

**HUBUNGAN ANTARA KETERGANTUNGAN GAME
KOMPUTER DENGAN MOTIVASI BELAJAR PADA
SISWA SLTP DAPENA 1 SURABAYA**

SKRIPSI



OLEH:

SANTI OKTAVIA TJANDRA
NRP: 7103099008

NO. BUKU	
TGL. PENI	24-01-2004
NO. BUKU	ψPsi Tja hk-1
KOP. S.	1(satu)

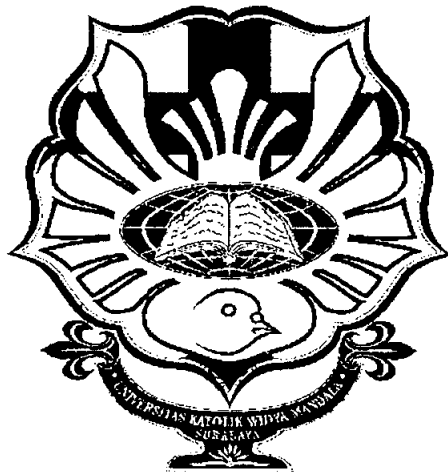
**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA
SURABAYA
2004**

**HUBUNGAN ANTARA KETERGANTUNGAN *GAME*
KOMPUTER DENGAN MOTIVASI BELAJAR PADA
SISWA SLTP DAPENA 1 SURABAYA**

SKRIPSI

Diajukan kepada

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



OLEH:

SANTI OKTAVIA TJANDRA
NRP: 7103099008

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA
SURABAYA**

2004

SURAT PERNYATAAN

Bersama ini, saya :

Nama : SANTI OKTAVIA TJANDRA

NRP : 7103099008

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa hasil tugas akhir / skripsi saya yang berjudul :

HUBUNGAN ANTARA KETERGANTUNGAN GAME KOMPUTER DENGAN

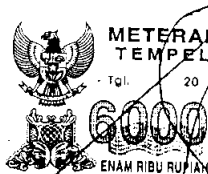
MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA SLTP DAPENA 1 SURABAYA

benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila tugas akhir / skripsi ini ternyata merupakan hasil plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan kelulusan dan/atau pencabutan gelar yang telah saya peroleh, serta permohonan maaf pada pihak-pihak yang terkait.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan dengan penuh kesadaran.

Surabaya, 13 - 12 - 2004.

Yang membuat pernyataan,



SANTI OKTAVIA TJANDRA

HALAMAN PERSETUJUAN


SKRIPSI


**HUBUNGAN ANTARA KETERGANTUNGAN *GAME* KOMPUTER
DENGAN MOTIVASI BELAJAR PADA SISWA SLTP DAPENA 1
SURABAYA**

Oleh :

SANTI OKTAVIA TJANDRA
7103099008

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

Pembimbing utama : Dra. Psi. Enggawati Tedjasukmana ()

Pembimbing pendamping : Drs. Psi. Pieter K. Malinton ()

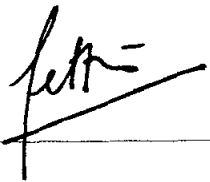
Surabaya, 03 Desember 2004

HALAMAN PENGESAHAN

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya
Dan diterima untuk memenuhi sebagian dari persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi

Pada tanggal 20 Desember 2004

Mengesahkan,
Fakultas Psikologi,
Dekan,



(_____)

Dewan Penguji :

1. Ketua : Yustina Yettie Wandansari, M.Si



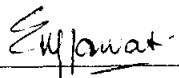
(_____)

2. Sekretaris : M. Andri Budiono, S.Psi



(_____)

3. Anggota : Dra. Psi. Enggawati Tedjasukmana



(_____)

4. Anggota : Johannes Dicky Susilo, S.Psi



(_____)

HALAMAN PERSEMBAHAN

*Karya tulis ini aku persembahkan kepada
Papa, (Alm) Mama, Ko Yudhi, Yen-yen, Yong-yong, dan Yuli
kalian adalah orang-orang yang paling aku sayangi
dan sangat berharga dalam hidupku.*

HALAMAN MOTTO

In everything you do put God first, and He will direct you and crown your efforts with success

(Proverbs 3: 6)

The fear of the Lord is the beginning of wisdom. The knowledge of the Holy One is understanding

