

**Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya Dan Intensitas Bermain *Game Online*  
*Mobile Legend* Dengan Motivasi Belajar Siswa Di SMPN 3 Pare**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan  
guna memperoleh gelar Sarjana Psikologi (S. Psi)



**Disusun Oleh :**

**Nur A'isyah Novi Arizky**

**(933403514)**

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM  
FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)**

**KEDIRI**

**2021**

## ABSTRAK

NUR A'ISYAH NOVI ARIZKY, Dosen Pembimbing Dr. H. M. Dimiyati Huda, M.Ag dan Tatik Imadatus S, M.Psi, Psikolog. Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya Dan Intensitas Bermain *Game Online Mobile Legend* Dengan Motivasi Belajar Siswa di SMPN 3 Pare, Psikologi Islam, Ushuluddin dan Dakwah, IAIN Kediri, 2021.

Kata Kunci: Konformitas Teman Sebaya, Intensitas Bermain *Game Online Mobile Legend*, Motivasi Belajar.

Segala sesuatu yang akan dilakukan seseorang pasti memiliki motivasi. Terlebih pada sebuah proses belajar, dalam hal ini pada siswa di sekolah menengah pertama (SMP). Berbagai permasalahan remaja yang terjadi sekarang ini sering kali menjadi pemicu ketidakstabilan motivasi belajar siswa. Diantaranya dengan adanya konformitas teman sebaya dan maraknya game online yang mulai digandrungi semua kalangan khususnya pelajar. Sehingga pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Apakah ada hubungan antara konformitas teman sebaya terhadap motivasi belajar pada siswa di SMPN 3 Pare. (2) Apakah ada hubungan antara intensitas bermain *game online mobile legend* terhadap motivasi belajar pada siswa di SMPN 3 Pare. (3) Apakah ada hubungan antara konformitas teman sebaya dan intensitas bermain *game online mobile legend* terhadap motivasi belajar pada siswa di SMPN 3 Pare.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Penelitian ini dilakukan di SMPN 3 Pare dengan jumlah populasi siswa kelas IX sebanyak 340 dengan jumlah sampel penelitian 75 siswa dengan teknik *Cluster*. Data didalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan skala Konformitas teman sebaya, angket intensitas bermain game, dan skala motivasi belajar. Data kemudian dianalisis menggunakan analisis korelasi dan regresi linier berganda.

Hasil dari penelitian ini (1) menunjukkan hasil uji korelasi variabel konformitas teman sebaya memiliki hubungan negatif yang signifikan dengan motivasi belajar pada siswa di SMPN 3 Pare sebesar  $-0,243$ . Yang artinya ada hubungan negatif antara konformitas teman sebaya dengan motivasi belajar, dengan makna semakin tinggi konformitas teman sebaya pada siswa maka motivasi belajarnya akan menurun. (2) hasil uji korelasi antara intensitas bermain *game online mobile legend* dengan motivasi belajar memiliki hubungan yang tidak signifikan dengan nilai  $0,024$ . Yang artinya tidak ada hubungan negatif antara intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa di SMPN 3 Pare. Dengan makna semakin tinggi intensitas bermain *game online mobile legend* maka semakin tinggi pula motivasi belajar siswa. (3) Pada uji regresi linier berganda menunjukkan bahwa hasil nilai F hitung adalah  $2,374 < F$  tabel  $3,96$  sedangkan nilai signifikansi yaitu  $0,100 > 0,05$ . Nilai korelasi sebesar  $0,249$ , sedangkan nilai *R Square*  $0,062$  artinya kemampuan konformitas teman sebaya (X1) dan intensitas bermain *game online mobile legend* (X2) dalam memprediksi variabel motivasi belajar sebesar  $6,2\%$ , sedangkan sisanya  $93,8\%$  dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

## KATA PENGANTAR

### *Bismillahirrahmanirrahim*

Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia yang dilimpahkan-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat dan salam tetap turunkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. Yang telah memberikan petunjuk kepada kita yaitu jalan kebenaran yang di ridhoi Allah.

Penulis juga menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada berbagai pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Nur Chamid, MM, selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri. Bapak Dr. Moh. Asror Yusuf, M.Ag selaku ketua fakultas ushuluddin dan dakwah. Terimakasih atas bantuannya selama penelitian mengenyam pendidikan di IAIN Kediri.
2. Bapak Dr. H. M. Dimiyati Huda, M. Ag dan Ibu Tatik Imadatus S, M.Psi, Psikolog, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan sehingga penyusunan skripsi ini bisa terselesaikan.
3. Seluruh dosen dan beserta staff, atas segala kebijaksanaan, perhatian dan dorongan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi.
4. Kepada kepala sekolah SMPN 3 Pare dan guru-guru yang terlibat, yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk melakukan penelitian.
5. Ibu dan bapak, serta adik-adik dan semua keluarga yang telah memberikan fasilitas, dukungan dan mendo'akan terselesaikannya skripsi ini.

6. Semua teman-teman psikologi dan semua rekanan diberbagai fakultas yang turut memberi semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Kepada semua pihak yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatuyang ikut serta baik langsung maupun tidak langsung dalam proses penelitian skripsi ini.

Semoga jasa yang telah Bapak/Ibu/Saudara/i berikan mendapatkan balasan yang mulia di sisi Allah SWT. Penulis juga menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Besar harapan penulis atas saran-saran dan koreksi terhadap skripsi ini yang akan menjadikan skripsi ini menjadi lebih baik lagi. Namun penulis juga berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya, *aamiin*.

