



**PENGARUH TERPAAN *GAME ONLINE* TERHADAP  
MOTIVASI BELAJAR SISWA**

(Studi Eksplanatif di Kalangan Pelajar SMK Kawula Ciracas, Jakarta Timur)

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Strata 1 (S-1)  
Komunikasi Bidang Studi Public Relations

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Disusun oleh:

**Maria Petronela K**

**44215110179**

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

**UNIVERSITAS MERCU BUANA**

**JAKARTA**

**2020**



Fakultas Ilmu Komunikasi  
Universitas Mercu Buana

### LEMBAR PERNYATAAN MAHASISWA

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

**Nama** : Maria Petronela K

**NIM** : 44215110179

**Bidang Studi** : Public Relations

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

Pengaruh Terpaan *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa (Studi Eksplanatif di Kalangan Pelajar SMK Kawula Ciracas, Jakarta Timur) adalah murni hasil karya yang telah saya buat untuk melengkapi salah satu persyaratan menjadi Sarjana Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana. Skripsi tersebut bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi atau penelitian yang sudah ada, baik yang dipublikasikan maupun tidak, kecuali ada beberapa bagian kutipan yang sumber informasinya telah saya cantumkan sebagaimana mestinya.

Bila terbukti saya melakukan tindakan plagiarisme, 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, 23 September 2020

(Maria Petronela K)

Mengetahui

**Pembimbing**

(Radityo Muhammad, M.Si)

**Ketua Bidang Studi Public Relations**

(Dr. Elly Yuliawati, M.Si)



Fakultas Ilmu Komunikasi  
Universitas Mercu Buana

### LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

**Judul** : **PENGARUH TERPAAN *GAME ONLINE* TERHADAP  
MOTIVASI BELAJAR SISWA** (Studi Eksplanatif di  
Kalangan Pelajar SMK Kawula Ciracas, Jakarta Timur)

**Nama** : Maria Petronela K

**NIM** : 44215110179

**Fakultas** : Ilmu Komunikasi

**Bidang Studi** : Public Relations

Jakarta, 23 September 2020

UNIVERSITAS  
Mengetahui  
MERCU BUANA

**Pembimbing**

(Radityo Muhammad., M.Si)



Fakultas Ilmu Komunikasi  
Universitas Mercu Buana

### LEMBAR LULUS SIDANG SKRIPSI

**Judul** : **PENGARUH TERPAAN *GAME ONLINE* TERHADAP  
MOTIVASI BELAJAR SISWA** (Studi Eksplanatif di  
Kalangan Pelajar SMK Kawula Ciracas, Jakarta Timur)

**Nama** : Maria Petronela K

**NIM** : 44215110179

**Fakultas** : Ilmu Komunikasi

**Bidang Studi** : Public Relations

Jakarta, 23 September 2020

**Ketua Sidang**  
Dr. Elly Yuliyawati., M.Si (.....)

**Penguji Ahli**  
Kurniawan Prasetyo., M.Ikom (.....)

**Pembimbing**  
Radityo Muhammad., M.Si (.....)



Fakultas Ilmu Komunikasi  
Universitas Mercu Buana

### LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI

**Judul** : **PENGARUH TERPAAN *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA** (Studi Eksplanatif di Kalangan Pelajar SMK Kawula Ciracas, Jakarta Timur)

**Nama** : Maria Petronela K

**NIM** : 44215110179

**Fakultas** : Ilmu Komunikasi

**Bidang Studi** : Public Relations

Jakarta, 23 September 2020

Disetujui dan diterima oleh:

**Pembimbing**

(Radityo Muhammad., M.Si)

**Ketua Bidang Studi Public Relations**

(Dr. Elly Yuliawati., M.Si)

**Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi**

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

**Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi**

(Dr. Farid Hamid., M.Si)



**Universitas Mercu Buana**  
**Fakultas Ilmu Komunikasi**  
**Bidang Studi Public Relations**

## **ABSTRAK**

**Maria Petronela K**

**44215110179**

Pengaruh Terpaan *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa (Studi Eksplanatif di Kalangan Siswa SMK Kawula Ciracas, Jakarta Timur)

Dilakukannya kebijakan *study from home* (belajar di rumah) selama pandemik *COVID-19* bagi seluruh kegiatan belajar mengajar di Indonesia telah mendorong meningkatnya akses pada internet, termasuk akses pada permainan *game online* di kalangan pelajar. Akses berlebihan pada *game online* dapat menimbulkan kecanduan. Kecanduan yang berlebihan pada *game online* dinilai dapat mempengaruhi prestasi akademik pelajar seperti juga yang terjadi di kalangan siswa SMK Kawula Ciracas Jakarta Timur.

