

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN
MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA SMA**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Psikologi
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Derajat Sarjana Psikologi**



Oleh :

INAYAH VINA LARASATI
NPM : 1511900115

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

2023

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN
MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA SMA**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Psikologi
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat – Syarat Guna
Memperoleh Derajat Sarjana Psikologi**



Oleh :

INAYAH VINA LARASATI

NPM : 1511900115

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA

2023

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN
MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA SMA**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Psikologi
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat – Syarat Guna
Memperoleh Derajat Sarjana Psikologi**



Oleh :

INAYAH VINA LARASATI

NPM : 1511900115

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA

2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PENJIPLAKAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Inayah Vina Larasati

NPM : 1511900115

Program Studi : Psikologi

Judul Skripsi : Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan
Motivasi Belajar Pada Siswa SMA

Saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa paksaan dari siapapun.

24 Juni 2023
inayah Larasati
1511900115



The image shows a 10,000 Rupiah postage stamp with a signature and a date stamp. The stamp is yellow and red, with the text 'SEPULUH RIBU RUPIAH' and 'METERAI TEMPEL' visible. The signature is in blue ink, and the date stamp is '24 Juni 2023'. Below the stamp, the name 'inayah Larasati' and the NPM number '1511900115' are printed.



**UNIVERSITAS 17
AGUSTUS 1945
SURABAYA**

BADAN PERPUSTAKAAN

Jl. Semolowaru 45 Surabaya

Tlp. 0315931800

Email : perpus@untag-sby.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Inayah Vina Larasati

NBI : 1511900115

Fakultas : Psikologi

Program : Psikologi

Jenis Karya : ~~Tugas Akhir / Skripsi / Tesis / Desertasi / Laporan Penelitian~~
/Makalah

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Badan Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya **Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Nonexclusive*)** karya ilmiah saya yang berjudul :

Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa SMA

Dengan **Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*)**, Badan perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya berhak menyimpan mengalihkan media atau memformatkan, mengolah dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, mempublikasikan karya ilmiah saya selama

Dibuat di : Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Pada Tanggal : 7 Juli 2023

Surabaya, 7 Juli 2023



Inayah Vina Larasati


1511900115

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

NAMA : INAYAH VINA LARASATI
NPM : 1511900115
JUDUL : HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE*
DENGAN MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA
SMA

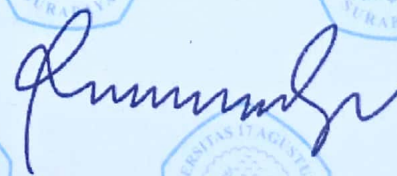
Surabaya, 24 Juni 2023
Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing I



Dr. Suroso, Ms., Psikolog

Dosen Pembimbing II



Karolin Rista, S.Psi., M.Psi., Psikolog


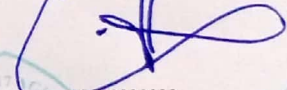
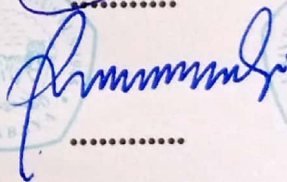
HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI

**Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Dan Diterima Untuk Memenuhi Sebagian Syarat-Syarat Guna
Memperoleh Drajat Sarjana Psikologi**


Pada Tanggal : 7 JULI 2023

Dewan Penguji :

- 1. Dra. Tatik Meiyuntariningsih, M.Kes**
- 2. Dr. Suroso, MS**
- 3. Karolin Rista, S.Psi., M.Psi**


.....

.....

.....

**Mengetahui,
Dekan**


Dr. Rr. Amanda Pasca Rini, M.Si., Psikolog

NPP. 20510020552

HALAMAN MOTTO

Orang lain gak akan bisa paham *struggle* dan masa sulitnya

kita yang ingin tahu hanya bagian *success stories*.

Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun gak ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini.

“Tidak ada kesuksesan tanpa kerja keras. Tidak ada keberhasilan tanpa kebersamaan. Tidak ada kemudahan tanpa doa” (Ridwan Kamil)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Ayah dan mama, untuk kasih sayang, lelah, doa, semangat dan dukungan yang telah diberikan selama ini di kehidupanku, untuk asuhan dan teladan-teladan yang telah membentuk pribadiku yang seperti sekarang ini.

Saudara-saudaraku, mbak Annis Hayuningtyas S.Psi.,S.Pd dan mbak Aisyah Dewi Ramadhani S.Ak serta adik saya Afifah Fanny Fitriyani. Rumah selalu rame dan life absolutely could never be this much fun without you all.

Terima kasih atas doanya dan dukungan kalian selama ini.

Dan juga terima kasih yang teramat dalam untuk orang special, Ronggolawe yang telah mensupport dalam penyelesaian skripsi ini, It's the little things you do that makes me love you.

