

**HUBUNGAN ANTARA MOTIVASI BERMAIN MASSIVELY
MULTIPLAYER ONLINE ROLE-PLAYING GAME (MMORPG) DENGAN
DISIPLIN BELAJAR PADA REMAJA DI WARNET PAY.NET MEDAN
TENGGERA**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji dan mendapatkan data secara empiris hubungan antara motivasi bermain *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG)* dengan disiplin belajar pada remaja di warnet Pay.net Medan Tenggara. Dalam penelitian ini diajukan hipotesis yaitu, ada hubungan negatif antara motivasi bermain *MMORPG* dengan disiplin belajar pada remaja di warnet Pay.net Medan Tenggara.

Sampel dalam penelitian ini berjumlah 40 (empat puluh) orang dengan kriteria yaitu remaja laki-laki berusia 15-18 tahun, berjenis kelamin laki-laki, merupakan siswa SMA/ sederajat, memiliki kebiasaan bermain *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG)*, di warnet Pay.net Medan Tenggara. Kepada masing-masing sampel diberikan dua macam skala, yaitu skala motivasi bermain *MMORPG* dan skala disiplin belajar. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Analisis korelasi *Product Moment*.

Dari hasil analisis *Product Moment* ini menghasilkan pola hubungan sebagai berikut yaitu terdapat hubungan yang negatif yang sangat signifikan antara motivasi bermain *MMORPG* dengan disiplin belajar pada remaja yang bermain di warnet Pay.net Medan Tenggara ($r_{xy} = -0,476$ $p < 0,050$) dengan sumbangan efektif sebesar 22,6%.

Secara umum diketahui bahwa disiplin belajar pada remaja yang bermain *MMORPG* di warnet Pay.net Medan Tenggara tergolong sedang karena mean empirik (108,02) lebih besar dari mean hipotetik (90) namun berada dalam bilangan SD yaitu 19,85. Dan secara umum remaja yang bermain *MMORPG* di warnet Pay.net Medan Tenggara juga memiliki motivasi bermain *MMORPG* yang tinggi, dimana mean empirik (112,70) lebih besar dari mean hipotetik (82,5) namun telah melebihi bilangan SD yaitu 18,49.

Kata kunci : motivasi bermain *MMORPG*, disiplin belajar