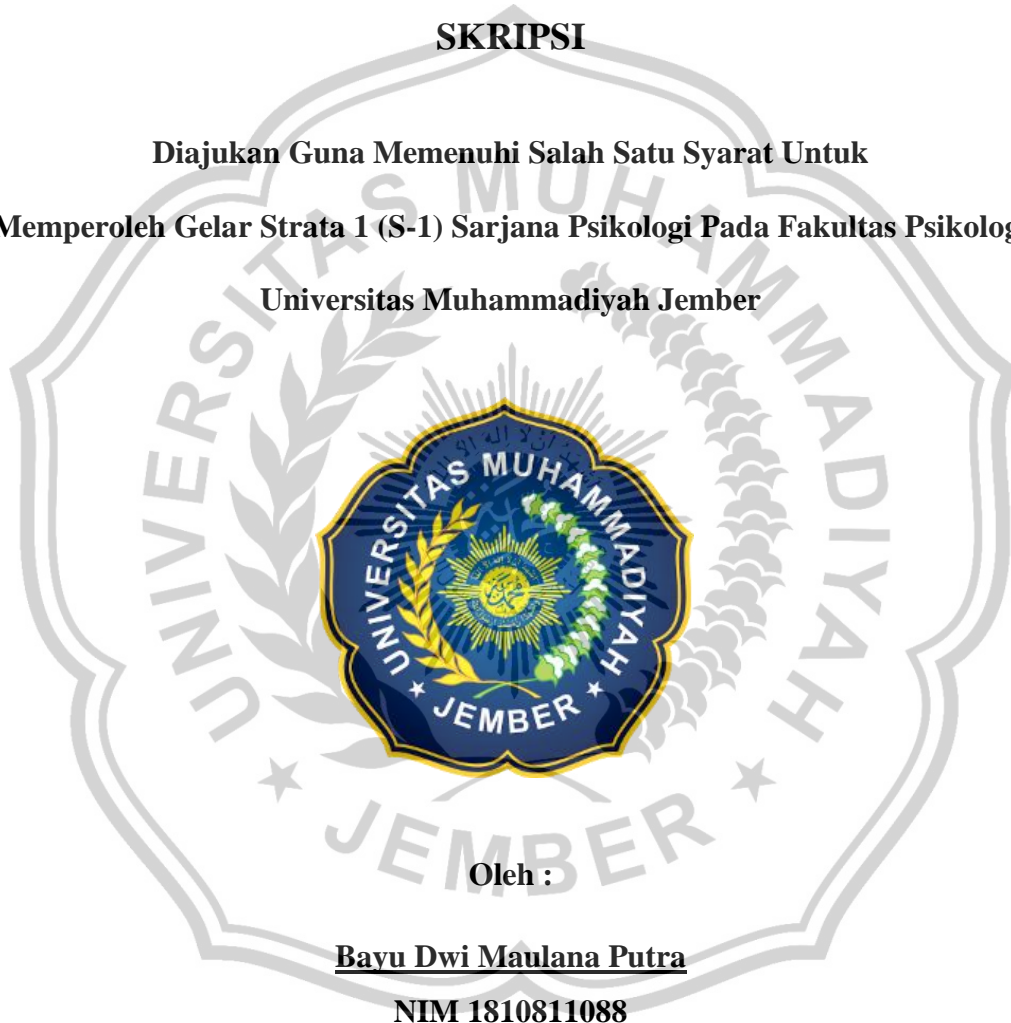


**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* DENGAN *SELF REGULATED LEARNING* SISWA
SMAN 1 PRAJEKAN DI BONDOWOSO**

SKRIPSI

**Diajukan Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Untuk
Memperoleh Gelar Strata 1 (S-1) Sarjana Psikologi Pada Fakultas Psikologi
Universitas Muhammadiyah Jember**



Oleh :

Bayu Dwi Maulana Putra

NIM 1810811088

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER**

2023

HALAMAN PENGESAHAN

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Psikologi
Universitas Muhammadiyah Jember untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat-syarat
Guna Memperoleh Derajat Sarjana Satu (S1) Psikologi

Pada Tanggal

31 Juli 2023

Mengesahkan,
Fakultas Psikologi
Universitas Muhammadiyah Jember
Dekan

Dr. Nurlaela Widyarini, S.Psi, M.Si
NIP: 197505292005012001

Dewan Penguji

Tanda Tangan

Dr. Nurlaela Widyarini, S.Psi., M.Si
(NIP: 197505292005012001)

Iin Ervina, S.Psi., M.Si
(NIP: 197510242005012001)

Anggraeni Swastikasari, M.Psi, Psikolog
(NPK: 1988100812003914)

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : Bayu Dwi Maulana Putra

Nim : 1810811088

Dengan disaksikan oleh tim penguji skripsi, menyatakan bahwa skripsi ini adalah karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh derajat kesarjanaan di suatu perguruan tinggi manapun. Sepanjang pengetahuan saya 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. Jika terdapat hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini, maka saya bersedia menerima konsekuensi berupa pencabutan gelar kesarjanaan yang telah saya peroleh.

