

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Remaja adalah masa peralihan dari masa anak ke masa dewasa yang mengalami perubahan atau perkembangan memasuki masa dewasa yang diantaranya mengalami perubahan kematangan mental, emosional, sosial, fisik dan ditandai dengan rasa senang bergaul dan lebih mudah menyesuaikan diri dengan teman sebaya yang mereka menganggap sebagai lingkungan yang unik dan nyaman untuk mengaktualisasikan diri dan mencari identitas bagi dirinya (Komara B.I 2016). Penduduk dalam rentang usia 10 hingga 19 tahun adalah remaja ((WHO) 2014).Peraturan Menteri Kesehatan RI nomer 25 tahun 2014 menjelaskan bahwa remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10 hingga 18 tahun dan menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) rentang usia remaja 10-24 tahun dan belum menikah. Masa remaja merupakan masa dimana seseorang mengalami berbagai perubahan baik secara fisiologis, intelektual maupun psikologis (R1 2016)

Penduduk remaja di Indonesia pada tahun 2019 yang berusia 10- 14 tahun berjumlah 64,19 juta jiwa dari total penduduk sebesar 267 juta jiwa sehingga satu di antara empat penduduk adalah remaja. Jumlah remaja di provinsi Jawa Tengah berusia 10-14 tahun yaitu dari total penduduk Jawa Tengah sebesar 2.781.350 terbagi menjadi 1.426.638 laki-laki dan 1.354.712 remja perempuan (Badan Pusat Statistik 2019). Jumlah remaja di Kabupaten Klaten usia 10-14 tahun adalah sebanyak 81.741 jiwa terbagi menjadi 42.201 laki-laki dan 39.540 perempuan (Badan Pusat Statistik 2019).

Salah satu agenda strategis pembangunan kepemudaan adalah menciptakan generasi penerus masa depan bangsa yang tangguh, mandiri dan berdaya saing, terlebih untuk memasuki era Revolusi Industri 4.0. Setiap anak bangsa memiliki hak untuk memperoleh pendidikan. Maka itu, pemerintah melalui Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) telah menyiapkan pilihan-pilihan, yakni melalui pendidikan formal maupun pendidikan non formal yaitu melalui pendidikan kesetaraan (Pengorganisasi et al. 2019).

Siswa sekolah menengah pertama merupakan masa remaja yang dimana seseorang mengalami perubahan atau peralihan dari masa anak-anak menuju masa dewasa. Pada masa pubertas atau masa menjelang dewasa, remaja akan mengalami banyak pengaruh

dari luar yang bisa menyebabkan remaja terpengaruh oleh lingkungan sekitar. Remaja yang tidak bisa menyesuaikan atau beradaptasi dengan lingkungan yang selalu berubah-ubah akan melakukan perilaku yang maladaptif, contohnya perilaku agresif yang dapat merugikan dirinya sendiri atau orang lain dan motivasi belajar yang menurun (Santrock 2017).

Remaja juga memiliki keistimewaan dan karakteristik serta berfikir secara mandiri tentang dirinya dan semuanya yang memiliki tugas perkembangan sendiri. Salah satu tugas perkembangan masa remaja yang tersulit adalah berhubungan dengan penyesuaian sosial. Kehadiran media sosial dikalangan remaja membuatnya harus menyesuaikan diri dengan media sosial dalam berinteraksi dengan orang lain (Suryanto 2015).

Lembaga riset pemasaran menjelaskan bahwa data pemain *games* terbaru 2017 asal Amsterdam, Newzoo, ada 43,7 juta gamer (56% diantaranya laki-laki) di negeri ini, yang membelanjakan total US\$ 880 juta. Jumlah pemain game Indonesia terbanyak di Asia Tenggara, yang bermain *game* di telepon pintar, *personal computer* dan *laptop*. Prevalensi kecanduan game dengan mengambil sampel di sekolah-sekolah di Manado, Medan, Pontianak, Yogyakarta pada tahun 2012. Menemukan bahwa 45,3% dari 3.264 siswa sekolah yang bermain game online selama sebulan terakhir dan tidak berniat untuk berhenti (Retha Arjadi 2015).

