

**PERBEDAAN EFIKASI DIRI AKADEMIK ANTARA MAHASISWA  
PEMAIN DAN BUKAN PEMAIN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* DI  
BANJARBARU**

**Skripsi**

**Diajukan guna memenuhi sebagian syarat  
Untuk memperoleh derajat Sarjana Psikologi  
Universitas Lambung Mangkurat**



Oleh :

Wahyu Sugiono

1710914210055

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI  
FAKULTAS KEDOKTERAN DAN ILMU KESEHATAN  
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**

**Juni, 2024**

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi

**PERBEDAAN EFIKASI DIRI AKADEMIK ANTARA MAHASISWA PEMAIN  
DAN BUKAN PEMAIN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* DI BANJARBARU**

dipersiapkan dan disusun oleh

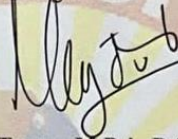
**Wahyu Sugiono**

telah dipertahankan di depan dewan penguji

pada tanggal 26 Juni 2024


**Susunan Dewan Penguji**

Pembimbing Utama



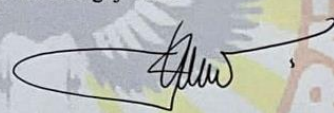
**Mevdisa Utami Tanau, M.Psi., Psikolog**  
**NIP.PP.199105202023212044**

Anggota Dewan Penguji Lain



**Firdha Yuserina, M.Psi., Psikolog**

**NIP.199204192019032019**



**Rika Vira Zwagery, M.Psi., Psikolog**

**NIP.198709012015042004**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi



**Sukma Noor Akbar, M.Psi., Psikolog**

**NIP. 198104212008121005**

Koordinator Program Studi Psikologi

## HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Banjarbaru, 26 Juni 2024



Wahyu Sugiono  
1710914210055

## ABSTRAK

### PERBEDAAN EFIKASI DIRI AKADEMIK ANTARA MAHASISWA PEMAIN DAN BUKAN PEMAIN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* DI BANJARBARU

Wahyu Sugiono

Perkembangan *game online* dari komputer pribadi ke ponsel *smartphone* memudahkan para pemain *game* untuk bermain *game online* di mana saja dan kapan saja. *Game online* yang banyak digunakan di Indonesia adalah *game online Mobile Legends* yang menempati posisi pertama sebagai *game* yang paling banyak dimainkan. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis perbedaan efikasi diri akademik antara mahasiswa pemain dan bukan pemain *game online Mobile Legends* di Banjarbaru. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan total responden sebanyak 154 mahasiswa di Banjarbaru dengan metode *purposive random sampling*. Data penelitian ini diperoleh secara *hybrid (online dan offline)*, dengan menggunakan *College Academic Self-Efficacy Scale (CASES)* yang telah diadaptasi dalam bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan uji t independen dengan hasil penelitian tidak ditemukan perbedaan yang signifikan  $t = 0,497$  ( $p > 0,05$ ). Nilai signifikansi pada uji hipotesis bernilai lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan tidak terdapat perbedaan signifikan efikasi diri akademik antara mahasiswa pemain dan bukan pemain *game online Mobile Legends* di Banjarbaru.

Kata kunci : Efikasi Diri Akademik, Mahasiswa, *Mobile Legends*

## **ABSTRACT**

### ***THE DIFFERENCE IN ACADEMIC SELF-EFFICACY BETWEEN MOBILE LEGENDS PLAYERS AND NONPLAYERS AMONG STUDENTS IN BANJARBARU***

Wahyu Sugiono

*The development of online games from personal computers to smartphone devices has made it easier for gamers to play online games anywhere and anytime. One of the most widely used online games in Indonesia is Mobile Legends, which holds the top position as the most played game. The purpose of this study was to analyze the difference in academic self-efficacy between students who played the online game of Mobile Legends and students who did not play the game in Banjarbaru. The quantitative method was used in the study with 154 students in Banjarbaru as the respondents, who were selected using the purposive random sampling method. Data for this study were collected in a hybrid way (online and offline), using the College Academic Self-Efficacy Scale (CASES) which was already adapted into Indonesian. The results of the independent t-test showed that there was no significant difference,  $t 0.497 (p > 0.05)$ . The significance value in the hypothesis test was greater than 0.05. It can therefore be concluded that there was no significant difference in academic self-efficacy between students who played the online game of Mobile Legends and those who did not play the game in Banjarbaru.*

*Keywords: Academic Self-Efficacy, Students, Mobile Legends*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan pada kehadiran Allah SWT. karena atas izin, rahmat dan hidayahnya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Perbedaan Efikasi Diri Akademik pada Mahasiswa Pemain dan Bukan Pemain *Game Online Game Mobile Legends* di Banjarbaru”.

Skripsi ini disusun guna memenuhi sebagian syarat untuk memenuhi derajat Sarjana Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Lambung Mangkurat. Penulis mendapatkan banyak sekali bantuan yang tidak terduga serta dukungan dari keluarga, dosen pembimbing, teman-teman pada penyusunan skripsi yang dilakukan. Selama proses penyusunan skripsi ini, penulis mendapatkan banyak doa, semangat serta dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. dr. Istiana, M.Kes selaku Dekan Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Lambung Mangkurat.
2. Bapak Sukma Noor Akbar, M.Psi. Psikolog selaku Ketua Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Lambung Mangkurat.
3. Dosen pembimbing yakni Meydisa Utami Tanau, M.Psi, Psikolog yang memberikan saran serta arahan pada penyusunan skripsi ini dan Ibu Marina Dwi Mayangsari, M.Psi, Psikolog yang selalu mengingatkan agar selalu berprogress.

