

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*
DENGAN PRESTASI BELAJAR PADA MAHASISWA
DI UNIVERSITAS X**

SKRIPSI

Oleh :

Marco Alehandro

201910515091



**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA**

2023

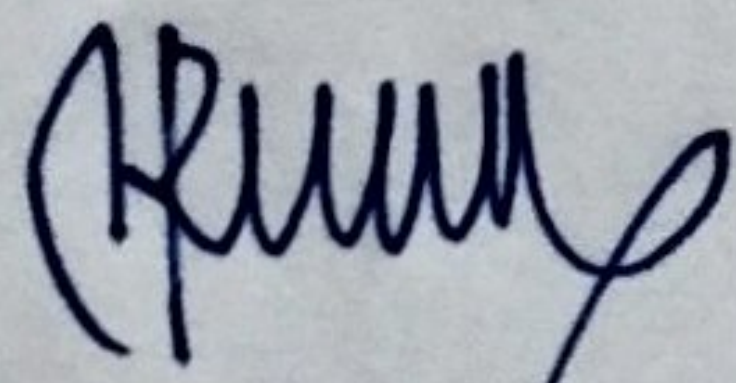
LEMBAR PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Prestasi Belajar Pada Mahasiswa Di Universitas X
Nama Mahasiswa : Marco Alehandro
Nomor Pokok Mahasiswa : 201910515091
Program Studi/Fakultas : Psikologi/Psikologi
Tanggal Ujian Lulus Skripsi : 26 Juni 2023

Jakarta, 7 Juli 2023

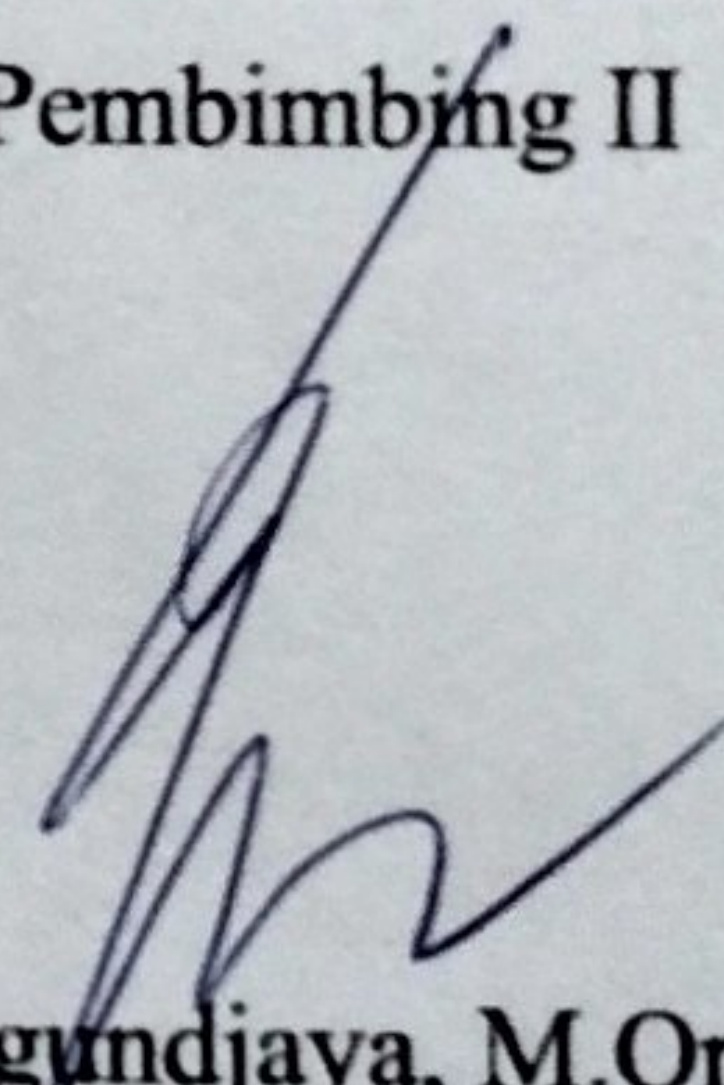
MENYETUJUI,

Pembimbing I



Rijal Abdillah, S.Psi., M.A.
NIDN. 0320048501

Pembimbing II



Dr. Wustari L Mangundjaya, M.Org, Psy., S.E., Psikolog
NIDK. 8957830022

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Prestasi Belajar Pada Mahasiswa Di Universitas X

