



**HUBUNGAN BERMAIN ONLINE GAME MOBILE LEGEND  
DENGAN PRESTASI AKADEMIK SISWA SMAN 84  
JAKARTA BARAT**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk  
memperoleh Gelar Sarjana Strata 1 (S-1)**

**Ilmu Komunikasi Bidang Studi Broadcasting**

**Disusun oleh :**

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

**Nama: Mochammad Ifsan Rais**

**NIM: 44114010135**

**BIDANG STUDI BROADCASTING  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS MERCU BUANA  
JAKARTA**

**2020**

## LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : HUBUNGAN BERMAIN ONLINE GAME MOBILE LEGEND  
DENGAN PRESTASI AKADEMIK SISWA SMAN 84  
JAKARTA BARAT

Nama : Mochammad Ifsan Rais

NIM : 44114010135

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Broadcasting

Jakarta, 17 Oktober 2020

Mengetahui,

Pembimbing

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA



(Morissan, MA., Ph.D)

## LEMBAR TANDA LULUS SIDANG SKRIPSI

Judul : HUBUNGAN BERMAIN ONLINE GAME MOBILE LEGEND  
DENGAN PRESTASI AKADEMIK SISWA SMAN 84  
JAKARTA BARAT

Nama : Mochammad Ifsan Rais

NIM : 44114010135

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Broadcasting

Jakarta, 17 Oktober 2020

**Ketua Sidang,**

Dr. Afdal Makkuraga, M.Si



**Penguji Ahli,**

Sofia Annul, M.Si



**Pembimbing,**

Morissan, MA., Ph.D



## LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI

Judul : HUBUNGAN BERMAIN ONLINE GAME MOBILE LEGEND  
DENGAN PRESTASI AKADEMIK SISWA SMAN 84  
JAKARTA BARAT

Nama : Mochammad Ifsan Rais

NIM : 44114010135

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Broadcasting

Jakarta, 17 Oktober 2020

Disetujui dan diterima oleh,

Pembimbing

Ketua Bidang Studi Broadcasting

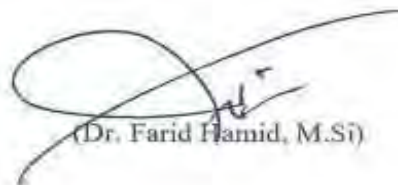


(Morissan, MA., Ph.D)

(Dr. Afdal Makkuraga, M.Si)

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



(Ponce Budi Sulisty, M.Comn., Ph.D)

(Dr. Farid Hamid, M.Si)

### LEMBAR PERNYATAAN MAHASISWA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Mochammad Ifsan Rais  
NIM : 44114010135  
Bidang Studi : Broadcasting  
Fakultas : Ilmu Komunikasi  
Judul Skripsi : HUBUNGAN BERMAIN ONLINE GAME MOBILE LEGEND  
DENGAN PRESTASI AKADEMIK SISWA SMAN 84 JAKARTA  
BARAT

Menyatakan dengan sesungguhnya skripsi dengan judul: HUBUNGAN BERMAIN ONLINE GAME MOBILE LEGEND DENGAN PRESTASI AKADEMIK SISWA SMAN 84 JAKARTA BARAT, adalah murni hasil karya yang telah saya buat untuk melengkapi salah satu persyaratan menjadi Sarjana Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana. Skripsi tersebut bukan merupakan tiruan atau duplikat dari skripsi atau penelitian yang sudah ada, baik yang dipublikasi maupun tidak, kecuali beberapa tiruan kutipan yang sumber informasinya telah saya cantumkan sebagai mestinya. Bila terbukti saya melakukan tindakan plagiarism, maka saya bersedia menerima sanksi yaitu pembatalan kelulusan saya sebagai Sarjana Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana dan melakukan kembali semua proses penyusunan skripsi dari awal.

Jakarta, 30 September 2020

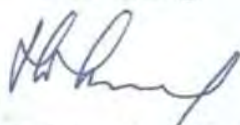
Saya membuat pernyataan,



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Mochammad Ifsan Rais

Pembimbing



(Morissan, MA., Ph.D)

Ketua Bidang Studi Broadcasting



(Dr. Afdal Makkuraga, M.Si)

Universitas Mercu Buana  
Fakultas Ilmu Komunikasi  
Bidang Studi Broadcasting  
Penulis : Mochammad Ifsan Rais  
NIM : 44114010135

### ABSTRAK

Permainan game online semakin diminati oleh semua kalangan dari anak-anak, remaja sampai dewasa, meskipun sebagian besar didominasi oleh remaja. Banyak remaja yang masih dalam masa pendidikan, cenderung lebih menggunakan waktu luangnya untuk bermain online game dari pada digunakan untuk belajar sebagai upaya meningkatkan prestasi belajarnya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan bermain online game mobile legend dengan prestasi akademik. Penelitian ini mengambil subjek penelitian yaitu siswa SMAN 84 Jakarta Barat.

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif. Sampel ditentukan dengan teknik sampling jenuh, data penelitian diperoleh melalui instrumen kuesioner yang kemudian dilakukan analisis korelasi dengan bantuan program SPSS.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa bermain online game mobile legend memiliki hubungan negatif yang signifikan dengan prestasi akademik dengan koefisien korelasi sebesar -0,466.

