



**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME ONLINE*  
DENGAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA  
KELAS IX DI SMP NEGERI X JAKARTA BARAT**

**LAPORAN SKRIPSI**

**RIKA RUKMANA**  
46121010085

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI  
FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS MERCU BUANA  
JAKARTA  
2025**



**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME ONLINE*  
DENGAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA  
KELAS IX DI SMP NEGERI X JAKARTA BARAT**

**LAPORAN SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar  
Sarjana (S-1) Pada Program Studi Psikologi**

**UNIVERSITAS RUKMANA S  
MERCU BUANA**  
46121010085

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI  
FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS MERCU BUANA  
JAKARTA  
2025**

## HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rika Rukmana

NIM : 46121010085

Program Studi : Psikologi

Judul Laporan Skripsi : Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* Dengan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas IX di SMP Negeri X Jakarta Barat

Menyatakan bahwa Laporan 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.

Jakarta, 27 Februari 2025



Rika Rukmana

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Rika Rukmana

NIM : 46121010085

Program Studi : Psikologi

Judul Laporan Skripsi : Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas IX Di SMP Negeri 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 : Dr. Merly Erlina, S.Psi, Psikolog, M.E.Sy, M.Si (

NIDN : 0314057502 )

Ketua Penguji : Popi Avati, M.Psi., Psikolog (

NIDN : 0315028801 )

Penguji 1 : Hifizah Nur, S.Psi., M.Ed. (

NIDN : 0322047809 )

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Jakarta, 17 Februari 2025

Mengetahui,

Dekan Fakultas Psikologi



Laila Meiliyandrie Indah Wardani, Ph.D.

Ketua Program Studi Psikologi



Karisma Riskinanti, M.Psi., Psikolog

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT, karena atas berkat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan karya Tugas Akhir yang berjudul "Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* Dengan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas IX Di SMP Negeri X Jakarta Barat" dalam waktu yang telah ditentukan. Penulisan Laporan Skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Psikologi Universitas Mercu Buana.

Selama proses penyusunan Tugas Akhir ini, peneliti merasa sangat berterima kasih atas segala bantuan, bimbingan, arahan, dan dorongan dari berbagai pihak yang dengan tulus telah membantu peneliti menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, peneliti ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Andi Adriansyah, M.Eng selaku Rektor Universitas Mercu Buana.
2. Ibu Assoc. Prof. Laila Meiliyandrie Indah Wardani, Ph.D selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Mercu.
3. Ibu Karisma Riskinanti, M.Psi., Psikolog. selaku Ketua Program Studi Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.
4. Ibu Prahastia Kurnia Putri, M.Psi., Psikolog dan Bapak Dhani Irmawan, S.Psi, M.Sc selaku Sekretaris Program Studi Reguler 1 dan 2 Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.
5. Ibu Dr. Merly Erlina, S.Psi, Psikolog, M.E.Sy., M.Si. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, dukungan, dan arahan yang sangat berharga selama proses pengerjaan tugas akhir ini. Terima kasih telah meluangkan banyak waktu dan tenaga untuk membimbing peneliti, dari awal hingga akhir penelitian ini.
6. Ibu Popi avati, M.Psi., Psikolog dan Ibu Hifizah Nur, S.Psi., M.Ed selaku Dosen Penguji Tugas Akhir atas koreksi dan arahan serta masukannya.
7. Dosen-dosen Fakultas Psikologi yang saya cintai serta hormati, yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama perkuliahan di Universitas Mercu Buana.

8. Ummi Erni Kusumawaty tercinta, ibu yang selalu ada memberi semangat, menjadi tempat cerita, mendoakan, dan menghibur peneliti tanpa henti.
9. Orang tua tercinta Almarhum Bapak Sahrojat dan Almarhumah Mama Marnah, meskipun telah tiada tetapi kasih sayang dan semangat yang diajarkan menjadi kekuatan bagi peneliti.
10. Pihak sekolah dan siswa-siswi SMP Negeri X Jakarta Barat yang telah mengizinkan dan membantu peneliti untuk melakukan penelitian disana.
11. Kakak, adik, serta seluruh keluarga yang telah senantiasa memberikan dukungan dan doa pada peneliti.
12. Fajrin, Novelda, Group Calon Sukses, Christina, rekan seperjuangan yang sudah membantu dan menjadi penghibur peneliti dalam proses menyelesaikan penulisan Skripsi.
13. Teruntuk diri peneliti sendiri yang sudah berjuang, walaupun sulit tapi tidak menyerah untuk menyelesaikan Tugas Akhir.
14. Serta semua pihak yang turut berperan dalam penelitian ini, yang namanya tidak dapat disebutkan satu persatu.