(Proverbs 9: 10)

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-NYA kepada saya, sehingga saya dapat menyelesaikan Karya Tulis Skripsi yang diajukan untuk Ujian Sarjana Strata-1 ini. Tidak lupa juga penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu terwujudnya Karya Tulis Skripsi ini, antara lain kepada:

1. **Yettie Wandansari, M.Si** selaku dekan Fakultas Psikologi Unika Widya Mandala yang telah mendukung peneliti dalam pengerjaan karya tulis ini.
2. **Yessica Diana Gabrielle, S.Psi.** selaku Pembantu Dekan I Fakultas Psikologi Unika Widya Mandala dan sebagai dosen wali yang telah membantu, mendukung peneliti dalam pengerjaan karya tulis, dan mendampingi peneliti selama masa-masa perkuliahan.
3. **Dra. Psi. Enggawati Tedjasukmana** selaku pembimbing utama yang telah membimbing dan membantu peneliti dengan penuh kesabaran selama masa kuliah dan dalam pengerjaan karya tulis ini.
4. **Drs. Psi. Pieter Kemal Malinton** selaku pembimbing pendamping yang telah sangat banyak membantu dan membimbing peneliti dengan penuh kesabaran dan kebaikan selama masa kuliah dan dalam pengerjaan karya tulis ini.
5. Orang tua saya, **Alexius Gunawan Tjandra** dan **(alm) Intan Lestari Tjandra** serta koko saya, **Yudhi Septiono Tjandra** yang selalu memberi dukungan dan semangat kepada saya untuk segera menyelesaikan karya tulis ini. Untuk **(alm) Mama**, *“maafaku belum sempat berbakti & membuat mama*

bangga. Aku berharap & berdoa dimanapun mama berada saat ini dapat melihat dan bangga dengan karyaku ini. Mama I love you & really miss you... ..!!”

6. **Drs. Anang Dwitjahjono, SE.** selaku Kepala Sekolah SLTP Dapena 1 Surabaya yang telah memberi ijin untuk pengambilan data, **Josefine. E. B, S.Psi** serta bapak dan ibu guru SLTP Dapena 1 Surabaya yang telah banyak sekali membantu peneliti dalam penyebaran angket.
7. **Seluruh dosen-dosen** Fakultas Psikologi Unika Widya Mandala yang telah membimbing dan mengajar peneliti dengan penuh kesabaran serta memberi banyak kenangan selama masa perkuliahan.
8. **Mbak Dina, Mbak Eva, dan Mbak Wati** selaku pegawai TU Psikologi yang telah membantu peneliti dalam mengurus surat-surat yang diperlukan.
9. Titi angkatku **Yohan/ Yong-yong/ Kebo ☺** yang selalu mendengarkan curhat, selalu men-support penulis dalam sedih dan bahagia, dan selalu mendorong penulis untuk menyelesaikan karya tulis ini. Untuk **Kebo**, *“Bo, thank you, xie-xie, kamsya, arigatto gozaimasu, makasih udah mau jadi tempat aku berkeluh kesah, membuat aku bisa sedikit bahagia & dapat menerima kenyataan yang ada. You always be my best brother & don't forget me o.k! pesanku selesai'in kuliah mu juga ya... ..!”*
10. Meme angkatku **Heny/ Yen-yen/ Hamster** dan **Yuli** yang telah memberikan banyak warna dalam kehidupan penulis, dan selalu men-support penulis dalam susah dan senang. Untuk **Hamster**, ☺ *“hen, jangan suka ngondok lagi ya... !”*

Aku ga pernah pilih kasih, aku sayang sama kalian b'tiga. Aku b'harap kamu semakin dewasa, mulailah belajar untuk bisa menilai diri sendiri & jangan selalu bergantung pada orang lain! Aku yakin sebenarnya kamu bisa melakukan yang terbaik!". Untuk Yuli, "Yul, percayalah pada diri sendiri, Be your self, jangan egois belajarlh untuk mengerti perasaan orang lain, jangan mudah putus asa o.k!"

