

HUBUNGAN ADIKSI BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN MOTIVASI BELAJAR PADA ANAK USIA 10-11 TAHUN DI SEKOLAH DASAR NEGERI PEKANBARU

Nurul wardah

Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

noeroel.wardah18@gmail.com

ABSTRAK

Motivasi belajar merupakan suatu dorongan atau daya penggerak yang ada dalam diri seseorang yang dapat membuat seseorang melakukan kegiatan belajar. Salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah adiksi bermain *game online*. Adiksi bermain *game online* adalah suatu keadaan yang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online* yang ditandai dengan bermain *game online* yang diulang-diulang oleh anak untuk memuaskan dirinya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara adiksi bermain *game online* dengan motivasi belajar pada anak usia 10-11 tahun di Sekolah Dasar Negeri Pekanbaru. Subjek dalam penelitian ini sebanyak 162 anak usia 10-11 tahun di Sekolah Dasar Negeri Pekanbaru, yang ditentukan dengan teknik *proportionate stratified random sampling*. Instrumen yang digunakan adalah skala adiksi bermain *game online* dengan koefisien reliabilitas sebesar 0,872 dan skala motivasi belajar dengan koefisien reliabilitas sebesar 0,926. Berdasarkan hasil analisis *product moment correlation pearson* diperoleh hasil -0,423 ($p=0,000$). Artinya adanya hubungan negatif antara adiksi bermain *game online* dengan motivasi belajar pada anak usia 10-11 tahun di Sekolah Dasar Negeri Pekanbaru.

Kata Kunci : Motivasi Belajar, Adiksi Bermain *Game Online*, Anak Usia 10-11 Tahun