

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*
MOBILE LEGENDS DENGAN PRESTASI
BELAJAR PADA SISWA**

SKRIPSI

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



Oleh :

Rahmat Ferisandi

NIM 2110811070

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER**

2024

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

21 Mei 2024

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)

Dr. Festa Yumpi R., Msi., Psikolog

(NPK: 19640209111703816)

Anggraeni Swastikasari, M.Psi, Psikolog

(NPK: 1988100812003914)

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : Rahmat Ferisandi

Nim : 2110811070

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, 21 Mei 2024



Rahmat Ferisandi

HALAMAN PERSEMBAHAN

Terima kasih untuk segala cinta, perhatian, doa dan dukungan

Dari orang-orang terdekat di hati :

Bapak dan Ibu

Bapak Marsudi dan Ibu Riyatin yang telah selalu memberikan motivasi, semangat dan doa terbaik kepada anaknya. Terima kasih selalu menjaga saya dan selalu membebaskan saya dalam menentukan jalan hidup secara mandiri.

Saudara

Kakak saya Martina Kurnia Rahmah dan Kakak Ipar Didit Pranata Effendi yang telah memberikan semangat dan selalu menginspirasi saya dalam menggapai semua mimpi.

semoga kita semua menjadi anak yang membanggakan dan membahagiakan kedua orang tua.

HALAMAN MOTTO

Terbentur, Terbentur, Terbentuk.

(Tan Malaka)

Que sera sera, Whatever will be, will be.



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 Dr. Festa Yumpi R., Msi., Psikolog 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 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.

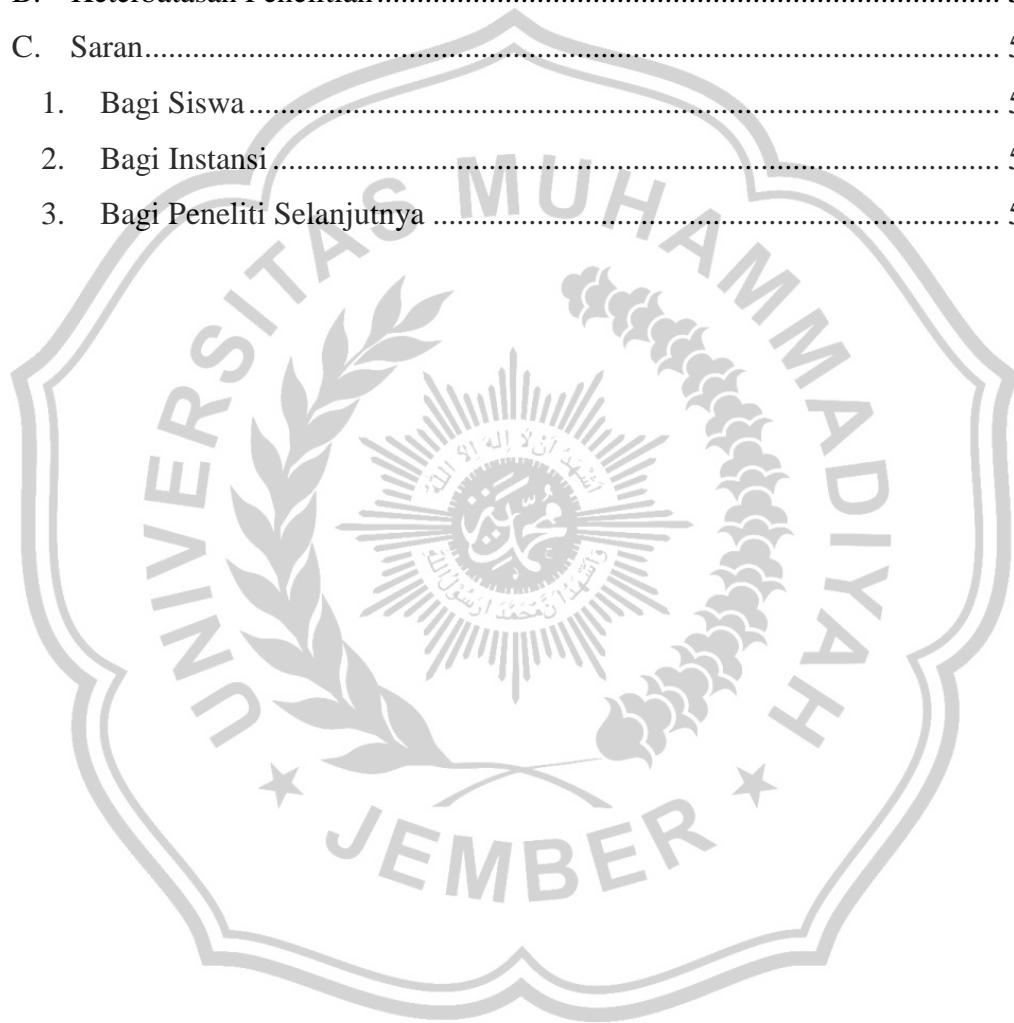
5. Seluruh dosen Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Jember yang telah banyak memberikan ilmu, pengalaman, pemahaman dan cerita-cerita yang berkesan selama proses perkuliahan. Terima kasih telah memberikan contoh yang baik dan menjadi sosok yang berpengaruh bagi saya sebagai seorang mahasiswa,
6. Sahabat-sahabat saya, yang telah menjadi bagian terpenting dalam hidup saya. Terima kasih kepada : Bayu, Ari, Fendi, Leo, Fikri, Insan, dan semua 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 2014 dengan keunikan dan karakter kepribadiannya masing-masing. Terim kasih atas segala pengalaman, kerja sama, bantuan, dukungan dan saling menguatkan satu sama lain.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian	11
D. Manfaat Penelitian	11
1. Manfaat Teoritis	11
2. Manfaat Praktis	11
E. Keaslian Penelitian	11
BAB II	17
TINJAUAN PUSTAKA	17
A. Prestasi Belajar	17
1. Pengertian Prestasi Belajar	17
2. Aspek Prestasi Belajar	18
3. Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar	19
4. Fungsi Prestasi Belajar	19
B. Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	20
1. Pengertian Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	20
2. Aspek Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	21
3. Faktor Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	21
4. Jenis <i>Game Online</i>	22
C. Dampak Bermain <i>Game Online</i>	25

