

ABSTRAK

Latar Belakang : Perilaku bermain *game online* dapat meningkatkan rasa gembira dan menurunkan stress pada siswa. Akan tetapi, perilaku bermain *game online* yang tidak terkontrol akan mengarah pada adiksi yang kemudian disebut dengan *Internet Gaming Disorder*. Siswa dengan *Internet Gamig Disorder* cenderung akan menghabiskan waktunya untuk bermian *game online* daripada aktivitas kesehariannya dan ini akan berdampak pada tugas siswa sebagai pelajar dengan melalaikan tuasnya sehingga menyebabkan turunnya motivasi belajar pada siswa.

Tujuan: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *Internet Gaming Disorder* terhadap motivasi belajar Siswa/i sekolah menengah atas.

Metode: Desain penelitian ini adalah *case control*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini dengan perbandingan 1:2, yaitu 27 Siswa/i subjek kasus dan 54 Siswa/i sebagai subjek kontrol. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner IDGS-SF9 dan AMS. Hasil data penelitian ini dianalisis menggunakan uji *Chi Square*.

Hasil: Hasil penelitian didapatkan motivasi belajar subjek kasus berada dalam kategori rata-rata, yaitu 26 Siswa/i (96,3%). Sedangkan subjek kontrol motivasi belajar siswa tergolong tinggi, yaitu 34 Siswa/i (63%). Berdasarkan hasil uji *Chi Square* terdapat pengaruh *Internet Gaming Disorde* terhadap motivasi belajar ($p < 0,05$) dengan odd Rasio 44,2.

Kesimpulan: Saran untuk peneliti lebih lanjut dapat meneliti pengaruh *Internet Gaming Disorder* terhadap motivasi belajar pada siswa menengah atas dengan jumlah populasi yang lebih besar.

Kata Kunci: *Imternet Gaming Disorder*, Motivasi Belajar, Kecanduan *Game Online*

ABSTRACT

Background: *Playing games online may increase joy and reduce stress in students. But, if playing games becomes uncontrolled will lead to game online addiction which we call Internet Gaming Disorder. Students with Internet Gaming Disorder will spend more time in games besides daily activities and the impact is student will neglect their duty as students so it will decrease their learning motivation.*

Methods: *This research design is case-control. The ratio of sample in this research is 1:2, with 27 students as the case subject and 54 students as the control subject. Data will be analyzed using the Chi-Square test.*

Result: *The result shows that the case subject has average learning motivation, i.e. 26 students (96,3%). On the other hand, the control subject has high learning motivation, i.e. 34 students (63%). Based on the Chi-Square analysis, Internet Gaming Disorder is influencing learning motivation ($p < 0.05$) with an odd ratio of 44,2.*

Conclusion: *Suggestions for future researchers may include a larger population of high school students.*

Kata Kunci: *Internet Gaming Disorder, Learning Motivation, Game Online Addiction*