

**Perilaku Adiksi *Game Online Mobile Legends* dan Prestasi Belajar**

**(Siswa SMA Negeri X Bekasi)**



**UNIVERSITAS  
MERCU BUANA**

**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) pada  
Program Studi Psikologi

**UNIVERSITAS  
MERCU BUANA**

**QANIA SANEVI**

**46118210006**

**FAKULTAS PSIKOLOGI PROGRAM STUDI PSIKOLOGI**

**UNIVERSITAS MERCU BUANA**

**2022**

## LEMBAR PERNYATAAN

Saya ingin bertanda tangan dibawah ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa semua pernyataan dalam Karya Akhir ini:

Judul : **Perilaku Adiksi Game Online Mobile Legends dan Prestasi Belajar (SMA Negeri X Bekasi)**

Nama : Qania Sanevi

NIM : 46118210006

Program Studi : Psikologi

Tanggal : 1 Juli 2022

Merupakan hasil studi pustaka, penelitian lapangan, dan karya saya sendiri dengan bimbingan Dosen Pembimbing yang ditetapkan dengan Surat Keputusan Dekan Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.

Karya ilmiah ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada program sejenis di perguruan tinggi lain. Semua informasi, data, dan hasil pengolahannya digunakan telah dinyatakan secara jelas sumbernya dan dapat diperiksa kebenarannya

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Jakarta, 1 Juli 2022



Qania Sanevi

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul : Perilaku Adiksi *Game Online Mobile Legends* dan Prestasi Belajar Siswa (SMA Negeri X Bekasi)

Nama : Qania Sanevi

NIM : 46118210006

Program Studi : S1 Psikologi

Tanggal Sidang : 1 Juli 2022

Pembimbing

  
Fatma Nurcahmarina, M.Psi., Psikolog

Dekan Fakultas Psikologi

Ketua Program Studi Psikologi

  
Dr. Setiawati Intan Savitri, M.Si

  
Karisma Riskinanti, M.Psi., Psikolog

PSI 07210237

Please Scan QR Code  
Verify


## PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul “**Perilaku Adiksi *Game Online Mobile Legends* dan Prestasi Belajar Siswa (SMA Negeri X Bekasi)**” telah diajukan pada Sidang Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana Jakarta pada tanggal 1 Juli 2022. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program sarjana (S1) pada program studi Psikologi Universitas Mercu Buana Jakarta.

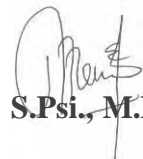
Jakarta, 1 Juli 2022

### Sidang Skripsi

Penguji 1

  
Prahastia Kurnia Putri, M.Psi.,  
Psikolog

Penguji 2

  
Merly Erlina, S.Psi., M.E.Sy., M.Si

Pembimbing

  
UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Fatma Nuraqmarina, M.Psi., Psikolog

PSI 07210237

Please Scan QR Code Verify

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan dan melimpahkan segala nikmat dan pertolongan sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Perilaku Adiksi Game Online Mobile Legends dan Prestasi Belajar Siswa (SMA Negeri X Bekasi)”. Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi sebagian syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Psikologi di Fakultas Psikologi, Universitas Mercu Buana Jatisampurna.

Dalam menyusun Tugas Akhir ini, penulis merasa sangat bersyukur atas bantuan, doa, dukungan, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Sehingga, Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik dan peneliti ingin menyampaikan terima kasih banyak kepada:

1. Ibu Dr. Setiawati Intan Savitri, M.Si. selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.
2. Ibu Yenny, M.Psi., Psikolog selaku Wakil Dekan Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana sekaligus Dosen *Reviewer* yang telah memberikan banyak masukan dan arahan.
3. Karisma Riskinanti, M.Psi., Psikolog selaku ketua Program Studi Reguler 1 dan 2 Fakultas Psikologi.
4. Bapak Dhani Irmawan, S.Psi., M.Sc. selaku sekretaris Program Studi Reguler 1 dan 2 Fakultas Psikologi.
5. Ibu Fatma Nur Aqmarina M.Psi., Psikolog selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang dengan sabar membimbing peneliti serta memotivasi peneliti selama pengerjaan Tugas Akhir berlangsung.

6. Teruntuk keluarga saya yang tercinta yang selalu memberikan semangat kepada saya sehingga bisa mengerjakan skripsi saya dengan baik.
7. Teruntuk diriku sendiri yang sudah hebat, kuat, dan berjuang terus menerus tanpa batas. Kamu keren banget.

Dengan rendah hati peneliti menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih memiliki banyak kekurangan, maka dari peneliti menerima segala kritik dan saran dari pembaca. Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan sumbangsih pengetahuan dan menjadi suatu karya yang bernilai lebih dan bermanfaat bagi yang membacanya.



Jakarta, 1 Juli 2022

A handwritten signature in black ink, appearing to be the name 'Orang'.