Kata Kunci : *Online Game Mobile Legend*, Prestasi Akademik





UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**  
TERAKREDITASI-A

MercuBuana University  
Faculty of Communications  
Field of Study Broadcasting  
Penulis: Mochammad Ifsan Rais  
NIM : 44114010135

### **ABSTRACT**

*Online game play is increasingly in demand by all groups of children, adolescents to adults, although most are dominated by teenagers. Many teenagers who are still in education, tend to use their free time to play online games rather than being used to study in an effort to improve their learning achievement.*

*This study aims to determine the relationship between playing online game mobile legend with academic achievement. This study takes the subject of research, namely students of SMAN 84 West Jakarta.*

*This type of research is quantitative research. The sample is determined by saturated sampling technique, the research data obtained through a questionnaire instrument which is then performed correlation analysis with the help of the SPSS program.*

*The results of data analysis show that the playing online game mobile legend has a significant negative relationship with academic achievement with a correlation coefficient of -0.466.*

**Keywords:** *Online Game, Mobile Legend, Academic Achievement*

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “HUBUNGAN BERMAIN ONLINE GAME MOBILE LEGEND DENGAN PRESTASI AKADEMIK SISWA SMAN 84 JAKARTA BARAT” dengan baik dan sesuai waktu yang telah ditetapkan sebelumnya. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1).

Tanpa bantuan dan bimbingan dari semua pihak, skripsi ini tidak mungkin terwujud sebagaimana mestinya. Oleh karena itu, tidak lupa penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Afdal Makkuraga Putra, M.Si, selaku ketua bidang studi Broadcasting Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana Jakarta.
2. Bapak Morissan, SH, MA, Ph.D, selaku pembimbing tugas akhir. Terima kasih telah meluangkan waktu, perhatian, dan bimbingan serta ilmu-ilmunya yang berguna dan bermanfaat yang disampaikan kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
3. Bapak Ponco Budi Sulistyono, M.Comn, Ph.D, selaku dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana Jakarta.
4. Seluruh dosen bidang studi Broadcasting yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terima kasih atas bimbingan dan ilmu yang diberikan kepada penulis selama penulisan.
5. Kepada Ayah dan ibu saya yang selalu senantiasa bersabar dan berdoa serta selalu memberikan dukungan tanpa mengenal lelah.
6. Kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam proses penulisan skripsi ini.



Pada akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat menambah pengetahuan dan menjadi referensi untuk penelitian serupa selanjutnya. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna dikarenakan keterbatasan pengetahuan maupun pengalaman yang dimiliki oleh penulis. Meskipun demikian, penulis telah berusaha semaksimal mungkin untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan benar. Dengan demikian, penulis menerima segala kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini dengan keterbukaan.



Jakarta, 14 Oktober 2020

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Mochammad Ifsan Rais', written over the university logo.

Mochammad Ifsan Rais

# DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
ABSTRAK .....	iii
ABSTACT .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR Lampiran .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelititan.....	6
1.4 Manfaat Penelitian .....	6
1.4.1 Manfaat Teoretik.....	6
1.4.2 Manfaat Praktis .....	6
1.4.2 Manfaat Sosial.....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Penelitian Terdahulu .....	8
2.2 Kajian Teoretis .....	10
2.2.1 Teori Komunikasi .....	10
2.2.2 New Media .....	16
2.2.3 <i>Online Game</i> .....	18
2.2.4 <i>Online Game Mobile Legend</i> .....	19
2.2.5 Prestasi Akademik .....	21
2.3 Hipotesis Teori .....	24

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

3.1	Paradigma Penelitian .....	28
3.2	Metode Penelitian .....	28
3.3	Populasi dan Sampling .....	29
3.3.1	Populasi .....	29
3.3.2	Sampel .....	29
3.3.3	Teknik Sampling .....	30
3.4	Definisi Konsep dan Operasional Konsep .....	30
3.4.1	Definisi Konsep .....	30
3.4.2	Operasional Konsep .....	30
3.5	Teknik Pengumpulan Data .....	31
3.5.1	Data Primer .....	32
3.5.2	Data Sekunder .....	33
3.5.3	Uji Validitas dan Reliabilitas .....	33
3.6	Teknik Analisis Data .....	34
3.6.1	Statistik Deskriptif .....	34
3.6.2	Uji Korelasi .....	34

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

4.1	Hasil Penelitian .....	37
4.1.1	Deskripsi Responden Penelitian .....	37
4.1.2	Deskripsi Data Penelitian .....	38
4.1.3	Uji Normalitas .....	39
4.1.4	Uji Korelasi .....	39
4.2	Pembahasan .....	46

### **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

5.1	Simpulan .....	49
5.2	Saran .....	50
5.2.1	Saran Akademis .....	50
5.2.2	Saran Praktis .....	50

<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	51
<b>LAMPIRAN</b> .....	54
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b> .....	63



## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	8
Tabel 3.1 Operasional Variabel.....	31
Tabel 3.2 Uji Validitas dan Reliabilitas .....	33
Tabel 3.3 Interpretasi Koefisien Korelasi.....	35
Tabel 4.1 Deskripsi Responden Penelitian.....	37
Tabel 4.2 Deskripsi Data Penelitian.....	38
Tabel 4.3 Uji Normalitas .....	40
Tabel 4.4 Uji Korelasi Antar Variabel .....	40
Tabel 4.5 Bermain <i>Online Game Mobile Legend</i> dengan Pengetahuan.....	41
Tabel 4.6 Bermain <i>Online Game Mobile Legend</i> dengan Kemampuan.....	43
Tabel 4.7 Bermain <i>Online Game Mobile Legend</i> dengan Kebiasaan dan Ketrampilan .....	44
Tabel 4.8 Bermain <i>Online Game Mobile Legend</i> dengan Sikap.....	45

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Waktu Yang Dhabiskan Bermain Game Online .....	3
Gambar 2.1 Kerangka Konseptual.....	25





## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Kuesioner Penelitian.....	55
Lampiran 2 Hasil Uji Validitas .....	57
Lampiran 3 Hasil Uji Reliabilitas .....	59
Lampiran 4 Hasil Uji Normalitas dan Uji Korelasi.....	60
Lampiran 5 Distribusi Tabel t.....	61

