

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE***  
**MOBILE LEGENDS: BANG-BANG DENGAN**  
**MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA DI KOTA**  
**MADIUN**



Oleh:  
**Fidelis May Satria (71417001)**

**FAKULTAS PSIKOLOGI**  
**UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA SURABAYA KAMPUS**  
**KOTA MADIUN**  
**2022**

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* MOBILE  
LEGENDS: BANG-BANG DENGAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA  
DI KOTA MADIUN**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada

Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya untuk  
memenuhi sebagian persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Psikologi



Oleh:  
**Fidelis May Satria (71417001)**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA SURABAYA  
2022**

**PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH DAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya sebagai mahasiswa Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya Kampus Kota Madiun:

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Fidelis May Satria

NIM : 71417004

Judul Skripsi : Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Mobile Legend: Bang Bang dengan Motivasi Belajar Mahasiswa di Kota Madiun

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah ASLI karya tulis saya. Apabila terbukti karya ini merupakan *plagiarism*, saya bersedia menerima sanksi yang akan diberikan oleh Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya. Saya menyetujui pula bahwa karya tulis ini dipublikasikan/ditampilkan di internet atau media lain (*digital library* Perpustakaan Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya) untuk kepentingan akademik sebatas sesuai dengan Undang-undang Hak Cipta.

Demikian pernyataan keaslian dan persetujuan publikasi karya ilmiah ini saya buat dengan sebenarnya.

Madiun, 22 Juni 2022

yatakan,  
  
METERAI  
TEMBEL  
642AJX780392663  
(Fidelis May Satria)

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* MOBILE  
LEGENDS: BANG-BANG DENGAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA  
DI KOTA MADIUN**

**Oleh:**

**Fidelis May Satria (71417001)**

Telah dibaca, disetujui, dan diterima untuk diajukan ke tim penguji skripsi

Pembimbing Utama: Robik Anwar Dani, M.Psi., Psikolog

  
(.....)

## HALAMAN PENGESAHAN

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Psikologi  
Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya dan diterima untuk memenuhi  
sebagian dari persyaratan memperoleh derajat Sarjana Psikologi  
pada tanggal 13 Mei 2022

Mengesahkan  
Fakultas Psikologi,



Agnes Maria Sumargi, Ph.D., Psikolog )

Dewan Penguji :

1. Ketua : David Ary Wicaksono, M.Si. (  )
2. Sekretaris : Andi Cahyadi, M. Psi., Psikolog (  )
3. Anggota : Robik Anwar Dani, M.Psi., Psikolog (  )
4. Anggota : Herdina Tyas Leylasari, M.Psi., Psikolog (  )

**HALAMAN PERSEMBAHAN**

**Penelitian ini dipersembahkan untuk**

**Kemuliaan Tuhan Yesus Kristus**

**Bapak, Ibu, dan semua saudara**

**Bagi para mahasiswa yang bermain *game online* di Kota  
Madiun**

## **MOTTO**

**“Jika anda ingin mengubah dunia, mulailah dengan membereskan tempat tidur anda terlebih dahulu”.**

**-William H. McCraven**

**“Hendaklah kamu selalu rendah hati, lemah lembut, dan sabar. Tunjukkanlah kasihmu dalam hal saling membantu”.**

**(Efesus 4:2)**

## UNGKAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan kuasa-Nya sehingga peneliti telah menyelesaikan penelitian ini. Peneliti bersyukur dan ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus yang selalu memberkati, memberi kekuatan dan kesehatan, kesabaran dan memberikan damai sejahtera hingga saat ini.
2. Ibu Marcella Mariska Ariyono, M.A. selaku Wakil Dekan Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya Kampus Kota Madiun yang selalu mendukung dan membantu dalam proses perkuliahan dan perizinan skripsi.
3. Ibu Robik Anwar Dani, M.Psi., Psi. selaku pembimbing yang senantiasa sabar dalam membimbing, memberikan motivasi dan semangat dan membantu dalam pengerjaan skripsi.
4. Bapak David Ary Wicaksono, M.Si. selaku wali studi angkatan 2017 yang telah mendampingi kami selama perkuliahan.
5. Seluruh dosen Fakultas Psikologi, Pak David, Pak Andi, Bu Robik, Bu Cella, Bu Dina, Pak Sugeng terima kasih untuk semua ilmu yang telah diajarkan dan pengalaman yang telah diberikan kepada kami semua.
6. Mbak Amel dan Bu Kris selaku Karyawan TU Fakultas Psikologi yang telah membantu dalam urusan terkait surat-menyurat.
7. Bapak Antonius Uria, Ibu Jastinar, Bang Tepen, Dek Ledy, Om Melki, Kak Devi, Bang Paul dan segenap keluarga besar yang selalu memberikan semangat tanpa henti, selalu memberikan penguatan, kebahagiaan, dukungan dalam hal apapun selama perkuliahan hingga selesai skripsi. Terima kasih atas dukungan secara mental, fisik maupun finansial yang telah diberikan.
8. Seluruh subjek penelitian ini Mahasiswa di Kota Madiun terima kasih telah bersedia menjadi subjek penelitian ini.
9. Keluarga HMPS Fakultas Psikologi tahun 2018/2019 yang telah memberikan banyak pengalaman dalam berorganisasi.