Semoga karya pada skripsi ini dapat bermanfaat

CURICULLUM VITAE

A. Identitas Diri

Nama : Inayah Vina Larasati
Tempat Lahir : Surabaya
Tanggal Lahir : 22 Juli 2001
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Jl. HKSJ 3 No 29 Sumberan, Balas
Klumprik, Wiyung, Surabaya, 60222
Kewarganegaraan : Indonesia
Email : inayahvinaaa2001@gmail.com
No. Telepon : 085338472343

B. Riwayat Pendidikan

2010 – 2015 SD Maarif Al-Fattah Surabaya
2015 – 2017 SMP Negeri 16 Surabaya
2017 – 2019 SMA Negeri 22 Surabaya

C. Riwayat Pekerjaan

2019 – Sekarang Terapis Autis Center Surabaya

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Segala puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT atas kehendak, perlindungan, bimbingan serta pertolongan, Rahmat dan kehendak-Nya yang telah memberikan nikmat dan karunia yang luar biasa, sehingga skripsi ini dapat selesai guna memenuhi salah satu persyaratan dalam mencapai Gelar Sarjana Psikologi di Fakultas Psikologi di Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. Skripsi yang tersusun berjudul “HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA SMA”

Peneliti menyadari bahwa tugas akhir ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu penelitimengharapkan bimbingan, arahan, kritik serta saran yang bersifat membangun demi perbaikan penelitian karya tulis ini kedepannya. Sehingga peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasihkepada:

1. Prof. Dr. Mulyanto Nugroho, MM., CMA., SPAI selaku Rektor Universitas 17 Agustus1945Surabaya.
2. Dr. Rr. Amanda Pasca Rini, M.Si., Psikolog selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas17Agustus 1945Surabaya.
3. Diah Sofiah, S.Psi., M.Psi., Psikolog selaku Wakil Dekan Fakultas Psikologi Universitas 17Agustus 1945 Surabaya.
4. Dr. Suroso, Ms., Psikolog selaku Dosen Pembimbing I yang selalu meluangkan banyak waktu dengan sabar membimbing dan memberikan arahan serta masukan kepada peneliti, sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Karolin Rista, S.Psi., M.Psi Psikolog selaku Dosen Pembimbing II yang yang selalu meluangkan banyak waktu dengan sabar

membimbing dan memberikan arahan serta masukan kepada peneliti, sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

6. Diah Sofiah, S.Psi., M.Si. Psikolog selaku Dosen wali yang sudah membimbing dari awal menjadi mahasiswa Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya sampai di akhir perkuliahan ini.
7. Seluruh dosen Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya yang telah mendidik dan memberikan banyak pelajaran berharga untuk peneliti.
8. Seluruh staf TU Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya yang telah membantu dalam pengurusan administrasi peneliti sebagai mahasiswi.
9. Kedua orang tua saya, khususnya mama tercinta yang senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan baik dan motivasi kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.
10. Terimakasih kepada Guru-Guru dan seluruh staff di SMA Negeri 22 Surabaya selaku tempat peneliti yang selalu memberikan bantuan, dukungan dan doa kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
11. Ronggolawe selaku pasangan peneliti yang selalu memberikan dukungan dan doa kepada peneliti.
12. Annisa Hayuningtyas S.psi., S.Pd, Aisyah Dewi Ramadhani S.Ak, Afifah Fanny Fitriyani selaku saudara peneliti ini yang selalu memberikan semangat, bantuan dan doa kepada Peneliti.
13. Bu Hesti, Bu Winda selaku rekan kerja saya yang masih bertahan sampai saat ini yang selalu menjadi wadah berbagi keluh kesah dan selalu memberikan semangat, dan doa kepada Peneliti.

14. Elis Aprilyana Sari S.Psi selaku rekan kerja saya di Bali yang selalu menjadi wadah keluh kesah dan selalu mensupport peneliti dari awal hingga akhir.
15. Seluruh responden SMA Negeri 22 Surabaya yang telah bersedia meluangkan waktunya dalam membantu Peneliti guna menjadi subjek dalam penelitian ini.

Besar harapan penulis agar tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi ilmu serta pihak lain yang membutuhkan guna memperkembangkan dan kemajuan dalam dunia Pendidikan.

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PENJIPLAKAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
<i>CURICULLUM VITAE</i>	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Permasalahan	1
1. Latar Belakang Masalah	1
2. Rumusan Masalah	9
B. Tujuan dan Manfaat	9
C. Keaslian Penelitian	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	15
A. Motivasi Belajar	15
1. Pengertian Motivasi Belajar.....	15
2. Komponen Motivasi Belajar.....	16
3. Indikator Motivasi Belajar	20
4. Faktor-Faktor Motivasi Belajar	23
B. Kecanduan Game online	31
1. Pengertian Kecanduan Game online	31
2. Komponen Kecanduan Game online.....	33