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2017 menjelaskan jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 143 juta jiwa (55,8%). Keadaan ini mengalami kenaikan sebesar 8% dari tahun sebelumnya. Di provinsi Jawa Tengah terdapat 45,7% penduduk yang menggunakan internet dan 36,2% dari penduduk menggunakan internet untuk bermain *game online*. Klaten merupakan salah satu kabupaten yang ada di Jawa Tengah yang prosentase penggunaan *game online* cukup besar yaitu sebesar 32,4% dan sebanyak 73,6% nya adalah pelajar. Penggunaan *game online* semakin tahun semakin meningkat mengingat semakin mudahnya akses internet dijangkau dan sudah mulai banyak pengguna *game online* yang mengalami adiksi (APJII 2017).

Pada saat ini sudah banyak *game online* yang bisa dimainkan oleh berbagai kalangan. Mudah dan murah biaya untuk bisa mengakses *game online* merupakan faktor yang dapat menyebabkan pemain menjadi candu, terlebih saat ini dengan kehadiran *smartphone* sudah bisa dijadikan modal untuk bermain *game online*

kapanpun dan dimanapun pemain berada. *Game online* yang disediakan juga berbagai macam tema dan alur cerita, mulai dari *game* bertemakan *dance*, membangun kota, mengembangkan kebun/pertanian, strategi, peperangan, pembunuhan dan sebagainya. ML (*Mobile Legends*), PUBG (*Player Unknown's Battle Grounds*), GFF (*Garena Free Fire*), COC (*Clash of Clans*) dan HAGO sebagai *game multiplayer online* dan diunduh lebih dari 100 juta *gamer* di *Google Play* (Ghustara 2019).

Organisasi Kesehatan Dunia atau *World Health Organizations* (WHO) resmi menetapkan Kecanduan game atau *game disorder* ke dalam versi terbaru *International Statistical Classification of Diseases* (ICD) sebagai penyakit gangguan mental untuk pertama kalinya. ICD merupakan daftar klasifikasi medis yang dikeluarkan WHO berisi daftar penyakit berikut gejala, tanda, dan penyebabnya. ICD menjadi standar internasional untuk pelaporan penyakit dan kondisi kesehatan dan digunakan oleh seluruh praktisi kesehatan di dunia. Dalam versi terbaru ICD-11, WHO menyebut bahwa kecanduan game merupakan *disorders due to addictive behavior* atau gangguan yang disebabkan oleh kebiasaan atau kecanduan (Kementerian Kesehatan RI 2018).

Berdasarkan data Polri pada tahun 2017 ada 3.380 anak dan tahun 2018 ada 4.213 anak bermasalah dengan hukum. Data dari Kementerian Hukum dan HAM, Ditjen Pemasyarakatan menyebutkan jumlah narapidana anak remaja meningkat dari 5.360 pada tahun 2008 menjadi 6.308 pada tahun 2010. Hasil survey yang dilakukan Daniel Yudha Kumoro pada tahun 2018 terhadap 25 remaja di salah satu kecamatan di wilayah Kota Sidoarjo menunjukkan sebanyak 13 pelajar pernah berkelahi di sekolah dan merusak barang –barang yang ada bila sedang marah. Hasil survey diketahui bahwa dari 13 pelajar tersebut, 11 diantaranya senang bermain video *game* jenis kekerasan (Dwi Iman 2017).

DSM-V (American Psychiatric Association (APA) 2013) menyatakan kecanduan *game online* atau *Internet Gaming Disorder* (IGD) merupakan perilaku kompulsif yang mengesampingkan kepentingan lainnya seperti pekerjaan, akademik, serta waktu yang terbuang sehingga mengalami gejala penarikan diri akibat bermain *game online*. Selain itu (Pratiwi, Yakub & Umari, 2018) mengatakan bahwa kecanduan *game online* memiliki durasi waktu 3-4 jam atau lebih dalam sehari.