Nama Mahasiswa : Marco Alehandro

Nomor Pokok Mahasiswa : 201910515091

Program Studi/Fakultas : Psikologi/Psikologi


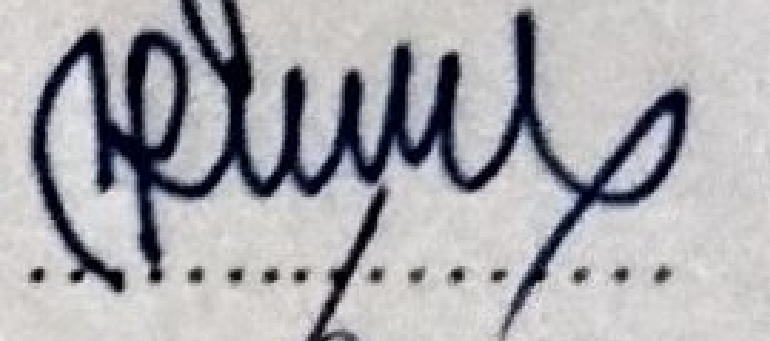
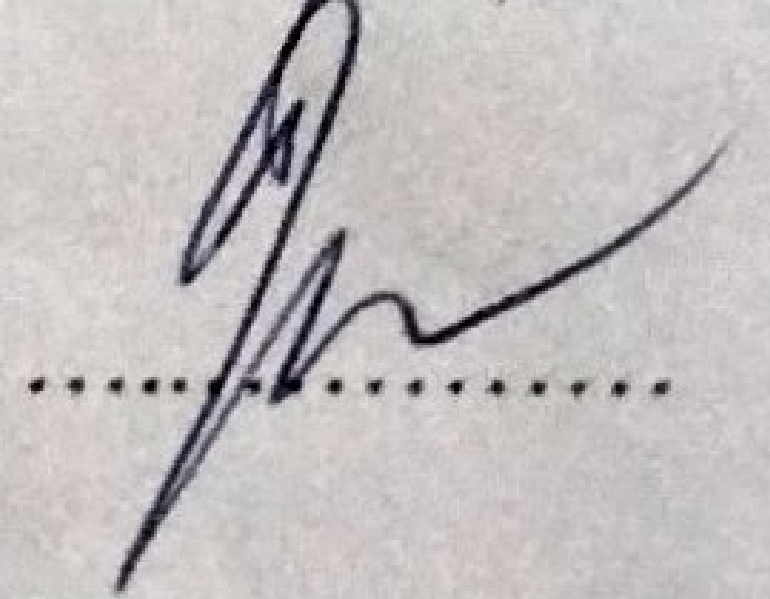
Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 26 Juni 2023

Jakarta, 7 Juli 2023
MENGENAL, MENGETAHUI,

Ketua Tim Penguji : Budi Sarasati, S.K.M., M.Si
NIDN. 0420106702

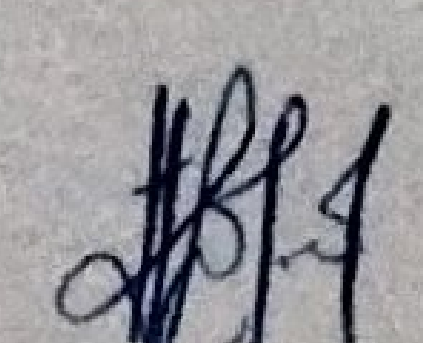
Penguji I : Rijal Abdillah, S.Psi., M.A
NIDN. 0320048501