3.	Indikator Kecanduan Game online.....	38
4.	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan <i>Game online</i>	43
B.	Kerangka Berpikir.....	48
C.	Hipotesis	51
BAB III METODE PENELITIAN.....		53
A.	Populasi dan Partisipan	53
1.	Populasi.....	53
2.	Sampel Penelitian	53
B.	Desain Penelitian.....	54
C.	Instrumen Pengumpulan Data	55
1.	Skala Motivasi Belajar.....	56
2.	Skala <i>Game Online</i>	61
2.	Analisis Data.....	69
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		71
A.	Hasil Penelitian	71
1.	Pelaksanaan Penelitian.....	71
2.	Hasil Uji Korelasi	71
3.	Deskripsi Hasil Kategori.....	72
B.	Pembahasan	73
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		77
DAFTAR PUSTAKA		79
LAMPIRAN.....		84

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jumlah Populasi kelas.....	53
Tabel 3.2 Skor Angket Motivasi Belajar	56
Tabel 3.3 Skor Angket Kecanduan <i>Game Online</i>	56
Tabel 3.4 <i>Blue print</i> Skala Motivasi Belajar.....	58
Tabel 3.5 Hasil Uji Diskriminasi Skala Motivasi Belajar.....	60
Tabel 3.6 Uji Reliabilitas skala Motivasi Belajar	61
Tabel 3.7 <i>Blue print</i> Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	62
Tabel 3.8 Hasil Uji Diskriminasi Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	65
Tabel 3.9 Uji Reliabilitas Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	66
Tabel 3.10 Hasil Uji Normalitas Sebaran	68
Tabel 3.11 Hasil Uji Lineritas.....	69
Tabel 4.1 Hasil korelasi Variabel kecanduan <i>game online</i> dengan.....	71
Tabel 4.2 Rumus Kategori Data Penelitian.....	72
Tabel 4.3 Hasil Kategori Kecanduan <i>Game Online</i>	72
Tabel 4.4 Hasil Kategori Motivasi Belajar.....	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Konten Internet yang sering di akses Masyarakat Indonesia Tahun 2021-2022.....	4
Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran.....	50

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Surat Pengantar Penelitian.....	85
LAMPIRAN 2 Surat Keterangan Dinbas Pendidikan.....	86
LAMPIRAN 3 Kuisiner Penelitian.....	87
LAMPIRAN 4 Tabulasi Data Motivasi Belajar (Y).....	96
LAMPIRAN 5 Tabulasi Data Kecanduan Game Online (X).....	114
LAMPIRAN 6 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kecanduan.....	144
LAMPIRAN 7 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Motivasi.....	147
LAMPIRAN 8 Hasil Uji Normalitas.....	149
LAMPIRAN 9 Uji Lineritas Hubungan Kecanduan Game Online.....	149
LAMPIRAN 10 Hasil Korelasi.....	150
LAMPIRAN 11 Logbook Bimbingan.....	151
LAMPIRAN 12 Hasil Turnitin.....	153

HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA SMA

Inayah Vina Larasati
Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
inayahvinaaa2001@gmail.com

ABSTRAK

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* dengan motivasi belajar pada siswa SMA. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan Teknik korelasi product moment. Menggunakan subjek berjumlah 133 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *non probability sampling*. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan pada pengujian uji korelasi *Product Moment* menggunakan program computer SPSS versi 16.0 (*Statistical Product and Service Solution*) for Windows diperoleh nilai signifikansi $0,00 < 0,05$ dengan nilai $r_{xy} (-0,253)$. Berdasarkan hasil ini dapat disimpulkan bahwa ada hubungan negatif signifikan kecanduan *game online* dengan motivasi belajar pada siswa SMA. Artinya semakin tinggi kecanduan *game online* maka semakin rendah motivasi belajar dan begitupun sebaliknya semakin rendah kecanduan *game online* maka semakin tinggi motivasi belajar siswa SMA.

Kata kunci : Motivasi Belajar, Kecanduan *Game Online*

THE RELATIONSHIP BETWEEN ONLINE GAME ADDICTION WITH LEARNING MOTIVATION IN HIGH SCHOOL STUDENTS

Inayah Vina Larasati

Faculty of Psychology University of August 17 1945 Surabaya

inayahvinaaaa2001@gmail.com

ABSTRACT

Learning motivation is the overall driving force within students that gives rise to learning activities, which ensures the continuity of learning activities and provides direction to learning activities, so that the goals desired by the learning subject can be achieved. This study aims to determine the relationship between online game addiction and learning motivation in high school students. This study uses a quantitative approach using the product moment correlation technique. Using subjects totaling 133 students. The sampling technique used non-probability sampling technique. Based on the results of data analysis that has been carried out on the Product Moment correlation test using the SPSS version 16.0 (Statistical Product and Service Solution) for Windows computer program, a significance value of $0.00 < 0.05$ is obtained with an r_{xy} value (-0.253). Based on these results, it can be concluded that there is a significant negative relationship between online game addiction and learning motivation in high school students. This means that the higher the online game addiction, the lower the learning motivation and vice versa, the lower the online game addiction, the higher the learning motivation of high school students.

Keywords: *Learning Motivation, Online Game Addiction*