



**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*  
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA MAHASISWA  
UNIVERSITAS X JAKARTA BARAT**

**SKRIPSI**

**NAUFAL HARITS ASATHIN**

**46120010111**

**UNIVERSITAS  
MERCU BUANA**

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI**

**FAKULTAS PSIKOLOGI/PROGRAM SARJANA**

**UNIVERSITAS MERCU BUANA**

**JAKARTA**

**2024**



**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*  
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA MAHASISWA  
UNIVERSITAS X JAKARTA BARAT**

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana  
psikologi dari Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana

**NAUFAL HARITS ASATHIN**

**46120010111**

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI  
FAKULTAS PSIKOLOGI/PROGRAM SARJANA  
UNIVERSITAS MERCU BUANA**

**JAKARTA**

**2024**

## HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Naufal Harits Asathin  
NIM : 46120010111  
Program Studi : Psikologi  
Judul Skripsi : Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Pada Mahasiswa Universitas X Jakarta Barat

Menyatakan bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat, serta semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila ternyata ditemukan di dalam Skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Jakarta, 20 Agustus 2024



Naufal Harits Asathin


## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Naufal Harits Asathin  
NIM : 46120010111  
Program Studi : Psikologi  
Judul Laporan Skripsi : Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Mahasiswa Universitas X Jakarta Barat

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 pada Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing : Winy Nila Wisudawati, M.Psi., Psikolog (  )  
NIDN : 0328058902

Ketua Penguji : Dr. Istiqomah, M.Si. (  )  
NIDN : 0025117105

Penguji 1 : Dr. Indra Kusumah, M.Si. (  )  
NIDN : 0321078107


Jakarta, 26 Agustus 2024

Mengetahui,

Dekan Fakultas Psikologi

Ketua Program Studi Psikologi

  
Laila Meiliyandrie Indah Wardani, Ph.D.

  
Karisma Riskinanti, M.Psi., Psikolog

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan Skripsi ini. Penulisan Skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Psikologi pada Fakultas Psikologi/Program Sarjana Universitas Mercu Buana. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan Skripsi ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Andi Adriansyah, M.Eng. selaku Rektor Universitas Mercu Buana.
2. Ibu Laila Meiliyandrie Indah Wardani, Ph.D. selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.
3. Ibu Karisma Riskinanti, M. Psi, Psikolog. selaku Ketua Program Studi Psikologi Universitas Mercu Buana.
4. Ibu Winy Nila Wisudawati, S.Psi., M.Psi., Psikolog, selaku Dosen Pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini.
5. Ibu (Penguji 1), dan (Penguji 2) selaku penguji atas koreksi dan arahan serta masukannya bagi skripsi saya.
6. Seluruh dosen Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana yang telah memberikan ilmu kepada penulis.
7. Bapak Sarman dan Ibu Ngasmi selaku orang tua penulis yang telah mendukung dengan memberikan materi, motivasi serta doa yang tiada henti dalam menyelesaikan penulisan ini.
8. Grup waduh selaku teman - teman perkuliahan yang terus membantu penulis dalam pengerjaan.

Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga Skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Jakarta, 20 Agustus 2024

Penulis





**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

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

Nama : Naufal Harits Asathin  
NIM : 46120010111  
Program Studi : Psikologi  
Judul Skripsi : Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Pada Mahasiswa Universitas X Jakarta Barat

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 dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 20 Agustus 2024

Yang menyatakan,

  
METERAI TEMPEL  
9FD5BALX343487784  
(Naufal Harits Asathin)

## ABSTRAK

Nama : Naufal Harits Asathin  
NIM : 46120010111  
Program Studi : Psikologi  
Judul Skripsi : Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Pada Mahasiswa Universitas X Jakarta Barat.  
Pembimbing : Winy Nila Wisudawati, S.Psi., M.Psi., Psikolog

Penelitian kuantitatif korelasional ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap motivasi belajar pada mahasiswa Universitas X Jakarta Barat. Sebanyak 380 responden mahasiswa yang merupakan mahasiswa/i aktif di Universitas Mercu Buana dijangkau menggunakan metode *accidental sampling*. Terdapat 2 alat ukur yang digunakan yaitu *motivated strategies for learning questionnaire* hasil pengembangan dari Pintrich (2004) & Shia (1999) dan *Intensity of Playing Online Games Scale* yang sudah diadaptasi dari Horrigan (2002). Data dianalisis menggunakan regresi linear sederhana dengan bantuan program SPSS versi 20. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan intensitas bermain *game online* terhadap motivasi belajar mahasiswa Universitas X Jakarta Barat. Intensitas bermain *game online* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar pada mahasiswa Universitas X Jakarta Barat dan berkontribusi sebesar 15,2%.

**Kata Kunci** : Intensitas Bermain *Game Online* dan Motivasi Belajar



## ABSTRACK

*Name* : Naufal Harits Asathin  
*NIM* : 46120010111  
*Study Program* : *Psychology*  
*Title Thesis* : *The Influence of Online Game Playing Intensity on Learning Motivation in Students of University X West Jakarta.*  
*Counsellor* : Winy Nila Wisudawati, S.Psi., M.Psi., Psikolog

*This correlational quantitative study aims to examine the effect of intensity of playing online games on learning motivation in students of University X, West Jakarta. A total of 380 student respondents, who are currently active at Mercu Buana University, were selected using accidental sampling method. Two measurement instruments were utilized, namely motivated strategies for learning questionnaire developed from Pintrich (2004) & Shia (1999) and Intensity of Playing Online Games Scale which has been adapted from Horrigan (2002). Data were analyzed using simple linear regression techniques with the assistance of SPSS version 20. The results of the hypothesis testing indicate a positive and significant influence of intensity of playing online games on learning motivation among University X, West Jakarta, intensity of playing online games on learning motivation among University X, West Jakarta and contributes by 15,2%.*

