

## ABSTRAK

**SAMADAM BOANGMANALU. NIM 3191111007. PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE FREE-FIRE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PPKn DI SMPN PANGGEGEAN KABUPATEN PAKPAK BHARAT. FAKULTAS ILMU SOSIAL. UNIVERSITAS NEGERI MEDAN. 2023**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui besar atau tidaknya pengaruh kecanduan *game online free-fire* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn. Penelitian menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain penelitian Survey. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMPN Panggegean Kabupaten Pakpak Bharat Kelas IX dan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas IX Sebanyak 48 orang dan menjadikan seluruh populasi menjadi sampel dengan menggunakan teknik *Purposive sampling*. Pengumpulan data menggunakan angket kuesioner untuk mengetahui besar pengaruh *game online free fire*(X) terhadap motivasi belajar(Y) dapat dihitung dengan menggunakan *rumus product moment* sebagai teknik analisis data. Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa adanya hubungan signifikansi antara variabel X (*game online free fire*) terhadap variabel Y (motivasi belajar) yaitu berupa adanya pengaruh kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn di SMPN Panggegean yaitu sebesar (0,24) namun masuk ke dalam kategori **Rendah** dalam ketentuan *product momentt* dan didasarkan atas uji hipotesis didapatkan t hitung lebih kecil dari t tabel ( $1,58 >$  dari 1.67793) maka  $H_0$  diterima dan tidak adanya hubungan kecanduan *game online free fire* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn di SMPN Panggegean

Kata kunci : Motivasi Belajar, *Game online*

## ABSTRACT

*SAMADAM BOANGMANALU. NIM 3191111007. THE INFLUENCE OF FREE-FIRE ONLINE GAME ADDICTION ON STUDENTS' LEARNING MOTIVATION IN Civics LEARNING AT PANGGEGEAN VOCATIONAL SCHOOL, PAKPAK*

*BHARAT DISTRICT. FACULTY OF SOCIAL SCIENCE. MEDAN STATE UNIVERSITY. 2023*

*This research aims to determine whether or not the influence of free-fire online game addiction has on students' learning motivation in Civics learning. The research uses quantitative research methods with a survey research design. The population in this study were all students of Panggegean Middle School, Pakpak Bharat Regency, Class IX and the sample used in this research was class IX, totaling 48 people and the entire population was used as a sample using purposive sampling techniques. Data collection using a questionnaire to determine the magnitude of the influence of the free fire online game (X) on learning motivation (Y) can be calculated using the product moment formula as a data analysis technique. From the results of the research conducted, it can be concluded that there is a significant relationship between variable ) but falls into the Low category in terms of product moment and based on the hypothesis test, it is found that the t count is smaller than the t table ( $1.58 > 1.67793$ ), so  $H_0$  is accepted and there is no relationship between free fire online game addiction and students' learning motivation in learning. PPKn at Panggegean Middle School*

*Keywords: Learning Motivation, Online games*

*THE*  
*Character Building*  
*UNIVERSITY*