANDALA MEDAN

Sari Elfridawati 07 860 b0128

(xvi halaman+85 halaman+8 tabel+4 lampiran)

Daftar Bacaan : 34 daftar (1997-2007)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara game online terhadap motivasi belajar pada remaja di Kelurahan Kenangan Baru P.Mandala Medan. Subjek dalam penelitian ini adalah remaja Hipotesis yang diajukan adalah : Ada hubungan negatif antara *game online* terhadap motivasi belajar. Dengan asumsi semakin sering penggunaan *game online* maka semakin rendah motivasi belajar, sebaliknya semakin jarang penggunaan *game online* maka semakin tinggi motivasi belajar. Penelitian ini menggunakan analisis korelasi product moment, dimana teknik tersebut digunakan untuk menganalisis hubungan diantara dua variabel. Hal ini sesuai dengan judul penelitian dan identifikasi variabel-variabelnya, dimana Analisis Korelasi *Product Moment* digunakan untuk menganalisis hubungan antara satu variabel bebas dan satu variabel terikat dengan seluruh anggota populasi dijadikan sampel dengan jumlah 40 orang. Penelitian ini menggunakan satu skala yakni motivasi belajar yang terdiri dari tujuh ciri-ciri yaitu: tekun melaksanakan tugas, ulet menghadapi kesulitan, menunjukkan minat pada bermacam masalah, senang bekerja mandiri, tidak mudah bosan pada tugas rutinitas, dapat mempertahankan pendapatnya, tidak mudah melepas hal yang diyakininya, senang mencari dan memecahkan masalah. Jumlah populasi sebanyak 200 orang, dan seluruhnya dijadikan sebagai sampel sebanyak 40 orang di dalam penelitian ini. Dalam upaya membuktikan hipotesis maka digunakan skala motivasi dengan *rating scale* dari *game online*. Dan hasilnya diketahui bahwa ada hubungan negatif antara *game online* dengan motivasi belajar. Hasil ini dibuktikan dengan adanya korelasi $r_{xy} = 0,941$; $p < 0,01$. Terbukti bahwa nilai rata-rata motivasi belajar remaja sebesar 179,7000, sementara nilai rata-rata *game online* sebesar 41,7750.

Kata kunci : motivasi belajar, *game online*.