Remaja yang sudah kecanduan *game online* akan berdampak buruk pada prestasi. Nilai yang ia dapatkan dari sekolah akan mengakibatkan penurunan ini disebabkan karena pemain lebih cenderung memikirkan dan fokus terhadap *game online*

di bandingkan dengan pelajarannya di sekolah. Bahkan pemain seolah-olah tidak peduli dengan penurunan nilai-nilai di sekolahnya. Permainan *game online* sering sekali menjadi masalah bagi perkembangan individu. Maraknya *game online* menyebabkan pemain menjadi kecanduan terhadap permainan tersebut. Selain itu didalam *game* juga terkandung alur cerita yang panjang, terhubung dari berbagai masalah yang harus diselesaikan oleh pemain. Mudah dan murah biaya untuk bisa mengakses *game online* merupakan faktor yang dapat menyebabkan pemain menjadi candu, terlebih saat ini dengan kehadiran *smartphone* sudah bisa dijadikan modal untuk bermain *game online* kapanpun dan dimanapun (Masfiah and Putri 2019).

*Game online* tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik sampai pemain ikut berpartisipasi sehingga secara stimulus mempengaruhi cara berperilaku mereka. Kebiasaan yang berulang-ulang, penggunaan yang terlalu lama dan pengkondisian tertentu dalam tontonan dianggap sebagai pemicu berubahnya perilaku. (Amalia, Fitria 2015).

Dampak negatif bermain *game* diantaranya menyebabkan penurunan konsentrasi belajar di rumah maupun di sekolah. *Game* kecenderungan kecanduan bagi pemainnya karena games dirancang dengan fitur yang menarik, berisi gambar dan animasi yang membuat orang tertarik untuk terus bermain. Anak yang memiliki kegemaran bermain games memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, duduk terlalu lama, sering terlambat makan, dan sering terpapar pancaran sinar radiasi dari layar monitor komputer. Adegan *game online* mengajarkan untuk melakukan tindakan kriminal dan kekerasan. *Game* mengajarkan pemborosan karena beberapa konten dalam permainan harus dibeli agar bisa naik level ((Malahayati 2012),(Fauziah 2013),(Angela 2013)).

Siswa yang mempunyai dampak negative kecanduan *game online* yaitu memiliki masalah kesehatan seperti mata perih, kondisi psikologis yang dialami siswa adalah gampang kesal ketika kalah bermain *game online*, dari aspek belajar siswa terus menerus memikirkan *game online*, dari aspek penyesuaian sosial siswa mengabaikan orang lain. Menurut (Fauzi 2019), di dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh *Game Online* PUBG (Player Unknown’s Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik” yang di lakukan kepada siswa SMP atau SMK, dimana di dalam peneitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan model penelitian yang digunakan peneliti ialah model dskriptif kualitatif yang dimana teknik pengumpulan

data yang dilakukan peneliti yaitu melalui wawancara. Serta di dapatkan hasil 9 narasumber memberi pengakuan yaitu ketagihan serta 3 orang mengaku tidak terlalu kecanduan. Sedang dari pada itu dalam topik seringnya para saat memainkan *game online* PUBG. Dari 12 narasumber yang diteliti, 4 orang menghabiskan rata-rata 1 jam, 5 orang bermain 3 jam perhari, sedangkan 3 orang bermain selama 6 jam/hari demi memainkan *game online* PUBG. Apabila siswa menjadi pecandu *game online* PUBG bisa menjadi nilai prestasi akademik akan menurun sehingga belajar bermalasan-malasan mengerjakan tugas.

Pada beberapa penelitian sebelumnya telah membahas dampak *game online* diantaranya: Hasil penelitian (Fauzi 2019) menunjukkan, bahwa terdapat hubungan penggunaan *game online* dan prestasi belajar. Hasil penelitian (Sintiya Halisya Pebriani 2019), meneliti tentang “Hubungan Penggunaan *Smartphone* Dengan Motivasi Belajar Pada Mahasiswa DIII Keperawatan” didapatkan tidak ada hubungan yang bermakna antara penggunaan *smartphone* dengan motivasi belajar ( $\rho$  value =0,65).

