

**MOTIVASI BELAJAR REMAJA YANG KECANDUAN
*GAME ONLINE***

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Psikologi
Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Memperoleh
Gelar Derajat Sarjana (S-1) Psikologi



Oleh :

GAMA AYUNINGTYAS HADI PUTRI

F 100 150 013

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2020**

**MOTIVASI BELAJAR REMAJA YANG KECANDUAN
*GAME ONLINE***

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Psikologi
Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Memperoleh
Gelar Derajat Sarjana (S-1) Psikologi

Oleh :

GAMA AYUNINGTYAS HADI PUTRI

F 100 150 013

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2020**

HALAMAN PERSETUJUAN

MOTIVASI BELAJAR REMAJA YANG KECANDUAN *GAME ONLINE*

Diajukan Oleh :

GAMA AYUNINGTYAS HADI PUTRI

F 100 150 013

Telah disetujui untuk dipertahankan

Di depan Dewan Penguji

Telah disetujui oleh :

Pembimbing Utama



Prof. Dr. Kumaidi, MA, Ph.D

NIDN. 00240307

Surakarta, 20 Januari 2020

HALAMAN PENGESAHAN

MOTIVASI BELAJAR REMAJA YANG KECANDUAN *GAME ONLINE*

OLEH:

GAMA AYUNINGTYAS HADI PUTRI

F 100 150 013

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Psikologi
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada Hari Rabu, 22 Mei 2019
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Penguji Utama

Prof. Dr. Kumaidi, MA, Ph.D



Penguji Pendamping I

Dra. Yayah Khisbiyah, M.A., Psikolog



Penguji Pendamping II

Siti Nurina Hakim, S.Psi., M.Si, Psikolog



Surakarta, 20 Januari 2020

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Psikologi

Dekan,



(Susatyo Yuwono., S.Psi., M.Si., Psikolog)

NIK/NIDN.838/0624067301

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Gama Ayuningtyas Hadi Putri

NIM : F 100 150 0013

Fakultas : Psikologi

Judul : **Motivasi Belajar Remaja yang Kecanduan *Game online***

Saya menyatakan bahwa hasil karya ini adalah benar-benar karya saya pribadi, sama sekali tidak melakukan plagiat ataupun meminta jasa pembuatan skripsi dari pihak lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan segala kesungguhan. Apabila dilain waktu ditemukan hal-hal yang bertentangan dengan pernyataan saya, maka saya bersedia menerima konsekuensinya. Surat pernyataan ini merupakan tanggung jawab moral saya sebagai penulis atau peneliti kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Surakarta 20 Januari 2020
Menyatakan

Gama Ayuningtyas Hadi Putri
F 100 150 013



VISI, MISI DAN TUJUAN
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

VISI :

Menjadi pusat pendidikan sarjana psikologi yang kompeten dan berkarakter sesuai
risalah Islam dan budaya Indonesia.

MISI

1. Menghasilkan sarjana psikologi yang menguasai dan terampil mengaplikasikan dasar-dasar psikologi serta memiliki integritas sebagai ilmuwan psikologi
2. Mengembangkan pusat penelitian psikologi Islam dan indigenos yang menjadi rujukan nasional dan Asia
3. Mengembangkan pusat layanan psikologi bagi masyarakat

TUJUAN

1. Menghasilkan sarjana psikologi yang mandiri, jujur, kreatif, bertanggung jawab dalam menerapkan dasar-dasar ilmu psikologi
2. Meningkatkan kualitas dan kuantitas penelitian mahasiswa dan dosen tentang psikologi Islam dan indigenos
3. Meningkatkan peran aktif dosen dan mahasiswa dalam pelayanan psikologi bagi masyarakat

MOTTO

“Allah tidak akan membebani seseorang melainkan dengan kemampuannya”

(QS. Al-Baqarah: 286)

“Berdoalah kamu kepada-Ku niscaya akan Kuperkenankan bagimu”

(QS. Al-Mu'minûn:60)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Dengan rasa syukur atas rahmat, petunjuk, dan segala kemudahan yang Allah SWT berikan kepada penulis, penulis mempersembahkan karya sederhana ini untuk :

- ❖ Kedua orang tua tercinta yang senantiasa memberikan semangat terbaik, kasih sayang, dukungan materiil maupun moril, serta tak pernah lelah dalam mendidik dan mendo'akan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Kakak penulis Ganis dan adek penulis Galuh beserta keluarga yang selalu ada dalam suka maupun duka, selalu memberikan motivasi dan dukungan yang tiada henti kepada penulis.

