

**HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN
PRESTASI BELAJAR PADA MAHASISWA**

SKRIPSI

Elva Mutiara Hananta

16.E1.0066



PROGRAM STUDI SARJANA PSIKOLOGI FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

2021

**HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN
PRESTASI BELAJAR PADA MAHASISWA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Program Studi Sarjana Psikologi Fakultas Psikologi Universitas
Katolik Soegijapranata Semarang Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat –
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi



PROGRAM STUDI SARJANA PSIKOLOGI FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

2021

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Elva Mutiara Hananta

Program Studi : Psikologi

Fakultas : Psikologi

Jenis Karya : Skripsi

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* dengan Prestasi Belajar Pada Mahasiswa Universitas Katolik Soegijapranata tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



Semarang, 16 Juni 2021

Yang Menyatakan

Elva Mutiara Hananta

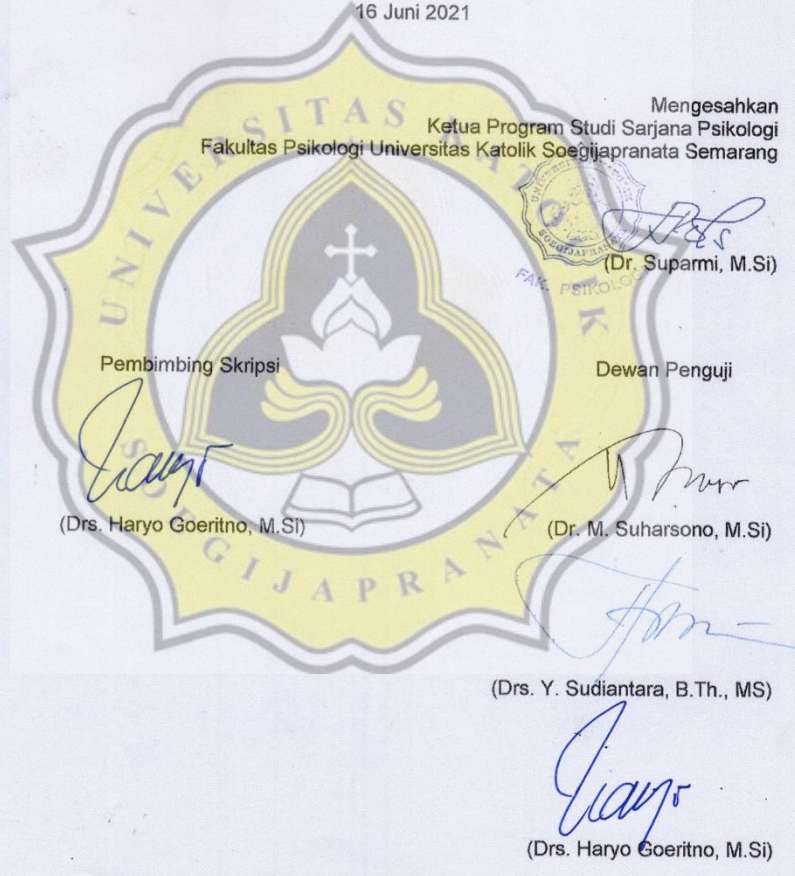
16.E1.0066

HALAMAN PENGESAHAN

Dipertahankan di depan Penguji Skripsi Program Studi Sarjana Psikologi
Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang dan
Diterima untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat – Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi

Pada Tanggal

16 Juni 2021



Mengesahkan
Ketua Program Studi Sarjana Psikologi
Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang

(Dr. Suparmi, M.Si)

Pembimbing Skripsi

Dewan Penguji

(Drs. Haryo Goeritno, M.Si)

(Dr. M. Suharsono, M.Si)

(Drs. Y. Sudiantara, B.Th., MS)

(Drs. Haryo Goeritno, M.Si)

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Elva Mutiara Hananta

Program Studi : Psikologi

Fakultas : Psikologi

Jenis Karya : Skripsi

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti atau karya ilmiah yang berjudul “Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* dengan Prestasi Belajar Pada Mahasiswa Universitas Katolik Soegijapranata” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Katolik Soegijapranata Semarang berhak menyimpan, mengalihkan media / formatkan, mengelola dalam bentuk pengakalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Semarang, 16 Juni 2021

Yang menyatakan



Elva Mutiara Hananta

16.E1.0066

HALAMAN PERSEMBAHAN

Kupersembahkan Karya ini kepada

Tuhan Yang Maha Esa, Papa, Mama, kakak yang selalu mendukung
setiap langkah perjalanan ku.