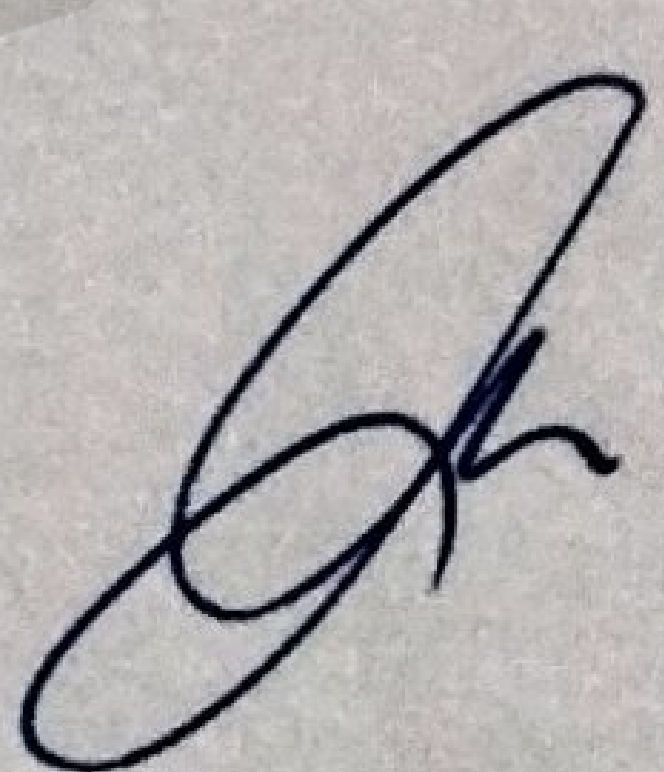
Penguji II : Dr. Wustari L. Mangundjaya, M.Org., Psy, S.E., Psikolog
NIDK. 8957830022


.....

.....

.....

Ketua Program Studi Psikologi

Dekan Fakultas Psikologi


Yulia Fitriani, S.Psi., MA
NIDN. 0315078603


Prof. Dede Rahmat Hidayat, M.Psi., Ph.D
NIDN. 0026047110

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini menyatakan bahwa:

Skripsi dengan Judul Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Prestasi Belajar Pada Mahasiswa Di Universitas X merupakan hasil karya saya sendiri dan tidak mengandung materi yang ditulis oleh orang lain kecuali dalam hal pengutipan sebagai referensi dan data pendukung yang kemudian sumbernya dituliskan dengan jelas sesuai dengan sistematika penulisan karya ilmiah. Apabila dikemudian hari terdapat kecurangan dalam karya ini, maka saya bersedia untuk menerima sanksi dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Saya mengizinkan skripsi ini dapat dipinjam dan di fotocopy melalui Perpustakaan Bhayangkara Jakarta Raya. Saya juga memberikan izin kepada Pustakawan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya untuk menyimpan skripsi ini dalam bentuk digital dan mempublikasikan melalui internet selama publikasi yang dilakukan melalui portal Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Jakarta, 7 Juli 2023

Yang membuat pernyataan,



Marco Alehandro
201910515091

ABSTRAK

Marco Alejandro, 201910515091. Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Prestasi Belajar Pada Mahasiswa Di Universitas x.

Keberadaan internet ini dimanfaatkan oleh sebagian masyarakat sebagai media hiburan yang cukup digemari baik dari kalangan anak-anak hingga orang dewasa, salah satu contoh nyatanya adalah *game online*. *Game online* ini memberikan suatu dampak psikologi yang positif bagi diri individu diantaranya adalah seperti mendapatkan suatu kepuasan, kesenangan dan juga kebahagiaan namun disisi yang lainnya ternyata *game online* ini juga memberikan suatu dampak negatif bagi diri individu itu sendiri seperti menurunnya prestasi belajar mahasiswa hal ini dikarenakan tingginya intensitas bermain *game online* yang dilakukan oleh mahasiswa tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Prestasi Belajar pada mahasiswa fakultas psikologi di universitas x. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif yang bersifat korelasional. Dengan demikian penelitian ini menghasilkan adanya hubungan positif antara intensitas bermain *game online* dengan prestasi belajar pada mahasiswa fakultas psikologi di universitas x. Semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka semakin tinggi prestasi belajar pada mahasiswa.