Siswa paling banyak bermain *game online* memiliki permasalahan dalam motivasi belajarnya, misalnya malas dalam belajar, kurang siap dalam mengikuti pelajaran, kurang fokus ketika guru menjelaskan. Hal ini bisa dilihat dari banyaknya siswa yang nilai pelajarannya tidak memenuhi standart yang telah berlaku, ini disebabkan karena anak terpengaruh oleh *game online* yang dimainkan karena hampir semua anak menyukai permainan ini dan sering memainkannya (Zulfikar 2019). Oleh karena itu, para guru harus dapat menerapkan proses pembelajaran dikelas yang dapat menumbuhkembangkan motivasi belajar pada diri peserta didik (Abdul Hadis dan Nurhayati 2010).

Motivasi belajar menurut (Winkel 2014) motivasi belajar merupakan kegiatan belajar yang dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak didalam diri seseorang yang menimbulkan kegiatan belajar dan yang dapat menimbulkan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh individu dapat tercapai.

Games secara tidak langsung berdampak pada motivasi belajar karena waktu dan tenaga yang dipergunakan banyak dihabiskan untuk bermain daripada belajar, anak menjadi malas belajar, menunda tugas sekolah, dan bermain games ketika proses pembelajaran. Motivasi sangat diperlukan dalam proses belajar, sebab seseorang yang tidak memiliki motivasi dalam belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar.

Motivasi menimbulkan gairah, semangat dan merasa senang untuk belajar. Semakin besar motivasi seseorang maka semakin besar pula energi yang dimilikinya untuk belajar (A.M 2014).

Keberhasilan seseorang dalam proses pembelajaran, bergantung pada diri sendiri dan juga dari lingkungan. Keinginan yang besar dari dalam diri sendiri untuk berhasil akan membuat seseorang semakin giat dalam belajar. Keinginan inilah yang disebut sebagai motivasi (A.M 2014) juga mengemukakan bahwa motivasi dapat dipahami sebagai daya penggerak dari pasif menjadi aktif dan muncul dengan tujuan untuk mencapai apa yang diinginkan.

Motivasi belajar dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu motivasi instrinsik (keadaan keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar) dan motivasi ekstrinsik (keadaan yang datang dari luar individu siswa yang mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar). Ada tidaknya motivasi belajar sangat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Keberhasilan belajar akan tercapai apabila pada diri adanya kemauan dan dorongan untuk belajar (Emda 2017).

Oleh karena itu, perawat sebagai ujung tombak dalam menemukan fenomena yang terjadi masyarakat terkhususnya di SMP N 1 Karangnongko untuk memperoleh informasi serta bantuan kesehatan sehingga mampu menangani aspek fisik maupun psikis remaja dengan memperhatikan fenomena *game online* beserta dampaknya yang saat ini menjadi marak di Indonesia khususnya di kota Klaten. Berdasarkan fenomena yang terjadi di lingkungan peneliti yaitu sebagian besar remaja gemar bermain *game online* sehingga kesehariannya tidak lepas dari *gadget*, hal itu dilakukan baik oleh remaja laki-laki maupun perempuan, rutinitas bermain *game online* tersebut semakin terlihat oleh pemberlakuan sistem pembelajaran *daring* dimana orang tua semakin memfasilitasi penggunaan *gadget* pada putra putrinya seperti menyediakan *gadget* pribadi dan kuota.

Dari hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan pada 20 siswa kelas VII di SMP N 1 Karangnongko pada tanggal 11 Maret 2021 siswa yang mempunyai hp android dan terdapat aplikasi *game online*. di dalamnya dengan penggunaan *game online* lebih dari 3 jam perharinya sebanyak 50% dan mempunyai motivasi belajar yang kurang dengan rata-rata nilai pada siswa yang terpapar *game online* yaitu 70 berbeda terhadap

siswa yang tidak bermain *game online* mereka mempunyai nilai rata-rata sekitar 80-90 pada nilai tugas-tugas yang diberikan oleh guru disekolah.

Dari data tersebut di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut terkait *game online* yang berbeda dari penelitian sebelumnya dengan judul “Hubungan Lama Penggunaan *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Pada Remaja di SMP N 1 Karangnongko”.