Teman dan Sahabat yang berjuang tiada hentinya, mengukir sejuta
kenangan yang tidak pernah terlupakan.



MOTTO

“Tuhan tidak akan memberikan cobaan kepada Hamba-Nya melampaui batas kemampuan yang Hamba-Nya miliki”



UCAPAN TERIMAKASIH

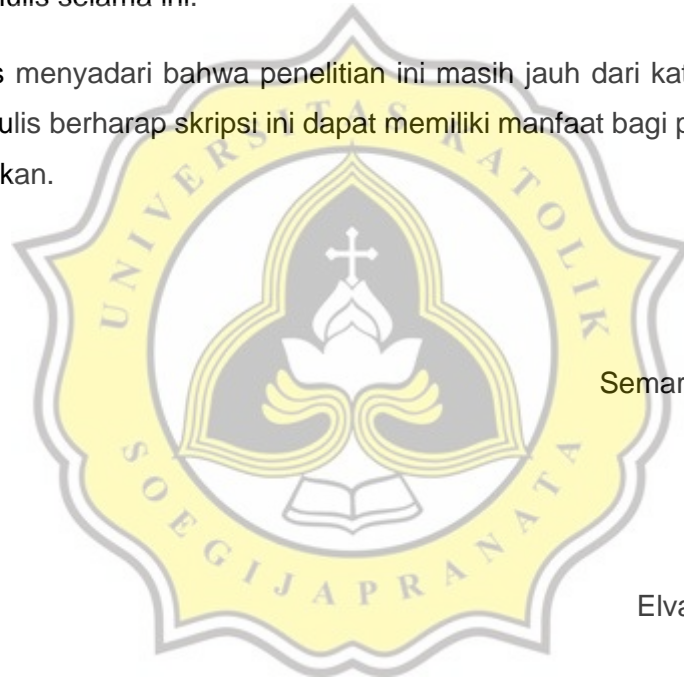
Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena limpahan kasih dan karunia yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan proses penulisan skripsi yang berjudul “Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Dengan Prestasi Belajar Pada Mahasiswa Universitas Soegijapranata”

Penulis menyadari bahwa penelitian ini tidak akan selesai tanpa dukungan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung, oleh dari itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Sih Setija Utami, M.Kes., selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata yang telah memberikan izin dan dukungan untuk penelitian ini.
2. Dr. Suparmi, M.Si., selaku Kepala Program Studi Sarjana Psikologi yang telah memberikan izin dalam penelitian ini.
3. Drs. Haryo Goeritno. M.Si., selaku dosen pembimbing dan dosen wali 01/2016 yang telah memberikan arahan dan dukungan dari awal hingga akhir perkuliahan
4. Seluruh Dosen Pengajar dan Tenaga Kependidikan Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang yang telah memberikan pengetahuan kepada penulis hingga akhir masa studi dan membantu penulis dalam hal surat menyurat.
5. Seluruh mahasiswa Universitas Katolik Soegijapranata yang telah bersedia meluangkan waktunya disela – sela kesibukan untuk menjadi subjek penelitian dengan mengisi skala yang telah diberikan oleh penulis.
6. Seluruh Staf Perpustakaan Universitas Katolik Soegijapranata yang dengan ramah melayani penulis dalam pencarian buku referensi yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini.
7. Papa, Mama dan kakak penulis yang selalu mengingatkan dan memberikan dukungan baik spiritual maupun materil bagi penulis selama proses penyusunan skripsi ini.

