

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebiasaan bermain *game online* siswa kelas VIII MTs Negeri 2 Jepara. Untuk mengetahui perilaku belajar siswa kelas VIII MTs Negeri 2 Jepara. Untuk mengetahui hubungan kebiasaan bermain *game online* terhadap perilaku belajar siswa kelas VIII MTs Negeri 2 Jepara.

Jenis penelitian ini adalah *field research* (penelitian lapangan), dengan pendekatan penelitian adalah pendekatan kuantitatif. Sumber data dalam penelitian ini sumber data primer dan sekunder. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *probability sampling*, penentuannya menggunakan *simple random sampling* dengan jumlah sampel 112 siswa dari populasi sebanyak 189 siswa. Metode pengumpulan data dengan kuesioner, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis regresi sederhana dengan aplikasi pengolahan data SPSS 22.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kebiasaan bermain *game online* dalam kategori cukup, dengan nilai rata-rata 3,4174 yang dapat dilihat dengan setiap ada waktu yang luang siswa selalu mengisinya dengan bermain *game online*. Perilaku belajar siswa kelas VIII dalam kategori baik, dengan nilai rata-rata 3,567 yang dapat dilihat dengan meskipun siswa sering bermain *game online*, namun siswa tidak lupa untuk belajar. Terdapat hubungan kebiasaan bermain *game online* dengan perilaku belajar siswa kelas VIII dalam MTs Negeri 2 Jepara Tahun Ajaran 2018/2019, berdasarkan nilai sig lebih kecil dari 0,05 ($0,040 < 0,05$). Sesuai dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,294 serta *R square* yaitu sebesar 8,6% artinya meskipun siswa sering bermain *game online*, namun siswa yang tetap untuk belajar, ada siswa yang mengetahui kewajibannya setelah bermain *game online*, mereka sadar untuk belajar sendiri tanpa harus disuruh oleh orang tua dan guru.

Kata Kunci : *Kebiasaan Bermain Game Online, Perilaku Belajar Siswa.*