

HUBUNGAN ANTARA MOTIVASI BELAJAR DENGAN KECENDERUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA KOMUNITAS ESPORT UNDIP

Rafinadi Nur Hardinatyo

15000118130102

Fakultas Psikologi, Universitas Diponegoro

Jl. Prof. Soedarto, SH, Kampus Undip Tembalang, Semarang, Indonesia, 50275

Email: rfndnh@gmail.com

ABSTRAK

Kecenderungan Kecanduan Game Online adalah perilaku terus menerus dari individu yang ingin bermain *game online* dan individu tidak mampu mengontrol atau mengendalikannya. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui hubungan antara motivasi belajar dengan Kecenderungan Kecanduan Game Online pada Komunitas Esport UNDIP. Populasi penelitian ini adalah anggota Komunitas Esport UNDIP yang berjumlah 420 orang. Sampel pada penelitian ini berjumlah 191 orang yang pilih dengan menggunakan teknik *convenience Sampling*. Terdapat dua instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu skala motivasi belajar yang terdiri dari 46 aitem valid dengan koefisien reliabilitas sebesar 0,963 dan skala Kecenderungan Kecanduan Game Online yang terdiri dari 55 aitem valid dengan reliabilitas sebesar 0,984. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis regresi sederhana. Hasil analisis data dapat menunjukkan koefisien korelasi sebesar $-0,380$ dengan $p = 0,000$. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara motivasi belajar dengan Kecenderungan Kecanduan Game Online pada Komunitas Esport UNDIP.

Kata Kunci: Motivasi belajar, Kecenderungan Kecanduan Game Online, Komunitas *game online*