Tugas Akhir ini masih memiliki kekurangan karena keterbatasan pengetahuan yang dimiliki oleh peneliti. Meskipun demikian, peneliti telah berusaha sebaik mungkin untuk mengoptimalkan dan menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Peneliti berharap skripsi ini dapat memberikan tambahan wawasan dan menjadi referensi bagi penelitian di masa mendatang. Oleh karena itu, peneliti menerima dengan terbuka segala kritik dan saran yang konstruktif demi kesempurnaan Tugas Akhir ini.

Jakarta, 27 Februari 2025

Rika Rukmana



## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Rika Rukmana

NIM : 46121010085

Program Studi : Psikologi

Judul Laporan Skripsi: Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* Dengan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas IX di SMP Negeri 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.

# MERCU BUANA

Jakarta, 27 Februari 2025

Yang menyatakan,



Rika Rukmana

## ABSTRAK

Nama : Rika Rukmana  
NIM : 46121010085  
Program Studi : Psikologi  
Judul Skripsi : Hubungan Antara *Game Online* Dengan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas IX di SMP Negeri X Jakarta Barat  
Pembimbing : Dr. Merly Erlina, S.Psi, Psikolog, M.E.Sy., M.Si

Prestasi belajar dapat diartikan sebagai hasil atau tingkat pencapaian kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dalam waktu tertentu. Akan tetapi jumlah siswa yang mencapai hasil belajar yang diharapkan masih sangat rendah, termasuk untuk kemampuan dasar seperti numerasi. Ini adalah hasil dari fenomena sebelumnya yang berkaitan dengan kecanduan *game online*, yang berdampak pada prestasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* dengan prestasi belajar matematika siswa kelas IX di SMP Negeri X Jakarta Barat. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasi linier sederhana serta teknik *sampling* jenuh. Subjek penelitian adalah 144 siswa kelas IX. Alat ukur yang digunakan pada skala kecanduan *game online* disusun oleh Tjibeng Jap, Sri Tiari, Edo Sebastian Jaya, Mekar Sari Suteja (2013) dan mengukur prestasi belajar matematika melihat nilai UTS. Hasil analisis uji korelasi pearson mendapatkan nilai hubungan negatif signifikansi 0,000 ( $p < 0,05$ ) dan nilai koefisien korelasi sebesar -0,291, disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dengan prestasi belajar matematika siswa kelas IX di SMP Negeri X Jakarta Barat.

**Kata Kunci:** Prestasi belajar, matematika, kecanduan *game online*, siswa SMP

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA



## ABSTRACT

Name : Rika Rukmana  
NIM : 46121010085  
Study Program : Psychology  
Title Sarjana's Thesis : *The Relationship Between Online Game Addiction and Mathematics Learning Achievement in Class IX at SMP Negeri X West Jakarta*  
Counsellor : Dr. Merly Erlina, S.Psi, Psikolog, M.E.Sy., M.Si

*Academic achievement can be defined as the results or level of ability attained by students after undergoing the learning process over a certain period. However, the number of students achieving the expected learning outcomes remains very low, including in fundamental skills such as numeracy. This is the result of previous phenomena related to online game addiction, which has impacted students' academic performance. This study aims to examine the relationship between online game addiction and mathematics achievement among ninth-grade students at SMP Negeri X in West Jakarta. The study employs a quantitative approach using a simple linear correlation method and saturated sampling technique. The research subjects consist of 144 ninth-grade students. The measurement tool for online game addiction is based on a scale developed by Tjibeng Jap, Sri Tiari, Edo Sebastian Jaya, and Mekar Sari Suteja (2013), while mathematics achievement is assessed through midterm exam scores. The Pearson correlation test results indicate a significant negative relationship, with a significance value of 0.000 ( $p < 0.05$ ) and a correlation coefficient of -0.291. It is concluded that there is a relationship between online game addiction and mathematics achievement among ninth-grade students at SMP Negeri X in West Jakarta.*

**Keywords:** *Learning achievement, math, online game addiction, junior high school students*

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## 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>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	8
1.4.2 Manfaat Praktis .....	8
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>10</b>
2.1 Prestasi Belajar .....	10
2.1.1 Definisi Prestasi Belajar.....	10
2.1.2 Domain Prestasi Belajar.....	11
2.1.3 Faktor-Faktor Prestasi Belajar .....	12
2.2 Kecanduan <i>Game Online</i> .....	14
2.2.1 Definisi Kecanduan <i>Game Online</i> .....	14
2.2.2 Komponen Kecanduan <i>Game Online</i> .....	15
2.2.3 Faktor-Faktor Kecanduan <i>Game Online</i> .....	16
2.3 Penelitian Terdahulu.....	16
2.4 Dinamika Penelitian .....	20
2.5 Kerangka Berpikir .....	22
2.6 Hipotesis .....	22
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>23</b>
3.1 Desain Penelitian .....	23