**Keywords** : *Intensity Of Playing Online Games and Learning Motivation*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Manfaat Penelitian .....	5
1.4.1 Manfaat Teoritis .....	5
1.4.2 Manfaat Praktis .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>6</b>
2.1 Motivasi Belajar .....	6
2.1.1 Pengertian Motivasi Belajar .....	6
2.1.2 Dimensi Motivasi Belajar .....	6
2.1.3 Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar .....	7
2.2 Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....	8
2.2.1 Pengertian Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....	8
2.2.2 Aspek Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....	9
2.2.3 Faktor Yang Mempengaruhi Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....	10
2.3 Penelitian Terdahulu .....	11
2.4 Dinamika Penelitian .....	18

2.5 Kerangka Berpikir .....	19
2.6 Hipotesis Penelitian .....	20
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>21</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	21
3.2. Populasi dan Sampel .....	21
3.2.1 Populasi Penelitian.....	21
3.2.2 Sampel Penelitian .....	21
3.3. Definisi Operasional.....	23
3.3.1 Motivasi Belajar.....	24
3.3.2 Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....	24
3.4 Instrumen Penelitian.....	24
3.4.1 Instrumen Motivasi Belajar .....	24
3.4.2 Instrumen Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....	25
3.5 Validitas dan Reliabilitas .....	26
3.5.1 Validitas & Analisis Item .....	26
3.5.2 Reliabilitas .....	27
3.6 Analisis Data.....	27
3.6.1 Analisis Deskriptif .....	27
3.6.2 Analisis Inferensial .....	28
3.6.3 Uji Tambahan.....	30
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>31</b>
4.1 Gambaran Umum Subjek .....	31
4.2 Analisis Deskriptif.....	33
4.2.1 Kategorisasi Skor Variabel Penelitian.....	34
4.3 Analisis Inferensial .....	38
4.3.1 Uji Asumsi Klasik.....	38
4.3.2 Uji hipotesa .....	40
4.3.3 Uji Tambahan.....	43
4.4 Pembahasan .....	47
<b>BAB V KESIMPULAN.....</b>	<b>52</b>
5.1 Kesimpulan.....	52
5.2 Keterbatasan Penelitian .....	52

5.3 Saran .....	52
5.3.1 Saran Teoritis .....	52
5.3.2 Saran Praktis .....	53
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>54</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>60</b>



## DAFTAR TABEL

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	19
Tabel 3.1 Tabel Penentuan Jumlah Sampel Isaac dan Michael.....	21
Tabel 3.2 Blueprint: Motivasi Belajar.....	25
Tabel 3.3 Blueprint: Intensitas Bermain Game Online.....	26
Tabel 3.4 Hasil Uji Reliabilitas.....	27
Tabel 4.1 Gambaran Subjek Penelitian Berdasarkan Data Demografi.....	31
Tabel 4.2 Analisis Deskriptif Norma Empirik.....	33
Tabel 4.3 Rumus Kategorisasi Skor.....	34
Tabel 4.4 Kategorisasi Skor Variabel Motivasi Belajar Norma Empirik.....	34
Tabel 4.5 Kategorisasi Skor Variabel Intensitas Bermain Game Online Norma Empirik.....	35
Tabel 4.6 Mean Variabel Motivasi Belajar dan intensitas bermain game online.....	35
Tabel 4.7 Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov.....	38
Tabel 4.8 Uji Linearitas Intensitas Bermain Game Online dan Motivasi Belajar.....	39
Tabel 4.9 Uji Homogenitas.....	40
Tabel 4. 10 Uji Koefisien Regresi Intensitas Bermain Game Online terhadap Motivasi Belajar.....	40
Tabel 4.11 Uji Regresi Antar Dimensi.....	41
Tabel 4.12 Uji Regresi Linear Sederhana.....	42
Tabel 4.13 Uji Beda T-Test Jenis Kelamin.....	43
Tabel 4.14 Uji Beda T-Test Usia.....	43
Tabel 4. 15 Uji Beda Variabel Motivasi Belajar dan intensitas bermain game online melalui Analisis Varian (Anova) Satu Arah pada Semester.....	44
Tabel 4.16 Uji Beda Variabel Motivasi Belajar dan intensitas bermain game online melalui Analisis Varian (Anova) Satu Arah pada Fakultas.....	45
Tabel 4.17 Uji Beda Variabel Motivasi Belajar dan intensitas bermain game online melalui Analisis Varian (Anova) Satu Arah pada Frekuensi Anda Bermain Game Online.....	45
Tabel 4.18 Uji Beda Variabel Motivasi Belajar dan intensitas bermain game online melalui Analisis Varian (Anova) Satu Arah pada Lama Waktu Anda Bermain Game Online.....	46
Tabel 4.19 Uji Beda Variabel Motivasi Belajar dan intensitas bermain game online melalui Analisis Varian (Anova) Satu Arah pada Jenis Game Online Yang Anda Mainkan.....	47

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....	19
Gambar 4.1 Hasil Box Plot pada Variabel Motivasi Belajar dan Intensitas Bermain Game Online .....	39





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Kuesioner Survey.....	60
Lampiran 2: Alat Ukur Penelitian (Expert Judgement).....	61
Lampiran 3: Kuesioner Penelitian.....	77
Lampiran 4: Hasil Olah Data Penelitian.....	86
Lampiran 5: Hasil Uji Plagiarisme.....	100