## **B. Rumusan Masalah**

*Game online* adalah sesuatu yang sedang sangat digandrungi oleh masyarakat baik di dalam maupun di luar negeri, mudah dan murah biaya untuk bisa mengakses *game online* merupakan faktor penyebab tingginya jumlah pemain dan intensitas pengaplikasian *game online*. Pada dasarnya *game online* memiliki dampak positif dan negatif namun, dari penelitian - penelitian sebelumnya menjelaskan bahwa pengaplikasian *game online* dapat berakibat buruk pada kondisi kesehatan dan kondisi psikologis. Hal tersebut dilihat dari aspek remaja dalam menyesuaikan dengan keadaan sosial, siswa mengabaikan orang lain. Siswa yang banyak bermain *game online* memiliki permasalahan dalam motivasi belajarnya, misalnya malas dalam belajar, kurang siap dalam mengikuti pelajaran, kurang fokus ketika guru menjelaskan. Sehingga menyebabkan banyaknya siswa yang nilai pelajarannya tidak memenuhi standart yang telah berlaku. Berdasarkan penelitian – penelitian sebelumnya dan tingginya prosentase data pemain game yang dikutip dari lembaga riset pemasaran tahun 2017 yang menjelaskan bahwa pemain game Indonesia terbanyak di Asia Tenggara dengan media *smartphone*, *computer*, dan *laptop* didapatkan 45,3% dari 3.264 siswa bermain *game online*, sehingga peneliti tertarik untuk meneliti tentang hubungan penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar dengan rumusan masalah “ Apakah ada hubungan penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar pada remaja di SMP N 1 Karangnongko Klaten?”.

## **C. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan Umum**

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar pada remaja di SMP N 1 Karangnongko Klaten.

## 2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dalam penelitian ini untuk:

- a. Mendeskripsikan karakteristik seperti usia, jenis kelamin dan pendidikan pada remaja di SMP N 1 Karangnongko Klaten.
- b. Mengetahui lama penggunaan *game online* pada remaja di SMP N 1 Karangnongko Klaten.
- c. Mengetahui motivasi belajar pada remaja di SMP N 1 Karangnongko Klaten.
- d. Menganalisis hubungan lama penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar pada remaja di SMP N 1 Karangnongko Klaten.

## D. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dalam bidang keperawatan tentang dampak penggunaan *game online* terhadap motivasi belajar pada remaja, sehingga remaja tidak mengalami dampak dari *game online*.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Sekolah

Untuk lebih meningkatkan pengawasan pada siswa guna mengurangi kecanduan gadget/game online pada remaja di SMP N 1 Karangnongko.

#### b. Bagi Remaja

Hasil penelitian ini bisa menjadi acuan untuk mengontrol tingkat penggunaan *game online* yang menyebabkan kecanduan sehingga lupa waktu.

#### c. Bagi Perawat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi perawat dalam melakukan asuhan keperawatan pada remaja dengan mengedukasi tentang tanda-tanda dampak negative pada game online.

#### d. Bagi peneliti

Agar dapat menambah wawasan dan referensi untuk melakukan penelitian khususnya tentang hubungan bermain *game online* terhadap motivasi belajar pada remaja.

#### e. Bagi penelitian selanjutnya



Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai dasar untuk mengembangkan penelitian tentang bermain *game online*, motivasi belajar pada remaja dengan memperhatikan faktor yang mempengaruhi bermain *game online* dan motivasi belajar yang sudah ditulis oleh peneliti.