Kata Kunci : Prestasi Belajar, Intensitas Bermain *Game Online*, *Game Online*

ABSTRACT

Marco Alehandro, 201910515091. The Relationship between Intensity of Playing Online Games and Learning Achievement in Students at University x.

The existence of the internet is used by some people as a medium of entertainment which is quite popular among both children and adults, one obvious example is online games. This online game has a positive psychological impact on the individual, such as getting satisfaction, pleasure and happiness, but on the other hand, it turns out that this online game also has a negative impact on the individual himself, such as decreased student learning achievement, this is due to the high the intensity of playing online games carried out by these students. This study aims to determine the relationship between Intensity of Playing Online Games and Learning Achievement in students of the psychology faculty at university x. This study uses quantitative research that is correlational. Thus this study resulted in a positive relationship between the intensity of playing online games and learning achievement in students of the faculty of psychology at university x. The higher the intensity of playing online games, the higher the learning achievement of students.

Keywords: Learning Achievement, Intensity of Playing Online Games, Online Games

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena dengan Rahmat-Nya peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik dan di waktu yang tepat dengan judul “Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Prestasi Belajar Pada Mahasiswa Di Universitas x” untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Psikologi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

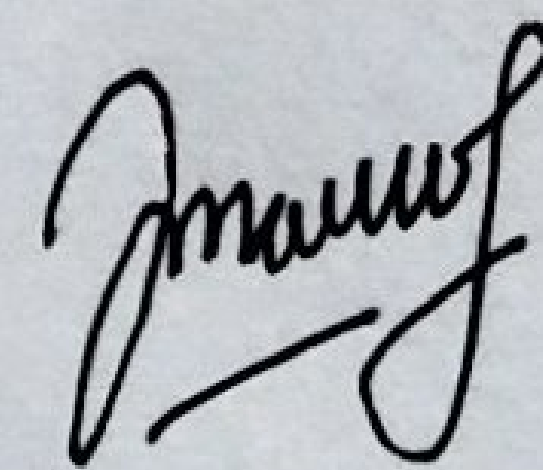
Penyusunan skripsi ini banyak hal yang dihadapi oleh peneliti, oleh sebab itu peneliti menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bantuan, bimbingan serta nasehat dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini peneliti menyampaikan terimakasih yang sebanyak-banyaknya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, karena telah memberikan saya kelancaran dan juga kesehatan baik secara fisik maupun psikis sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dede Rahmat Hidayat, M.Psi., Ph.D selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang telah memimpin dan membimbing seluruh Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya
3. Bapak Rijal Abdillah, S.Psi., M.A. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, membantu, serta membagikan ilmu dengan sabar dalam menyelesaikan skripsi ini, saya ucapkan banyak terima kasih.
4. Ibu Dr. Yuarini Wahyu Pertiwi, M.Psi., Psikolog selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Dr. Wustari L Mangundjaya, M.Org, Psy., S.E., Psikolog selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan saran serta kritik terhadap skripsi ini sehingga dapat menjadikan skripsi ini menjadi lebih baik.

6. Ibu Yulia Fitriani, S.Psi., MA selaku Ketua Program Studi Psikologi telah membimbing seluruh mahasiswa Psikologi khususnya angkatan 2019.
7. Seluruh Dosen Fakultas Psikologi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang telah membagikan ilmunya serta seluruh staf Fakultas Psikologi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang telah membantu dalam pengurusan administrasi dan akademik selama perkuliahan.
8. Kedua orang tua saya, Ayah saya yang bernama Dahlen, Ibu saya yang bernama Lesti Erida Sirait, kaka saya yang bernama Willy Anderson dan juga adik saya yang bernama Rahel Damaiyanti, karena mereka yang telah banyak memberikan dukungan baik secara finansial dan juga support dalam menjalani perkuliahan sejak awal memulai perkuliahan sampai dengan penyelesaian tugas akhir skripsi dengan baik.
9. Seluruh teman-teman di Fakultas Psikologi yang tidak dapat disebutkan namanya satu per satu.
10. Teman-teman terdekat saya (Lulus Sob) Amel, Maria, Fariza, Ayu yang telah menemani serta memberikan support selama menjalani perkuliahan serta dalam proses pembuatan skripsi ini.

