

## ABSTRAK

**Silmi Afifatussiyami, 2020. Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Motivasi Belajar pada Remaja yang Bermain *Game Online***

(Dibimbing oleh: Mariyana Widiastuti, M.Psi., Psi. dan Dra. Safitri M, M.Si)

Salah satu dampak dari bermain *game online* adalah menurunnya motivasi belajar siswa karena siswa tidak mampu mengontrol dirinya dalam bermain *game* yang juga berdampak kepada prestasi belajarnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan kontrol diri dengan motivasi belajar pada remaja yang bermain *game online*. Metode penelitian kuantitatif non eksperimental, dengan pengambilan sampel *sampling purposive* yang melibatkan 100 pelajar dan mahasiswa remaja yang bermain *game online*. Alat ukur kontrol diri sebanyak 25 aitem valid dengan koefisien reliabilitas  $\alpha = 0,915$  dan alat ukur motivasi belajar sebanyak 32 aitem valid dengan koefisien reliabilitas  $\alpha = 0,936$ . Hasil penelitian ini menunjukkan adanya hubungan yang positif kuat antara kontrol diri dan motivasi belajar pada remaja yang bermain *game online* dengan uji korelasional ( $sig. 0,00$ , dan  $r = 0,803$ ). Kontrol diri memberikan kontribusi 64,5 % terhadap motivasi belajar. Remaja lebih banyak memiliki kontrol diri yang rendah (55%), dan motivasi belajar yang rendah (52%). Adapun data penunjang menunjukkan adanya hubungan antara kontrol diri dengan usia remaja yang bermain *game online*. Namun tidak menunjukkan hubungan antara durasi bermain dan tanggapan orang tua subjek penelitian mengenai *game online*.

**Kata kunci:** Motivasi Belajar, *Game Online*, Remaja, Kontrol Diri

## ABSTRACT

**Silmi Afifatussiyami, 2020. *The Relationship Between Self Control and Learning Motivation in Adolescents Playing Online Games***

(Supervised by: Mariyana Widiastuti, M.Psi., Psi. And Dra. Safitri M, M.Si)

*One of the impacts of playing online games is a decrease in student motivation because students are unable to control themselves in playing games which also have an impact on their learning achievement. The purpose of this study was to determine the relationship between self-control and learning motivation in adolescents who play online games. Non-experimental quantitative research method, with purposive sampling involving 100 students and teenage students playing online games. The self-control measuring instrument was 25 valid items with the reliability coefficient  $\alpha = 0.915$  and the learning motivation measuring instrument was 32 valid items with the reliability coefficient  $\alpha = 0.936$ . The results of this study indicate a strong positive relationship between self-control and learning motivation in adolescents who play online games with a correlational test (sig. 0.00, and  $r = 0.803$ ). Self control contributed 64.5% to learning motivation. Teenagers have more low self-control (55%) and low learning motivation (52%). The supporting data shows a relationship between self-control and adolescents who play online games. However, it did not show a relationship between playing duration and parents' responses to research subjects regarding online games.*

**Keywords:** *Learning Motivation, Online Games, Youth, Self Control*