#### **E. Keaslian Penelitian**

Penelitian ini tentang hubungan *game online* terhadap motivasi belajar pada remaja di SMP Negeri 1 Karangnongko Klaten. Namun ada beberapa penelitian yang telah dilakukan yang berkaitan dengan penelitian ini, antara lain:

1. (Hijrat 2019) “Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas VII MTs Negeri Kota Kupang”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan populasi seluruh siswa kelas VII MTs Negeri Kota Kupang yang gemar bermain *game online* pada tahun 2018 – 2019 . Adapun tehnik pada penelitian ini adalah menggunakan total sampling, variabel penelitian ini menggunakan variabel bebas (kecanduan game online) dan variabel terikat (motivasi belajar) dan teknik analisa data menggunakan uji deskriptif dan uji statistik menggunakan analisis regresi sederhana, pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Analisa Data menggunakan analisa deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa yang memiliki motivasi belajar sangat baik sebanyak 11%, yang memiliki motivasi belajar baik sebanyak 47%, yang memiliki motivasi belajar cukup baik sebanyak 36% dan yang memiliki motivasi belajar kurang baik sebanyak 6% pada siswa siswi kelas VII MTS N Kupang.

Penelitian yang akan dilakukan tentang “Hubungan Penggunaan Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Remaja di SMP N 1 Karangnongko” Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif korelasi dengan pendekatan *Cross Sectional*. Pengambilan sample menggunakan *non probability sampling* dengan jenis *purposive sampling*. Analisa data menggunakan analisa univariat dan bivariat. Dengan variable penelitian variable bebas yaitu penggunaan game online, variable terikat motivasi belajar.

2. (Kautsar 2019) “Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Di MAN 3 Aceh Besar “. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, dengan populasi seluruh peserta didik di MAN 3 Aceh Besar dengan tehnik *purposive sampling*, analisa

data univariat dan bivariat dengan teknik analisis *Content Analysis* dan variabel penelitian ini menggunakan variabel bebas (pengaruh game online) dan variabel terikat (prestasi akademik). Hasil penelitian ini adalah rata-rata kecanduan game online peserta didik dapat dikatakan tinggi, dengan rata-rata perolehan skor akhir yaitu 93,9 dan skor prestasi belajar rata-rata 83,3 dan besarnya pengaruh negatif game online tersebut terhadap prestasi akademik peserta didik di MAN 3 Aceh Besar dapat dikatakan sebesar 30% dipengaruhi oleh kecanduan *game online* dan untuk sisa 70% dipengaruhi oleh faktor-faktor yang lain.

Penelitian yang akan dilakukan tentang “Hubungan Penggunaan Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Remaja di SMP N 1 Karangnongko” Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif korelasi dengan pendekatan *Cross Sectional*. Pengambilan sample menggunakan *non probability sampling* dengan jenis *purposive sampling*. Analisa data menggunakan analisa univariat dan bivariat. Dengan variable penelitian variable bebas yaitu penggunaan game online, variable terikat motivasi belajar.

3. (Sari 2019) “Pengaruh *game online* terhadap perubahan perilaku siswa di kelas V SD N 99 kota Bengkulu”. Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif *Ex post facto* yang dilakukan di SD N 99 Kota Bengkulu pada tanggal 15 Juli sampai dengan 25 Agustus tahun ajaran 2019/2020 dengan populasi seluruh siswa kelas 5 SD N 99 kota Bengkulu dengan metode total *sampling* sebanyak 20 orang siswa. Teknik analisa data menggunakan uji prasyarat dan uji hipotesis. Hasil penelitian ini adalah game online berpengaruh positif signifikan terhadap perubahan perilaku siswa di kelas V SD N 99 kota Bengkulu pada  $\alpha=5\%$  (*confidence interval sebesar 95%*), dengan persamaan regresi linier sederhana =  $93,66 + (-0,76)X$  yang artinya setiap variable X (pengaruh *game online*) maka nilai variable Y (perubahan perilaku siswa akan naik -0,24 tindakan, diaman pengaruh game online mempengaruhi perubahan perilaku siswa sebesar 0,36% dilihat dari perhitungan *koefisien determinasi*, sedangkan 99,64% dipengaruhi oleh variable lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

Penelitian yang akan dilakukan tentang “Hubungan Penggunaan Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Remaja di SMP N 1 Karangnongko” Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif korelasi dengan pendekatan *Cross Sectional*. Pengambilan sample menggunakan *non probability sampling* dengan jenis

*purposive sampling*. Analisa data menggunakan analisa univariat dan bivariat. Dengan variable penelitian variable bebas yaitu penggunaan game online, variable terikat motivasi belajar.