10. Untuk semua teman-teman lintas semester, teman-teman seperantauan, terima kasih atas dukungan semangat dan kebersamaan selama ini.
11. Teruntuk teman-teman angkatan 2017: Rizka, Dina, Holy, Nandi, Mara dan Rifka, kalian sangat luar biasa, terima kasih atas kebersamaan selama ini.

Fidelis May Satria (2022). “Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Mobile Legends: Bang-bang Dengan Motivasi Belajar Mahasiswa Di Kota Madiun”. **Skripsi Sarjana Strata 1**. Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya Kampus Kota Madiun.

## ABSTRAKSI

Intensitas bermain *game online* merupakan seberapa lama dan seberapa sering seorang individu melakukan aktivitas bermain *game online*. Bermain *game online* ini sudah menjadi kebiasaan setiap mahasiswa dan sulit untuk dihindari sehingga mengakibatkan intensitas bermain *game online* yang tinggi. Intensitas bermain *game online* yang tinggi ini akan mengakibatkan motivasi belajar semakin rendah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar pada mahasiswa di Kota Madiun. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang kuliah di Kota Madiun yang bermain *game online* dengan jumlah 52 responden. Teknik pengambilan sampel menggunakan *quota sampling*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan skala intensitas bermain *game online* dan skala motivasi belajar sebagai alat pengumpul data. Data yang diperoleh diolah menggunakan *pearson product moment*. Hasil penelitian diperoleh koefisien korelasi sebesar 0,723 dengan nilai signifikansi  $p=0.000$  ( $p<0,05$ ). H1 diterima dengan kata lain ada hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar. Variabel intensitas bermain *game online* dan variabel motivasi belajar diketahui memiliki hubungan positif signifikan yang artinya semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka semakin tinggi motivasi belajar. Begitu juga sebaliknya, semakin tinggi motivasi belajar maka semakin tinggi intensitas bermain *game online*.

Kata Kunci: *Intensitas Bermain Game Online, Motivasi Belajar, Mahasiswa.*

Fidelis May Satria (2022). The relation between playing online game Mobile Legends Bang:bang and motivation to study of the students in Madiun. Undergraduate Thesis. Faculty of Psychology Widya Mandala Surabaya Catholic University Madiun Campus.

### **ABSTRACT**

The intensity of playing online games is about how often and individual does the activity of playing online games. Playing this online game has become a habit of every student and difficult to avoid and make the high intensity of playing online games. The high intensity of playing this online game will make the student has a low motivation to study. The purpose of this study was to find out if there is a relation between the intensity of playing online games and the motivation to study in students in Madiun. The subjects in this study were students studying in Madiun who played online games with a total of 52 respondents. Sampling techniques that use is quota sampling. The method that used in this study was quantitative using the intensity scale of playing online games and the learning motivation scale as the way of data collecting. The data that have been collected was processed using the Pearson product moment. The results of the study obtained a correlation coefficient of 0.723 with a significance value of  $p = 0.000$  ( $p < 0.05$ ).  $H_1$  is accepted. In other words there is a relation between the intensity of playing online games with learning motivation. The intensity variable of playing online games and the learning motivation variable are known to have a significant positive relation which means the higher the intensity of playing online games, the higher the motivation to learn. In otherwise, the higher the motivation to learn, the higher the intensity of playing online games.