KATA PENGANTAR



Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarokatuh

Alhamdulillahirobbil' alamin. Maha besar Allah yang meluaskan nikmat iman dan Islam, yang mengaruniakan limpah sehat dan sempat, dan yang memberikan keutamaan pada orang yang berilmu. Shalawat dan salam terhatur kepada Rasulullah Muhammad ﷺ elaki yang padanya terhimpun seluruh cerminan akhlaq Qur'an. Penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti mampu melalui perjalanan panjang dalam menyelesaikan pendidikan Strata Satu Psikologi dan penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Motivasi Belajar Remaja yang Kecanduan *Game online*”. Penulis menyadari terselesainya skripsi ini, tentunya tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu dengan segala kerendahan hati dan penghargaan yang tulus, penulis mengucapkan terimakasih yang tiada terhingga kepada :

1. Allah SWT Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang atas segala nikmat yang telah diberikan kepada penulis.
2. Bapak Susatyo Yuwono S.Psi, M.Si, Psi selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah berkenan memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian demi menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. Kumaidi, MA, Ph.D, selaku Pembimbing Akademik sekaligus Pembimbing Utama penulis dalam penyusunan skripsi yang telah berkenan meluangkan waktu serta pikiran untuk selalu sabar membimbing penulis dan

memberikan ilmu yang terbaik untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi penulis.

4. Ibu Dr. Eny Purwandari, M.Si., Psikolog selaku dosen pengampu mata kuliah Teknik Penyusunan Skripsi yang telah memberikan bimbingan serta saran dalam penyusunan proposal skripsi ini.
5. Seluruh Bapak Ibu Dosen dan staff Tata Usaha Fakultas Psikologi UMS.
6. Bapak Suhadi dan Ibu Sri Riyanawati. Terimakasih atas do'a, kasih sayang, nasehat, dukungan dan atas segalanya yang telah diberikan kepada penulis. Terimakasih untuk selalu memberikan yang terbaik kepada penulis dalam hal apapun. Terimakasih untuk tidak pernah mengeluh menghadapi penulis dari kecil hingga sekarang. Terimakasih telah menjadi orang tua terbaik di dunia. Semoga hasil karya penulis ini setidaknya bisa membuat bangga.
7. Ganis Kurniawati Hadi Putri dan Galuh Aminati Hadi Putri, terimakasih atas kasih sayang, dukungan, perhatian yang telah diberikan kepada penulis selama ini.
8. Renita Agustina Hermanto dan Galuh Anggreini Dewi sebagai sahabat penulis sejak SMP, terimakasih atas perhatian, dukungan dan nasehat yang telah diberikan kepada penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Zahra Febriana Tanoedji sebagai sahabat penulis sejak SMA, terimakasih untuk selalu ada, dukungan, semangat dan serta nasehat yang telah diberikan dari penulis menginjak bangku SMA hingga penulis bisa sampai saat ini.
10. Ulfah Fadhillah, Firmina Astuti, Jasmina Laila Rahmawati dan Rosa Nur Nugraheni sebagai sahabat penulis, yang selalu memberikan dukungan dan

semangat kepada penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih untuk selalu ada selama penulis mengenal dari hari pertama di bangku perkuliahan hingga saat ini. Terimakasih atas suka dan duka yang telah dilalui bersama.

11. Subjek penelitian, yang telah membantu penulis dalam memperoleh data hingga skripsi ini terselesaikan.
12. Teman teman psikologi angkatan 2015, yang telah memberikan dukungan kepada penulis selama masa kuliah hingga proses pengerjaan skripsi.
13. Semua pihak yang tidak penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi.

Jazaakumullah ahsanal jazaa.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan siapa saja yang membutuhkan. Kurang lebihnya penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung penulis semoga Allah senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya serta balasan kebijakan kepada mereka.

Wassalamu 'alaikum warohmatullahi wabarokatuh.