Untuk itu penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisa signifikansi pengaruh terpaan *game online* terhadap motivasi belajar di kalangan siswa SMK Kawula Ciracas Jakarta Timur. Penelitian ini menggunakan paradigma positivisme dengan pendekatan kuantitatif dan metode eksplanatif. Populasinya yakni siswa pelajar SMK Kawula Ciracas Jakarta Timur yang berjumlah sebanyak 37 siswa.

Pemilihan sampel dilakukan melalui total sampling sehingga keseluruhan jumlah populasi 37 siswa dijadikan sebagai sampel penelitian. Teknik pengumpulan data melalui kuesioner dan studi kepustakaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hipotesis  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan terpaan *game online* terhadap motivasi belajar di kalangan siswa SMK Kawula Ciracas Jakarta Timur dengan koefisien sebesar 0.595 yang menunjukkan pengaruhnya cukup berarti. Terpaan *game online* berkontribusi sebesar 59,5% terhadap motivasi belajar di kalangan siswa SMK Kawula Ciracas Jakarta Timur, sedangkan sisanya sebanyak 40,5% berasal dari faktor lainnya.

*Kata Kunci: Terpaan media, game online, motivasi belajar, komunikasi bermedia komputer, teori ketergantungan media.*



**Universitas Mercu Buana**  
**Fakultas Ilmu Komunikasi**  
**Bidang Studi Public Relations**

***ABSTRACT***

***Maria Petronela K***

***44215110179***

*The Effect of Online Game Exposure on Learning Motivation (Explanatory Study Among Students of Kawula Vocational Elementary School in Ciracas East Jakarta)*

*The implementation of study from home policy during the COVID-19 pandemic for all teaching and learning activities in Indonesia has encouraged increased access to the internet, including access to the online game among students. Excessive access to online games can cause addiction. Excessive addiction to online games is considered to be able to affect student academic achievement, as is the case among students of Kawula Vocational Elementary School (SMK Kawula) in Ciracas East Jakarta.*

*For this reason, this study aims to describe and analyze the significance of online game exposure on learning motivation among students of SMK Kawula. This study uses a positivism paradigm with a quantitative approach and explanative methods. The population is 37 students at SMK Kawula. The sample selection was done through total sampling so that the total population of 37 students was used as the research sample.*

*Data collection techniques through questionnaires and literature study. The results showed that hypothesis  $H_a$  is accepted and  $H_0$  is rejected, which indicates a significant effect of online game exposure on learning motivation among students with a coefficient of 0.595 which shows a significant effect. Online game exposure contributed 59.5% to learning motivation among students while 40.5% came from other factors.*

*Keywords: Media exposure, online games, learning motivation, computer media communication, media dependency theory.*

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkatNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “PENGARUH TERPAAN *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA” 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 Radityo Muhammad., M.Si, 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.
2. Ibu Dr. Elly Yuliawati., M.Si, selaku Ketua Sidang Skripsi.
3. Bapak Kurniawan Prasetyo., M.Ikom, selaku dosen Penguji Ahli.
4. Bapak Ponco Budi Sulistyio, M.Comn., Ph.D, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.
5. Bapak Dr. Farid Hamid., M.Si, selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.
6. Ibu Dr. Elly Yuliawati., M.Si, selaku Ketua Bidang Studi Public Relations Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.



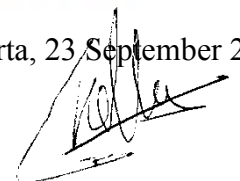
7. Yang terhormat seluruh dosen bidang studi Public Relations yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terima kasih atas bimbingan dan ilmu yang diberikan kepada penulis selama penulisan skripsi ini.

8. Serta dukungan orang tua saya tercinta, Ibu JT Yuliana yang telah memberikan semangat dan dukungan untuk penulis baik dukungan moral, dukungan spiritual, maupun dukungan materi.

Walaupun dalam penyusunan penulis mengalami hambatan dan kesulitan, namun berkat sumbangan saran dan dorongan dari berbagai pihak akhirnya penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Pada akhirnya penulis mengharapkan agar peneliti yang jauh dari sempurna ini dapat memberikan sumbangan pengetahuan dan dapat memenuhi syarat yang diharapkan. Akhir kata penulis mengucapkan rasa terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada semua pihak.

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Jakarta, 23 September 2020



Maria Petronela K

## DAFTAR ISI

Cover Judul	
Lembar Pernyataan.....	i
Lembar Persetujuan.....	ii
Lembar Tanda Lulus Sidang.....	iii
Lembar Pengesahan.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang Penelitian.....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Perumusan Masalah.....</b>	<b>7</b>
<b>1.3 Tujuan Penelitian.....</b>	<b>7</b>
<b>1.4 Manfaat Penelitian.....</b>	<b>7</b>
1.4.1 Manfaat Akademis.....	7
1.4.2 Manfaat Praktis.....	8
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>9</b>
<b>2.1 Penelitian Terdahulu.....</b>	<b>9</b>
<b>2.2 Kajian Teoritis.....</b>	<b>14</b>
2.2.1 <i>Computer Mediated Communication (CMC)</i> .....	14
2.2.2 <i>Terpaan Media (Media Exposure)</i> .....	18
2.2.3 <i>Game Online</i> dan Dampaknya Bagi Pelajar.....	20
2.2.4 <i>Motivasi Belajar Siswa</i> .....	25
2.2.5 <i>Teori Ketergantungan Media (Media Dependency Theory)</i> .....	28