11. Teman-temanku baik di Universitas, Fakultas maupun yang di UKM: **Ika, Dwi, Robby, Chandra, Timot, Tony, Elsy, Vidya, Nat, Djaini, Teguh** yang telah banyak memberikan masukan, dukungan, semangat dan keceriaan bagi penulis dalam kuliah & pengerjaan karya tulis ini. *"Don't forget me !!!"*
12. **Siswa-siswi SLTP Dapena 1 Surabaya** yang telah membantu peneliti dalam mengisi angket untuk pengumpulan data.
13. **Pihak-pihak** lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu dalam penyelesaian karya tulis ini.

Akhir kata, karya tulis ini sangatlah jauh dari sempurna. Oleh karena itu peneliti memohon saran dan kritik yang membangun agar karya tulis ini dapat berguna untuk kepentingan ilmu pengetahuan.

Surabaya, 3 Desember 2004,

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman judul	i
Halaman pernyataan	ii
Halaman persetujuan	iii
Halaman pengesahan	iv
Halaman persembahan	v
Halaman motto	vi
Ucapan terima kasih	vii
Daftar isi	x
Daftar tabel	xiii
Daftar lampiran	xiv
Abstraksi	xv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Batasan Masalah.....	7
1.3. Rumusan Masalah.....	8
1.4. Tujuan Penelitian.....	8
1.5. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1. Motivasi Belajar.....	10
2.1.1. Pengertian motivasi.....	10
2.1.2. Macam-macam motivasi.....	11
2.1.3. Ciri-ciri motivasi.....	15
2.1.4. Pengertian belajar.....	16
2.1.5. Pengertian motivasi belajar.....	18
2.1.6. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar.....	19

2.2. Ketergantungan <i>game</i> komputer.....	24
2.2.1. Pengertian ketergantungan.....	24
2.2.2. Proses ketergantungan.....	24
2.2.3. Penyebab ketergantungan.....	26
2.2.4. Macam-macam ketergantungan.....	27
2.2.5. Ciri-ciri ketergantungan.....	27
2.2.6. <i>Game</i> komputer.....	29
2.2.6.1. Pengertian <i>game</i>	29
2.2.6.2. Karakteristik dari permainan.....	30
2.2.6.3. Klasifikasi permainan.....	31
2.2.6.4. Fungsi-fungsi permainan.....	31
2.2.6.5. Pengertian <i>game</i> komputer.....	32
2.2.6.6. Pengertian ketergantungan <i>game</i> komputer.....	33
2.3. Remaja Awal.....	33
2.3.1. Pengertian remaja.....	33
2.3.2. Batasan remaja awal.....	35
2.3.3. Ciri-ciri remaja awal.....	36
2.3.4. Tugas-tugas perkembangan remaja awal.....	38
2.4. Hubungan antara ketergantungan <i>game</i> komputer terhadap motivasi belajar pada remaja awal.....	40
2.5. Hipotesis.....	41
BAB III. METODE PENELITIAN.....	42
3.1. Identifikasi Variabel Penelitian.....	42
3.2. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	42
3.3. Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel.....	43
3.4. Metode Pengumpulan Data.....	44
3.5. Teknik Analisis Data.....	49

BAB IV. PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN.....	51
4.1. Orientasi Kancah Penelitian	51
4.2. Persiapan Penelitian	52
4.3. Pelaksanaan Penelitian	53
4.4. Hasil Penelitian	54
4.4.1. Uji validitas dan reliabilitas	54
4.4.1.1. Uji validitas	54
4.4.1.2. Uji reliabilitas	56
4.4.2. Deskripsi data penelitian	57
4.4.3. Uji asumsi	63
4.4.4. Uji hipotesis.....	65
BAB V. PENUTUP	66
5.1. Bahasan	66
5.2. Kesimpulan	70
5.3. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA.....	73
LAMPIRAN.....	76