Surakarta, 13 Januari 2020
Penulis

Gama Ayuningtyas Hadi Putri
F100 150 013

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
VISI, MISI DAN TUJUAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan Penelitian.....	6
C. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Motivasi Belajar	8
1. Pengertian Motivasi Belajar	8
2. Aspek-Aspek Motivasi Belajar	9
3. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	12
B. Kecanduan <i>Game Online</i>	13
1. Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i>	13
2. Aspek – aspek Kecanduan <i>Game Online</i>	15
3. Faktor – Faktor Kecanduan <i>Game Online</i>	17
4. Ciri – Ciri Kecanduan <i>Game Online</i>	18

	5. Dampak Bermain <i>Game online</i> pada Remaja	19
	C. Motivasi Belajar Remaja yang Kecanduan <i>Game Online</i>	23
	D. Pertanyaan Penelitian	25
BAB III	METODE PENELITIAN	26
	A. Gejala Penelitian	26
	B. Definisi Operasional.....	26
	C. Informan Penelitian	27
	D. Metode Pengumpulan Data	28
	E. Keabsahan Data.....	31
	F. Analisis Data	32
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	34
	A. Persiapan Penelitian	34
	1. Orientasi Lapangan	34
	2. Persiapan Administrasi.....	35
	B. Pengumpulan Data	35
	1. Penentuan Informan Penelitian	35
	2. Pelaksanaan Pengumpulan Data.....	36
	3. Jadwal Pengumpulan Data	37
	C. Hasil Penelitian dan Analisis Data	37
	1. Data Hasil Wawancara	37
	2. Kesimpulan Keseluruhan Observasi	61
	3. Pembahasan.....	62
	4. Kelemahan Penelitian.....	66
BAB V	PENUTUP	67
	A. Kesimpulan.....	67
	B. Saran.....	68
	DAFTAR PUSTAKA	70
	LAMPIRAN	74

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Pedoman Wawancara	29
Tabel 3.2. Panduan Observasi	31
Tabel 4.1. Latar Belakang Pendidikan	36
Tabel 4.2 Jadwal Pengumpulan Data	37
Tabel 4.3. Matrik Ingin Tahu	54
Table 4.4 Matrik Kreatifitas	55
Table 4.5 Matrik Simpati	56
Table 4.6 Matrik Optimis	57
Table 4.7 Matrik Rasa Aman	57
Table 4.8 Matrik Penghargaan	58
Table. 4.9 Data Hasil Observasi	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Verbatim Informan 1	75
Lampiran 2. Verbatim Informan 2	95
Lampiran 3. Verbatim Informan 3	110
Lampiran 4. Verbatim Informan 4	132
Lampiran 5. Informed Consent	151
Lampiran 6 member check.....	159

MOTIVASI BELAJAR REMAJA YANG KECANDUAN GAME ONLINE

Gama Ayuningtyas Hadi Putri

Kumaidi

Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta

gama.ayuningtyas@gmail.com

ABSTRAK

Saat ini *game online* merupakan salah satu permainan yang banyak digemari oleh semua orang, diantaranya remaja yang sedang menempuh pendidikan sekolah menjadi kecanduan bermain *game online* dan berimbas pada motivasi belajarnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui motivasi belajar remaja yang kecanduan *game online*. Data diperoleh dari empat informan dengan kriteria yang telah ditetapkan, yaitu remaja yang kecanduan *game online*, total bermain *game online* ± 5 jam dalam sehari, dengan usia 13-18 tahun yang berjenis kelamin laki-laki. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah wawancara dan observasi. Adapun hasil penelitian tersebut bahwa informan tetap memiliki motivasi belajar yaitu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dan akan belajar ketika ada ujian walaupun keempat informan memiliki intensitas bermain *game online* selama ± 5 jam dalam sehari.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Kecanduan *Game online*

YOUTH LEARNING MOTIVATION THAT ADDICTED ONLINE GAMES

Gama Ayuningtyas Hadi Putri

Kumaidi

Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta

gama.ayuningtyas@gmail.com

Abstract

Nowadays online games are one of the most popular games by everyone, including teenagers who are studying at school becoming addicted to playing online games and impacting their learning motivation. The purpose of this study was to determine the learning motivation of adolescents who are addicted to online games. Data were obtained from four informants with predetermined criteria, namely adolescents who are addicted to online games, total online game play $\pm$ 5 hours a day, with ages 13-18 years who are male. This study uses a qualitative approach, data collection techniques used in this study are interviews and observation. The results of this study that the informants still have the motivation to learn that is doing the tasks given by the teacher and will learn when there is an exam even though the four informants have the intensity of playing online games for $\pm$ 5 hours a day.

Keywords: Learning Motivation, Addicted Online Game