

## ABSTRAK

### HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN WAKTU UNTUK BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP KETEKUNAN BELAJAR REMAJA DI SMP NEGERI 44 JAKARTA

Royce Christtala Wiwoho  
Bimbingan dan Konseling  
Universitas Sanata Dharma

2023

Penelitian ini dibuat dengan tujuan untuk : 1) Mengetahui hubungan antara intensitas penggunaan waktu bermain game online dan ketekunan belajar remaja pada siswa SMP Negeri 44 Jakarta, 2) Mendeskripsikan tingkat intensitas penggunaan waktu untuk bermain game online pada siswa-siswi SMP Negeri 44 Jakarta, 3) Mendeskripsikan tingkat ketekunan belajar remaja pada siswa-siswi SMP Negeri 44 Jakarta.

Jenis penelitian pada penulisan skripsi ini menggunakan penelitian deskriptif dan desain penelitian korelasional. Populasi yang dipakai dalam penelitian ini merupakan peserta didik Kelas 7 dan 8 SMP Negeri 44 Jakarta yang berjumlah 136 orang. Pengumpulan data yang digunakan dalam penulisan skripsi ini menggunakan survei melalui *platform* link *google form*. Item yang valid pada skala tingkat intensitas penggunaan waktu untuk bermain game online berjumlah 40 item, sedangkan pada skala ketekunan belajar remaja yang valid berjumlah 34 item. Pengujian koefisien reliabilitas instrumen pada penelitian ini menggunakan teknik *alpha cronbach*. Hasil uji reliabilitas instrumen tingkat intensitas penggunaan waktu untuk bermain game online senilai 0.881 dan pada instrumen tingkat ketekunan belajar remaja senilai 0,874. Kedua instrumen tersebut teruji reliabel dan layak digunakan.

Dari hasil penelitian ditemukan data sebagai berikut, bahwa 1) Hasil analisis hipotesis korelasional diperoleh nilai  $r$  sebesar 0,247 dengan nilai signifikansinya  $0,004 < 0.05$ . Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara intensitas penggunaan waktu untuk bermain game online dengan ketekunan belajar remaja, 2) Hasil capaian tingkat intensitas penggunaan waktu untuk bermain game online menunjukkan kecenderungan di tingkat rendah 3) Hasil capaian tingkat ketekunan belajar remaja menunjukkan kecenderungan di tingkat rendah

**Kata Kunci :** Intensitas Penggunaan Waktu untuk Bermain Game Online, Ketekunan Belajar Remaja.

**ABSTRACT*****THE RELATIONSHIP OF THE INTENSITY OF USING TIME TO PLAY ONLINE GAMES TO THE PERSEVERENCE OF CHILDREN IN JUNIOR HIGH SCHOOL 44 JAKARTA***

Royce Christtala Wiwoho

*Guidance and Counseling*

*Sanata Dharma University*

2023

*This research was made with the aim of: 1) Knowing the relationship between the intensity of using online game playing time and the diligence of children's learning in students of SMP Negeri 44 Jakarta, 2) Describing the level of intensity of time use to play online games at SMP Negeri 44 Jakarta, 3) Describing the level of child learning perseverance at SMP Negeri 44 Jakarta.*

*This type of research is quantitative descriptive research with correlational research design. The samples used in this study were Class 7 and 8 students of SMP Negeri 44 Jakarta totaling 136 people. The data collection technique in this study uses surveys conducted online by distributing google form links. Valid items on the intensity level of use of time to play online games are 40 items, while on a valid child learning perseverance scale there are 34 items. Testing the reliability coefficient of the instrument in this study using the alpha cronbach technique.. The results of the instrument reliability test of the intensity level of time use to play online games was worth 0.881 and on the instrument the child's learning perseverance level was 0.874. Both instruments are tested reliably and suitable for use.*

*The results of the study found that 1) The results of correlational hypothesis analysis obtained a value of  $r$  of 0.247 with a significance value of  $0.004 < 0.05$ . The results show that there is a positive relationship between the intensity of time use to play online games and children's learning perseverance, 2) The results of achieving the level of intensity of time use to play online games show a tendency at a low level 3) The results of achieving children's learning perseverance levels show a tendency at a low level.*

***Keywords:*** *intensity of time us to play online games, child learning perseverance.*