8. Yohanes Kurniawan Adhiguna, sahabat/pacar/teman penulis yang membantu dan menemani penulis, menjadi tempat keluh kesah penulis, serta memberikan dukungan dan motivasi untuk penulis dalam keadaan apapun. Terima kasih telah bersedia menjadi sahabat penulis selama ini.
9. Teman dekat penulis (Woro, Sekar, Dini, Liony, Angie dan lain – lain) yang telah membantu berdinamika dan menerima penulis selama perkuliahan.
10. Pihak – pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang memberikan pembelajaran, pengalaman, motivasi, dan dukungan untuk penulis selama ini.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata kesempurnaan. Maka, penulis berharap skripsi ini dapat memiliki manfaat bagi pihak – pihak yang membutuhkan.



Semarang, 16 Juni 2021

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Elva Mutiara Hananta', written over a white background.

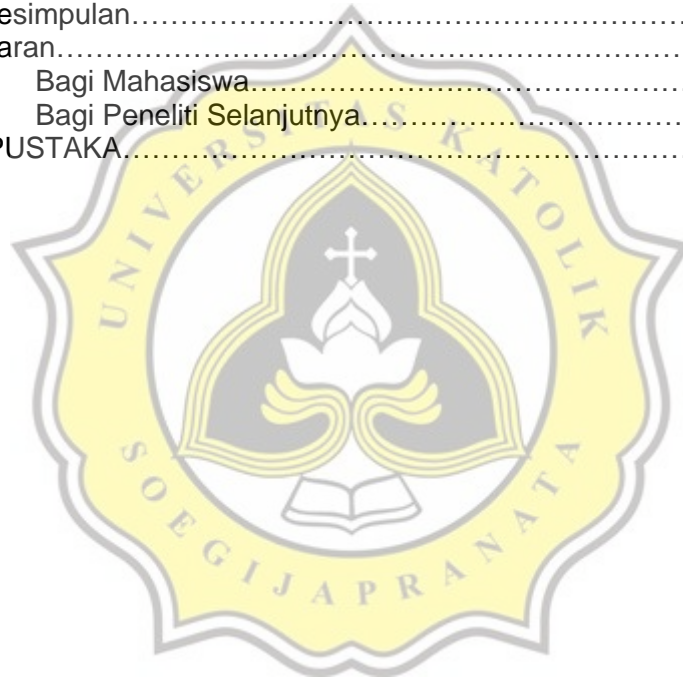
Elva Mutiara Hananta

16.E1.0066

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	ii
Halaman Pernyataan Originalitas.....	iii
Halaman Pengesahan.....	iv
Halaman Pernyataan Publikasi.....	v
Halaman Persembahan.....	vii
Motto.....	viii
Ucapan Terimakasih.....	ix
Daftar Tabel.....	xiii
Daftar Lampiran.....	xiv
Abstrak.....	xv
Abstract.....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Tujuan Penelitian.....	6
1.3 Manfaat Penelitian.....	6
1.3.1 Manfaat Teoritis.....	6
1.3.2 Manfaat Praktis.....	7
BAB II.....	8
TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Prestasi Belajar Pada Mahasiswa.....	8
2.1.1 Pengertian Prestasi Belajar Pada Mahasiswa.....	8
2.1.2 Aspek – Aspek Prestasi Belajar.....	9
2.1.3 Faktor – Faktor yang mempengaruhi Prestasi Belajar.....	10
2.2 Kecanduan Bermain Game Online.....	11
2.2.1 Pengertian Kecanduan Bermain 13	
2.2.2 Aspek – aspek Kecanduan Bermain 14	
2.3 Hubungan antara Kecanduan Bermain Game Online dengan Prestasi Belajar Pada Mahasiswa Universitas Katolik Soegijapranata.....	14
2.4 Hipotesis.....	16
BAB III.....	17
METODE PENELITIAN.....	17
3.1 Metode Penelitian.....	17
3.2 Identifikasi Variabel Penelitian.....	17
3.3 Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	17
3.3.1 Prestasi Belajar pada Mahasiswa	17
3.3.2 Kecanduan Bermain 20	
3.4 Subjek Penelitian.....	18
3.4.1 Populasi.....	18
3.4.2 Teknik Pengambilan Sampling.....	19
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	19
3.5.1 Skala Kecanduan Bermain 21	
3.5.2 Dokumentasi.....	20
3.6 Validitas Item dan Reliabilitas Alat Ukur.....	20
3.7 Metode Analisis Data.....	21
BAB IV.....	22
PERSIAPAN DAN PELAKSANAAN PENELITIAN.....	22
4.1 Orientasi Kancah Penelitian.....	22