Peneliti

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR  
UNTUK KEPENTINGAN TUGAS AKHIR**

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Qania Sanevi  
NIM : 46118210006  
Program Studi : Psikologi  
Judul Laporan Skripsi : Perilaku Adiksi Game Online dan Prestasi Belajar (Siswa SMA Negeri X Bekasi)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan Laporan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta sebagai pemiliki Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 1 Juli 2022



## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN .....	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....	ii
PENGESAHAN SKRIPSI .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI .....	vi
ABSTARACT .....	vii
ABSTRAK .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
DAFTAR DOKUMENTASI .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	9
1.3. Tujuan Penulisan .....	10
1.4. Manfaat Penelitian .....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	11
2.1. Perilaku Adiksi Game Online .....	11
2.1.2 Pengertian Perilaku Adiksi Game Online .....	11
2.1.2 Aspek-aspek Perilaku Adiksi Game Online .....	11
2.2. Mobile Legends: Bang bang .....	13
2.2.1 Pengertian Game Online Mobile Legends .....	13
2.3. Prestasi Belajar .....	14
2.3.1 Pengertian Prestasi Belajar .....	14
2.3.2 Faktor yang mempengaruhi Prestasi Belajar .....	15
2.3.3 Pengukuran Prestasi Belajar .....	15
2.4. Penelitian terdahulu .....	16
2.5. Hubungan perilaku adiksi game online dengan prestasi belajar .....	18
2.6. Kerangka berpikir .....	19
2.7. Hipotesis .....	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....	20
3.1 Desain Penelitian .....	20
3.2 Variabel dan Definisi Operasional Variabel .....	20



3.2.1 Definisi Operasional Perilaku Adiksi <i>Game Online</i> (X) .....	20
3.2.2 Definisi Operasional Prestasi Belajar (Y).....	20
3.3 Populasi dan Sampel .....	21
3.3.1 Populasi .....	21
3.3.2 Sampel.....	21
3.4 Metode dan Alat Pengumpulan Data.....	22
3.4.1 Alat Ukur.....	23
3.4.2 Skala .....	23
3.4.3 Skoring .....	24
3.4.4 Validitas dan Reliabilitas.....	24
3.5 Metode Analisis Data.....	27
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	29
4.1 Hasil Penelitian .....	29
4.1.1 Gambaran Umum Siswa .....	29
4.1.1.1 Gambaran Siswa berdasarkan Usia .....	29
4.1.1.2 Gambaran Siswa berdasarkan Jenis Kelamin .....	30
4.1.1.3 Gambaran Siswa berdasarkan Tingkatan Kelas.....	30
4.1.1.4 Gambaran Siswa berdasarkan Jurusan.....	30
4.1.2 Uji Validitas dan Reliabilitas .....	31
4.1.3 Hasil Uji Normalitas.....	32
4.1.4 Hasil Analisis Deskriptif Kategorisasi .....	32
4.1.5 Hasil Uji Hipotesa .....	34
4.2 Pembahasan Hasil .....	35
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	38
5.1 Kesimpulan.....	38
5.2 Keterbatasan Penelitian .....	38
5.3 Saran.....	39
DAFTAR PUSTAKA .....	41
LAMPIRAN.....	44

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Jumlah Populasi Siswa SMA Negeri X Bekasi...	21
Tabel 3.2	<i>Blue Print</i> Perilaku Adiksi <i>Game Online</i> .....	23
Tabel 3.3	Respon Jawaban Pernyataan.....	24
Tabel 3.4	Validitas <i>Game Addiction Scale (GAS)</i> .....	26
Tabel 3.5	Reliabilitas.....	27
Tabel 4.1	Distribusi frekuensi siswa berdasarkan usia.....	29
Tabel 4.2	Distribusi frekuensi siswa berdasarkan jenis kelamin.....	30
Tabel 4.3	Distribusi frekuensi berdasarkan Kelas.....	30
Tabel 4.4	Distribusi frekuensi berdasarkan Jurusan.....	30
Tabel 4.5	Hasil Uji Validitas Analisis <i>Item Game Addict Scale</i> .....	31
Tabel 4.6	Uji Normalitas.....	32
Tabel 4.7	Analisis Deskriptif.....	33
Tabel 4.8	Kategorisasi Hipotetik Perilaku Adiksi <i>Game Online</i> .....	33
Tabel 4.9	Kategorisasi Hipotetik Prestasi Belajar.....	34
Tabel 4.10	Nilai <i>Pearson Product Moment</i> .....	34
Tabel 4.11	Uji Korelasi Perilaku Adiksi <i>Game Online</i> dan Prestasi Belajar .....	35



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Penelitian. ....	27
--------------------------------------	----



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Expert Judgement Perilaku Adiksi Game Online.....	6
Lampiran 2	Expert Judgement Perilaku Adiksi Game Online.....	18
Lampiran 3	Validitas Perilaku Adiksi Game Online .....	31
Lampiran 4	Reliabilitas Perilaku Adiksi Game Online .....	36
Lampiran 5	Uji Normalitas. ....	37
Lampiran 6	Uji Hipotesis.....	37
Lampiran 7	Analisa Deskriptif Variabel.....	38



## DAFTAR DOKUMENTASI

Dokumentasi 1	Penyebaran Kuesioner. ....	39
Dokumentasi 2	Foto bersama dengan Siswa kelas XII IPS 2. ....	39
Dokumentasi 3	Cuplikan salah satu Nilai UAS. ....	40



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA