

ABSTRAK

Yogyakarta merupakan kota yang terkenal dengan kota pendidikan. Banyaknya tempat hiburan di Yogyakarta dapat menurunkan nilai pendidikan di kota ini, salah satunya adalah *game center* yang menyediakan jasa untuk menikmati *game* baik *online* maupun *offline*, dan rata-rata pengguna *game online* adalah pelajar dan mahasiswa. Dengan demikian hal ini dapat berdampak pada proses pembelajaran siswa, khususnya pada minat belajar siswa. Dalam penelitian ini, peneliti lebih tertarik terhadap siswa SMP sebagai responden yang tergolong dalam remaja awal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game online* terhadap minat belajar dan penggunaan *game online* yang didukung oleh lingkungan sosial terhadap minat belajar siswa SMP di Kelurahan Maguwoharjo, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode survey terhadap 89 siswa SMP pengguna *game online* pada *game center* yang berada di Kelurahan Maguwoharjo, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman Yogyakarta yang diambil menggunakan teknik *purposive*. Variabel dalam penelitian ini ada 3 yaitu variabel bebas adalah penggunaan *game online*, variabel terikat adalah minat belajar, dan variabel moderating adalah lingkungan sosial. Instrumen penelitian berupa kuesioner yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Data dianalisis menggunakan sistem *scoring* dengan empat skala likert terhadap masing-masing variabel penelitian, mentabulasi data, menghitung korelasi, menganalisis regresi linier berganda, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa koefisien regresinya negatif (-2,731) berarti ada pengaruh negatif signifikan penggunaan *game online* terhadap minat belajar siswa. Dengan demikian semakin tinggi penggunaan *game online*, maka semakin rendah minat belajar siswa. Moderasi lingkungan sosial yaitu memperkuat (koefisien regresi = 0,916) pengaruh penggunaan *game online* terhadap minat belajar siswa SMP di Kelurahan Maguwoharjo, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman Yogyakarta namun pengaruhnya tidak nyata ($p \text{ value} = 0,503 > 0,10$) dan lingkungan sosial merupakan moderator murni (*pure moderator*).

Kata Kunci : *Game online*, minat belajar, siswa, SMP