<b>2.3 Hipotesis Teori</b> .....	32
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	33
<b>3.1 Paradigma Penelitian</b> .....	33
<b>3.2 Metode Penelitian</b> .....	34
<b>3.3 Populasi dan Sampel</b> .....	35
3.3.1 Populasi.....	35
3.3.2 Sampel.....	36
3.3.3 Teknik Penarikan Sampel.....	37
<b>3.4 Definisi Konsep dan Operasionalisasi Konsep</b> .....	37
3.4.1 Definisi Konsep.....	37
3.4.2 Operasionalisasi Konsep.....	38
<b>3.5 Teknik Pengumpulan Data</b> .....	39
3.5.1 Data Primer.....	39
3.5.2 Data Sekunder.....	41
<b>3.6 Uji Validitas dan Reliabilitas</b> .....	42
3.6.1 Uji Validitas.....	42
3.6.2 Uji Reliabilitas.....	44
<b>3.7 Teknik Analisis Data</b> .....	46
1. Uji Koefisien Determinan.....	47
2. Uji Simultan.....	48
3. Uji Parial.....	49
4. Uji Regresi Linier Sederhana.....	50
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	52
<b>4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian</b> .....	52
4.1.1 Profil Sekolah.....	52
4.1.2 Visi Misi .....	52
4.1.3 Sarana dan Prasarana.....	53
<b>4.2 Hasil Penelitian</b> .....	53
<b>4.3 Pembahasan</b> .....	83

<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	92
<b>5.1 Simpulan</b> .....	92
<b>5.2 Saran</b> .....	93
5.2.1 Saran Praktis.....	93
5.2.2 Saran Akademis.....	94
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	95
<b>LAMPIRAN</b> .....	98



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b> Penelitian Terdahulu.....	9
<b>Tabel 3.1</b> Operasionalisasi Konsep.....	38
<b>Tabel 3.2</b> Besaran Korelasi.....	50
<b>Tabel 4.1</b> Sarana dan Prasarana.....	53
<b>Tabel 4.2</b> Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	54
<b>Tabel 4.3</b> Responden Berdasarkan Usia.....	55
<b>Tabel 4.4</b> Lama Bermain <i>Game Online</i> .....	56
<b>Tabel 4.5</b> Dampak Bermain <i>Game Online</i> .....	57
<b>Tabel 4.6</b> Tingkatan Kelas.....	58
<b>Tabel 4.7</b> Seringnya Bermain <i>Game Online</i> .....	59
<b>Tabel 4.8</b> Jadwal Bermain Game dalam Seminggu.....	60
<b>Tabel 4.9</b> Batasan Seringnya Bermain Game.....	61
<b>Tabel 4.10</b> Lamanya Bermain Game dalam Sehari.....	62
<b>Tabel 4.11</b> Lamanya Bermain Game dalam Seminggu.....	63
<b>Tabel 4.12</b> Batasan Lama Bermain Game.....	64
<b>Tabel 4.13</b> Penguasaan Materi Pembelajaran.....	66
<b>Tabel 4.14</b> Upaya Mendapatkan Nilai Tinggi.....	67
<b>Tabel 4.15</b> Senang Dalam Belajar.....	68
<b>Tabel 4.16</b> Belajar Sebagai Kebutuhan.....	69
<b>Tabel 4.17</b> Harapan Adanya Perbaikan.....	70
<b>Tabel 4.18</b> Harapan Adanya Perbaikan.....	71
<b>Tabel 4.19</b> Hadiah yang yang didapat.....	73
<b>Tabel 4.20</b> Penghargaan yang didapat.....	74
<b>Tabel 4.21</b> Proses yang Menarik.....	75
<b>Tabel 4.22</b> Suasana yang Menyenangkan.....	76
<b>Tabel 4.23</b> Fasilitas yang Menunjang.....	78
<b>Tabel 4.24</b> Lingkungan yang Nyaman.....	79
<b>Tabel 4.25</b> Pengaruh Terpaan <i>Game Online</i> terhadap Motivasi Belajar.....	80
<b>Tabel 4.26</b> Persamaan Regresi.....	82

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1** Coding Book
- Lampiran 2** Lembar Kuesioner
- Lampiran 3** Coding Sheet
- Lampiran 4** Output SPSS
- Lampiran 5** Struktur Organisasi
- Lampiran 6** Surat Ijin Penelitian
- Lampiran 7** Surat Selesai Penelitian
- Lampiran 8** Curriculum Vitae



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA