

ABSTRAKSI

Dwi Astikarani. 12.712.013. Motivasi Belajar Remaja Usia 13 – 15 Tahun yang Kecanduan Bermain *Game Online* di Sekolah Menengah Pertama Islam Manbaul Ulum Gresik.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui gambaran bagaimana motivasi belajar remaja usia 13 – 15 tahun yang terbiasa bermain *game online* dalam kesehariannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif terhadap siswa Sekolah Menengah Pertama Islam Manbaul Ulum Gresik sebagai unit analisis, sedangkan unit observasi adalah melihat dari dekat tentang kebiasaan remaja usia 13 – 15 tahun dalam bermain *game online* tersebut. Fokus dalam merupakan periode emas motivasi belajar remaja, yang apabila tidak ditata dan diamati motivasi belajarnya dikhawatirkan akan mempengaruhi kepribadianya kelak bila bertambah dewasa.

Pengumpulan data menggunakan metode wawancara, observasi dan dokumentasi. Nara sumber wawancara berasal dari guru wali kelas, orang tua, siswa umur 13 – 15 tahun Sekolah Menengah Pertama Islam Manbaul Ulum Gresik. Analisis data menggunakan analisis menggunakan model interaktif yang reduksi data, sajian data dan penarikan kesimpulan. Data dianalisis secara kualitatif diskriptif untuk menguji dan menganalisa sejauh mana pengaruh *game online* pada motivasi belajar remaja usia 13 – 15 tahun.

Hasil penelitian menunjukkan, bahwa motivasi belajar remaja pengguna *game online* memang menunjukkan hambatan dalam motivasi belajarnya. Remaja enggan berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang tua, kerabat, atau teman sebayanya, remaja enggan atau malas belajar baik di rumah maupun di sekolah, dan hampir semua waktunya tidak bisa lepas dari bermain *game online*. Namun bila orang tua dan lingkungan memberi kesempatan pada anak untuk lebih leluasa melakukan kegiatan lain di luar *game online*, maka remaja pun akan terpengaruh. Karena itu perlu adanya perhatian serius dari para pendidik dan orang tua agar anak tidak kecanduan bermain *game online* dalam setiap kegiatannya, dengan lebih banyak menyediakan kegiatan lain dan menjalin komunikasi interaktif dengan orang tua, kerabat dan teman sebayanya.

Kata kunci: *Game Online*, Motivasi Belajar, Remaja Usia 13 – 15 Tahun