Peneliti menyadari adanya kekurangan dalam penelitian ini, maka dari itu peneliti sangat menerima kritik dan saran yang diberikan. Peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi bidang ilmu psikologi maupun berbagai pihak lainnya.

Jakarta, 7 Juli 2023



Marco Alejandro

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II.....	9
TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Uraian Variabel	9
2.1.1 Prestasi Belajar	9
2.1.2 Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	12
2.2 Hubungan Antar Variabel.....	14
2.3 Hipotesis Penelitian.....	15
2.4 Model atau Kerangka Berfikir Penelitian	15
BAB III.....	16
METODE PENELITIAN	16
3.1 Tipe Penelitian.....	16

3.2 Identifikasi Variabel Penelitian	16
3.3 Definisi Operasional	17
3.3.1 Definisi Operasional Prestasi Belajar	17
3.3.2 Definisi Operasional Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	17
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian.....	17
3.4.1 Populasi	17
3.4.2 Sampel dan Sampling	18
3.5 Teknik Pengumpulan Data	19
3.5.1 Instrumen Penelitian	19
3.5.2 Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian.....	22
3.6 Analisis Data	24
BAB IV	25
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	25
4.1 Profil Responden Penelitian	25
4.2 Pelaksanaan Penelitian	26
4.2.1 Persiapan Penelitian	26
4.2.2 Pelaksanaan Penelitian.....	28
4.2.3 Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur Penelitian	28
4.3 Uji Asumsi Penelitian.....	31
4.3.1 Uji Normalitas	32
4.3.2 Uji Linieritas	32
4.4 Kategorisasi Penelitian	32
4.4.1 Kategorisasi Prestasi Belajar	32
4.4.2 Kategorisasi Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	35
4.5 Uji Hipotesis	37
4.5.1 Uji Korelasi	37
4.6 Diskusi dan Pembahasan	38
BAB V	41
KESIMPULAN DAN SARAN	41
5.1 Kesimpulan.....	41

5.2 Saran	41
DAFTAR PUSTAKA	42
LAMPIRAN	47

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Pemberian Skor Pada Model Likert	20
Tabel 3. 2 Blue Print Skala Prestasi Belajar	20
Tabel 3. 3 Blue Print Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	22
Tabel 3. 4 Nilai Indeks Diskriminasi Item	23
Tabel 3. 5 Klasifikasi Skor Reliabilitas	23
Tabel 4. 1 Profil Responden	25
Tabel 4. 2 Validitas Skala Prestasi Belajar	29
Tabel 4. 3 Validitas Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	30
Tabel 4. 4 Reliabilitas Skor Penelitian	31
Tabel 4. 5 Uji Asumsi Dasar	31
Tabel 4. 6 Hasil Kategorisasi Prestasi Belajar	34
Tabel 4. 7 Hasil Kategorisasi Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	36
Tabel 4. 8 Klasifikasi Kekuatan Korelasi	37
Tabel 4. 9 Uji Korelasi	38

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir Penelitian.....	15
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 - Aitem Skala Prestasi Belajar	48
Lampiran 2 - Aitem Skala Intensitas Bermain Game Online.....	51
Lampiran 3 - Surat Izin Riset Penelitian.....	55
Lampiran 4 - Screenshot Google Formulir Pengambilan Data.....	56
Lampiran 5 - Screenshot Bukti Penyebaran Skala Penelitian.....	58
Lampiran 6 - Tabel Coding Skala Prestasi Belajar.....	59
Lampiran 7 - Tabel Coding Skala Intensitas Bermain Game Online.....	62
Lampiran 8 – Reliabilitas Skala Prestasi Belajar	67
Lampiran 9 - Hasil Uji Reliabilitas Skala Intensitas Bermain Game Online	68
Lampiran 10 - Hasil Uji Normalitas	70
Lampiran 11 - Uji Linieritas	71
Lampiran 12 - Uji Asumsi.....	72
Lampiran 13 - Lembar Bimbingan Skripsi	73