

ABSTRAK

Laila Hamidah: *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI (Penelitian terhadap siswa SMP Al Hasan Kelurahan Cipadung Kidul Kecamatan Panyileukan Kota Bandung Tahun Pelajaran 2018-2019).*

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di SMP Al Hasan kecamatan Panyileukan Kota Bandung, yang menunjukkan bahwa ketika belajar dikelas siswa lebih suka sibuk sendiri, berbicara dengan temannya, melamun, mengantuk dan tidak fokus untuk belajar bahkan nilai-nilai pelajaranpun mengalami penurunan, ini bisa dilihat dari sebagian siswa yang nilai pelajarannya tidak memenuhi standar yang telah berlaku, ini disebabkan karena anak terpengaruh oleh *game online* yang mereka mainkan, karena hampir semua anak menyukai permainan ini dan sering memainkannya, ditambah dengan warnet yang ada disekitaran tempat tinggal siswa yang membuat anak setelah pulang sekolah tidak langsung pulang melainkan ke warnet sekedar untuk bermain *game online*.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) realitas kecanduan *game online* siswa di SMP Al Hasan, (2) realitas motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP al Hasan, (3) hubungan kecanduan *game online* siswa dengan motivasi belajar mereka pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Al Hasan.

Penelitian ini didasarkan pada suatu pemikiran bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI dipengaruhi oleh kecanduan *game online*, artinya kecanduan *game online* pada siswa berpengaruh terhadap motivasi belajar mereka pada mata pelajaran PAI. Atas dasar tersebut, diajukan hipotesis bahwa: semakin tinggi kecanduan *game online* siswa diduga semakin tinggi pula motivasi belajar mereka pada mata pelajaran PAI, begitupun sebaliknya.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, angket dan studi kepustakaan. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 31 orang siswa. Teknik pengolahan data dilakukan dengan cara mencari mean, modus, standar deviasi, uji normalitas dan uji korelasi.

Berdasarkan analisis kuantitatif diperoleh bahwa: (1) kecanduan *game online* siswa termasuk dalam kategori sedang, hal ini terbukti dari hasil perolehan skor sebesar 3,29 yang berada pada interval 2,60 - 3,39; (2) motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI termasuk dalam kategori tinggi, hal ini terbukti dari perolehan skor sebesar 3,86 yang berada pada interval 3,40 - 4,19; (3) hubungan kecanduan *game online* siswa dengan motivasi belajar mereka pada mata pelajaran PAI, adalah: (a) koefisien korelasi termasuk dalam kategori sangat tinggi, berdasarkan skor 0,82 yang berada pada interval 0,80 - 1,00; (b) hipotesis alternatif (H_a) yang diajukan diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak (c) kadar kontribusi variabel X terhadap variabel Y adalah 43%, artinya kecanduan *game online* siswa (variabel X) berkontribusi 43% terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI (variabel Y) sehingga masih terdapat faktor lain yang dapat mempengaruhi motivasi belajar mereka pada mata pelajaran PAI yaitu sebesar 57%.