

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Untuk mengetahui intensitas *Game Online Mobile Legend* pada siswa di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta. (2) Untuk mengetahui motivasi belajar pada siswa di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta. (3) Untuk menganalisis pengaruh intensitas *game mobile legend* terhadap motivasi belajar siswa di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian deskriptif kuantitatif dengan model regresi linier sederhana. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa siswi kelas XI SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta dengan jumlah siswa 50 anak. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis deskriptif dan regresi linier sederhana.

Hasilnya menunjukkan bahwa: (1) Dengan mengacu pada perhitungan pengkategorian tabel *game online Mobile Legend*, maka diperoleh kriteria intensitas bermain *game online* pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta secara umum dapat dilihat pada nilai rata-rata skoring angket yaitu sebesar 50,4. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain *game online* siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta tergolong sedang. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa siswa yang bermain *game online Mobile Legend* tidak sering memainkan *game online Mobile Legend*.

(2) Intensitas motivasi belajar dapat di lihat bahwa 28% atau 14 siswa memiliki motivasi belajar yang rendah, 42% atau 21 siswa yang memiliki motivasi belajar sedang, 30% atau 15 siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi. Jadi dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta cenderung sedang. (3) Dari hasil uji t maka dapat dilihat bahwa besarnya sig pada variabel *game online Mobile Legend* adalah sebesar 0,000 dan t_{hitung} pada variabel *game online* 20,886 dengan begitu dapat dilihat bahwa $sig < 0,05$ dan $t_{hitung} > t_{tabel}$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima. Yang artinya terdapat pengaruh antara intensitas bermain *game online Mobile Legend* terhadap motivasi belajar siswa di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta. Kemudian dari hasil tabel koefisien determinasi dapat dilihat besarnya R square adalah 0,595. Maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh variabel *game online Mobile Legend* (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y) adalah sebesar 59,5%. Sedangkan 40,5% lainnya dipengaruhi oleh faktor lain.

Kata kunci: *Game Online Mobile Legend, Motivasi Siswa*