Keywords: *Intensity of playing online games, Motivation to study, Students.*

## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
MOTTO .....	vi
UNGKAPAN TERIMA KASIH.....	vii
ABSTRAK .....	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I: PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Batasan Masalah.....	5
1.3. Rumusan Masalah .....	5
1.4. Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II: LANDASAN TEORI.....	7
2.1. Motivasi Belajar .....	7
2.1.1 Pengertian Motivasi Belajar .....	7
2.1.2 Aspek-Aspek Motivasi Belajar .....	8
2.1.3 Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar.....	10
2.2. Intensitas Bermain Game Online Mobile Legends: Bang-bang .....	11
2.2.1 Pengertian Intensitas Bermain Game Online .....	11
2.2.2 Aspek-Aspek Intensitas Bermain Game Online.....	12
2.2.3 Kategorisasi Gamers.....	12
2.3. Mahasiswa.....	12

2.3.1 Pengertian Mahasiswa .....	12
2.3.2 Peran dan Fungsi Mahasiswa .....	13
2.3.3 Ciri-Ciri Mahasiswa .....	14
2.4. Keterkaitan Intensitas Bermain Game Online dengan Motivasi Belajar	14
2.5 Hipotesis .....	15
<b>BAB III: METODE PENELITIAN .....</b>	<b>17</b>
3.1 Identifikasi Variabel Penelitian .....	17
3.2 Definisi Operasional Variabeln Penelitian .....	17
3.3 Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel .....	18
3.4 Metode Pengumpulan Data .....	18
3.5 Validitas dan Reabilitas Alat Ukur .....	20
3.5.1 Validitas .....	20
3.5.2 Reliabilitas Alat Ukur .....	21
3.6 Teknis Analisis Data .....	22
3.7 Etika Penelitian .....	22
<b>BAB IV: PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>24</b>
4.1 Orientasi Kancha Penelitian .....	24
4.2 Persiapan Pengambilan Data .....	25
4.3 Pelaksanaan Penelitian .....	25
4.4 Hasil Penelitian .....	27
<b>BAB V: PENUTUP .....</b>	<b>37</b>
5.1 Bahasan .....	37
5.2 Kesimpulan .....	39
5.3 Saran .....	40
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>41</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>44</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skor Tiap Item <i>Favorable</i> dan <i>Unfavorable</i> pada skala Intensitas Bermain <i>Game online</i> dan skala Motivasi belajar .....	19
Tabel 3.2 <i>Blueprint</i> Skala intensitas bermain <i>game online</i> .....	20
Tabel 3.3 <i>Blueprint</i> Skala Motivasi Belajar .....	20
Tabel 4.1 Tabel Aitem Sahih dan Gugur Pada Uji Coba Validitas Skala Intensitas Bermain <i>Game online</i> .....	27
Tabel 4.2 Tabel Aitem Sahih dan Gugur Pada Uji Coba Validitas Skala Motivasi Belajar .....	28
Tabel 4.3 Kategori frekuensi intensitas bermain <i>game online</i> .....	31
Tabel 4.4 Kategori frekuensi motivasi belajar .....	32
Tabel 4.5 Hasil <i>Cross Tabulation</i> intensitas dengan motivasi belajar .....	33
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas .....	34
Tabel 4.7 Hasil Uji Linearitas .....	35
Tabel 4.8 Hasil Uji Hipotesis .....	36

## DAFTAR GAMBAR

Diagram 4.1 Distribusi frekuensi berdasarkan usia .....	29
Diagram 4.2 Distribusi frekuensi berdasarkan jenis kelamin .....	29

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A .....	44
Tabulasi awal hasil uji coba skala intensitas bermain <i>game online</i> .....	44
Tabulasi setelah pengguguran hasil uji coba skala intensitas bermain <i>game online</i> .....	46
Tabulasi awal hasil uji coba skala motivasi belajar .....	48
Tabulasi setelah pengguguran hasil uji coba skala motivasi belajar .....	50
Lampiran B.....	52
Hasil uji coba validitas reliabilitas skala intensitas bermain <i>game online</i> 1 .....	52
Hasil uji coba validitas reliabilitas skala intensitas bermain <i>game online</i> 2 .....	54
Hasil uji coba validitas reliabilitas skala motivasi belajar 1 .....	56
Hasil uji coba validitas reliabilitas skala motivasi belajar 2 .....	58
Hasil uji normalitas skala intensitas bermain <i>game online</i> dan motivasi belajar	60
Hasil uji linearitas skala intensitas bermain <i>game online</i> dan motivasi belajar ..	61
Hasil uji hipotesis skala intensitas bermain <i>game online</i> dan motivasi belajar ..	62
Lampiran C.....	63
Skala hubungan intensitas bermain <i>game online</i> dengan motivasi belajar .....	63
Lampiran google form.....	69