

## ABSTRAK

### **Wulan Sintia: Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Motivasi Berinteraksi di Kalangan pelajar di MA Ar-Rosyidiag Desa Pasir Biru Kecamatan Cibiru Kota Bandung.**

Dalam penelitian ini, peneliti ingin fokus untuk melihat *gamers* yang sudah termasuk kecanduan *game online*. Karena pada *gamers* yang sudah termasuk kecanduan akan terlihat gaya hidup yang berbeda, pengaruh-pengaruh terhadap kehidupannya baik itu positif ataupun negatif dan hal ini tidak akan dijumpai apabila informasi yang diteliti tidak termasuk kategori kecanduan *game online*, seperti misalnya yang bermain sesekali hanya untuk hiburan.

Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui dan menganalisis mengenai pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap motivasi berinteraksi di kalangan pelajar ini untuk mengetahui intensitas bermain *game online* dikalangan pelajar di MA Arosyidiyah, Untuk mengetahui motivasi berinteraksi dikalangan pelajar di MA Arosyidiyah, Untuk mengetahui pengaruh inteensitas bermain *game online* terhadap motivasi berinteraksi dikalangan pelajar di MA Arosyidiyah.

Teori yang digunakan untuk penelitian ini, antara lain, *flow theory*, *roles theory*, dan *perental mediation*. *Flow theory* dari CsiksZentimihalyi menyatakan bahwa kesenangan/ *enjoyment*, diwujudkan dalam kondisi aliran (*flow state*), dimana dapat pengalaman “autotelic” atau motivasi dari yang ditandai dengan konsentrasi yang mendalam dan hilangnya cerminan kesadaran diri (misalnya, kehilangan kesadaran bahwa manusia adalah makhluk sosial).

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif jenis statistik yang gunakan adalah statistik parametik. Data dikumpulkan dengan cara menyebarkan kuesioner kepada MA Ar-Rosyidiag Desa Pasir Biru Kecamatan Cibiru Kota Bandung dengan jumlah sample sebanyak 73.

Berdasarkan hasil penelitian di MA Ar-Rosyidiyah dalam bermain *game online* dikalangan pelajar diketahui bahwa kategori variable X yaitu Intensitas bermain game online berada pada garis interval antara sangat tidak setuju, tidak setuju, ragu-ragu, setuju, dan sangat setuju. Dengan demikian variable Y motivasi berinteraksi berada pada garis kontinum yakni pada area setuju karena dilihat dari hasil perhitungan menunjukkan bahwa hasil tersebut berada pada titik rata-rata setuju. Berdasarkan hasil penelitian di MA Ar-Rosyidiyah besarnya pengaruh antara *Game Online* dan motifasi berinteraksi adalah sebesar 15%. Artinya pengaruh inensitas bermain *game online* berpengaruh motivasi berinteraksi tetapi hasilnya tidak signifikan. Sedangkan sisanya 85% dipengaruhi oleh variable lain yang tidak diteliti oleh peneliti.

Kata Kunci : *game online*, *motivasi*, *interaksi*