

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui tingkat intensitas bermain *game* siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta, (2) mengetahui tingkat minat belajar siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta dan (3) mengetahui tingkat pengaruh intensitas bermain *game* terhadap minat belajar siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif. Sampel berjumlah 180 siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta yang terdiri 66 siswa dari kelas VII, 64 siswa dari kelas VIII dan 50 siswa dari kelas IX. Pengumpulan data menggunakan metode angket atau kuesioner. Pengujian prasyarat analisis meliputi uji validitas, uji reliabilitas dengan formulasi koefisien *alpha*, uji heterokedasitas, uji normalitas dan uji linieritas. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis regresi linear sederhana untuk menguji hipotesis satu dan dua.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) tingkat intensitas bermain *game* pada siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta memiliki intensitas rendah sebesar 44,4%, (2) tingkat minat belajar siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta menunjukkan hasil yang sangat tinggi sekitar 45,6% dan (3) hasil perhitungan dengan SPSS terlihat bahwa nilai F hitung adalah sebesar 152.308 dengan nilai probabilitas sebesar 0.000 yang lebih kecil dari nilai *alpha* (0,05). Disimpulkan bahwa pengaruh intensitas bermain *game* terhadap minat belajar bersifat signifikan dengan nilai R square 0,461. Maka pengaruh intensitas bermain *game* terhadap minat belajar siswa SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta sebesar 46,1% sedangkan 53,9% dipengaruhi oleh variabel lain.

Kata Kunci: Bermain, Minat Belajar