3.2 Populasi dan Sampel .....	23
3.2.1 Populasi.....	23
3.2.2 Sampel .....	23
3.3 Definisi Operasional.....	24
3.3.1 Prestasi Belajar .....	24
3.3.2 Kecanduan <i>Game Online</i> .....	24
3.4 Instrumen Penelitian.....	24
3.4.1 Prestasi Belajar .....	24
3.4.2 Kecanduan <i>Game Online</i> .....	25
3.5 Validitas dan Reliabilitas.....	26
3.5.1 Uji Validitas .....	26
3.5.2 Uji Reliabilitas .....	27
3.6 Teknik Analisa Data.....	27
3.6.1 Analisis Deskriptif .....	27
3.6.2 Uji Asumsi Klasik.....	27
3.7 <i>Try Out</i> Alat Ukur .....	29
3.7.1 Hasil Uji Validitas CFA Pada <i>Try Out</i> Alat Ukur .....	29
3.7.2 Hasil Analisis Item pada <i>Try Out</i> Alat Ukur .....	30
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>32</b>
4.1 Gambaran Umum Subjek .....	32
4.1.1 Gambaran Umum Subjek Berdasarkan Jenis Kelamin.....	32
4.1.2 Gambaran Umum Subjek Berdasarkan Kelas .....	32
4.1.3 Gambaran Umum Subjek Berdasarkan Rata-Rata Per Minggu Bermain <i>Game Online</i> .....	33
4.1.4 Gambaran Umum Subjek Berdasarkan Rata-Rata Per Hari Bermain <i>Game Online</i> .....	33
4.1.5 Gambaran Umum Subjek Berdasarkan Pengeluaran Bulanan Bermain <i>Game Online</i> .....	34
4.2 Analisis Deskriptif.....	35
4.2.1 Deskriptif Prestasi Belajar .....	35
4.2.2 Deskripsi Kecanduan <i>Game Online</i> .....	36
4.3 Kategori Skor Variabel Penelitian.....	36
4.3.1 Kategorisasi Prestasi Belajar .....	36
4.3.2 Kecanduan <i>Game Online</i> .....	37

4.4 Uji Asumsi.....	38
4.4.1 Uji Normalitas.....	38
4.4.2 Uji Linieritas .....	38
4.5 Uji Hipotesis.....	39
4.6 Uji Tambahan .....	40
4.6.1 Uji Beda .....	40
4.7 Pembahasan .....	44
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>47</b>
5.1 Kesimpulan.....	47
5.2 Keterbatasan Penelitian .....	47
5.3 Saran .....	48
5.3.1 Saran Teoritis .....	48
5.3.2 Saran Praktis .....	48
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>49</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>54</b>



UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	16
Tabel 3.2 Blue Print Skala Indonesian Online Game Addiction Questionnaire (IGOD) .....	25
Tabel 3.3 Hasil Uji Reliabilitas .....	27
Tabel 3.4 Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi .....	29
Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Kecanduan Game Online .....	29
Tabel 3.7 Hasil Analisis Item Alat Ukur Kecanduan Game Online .....	30
Tabel 4.1 Frekuensi Jenis Kelamin .....	32
Tabel 4.2 Frekuensi Kelas .....	32
Tabel 4.3 Frekuensi Rata-Rata Per Minggu Bermain Game Online .....	33
Tabel 4.4 Frekuensi Rata-Rata Per Hari Bermain Game Online .....	33
Tabel 4.5 Frekuensi Pengeluaran Bulanan Bermain Game Online .....	34
Tabel 4.6 Deskripsi Nilai Prestasi Belajar Matematika .....	35
Tabel 4.7 Deskripsi Kecanduan Game Online .....	36
Tabel 4.8 Kategorisasi Prestasi Belajar Matematika .....	36
Tabel 4.9 Kategorisasi Kecanduan Game Online .....	37
Tabel 4.10 Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov .....	38
Tabel 4.11 Hasil Uji Linieritas .....	38
Tabel 4.12 Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi .....	39
Tabel 4.13 Hasil Uji Korelasional Variabel Y dan Variabel X .....	39
Tabel 4.14 Hasil Uji Beda Berdasarkan Jenis Kelamin .....	40
Tabel 4.15 Hasil Uji Beda Berdasarkan Rata-Rata Hari Per Minggu Bermain Game Online .....	41
Tabel 4.16 Hasil Uji Beda Berdasarkan Rata-Rata Jam Per Hari Bermain Game Online .....	42
Tabel 4.17 Hasil Uji Beda Berdasarkan Pengeluaran Bulanan Bermain Game Online .....	43

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Item Alat Ukur.....	54
Lampiran 2: Hasil Wawancara (Preliminary Study).....	57
Lampiran 3: CFA .....	61
Lampiran 4: Tabulasi Data Penelitian.....	64