4. Dosen penguji yang telah memberikan arahan serta saran yang membangun kepada penulis sehingga menjadikan proses pengerjaan skripsi ini lebih baik.
5. Dosen pembimbing akademik saya, Ibu Dwi Nur Rachmah, S.Psi., M.A. sebelum beliau melanjutkan studi dan dosen pembimbing akademik pengganti Ibu Rooswita Santia Dewi, M.Si., Psikolog yang telah banyak membantu selama masa perkuliahan.
6. Seluruh dosen Program Studi Psikologi FKIK ULM yang telah berdedikasi mendidik, memberikan ilmu dan pengajaran selama penulis menempuh masa perkuliahan.
7. Seluruh staff Program Studi Psikologi FKIK ULM yang telah banyak membantu penulis demi kelancaran proses penyelesaian skripsi.
8. Kedua orang tua dan adik yang merupakan sumber semangat hidup penulis yang senantiasa memberikan doa, dukungan dan semangat baik secara moril maupun materil sehingga penulis terus termotivasi menyelesaikan penulisan skripsi ini.
9. Sahabat penulis Muhammad Lutfi S.Psi yang selalu memberikan dukungan, semangat dan tentunya traktirannya serta teman-teman lain yang saya tidak bisa sebutkan semua namanya.
10. Seluruh teman-teman psikologi Angkatan 2017 yang telah memberikan bantuan serta masukan selama masa perkuliahan.
11. Subjek penelitian yang telah bersedia berpartisipasi dalam penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat beberapa kekurangan dalam penulisan dan penyusunannya. Sehingga, penulis mengharapkan saran yang dapat membangun dari pembaca guna kebaikan yang akan datang.

Banjarbaru, 26 Juni 2024

Wahyu Sugiono

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
ABSTRAK .....	iv
<i>ABSTRACT</i> .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	7
1.3 Tujuan Penelitian .....	7
1.4 Manfaat Penelitian .....	7
1.5 Signifikansi dan Keunikan Penelitian .....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1 Efikasi Diri Akademik .....	11
2.1.1 Definisi Efikasi Diri Akademik .....	11
2.1.2 Dimensi Efikasi Diri Akademik.....	12
2.1.3 Aspek Efikasi Diri Akademik .....	13
2.1.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Efikasi Diri Akademik .....	15
2.2 Keterkaitan Antara Efikasi Diri Akademik pada Mahasiswa Yang Bermain <i>Game Online Mobile Legends</i> .....	19
2.3 Landasan Teori.....	21
2.4 Hipotesis.....	23
BAB III METODE PENELITIAN .....	24
3.1 Rancangan Penelitian.....	24
3.2 Identifikasi, Konseptualisasi, dan Operasionalisasi	

	Variabel Penelitian .....	24
	3.3 Subjek dan Tempat Penelitian.....	26
	3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	27
	3.5 Analisa Data .....	32
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMABAHASAN .....	33
	4.1 Gambaran Subjek Penelitian .....	33
	4.2 Pelaksanaan Penelitian .....	34
	4.3 Hasil Penelitian .....	35
	4.3.1 Deskripsi Data Penelitian .....	35
	4.3.2 Hasil Uji Asumsi Dasar.....	38
	4.3.3 Hasil Uji Hipotesis .....	39
	4.4 Pembahasan .....	40
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	45
	5.1 Kesimpulan .....	45
	5.2 Saran .....	45
	DAFTAR PUSTAKA .....	47
	LAMPIRAN.....	51

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 <i>Blueprint</i> Skala Efikasi Diri Akademik .....	28
Tabel 4.1 Ringkasan Demografi Subjek Penelitian .....	33
Tabel 4.2 Rumus dan Skor Efikasi Diri Akademik.....	35
Tabel 4.3 Hasil Perhitungan Skor Hipotetik Efikasi Diri Akademik.....	36
Tabel 4.4 Perbandingan Skor Hipotetik dan Skor Empirik Variabel Penelitian....	36
Tabel 4.5 Rumusan Kategorisasi Data Variabel Efikasi Diri Akademik.....	37
Tabel 4.6 Kategorisasi Hasil Pengukuran Efikasi Diri Akademik.....	37
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas .....	38
Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas.....	39
Tabel 4.9 Hasil Uji <i>Independent Sample T-Test</i> .....	39

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Skala Penelitian .....	52
B. <i>Informed Consent</i> .....	61
C. Data Mentah Uji Coba Skala Penelitian .....	63
D. Data Mentah Skala Penelitian .....	64
E. Bukti Izin Alat Ukur .....	67
F. Surat Pernyataan Kesiediaan Membimbing .....	68
G. Bukti Bimbingan Skripsi .....	69
H. Skrining Etik Alat Ukur .....	73
I. Formulir Cek Referensi .....	76
J. <i>Output</i> Uji Reliabilitas .....	79
K. Analisis Data .....	81
L. Bukti Izin Pengambilan Data <i>Offline</i> dan Dokumentasi .....	85
M. Sertifikat Uji Plagiasi .....	86