Yang Menyatakan

Jember, 31 Juli 2023



Bayu Dwi Maulana Putra

HALAMAN PERSEMBAHAN

Terima kasih untuk segala cinta, perhatian, doa dan dukungan

Dari orang-orang terdekat di hati :

Papa dan Ibu

Papa Mohamad Mahfud dan Ibu Sutilawasih yang telah senantiasa memberikan motivasi, semangat dan doa terbaik kepada anaknya. Terima kasih selalu menjaga saya dan selalu membiarkan saya mengejar impian apa pun itu.

Saudara

Kakak saya Sri Ayu Emy Yanti dan Adi Satrio serta adik saya Chayra Latisha Azzahra dan Neysa Latisha Azzahra yang telah memberikan semangat dan semoga kita semua menjadi anak yang membanggakan kedua orang tua.

HALAMAN MOTTO

Ketika kamu mampu, maka akan diberi. Tapi ketika kamu belum mampu, walaupun temanmu sudah dan usianya tidak lagi muda, maka tidak akan diberi. Dan ketika kamu terlambat ketimbang temanmu, bukan berarti kamu lebih buruk, tapi kebaikan itu sifatnya dia datang diwaktu yang tepat, bukan diwaktu yang cepat.

(Habib Husein Ja'far Al Hadar)

Saya tidak percaya kepada keberuntungan, karena keberuntungan adalah ketika kesempatan bertemu dengan kemampuan

(Deddy Corbuzier)



KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur yang teramat dalam penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, hanya atas kasih sayang-Nya dan pertolongan beliau segala sesuatu yang sulit dapat di mudahkan. Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan nasehat, dukungan, arahan, dan motivasi selama menyelesaikan skripsi ini. Dengan segala kerendahan hati peneliti ingin tujukan kepada :

1. Ibu Dr. Nurlaela Widyarini, S.Psi., Msi, selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Jember, yang telah memberikan motivasi, dukungan dan segala fasilitas untuk menempuh pendidikan di instansi ini.
2. Ibu Iin Ervina, S.Psi., M.Si, selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan pemahaman, dukungan dan motivasi untuk dapat menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas semangat yang diberikan dan selalu sabar dalam membimbing saya.
3. Ibu Anggraeni S. Sari, S.Psi., M.Psi, Psikolog. selaku dosen pembimbing 2, yang telah memberikan bimbingan, motivasi dan arahan terkait topik skripsi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Terimakasih atas kesabaran dan kemudahan yang diberikan setiap melaksanakan bimbingan.
4. Kepada kedua orang tua saya, yang selalu memberikan doa, dukungan dan semangat kepada saya untuk dapat menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas usaha keras dan pengorbanan yang telah diberikan sepanjang hidup saya.

5. Seluruh dosen Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Jember yang telah banyak memberikan ilmu, pengalaman, pemahaman dan cerita-cerita yang berkesan selama proses perkuliahan. Terima kasih telah memberikan contoh yang baik dan menjadi sosok yang berpengaruh bagi saya sebagai seorang mahasiswa,
6. Sahabat-sahabat saya, yang telah menjadi bagian terpenting dalam hidup saya. Terima kasih kepada : Pradika, Dhenis ,Bram, Yoga, Andra, Farah, Farid, Rifqoh yang telah memberikan dukungan, pengalaman, diskusi, tawa dan canda, serta selalu memberikan pemahaman dalam menghadapi kesulitan.
7. Seluruh teman-teman Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Jember angkatan 2018 dengan keunikan dan karakter kepribadiannya masing-masing. Terim kasih atas segala pengalaman, kerja sama, bantuan, dukungan dan saling menguatkan satu sama lain.
8. Teman-teman organisasi seperti BEM dan HUMAS, terima kasih atas kerja sama dan semangatnya dalam menjalankan setiap tugas-tugas dan tantangan selama menjalankan kegiatan organisasi.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB 1	1
PENGANTAR	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
1. Manfaat Teoritis	9
2. Manfaat Praktis.....	9
E. Keaslian Penelitian.....	10
BAB II	13
TINJAUAN PUSTAKA	13
A. <i>Self Regulation Learning</i>	13
1. Pengertian <i>Self Regulation Learning</i>	13
2. Aspek-aspek <i>Self Regulation Learning</i>	13
3. Faktor-faktor <i>Self Regulation Learning</i>	14
4. Strategi <i>Self Regulation Learning</i>	15
B. Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	18