Kediri, 9 Juni 2021

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>NOTA DINAS</b> .....	<b>iii</b>
<b>NOTA PEMBIMBING</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	6
E. Hipotesis Penelitian .....	7
F. Asumsi Penelitian .....	9
G. Penegasan Istilah .....	9
H. Telaah Pustaka .....	10
<b>BAB II : LANDASAN TEORI</b> .....	<b>14</b>
1. Konformitas .....	14
A. Definisi Konformitas .....	14
B. Aspek-Aspek Konformitas .....	15
C. Faktor yang mempengaruhi konformitas teman sebaya .....	18
D. Intensitas Bermain Game Online .....	21

2. Intensitas Bermain Game Online .....	21
A. Definisi Intensitas .....	21
B. Game Online .....	22
C. Aspek-aspek Intensitas Bermain Game Online .....	24
3. Motivasi Belajar .....	25
A. Definisi Motivasi Belajar .....	25
B. Aspek Motivasi Belajar .....	25
C. Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar .....	27
D. Ciri-ciri motivasi belajar .....	28
E. Fungsi motivasi dalam belajar .....	29
<b>BAB III : METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>30</b>
A. Rancangan Penelitian .....	30
B. Populasi dan Sampel .....	31
C. Metode Pengumpulan Data .....	33
D. Instrumen Penelitian .....	38
E. Analisis Data .....	40
<b>BAB IV: HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>45</b>
A. Gambaran Umum .....	45
B. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas .....	46
C. Hasil Uji Normalitas .....	61
D. Hasil Uji Linieritas .....	62
E. Hasil Uji hipotesis .....	63
<b>BAB V : PEMBAHASAN .....</b>	<b>70</b>
A. Hubungan antara konformitas teman sebaya terhadap motivasi Belajar pada siswa di SMPN 3 Pare .....	70
B. Hubungan antara Intensitas Bermain <i>Game Online Mobile Legend</i> Terhadap motivasi belajar pada siswa di SMPN 3 Pare .....	74
C. Hubungan antara konformitas teman sebaya dan intensitas Bermain <i>Game Online Mobile Legend</i> terhadap motivasi belajar Pada siswa di SMPN 3 Pare .....	80
<b>BAB IV : PENUTUP .....</b>	<b>85</b>
A. Kesimpulan .....	85
B. Saran .....	86
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>88</b>

<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>91</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>165</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1	Blue Print Skala Konformitas Teman Sebaya
Tabel 2	Blue Print Skala Motivasi Belajar
Tabel 3	Blue Print Kuesioner Intensitas Bermain <i>Game Online Mobile Legend</i>
Tabel 4	Hasil korelasi butir Konformitas Teman Sebaya
Tabel 5	Hasil Reliabilitas Konformitas Teman Sebaya
Tabel 6	Hasil korelasi butir intensitas Bermain
Tabel 7	Hasil Reliabilitas Kuesioner Intensitas Bermain
Tabel 8	Hasil Korelasi Butir Motivasi Belajar
Tabel 9	Hasil Reliabilitas Motivasi Belajar
Tabel 10	Deskripsi Data Statistik
Tabel 11	Pedoman Nilai Konversi Konformitas Teman Sebaya
Tabel 12	Tabel jumlah nilai variabel Konformitas Teman Sebaya
Tabel 13	Interpretasi <i>True Score</i> variabel Konformitas Teman Sebaya
Tabel 14	Tabel pedoman nilai konversi Intensitas Bermain <i>Game Online</i>
Tabel 15	Tabel jumlah nilai variabel Intensitas Bermain <i>Game Online</i>
Tabel 16	Interpretasi <i>True Score</i> variabel Intensitas Bermain <i>Game Online</i>
Tabel 17	Tabel Pedoman Nilai Konversi Motivasi Belajar
Tabel 18	Tabel Jumlah Nilai Variabel Motivasi Belajar
Tabel 19	Interpretasi <i>True Score</i> variabel Motivasi Belajar
Tabel 20	Hasil uji normalitas
Tabel 21	Uji Linieritas variabel X1 dengan variabel Y
Tabel 22	Uji Linieritas Variabel X2 dengan variabel Y
Tabel 23	Uji korelasi konformitas teman sebaya dengan motivasi belajar
Tabel 24	Uji korelasi intensitas bermain <i>game online mobile legend</i> terhadap motivasi belajar
Tabel 25	Hasil Uji F
Tabel 26	Koefisien Determinasi

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Blue Print Skala Konformitas Teman Sebaya
- Lampiran 2 Hasil Uji Validitas Dan Uji Reliabilitas Konformitas Teman Sebaya
- Lampiran 3 Blue Print Skala Intensitas Bermain *Game Online Mobile Legend*
- Lampiran 4 Hasil Uji Validitas Dan Reliabilitas Intensitas Bermain *Game Online Mobile Legend*
- Lampiran 5 Blue Print Skala Motivasi Belajar
- Lampiran 6 Hasil Uji Validitas Dan Reliabilitas Motivasi Belajar
- Lampiran 7 Skala Dan Angket
- Lampiran 8 Hasil Uji Deskriptif Data
- Lampiran 9 Hasil Uji Normalitas
- Lampiran 10 Hasil Uji Linieritas
- Lampiran 11 Hasil Uji Hipotesis
- Lampiran 12 Kategorisasi Skor Subjek Pada Tiap Variabel
- Lampiran 13 Tabulasi Data
- Lampiran 14 Surat Izin Penelitian Dan Surat Balasan Dari Instansi
- Lampiran 15 Daftar Konsultasi
- Lampiran 16 Dokumentasi
- Lampiran 17 Daftar Riwayat Hidup