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1. Blue print angket ketergantungan <i>game</i> komputer.....	46
Tabel 3.2. Blue print angket motivasi belajar.....	48
Tabel 4.1. Jumlah aitem yang valid dan yang gugur pada angket ketergantungan <i>game</i> komputer.....	55
Tabel 4.2. Jumlah aitem yang valid dan yang gugur pada angket motivasi belajar terhadap remaja awal.....	56
Tabel 4.3. Distribusi frekuensi dan persentase usia subjek.....	57
Tabel 4.4. Distribusi frekuensi dan persentase pendidikan.....	58
Tabel 4.5. Distribusi frekuensi bermain <i>game</i> dalam 1 minggu.....	58
Tabel 4.6. Distribusi frekuensi lama waktu yang dihabiskan untuk bermain <i>game</i> dalam 1 hari.....	58
Tabel 4.7. Distribusi frekuensi lama mengenal <i>game</i> komputer.....	58
Tabel 4.8. Distribusi frekuensi waktu yang paling sering digunakan untuk bermain Komputer.....	59
Tabel 4.9. Distribusi frekuensi selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh sekolah.....	59
Tabel 4.10. Distribusi frekuensi hanya belajar saat ada ulangan.....	59
Tabel 4.11. Distribusi frekuensi variabel ketergantungan <i>game</i> Komputer.....	61
Tabel 4.12. Distribusi frekuensi variabel motivasi belajar pada remaja awal.....	62
Tabel 4.13. Distribusi frekuensi silang antara usia dengan motivasi belajar.....	62
Tabel 4.14. Distribusi frekuensi silang antara ketergantungan <i>game</i> komputer dengan motivasi belajar.....	63

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Angket motivasi belajar	76
2. Angket ketergantungan <i>game</i> komputer.....	79
3. Angket terbuka.....	81
4. Uji reliabilitas motivasi belajar pada remaja awal dengan SPSS.....	82
5. Uji reliabilitas ketergantungan <i>game</i> komputer dengan SPSS.....	89
6. Daftar nomor aitem valid dari angket ketergantungan <i>game</i> komputer	93
7. Daftar nomor aitem valid dari angket motivasi belajar pada remaja awal	95
8. Uji normalitas sebaran aitem dengan SPSS.....	98
9. Uji linieritas dengan SPSS.....	98
10. Uji hipotesis dengan SPSS.....	99
11. Surat ijin pengambilan data dari Fakultas Psikologi UWM.....	100
12. Surat keterangan telah melakukan pengambilan data dari SLTP Dapena 1 Surabaya.....	101

Santi Oktavia Tjandra (2004). “ Hubungan Antara Ketergantungan *Game* Komputer Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa SLTP Dapena 1 Surabaya “. **Skripsi Sarjana Strata 1.** Fakultas Psikologi, Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya.

ABSTRAKSI

Pada saat ini kecanggihan teknologi makin berkembang pesat sesuai dengan tuntutan hidup di dunia yang terobsesi dengan kehidupan yang serba praktis, mudah, dan modern. Hampir seluruh masyarakat, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, dari kalangan atas dan menengah mengenal, mengetahui, dan menjadi pengguna komputer. Di sisi lain, tidak dapat disangkal bahwa perkembangan *game* komputer merupakan bagian dari perkembangan teknologi komputer dan kehadirannya juga membawa dampak yang negatif bagi yang sering memainkannya.

Game komputer inilah yang mengakibatkan banyak remaja sekarang menjadi ketergantungan, sehingga mempengaruhi jadwal kehidupan remaja sehari-hari dan lebih suka untuk menghabiskan waktu mereka untuk bermain dan biasanya remaja menjadi malas untuk belajar.

Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk meneliti ada tidaknya hubungan antara ketergantungan *game* komputer dengan motivasi belajar pada remaja awal.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa laki-laki SLTP Dapena 1 Surabaya yang berusia antara 11 - 17 tahun dan sering memainkan *game* komputer. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling* dan teknik analisis data yang digunakan adalah korelasi *Product Moment* dari Karl Pearson. Dari pengujian diperoleh hasil koefisien korelasi (r_{xy}) sebesar $-0,559$ dengan $p = 0,000$ ($p < 0,05$) sehingga Hipotesis yang ada diterima. Hal ini berarti bahwa ada hubungan negatif yang signifikan antara ketergantungan *game* komputer terhadap motivasi belajar pada remaja awal.

Sumbangan efektif variabel ketergantungan *game* komputer terhadap motivasi belajar adalah 31,248 %. Jadi masih banyak faktor-faktor lain yang lebih mempengaruhi motivasi belajar, antara lain : keluarga, lingkungan, sekolah, jenis kelamin. Simpulan dari penelitian ini adalah:

1. Ada hubungan antara ketergantungan *game* komputer dengan motivasi belajar.
2. Sebagian besar subjek mengalami ketergantungan *game* komputer yang tergolong sangat tinggi (96,25 %).
3. Sebagian besar subjek memiliki motivasi belajar yang tergolong tinggi (50 %)