D. Standar Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	27
E. Hubungan Antara Intensitas Bermain <i>Game Online Mobile Legends</i> dengan Prestasi Belajar Siswa	28
F. Hipotesis.....	30
III	31
METODOLOGI PENELITIAN	31
A. Jenis Penelitian.....	31
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	31
C. Populasi.....	32
D. Sampel.....	32
E. Definisi Operasional.....	34
1. Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	34
2. Prestasi Belajar	35
F. Metode Pengumpulan Data.....	35
G. Metode Analisis Data.....	39
1. Uji Alat Ukur.....	39
2. Uji Asumsi.....	40
3. Uji Hipotesis.....	41
4. Uji Analisis Deskriptif.....	41
BAB IV	43
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	43
A. Orientasi Kancha.....	43
B. Persiapan Pelaksanaan Penelitian	43
C. Pelaksanaan Penelitian	44
D. Hasil Analisis Data.....	44
1. Uji Validitas	44
2. Uji Reliabilitas.....	46
3. Uji Normalitas	47
4. Uji Linieritas.....	48
5. Uji Korelasi	48
6. Kategori Secara Keseluruhan	49

7. Kategori Berdasarkan Demografi.....	50
E. Pembahasan.....	54
BAB V	57
KESIMPULAN DAN SARAN	57
A. Kesimpulan	57
B. Keterbatasan Penelitian.....	58
C. Saran.....	58
1. Bagi Siswa.....	58
2. Bagi Instansi.....	58
3. Bagi Peneliti Selanjutnya	59



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Populasi dan Sampel	33
Tabel 2. Blueprint Intensitas Bermain Game Online	37
Tabel 3. Rumus Kategorisasi	42
Tabel 4. Hasil Validitas Uji Coba Intensitas Bermain Game Online.....	45
Tabel 5. Hasil Validitas Uji Sebenarnya Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	45
Tabel 6. Hasil Reliabilitas Uji Coba	46
Tabel 7. Hasil Reliabilitas Uji Sebenarnya	47
Tabel 8. Hasil Uji Normalitas Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i> dan Prestasi Belajar	47
Tabel 9. Hasil Uji Linieritas Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i> dan Data Hasil Prestasi Belajar	48
Tabel 10. Hasil Uji Korelasi <i>Product Moment</i>	48
Tabel 11. Kategorisasi Keseluruhan	49
Tabel 12. Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	50
Tabel 13. Distribusi Responden Berdasarkan Kelas	51
Tabel 14. Distribusi Responden Berdasarkan Sumber Mengenal <i>Game Online Mobile Legends</i>	52
Tabel 15. Distribusi Responden Berdasarkan Durasi Bermain <i>Game Online Mobile Legends</i> Per Hari.....	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Tanda Bukti Perizinan	64
Lampiran 2. Tanda Bukti Pelaksanaan Penelitian.....	65
Lampiran 3. Kuesioner Penelitian.....	66
Lampiran 4. Data Uji Coba Intensitas Bermain Game Online.....	69
Lampiran 5. Data Uji Sebenarnya Intensitas Bermain Game Online	70
Lampiran 6. Data Rata-rata Nilai Raport.....	73
Lampiran 7. Data Input Demografi.....	76
Lampiran 8. Uji Coba Validitas Intensitas Bermain Game Online.....	79
Lampiran 9. Uji Sebenarnya Validitas Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	80
Lampiran 10. Hasil Uji Realibilitas Data Uji Coba Intensitas Bermain Game Online.....	81
Lampiran 11. Hasil Uji Normalitas.....	82
Lampiran 12. Hasil Uji Linieritas	82
Lampiran 13. Hasil Uji Korelasi	82
Lampiran 14. Data Demografi	83