4.2	Persiapan Penelitian.....	23
4.2.1.	Penyusunan Alat Ukur.....	23
4.2.2.	Permohonan Izin.....	24
4.3	Pelaksanaan Penelitian.....	25
4.4	Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur	26
4.4.1.	Validitas dan Reliabilitas Skala Kecanduan Bermain 28	
BAB V	27
HASIL DAN PEMBAHASAN	27
5.1.	Hasil Penelitian.....	27
5.1.1.	Uji Asumsi.....	27
5.1.2.	Uji Hipotesis.....	28
5.2.	Pembahasan.....	28
BAB VI	30
PENUTUP	30
6.1.	Kesimpulan.....	30
6.2.	Saran.....	30
6.2.1.	Bagi Mahasiswa.....	30
6.2.2.	Bagi Peneliti Selanjutnya.....	30
DAFTAR PUSTAKA	31



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Blueprint Skala Kecanduan Bermain <i>Game Online</i>	21
Tabel 4.1 Blueprint Skala Kecanduan Bermain <i>Game Online</i>	24
Tabel 4.2 Jumlah Subjek Mahasiswa.....	25



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran.....	38
Lampiran A Skala Penelitian.....	39
A Skala Kecanduan Bermain <i>Game Online</i>	40
Lampiran B Data Uji Coba.....	44
B-1 Data Uji Coba Kecanduan Bermain <i>Game Online</i>	45
B-2 Data Uji Coba Prestasi Belajar Mahasiswa.....	49
Lampiran C Uji Validitas dan Reliabilitas.....	50
C Uji Validitas dan Reliabilitas Skala Kecanduan Bermain <i>Game Online</i>	51
Lampiran D Data Uji Coba.....	52
D-1 Data Penelitian Kecanduan Bermain <i>Game Online</i>	53
D-2 Data Penelitian Prestasi Belajar Mahasiswa.....	56
Lampiran E Uji Asumsi.....	58
E- 1 Uji Normalitas.....	59
E-2 Uji Linearitas.....	61
Lampiran F Uji Hipotesis.....	63
F Uji Hipotesis.....	64
Lampiran G Surat Penelitian.....	65
G-1 Surat Izin Penelitian.....	66
G-2 Surat Bukti Penelitian.....	68

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui secara empirik hubungan antara kecanduan bermain *game online* dengan prestasi belajar pada mahasiswa Universitas Katolik Soegijapranata. Hipotesis pada penelitian ini adalah terdapat hubungan negatif antara kecanduan bermain *game online* dengan prestasi belajar. Penelitian dilakukan di Universitas Katolik Soegijapranata Semarang dengan metode sampel *incidental sampling* dan subjek sebanyak 100 mahasiswa. Untuk mengungkapkan kecanduan bermain *game online* menggunakan skala kecanduan bermain *game online* dan prestasi belajar menggunakan dokumentasi. Hasil uji hipotesis menunjukkan ada hubungan negatif yang sangat signifikan antara kecanduan bermain *game online* dan prestasi belajar mahasiswa yang ditunjukkan dari $r_{xy} = -0,647$ ($p < 0,01$).

Kata Kunci: Kecanduan Bermain *Game Online*, Prestasi Belajar, Mahasiswa



ABSTRACT

This study aims to determine empirically the relationship between addiction to playing online games and learning achievement in students of Soegijapranata Catholic University. The hypothesis in this study is that there is a negative relationship between addiction to playing online games and learning achievement. The research was conducted at Soegijapranata Catholic University Semarang with a incidental sampling method and the subjects were 100 students. To reveal addiction to playing online games using a scale of addiction to playing online games and learning achievement using documentation. Hypothesis test results show that there is a very significant negative relationship between addiction to playing online games and student achievement as indicated by $r_{xy} = -0.647$ ($p < 0.01$).

Keywords: Addiction to Playing Online Games, Learning Achievement, Student

