

ABSTRAK

HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN PRESTASI BELAJAR SISWA SMA PANGUDI LUHUR ST. VINCENTIUS GIRIWOYO

Maria Meiliana Suryaningrum

Universitas Sanata Dharma Yogyakarta

2022

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui seberapa tinggi tingkat intensitas bermain game online siswa SMA Pangudi Luhur St. Vincentius Giriwoyo. 2) Mengetahui seberapa tinggi tingkat prestasi belajar siswa SMA Pangudi Luhur St. Vincentius Giriwoyo. 3) Mengetahui hubungan antara intensitas bermain game online dengan prestasi belajar siswa SMA Pangudi Luhur St. Vincentius Giriwoyo.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian korelasional. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Pangudi Luhur St. Vincentius Giriwoyo dengan sampel 50 responden dari kelas X dan XI. Pengambilan data diperoleh dengan menyebarluaskan kuesioner melalui google form. Setelah data terkumpul data akan diolah untuk memperoleh kategorisasi, uji normalitas, uji linearitas, dan uji hipotesis korelasional.

Hasil penelitian ini: 1) tingkat intensitas siswa kelas X dan XI dengan sampel 50 responden adalah rendah, lebih rinci dengan jumlah sampel adalah 1 responden dengan persentase 2 % dalam kategori tinggi. 14 responden termasuk dalam kategori sedang dengan persentase 28 %, 22 responden termasuk dalam kategori rendah dengan persentase 44%, dan 13 responden termasuk dalam kategori sangat rendah dengan persentase 26 %. 2) tingkat prestasi belajar siswa yang diambil dengan menggunakan nilai raport di semester 1 dan 3 diukur menggunakan rumus Guilford dan memperoleh hasil adalah 0,414 dan dalam tabel interpretasi termasuk dalam kategori sedang. 3) Dan dalam menentukan hubungan antara intensitas bermain game online dengan prestasi belajar diperoleh hasil yaitu terdapat hubungan yang negatif dan signifikan dengan nilai signifikansi $0,002 < 0,05$.

Kata Kunci : Intensitas, Game Online, Prestasi belajar

ABSTRACT

RELATIONSHIP BETWEEN THE INTENSITY OF PLAYING ONLINE GAMES WITH THE LEARNING ACHIEVEMENT OF PANGUDI LUHUR HIGH SCHOOL STUDENTS ST. VINCENTIUS GIRIWOOYO

Maria Meiliana Suryaningrum

Sanata Dharma University

Yogyakarta

2022

This study aims to: 1) Find out how high the intensity level of playing online games is for Pangudi Luhur St. High School students. Vincent Giriwoyo. 2) Knowing how high the level of student achievement of SMA Pangudi Luhur St. Vincent Giriwoyo. 3) Knowing the relationship between the intensity of playing online games with student achievement in SMA Pangudi Luhur St. Vincent Giriwoyo.

The research method used in quantitative research with a correlational research design. This research was conducted at Pangudi Luhur High School St Vincent Giriwoyo with a sample of 50 respondents from class X and XI. Data collection was obtained by distributing questionnaires via google form. After the data is collected, the data will be processed to obtain categorization, normality test, linearity test, and correlational hypothesis testing.

The result of this study: 1) the level of intensity of students in class X and XI with a sample of 50 respondents is low, in more detail the number of samples is 1 respondent with a percentage of 2% in the high category. 14 respondents are included in the medium category with a percentage of 28%, 22 respondents are included in the low category with a percentage of 44%, and 13 respondents are included in the very low category with a percentage of 26%. 2) the level of student achievement taken using report cards in semesters 1 and 3 was measured using the Guilford formula and the results obtained were 0,414 and in the interpretation table included in the medium category. 3) And in determining the relationship between the intensity of playing online games with learning achievement, the results obtained are that there is a negative and significant relationship with a significance value of $0,002 < 0,05$.

Keywords: Intensity, Online Games, Learning Achievement

