

ABSTRACT

Sucie Alenta Putri, 2024, *The Relationship between Online Game Addiction and Learning Motivation of Class XI SMK Negeri 3 Mukomuko. Bachelor of Education Counseling Guidance Faculty of Education Science Teacher, Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang.*

This research aims to determine the relationship between online game addiction and the learning motivation of class XI students at SMK Negeri 3 Mukomuko. The method used in this research is descriptive quantitative correlational. The population in this study was 76 people. The sampling technique used was stratified random sampling, resulting in a total sample of 64 people. Based on the instrument used in data collection in this research, it is a questionnaire prepared according to the Likert scale model. Data analysis was carried out using SPSS and Microsoft Excel. Based on the research results, the r_{count} value is $-0.248 > r_{table}$ 0.204, it can be concluded that there is a negative connection between online game addiction and the learning motivation of class XI students at SMK Negeri 3 Mukomuko.

Keywords: Addiction, Online Game, Learning Motivation

ABSTRAK

Sucie Alenta Putri, 2024, **Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMK Negeri 3 Mukomuko**, Sarjana Pendidikan Bimbingan Konseling, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan motivasi belajar siswa kelas XI SMK Negeri 3 Mukomuko. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif korelasional. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 76 orang. Teknik pengambilan sampling yang digunakan adalah *stratified random sampling*, sehingga diperoleh jumlah sampel sebanyak 64 orang. Berdasarkan instrument yang digunakan dalam pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket yang disusun menurut model skala likert. Analisis data yang dilakukan dengan menggunakan SPSS dan Microsoft Excel. Berdasarkan hasil penelitian nilai $r_{hitung} -0,248 > r_{tabel} 0,204$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang negative antara kecanduan *game online* dengan motivasi belajar siswa kelas XI SMK Negeri 3 Mukomuko.

Kata Kunci: Kecanduan *Game online*, Motivasi Belajar