

ABSTRAK

PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA KELAS X DI SMK NEGERI 1 CIKAMPEK

Achmad Berri Syaifuddin
Fakultas Psikologi UBP Karawang
ps20.achmadberri@mhs.ubpkarawang.ac.id

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar pada siswa kelas X di SMKN 1 Cikampek. *Game online* merupakan bentuk hiburan digital yang marak di kalangan remaja dan berpotensi menimbulkan dampak negatif terhadap aktivitas belajar apabila digunakan secara berlebihan. Kecanduan terhadap *game online* dapat memengaruhi semangat, kedisiplinan, serta tanggung jawab siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jumlah sampel sebanyak 247 siswa kelas X yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Instrumen yang digunakan terdiri dari dua skala psikologis, yaitu Internet Gaming Disorder Scale (IGD-Scale) yang diadaptasi dari Lemmens et al, serta skala motivasi belajar yang diadaptasi dari skala milik Reyhan, berdasarkan aspek-aspek yang dikemukakan oleh Sardiman. Analisis data dilakukan menggunakan uji regresi linier sederhana. Hasil analisis menunjukkan bahwa kecanduan *game online* berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar, dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Uji koefisien determinasi menunjukkan bahwa kecanduan *game online* memberikan kontribusi sebesar 74,8% terhadap perubahan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil kategorisasi, mayoritas siswa berada pada kategori sedang untuk motivasi belajar, yakni 179 siswa (72,5%), diikuti 37 siswa (15%) pada kategori rendah, dan 31 siswa (12,6%) pada kategori tinggi. Sedangkan untuk variabel kecanduan *game online*, 174 siswa (70,4%) berada pada tingkat sedang, 39 siswa (15,8%) pada tingkat tinggi, dan 34 siswa (13,8%) pada tingkat rendah.

Kata kunci: kecanduan *game online*, motivasi belajar, siswa SMK

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF ONLINE GAME ADDICTION ON LEARNING MOTIVATION AMONG TENTH-GRADE STUDENTS AT SMKN 1 CIKAMPEK

Achmad Berri Syaifuddin
Faculty of Psychology, UBP Karawang
ps20.achmadberri@mhs.ubpkarawang.ac.id

This study aims to examine the effect of online game addiction on the learning motivation of tenth-grade students at SMKN 1 Cikampek. Online games are a form of digital entertainment that is popular among adolescents and can potentially have a negative impact on learning activities if used excessively. Addiction to online games can affect students' enthusiasm, discipline, and responsibility in participating in the learning process. This study employed a quantitative method with a total sample of 247 tenth-grade students selected using purposive sampling. The instruments used consisted of two psychological scales: the Internet Gaming Disorder Scale (IGD-Scale) adapted from Lemmens et al., and a learning motivation scale adapted from Reyhan's scale, based on the aspects proposed by Sardiman. Data analysis was conducted using simple linear regression. The results indicated that online game addiction significantly affects learning motivation, with a significance value of 0.000 ($p < 0.05$). The coefficient of determination showed that online game addiction contributed 74.8% to the variation in students' learning motivation. Based on categorization, the majority of students fell into the moderate category for learning motivation, with 179 students (72.5%), followed by 37 students (15%) in the low category, and 31 students (12.6%) in the high category. For the online game addiction variable, 174 students (70.4%) were at a moderate level, 39 students (15.8%) at a high level, and 34 students (13.8%) at a low level.

Keywords: *online game addiction, learning motivation, vocational high school students*