1. Pengertian Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	18
2. Aspek - aspek Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	19
3. Jenis-jenis <i>Game Online</i>	19
4. Dampak Bermain <i>Game Online</i>	21
5. Faktor-faktor Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	24
6. Standar Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	25
7. Dinamika Intensitas Bermain <i>Game Online</i> dan <i>Self Regulated Learning</i> ..	25
BAB III	28
METODOLOGI PENELITIAN	28
A. Jenis Penelitian.....	28
B. Identitas Variabel Penelitian	28
C. Populasi.....	29
D. Sampel.....	30
E. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	32
F. Metode Pengumpulan Data	33
G. Metode Analisa Data.....	36
BAB IV	41
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
A. Orientasi Kancan.....	41
B. Persiapan Pelaksanaan Penelitian	41
C. Pelaksanaan Penelitian	42
D. Hasil Analisis Data.....	42
1. Uji Validitas	42
2. Uji Reliabilitas.....	45
3. Uji Hipotesis.....	48
4. Kategori Secara Keseluruhan	48

5. Kategorisasi Berdasarkan Aspek.....	49
6. Kategorisasi Berdasarkan Demografi.....	50
E. Pembahasan.....	55
BAB V	60
KESIMPULAN DAN SARAN	60
A. Kesimpulan	60
B. Keterbatasan Penelitian.....	60
C. Saran.....	61
1. Bagi Siswa.....	61
2. Bagi Instansi	61
3. Bagi Peneliti Selanjutnya	61
DAFTAR PUSTAKA	62



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Populasi dan Sampel	31
Tabel 2. Blueprint Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	35
Tabel 3. Blueprint <i>Self Regulated Learning</i>	35
Tabel 4. Rumus Kategorisasi	40
Tabel 5. Hasil Validitas Uji Coba Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	43
Tabel 6. Hasil Validitas Uji Coba <i>Self Regulated Learning</i>	43
Tabel 7. Hasil Validitas Uji Sebenarnya Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	44
Tabel 8. Hasil Validitas Uji Sebenarnya <i>Self Regulated Learning</i>	44
Tabel 9. Hasil Reliabilitas Uji Coba	45
Tabel 10. Hasil Reliabilitas Uji Sebenarnya	46
Tabel 11. Hasil Uji Normalitas Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i> dan Skala <i>Self Regulated Learning</i>	46
Tabel 12. Hasil Uji Linearitas Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i> dan Skala <i>Self Regulated Learning</i>	47
Tabel 13. Hasil Uji Korelasi.....	48
Tabel 14. Kategorisasi Keseluruhan	48
Tabel 15. Kategorisasi Aspek Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	49
Tabel 16. Kategorisasi Aspek <i>Self Regulated Learning</i>	50
Tabel 17. Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	50
Tabel 18. Distribusi Responden Berdasarkan Kelas	51

Tabel 19. Distribusi Responden Berdasarkan Sumber Mengenal *Game Online Mobile*
Legend..... 52

Tabel 20. Distribusi Responden Berdasarkan Durasi Bermain *Game Online Mobile*
Legend Per Hari..... 53

Tabel 21. Distribusi Responden Berdasarkan Frekuensi Bermain *Game Online*
Mobile Legend Per Minggu..... 54



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Tanda Bukti Perizinan	66
Lampiran 2. Tanda Bukti Pelaksanaan Penelitian.....	67
Lampiran 3. Kuisisioner	68
Lampiran 4. Data Uji Coba Intensitas Bermain Game Online.....	72
Lampiran 5. Data Uji Coba <i>Self Regulated Learning</i>	73
Lampiran 6. Data Uji Sebenarnya Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	74
Lampiran 7. Data Uji Sebenarnya <i>Self Regulated Learning</i>	77
Lampiran 8. Data Input Demografi	81
Lampiran 9. Uji Coba Validitas Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	86
Lampiran 10. Uji Coba Validitas <i>Self Regulated Learning</i>	87
Lampiran 11. Uji Sebenarnya Validitas Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	88
Lampiran 12. Uji Sebenarnya Validitas <i>Self Regulated Learning</i>	89
Lampiran 13. Hasil Uji Reliabilitas Data Uji Coba Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	90
Lampiran 14. Hasil Uji Reliabilitas Data Uji Coba <i>Self Regulated Learning</i>	90
Lampiran 15. Hasil Uji Reliabilitas Data Uji Sebenarnya Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	91
Lampiran 16. Hasil Uji Reliabilitas Data Uji Sebenarnya <i>Self Regulated Learning</i> ..	91
Lampiran 17. Hasil Uji Normalitas	92
Lampiran 18. Hasil Uji Linieritas	92

Lampiran 19. Hasil Uji Korelasi 92

Lampiran 20. Data Demografi 93

