

Yoan Valiandry (5030170). Korelasi antara dukungan sosial dan motivasi belajar pada mahasiswa pecandu *game online*. Skripsi Sarjana Strata 1, Surabaya: Fakultas Psikologi Universitas Surabaya, Laboratorium Psikologi Pendidikan (2010)

INTISARI

Penggunaan komputer dan internet sebagaimana fungsinya adalah untuk memudahkan pekerjaan seseorang, namun bila mahasiswa menggunakan internet hanya untuk bermain *game online* dan *chatting*, apalagi intensitas penggunaannya tinggi maka dapat mengalami kecanduan, dan dampaknya motivasi belajarnya menurun. Peranan keluarga penting untuk memberikan dukungan agar mahasiswa mampu meningkatkan kemampuan pengendalian diri dan kembali pada tugas peranannya. Deskripsi tersebut menginspirasi peneliti untuk mengkaji keterkaitan antara dukungan sosial dengan motivasi belajar pada pecandu *game online*.

Penelitian yang mengambil subjek melalui *purposive sampling* dengan menggunakan angket *game addiction* sebagai proses *purpose* ditemukan 46 mahasiswa teridentifikasi sebagai pecandu *game online*. Hasil analisis data korelasi diperoleh nilai $r_{xy}=0.661$ dan $p=0.000$ ($p<0.01$), artinya ada keterkaitan yang signifikan antara dukungan sosial dengan motivasi belajar. Dukungan sosial memberikan sumbangan sebesar 43.7% pada motivasi belajar, artinya semakin tinggi dukungan sosial yang diperoleh subjek maka motivasi belajar akan cenderung meningkat. Hasil penelitian juga menunjukkan subjek yang memiliki motivasi belajar dalam kategori sangat rendah, meskipun ada beberapa subjek memiliki motivasi belajar yang cukup.

Berdasarkan hasil penelitian ini disarankan untuk menggali motivasi belajar pada pecandu *game online* dengan menggunakan variabel dampak pada kegiatan belajar, dampak pribadi, dan menggunakan pendekatan kualitatif dalam mengkaji dinamika dukungan sosial dan motivasi belajar pada mahasiswa yang mengalami kecanduan *game online*.

Kata kunci: game online, pecandu game online, motivasi belajar, dukungan sosial