

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah Puji dan Syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat dan ridho-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Selesainya penulisan skripsi ini, tidak lepasnya dari bantuan serta motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu sudah sepantasnya pada kesempatan yang baik ini dengan setulus hati, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyelesaian tugas akhir ini, terutama pada:

1. Kedua orang tuaku tersayang, Ayahanda Johan dan Ibunda Sri Ratna yang senantiasa memberikan kasih sayang serta bantuan kepada penulis, baik itu bantuan moral maupun material. Penulis mungkin tidak akan bisa membalas semua yang telah Ayahanda dan Ibunda berikan, penulis hanya dapat mempersembahkan karya sederhana ini sebagai tanda terima kasih yang sedalam-dalamnya.
2. Bapak Prof. DR. H. Abdul Munir, M.Pd sebagai Dekan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.
3. Ibu Farida Hanum, S.Psi, M.Psi sebagai Dosen Tamu, terima kasih atas ketersediaan waktu yang ibu berikan kepada penulis.
4. Ibu Nini Sri Wahyuni, S.Psi, M.Pd sebagai Ketua Jurusan Psikologi Pendidikan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area dan sebagai Pembimbing I yang selama ini bersedia meluangkan

waktu untuk membimbing penulis dalam penyusunan skripsi. Penulis mengucapkan terima kasih atas semua saran, bantuan dan keramah-tamahan yang telah ibu berikan selama ini.

5. Ibu Anna Wati Dewi Purba, S.Psi, M.Si sebagai Pembimbing II yang selama ini bersedia meluangkan waktu untuk membimbing penulis dalam penyusunan tugas akhir ini. Penulis mengucapkan terima kasih atas saran, bantuan dan keramah-tamahan yang telah ibu berikan selama berjalannya proses bimbingan.
6. Ibu Rahmi Lubis, S.Psi, M.Psi sebagai ketua sidang, terima kasih untuk kesediaannya memimpin sidang dan atas bantuan-bantuan dan saran yang telah ibu berikan kepada penulis.
7. Ibu Nurmaida Irawani Siregar, S.Psi, M.Si sebagai sekretaris, terima kasih untuk kesediaannya waktu yang ibu berikan kepada penulis.
8. Abangnda Ade Irawan Sipayung sebagai pemilik warung internet Pay.net, terima kasih atas izin yang telah abangnda berikan kepada penulis untuk dapat melaksanakan penelitian di warnet tersebut.
9. Para remaja yang bermain di Warnet Pay.net yang telah bersedia menjadi sampel penulis dalam melaksanakan penelitian.
10. Seluruh Dosen Fakultas Psikologi Universitas Medan Area yang telah membimbing dan memberikan ilmu yang sangat berguna kepada penulis, sehingga pada akhirnya penulis mampu menyelesaikan tugas akhir ini.

11. Segenap Fakultas Psikologi Universitas Medan Area yang telah membantu penulis dalam kelengkapan administrasi.
12. Kedua saudara penulis, mas Anggit Rahandhana dan adik Azhar Isharry yang telah membantu dan menyayangi penulis.
13. Sahabat terbaik dan tersayang De Beguu (Depi, Citra, Afni, Ipang, Ica, Rani, Amru, Mbak Ri), dan Aii yang telah menjadi motivatorku untuk segera menyelesaikan tugas akhir ini, terima kasih atas kebaikan, kenangan indah, yang kalian berikan selama ini.
14. Senior yang telah membantu penulis yaitu Kak Uteq, Bang Dian, Bang Fadli, Kak Kiki, dalam menyelesaikan tugas akhir ini serta Novri dan Mpog yang telah rela memberikan waktunya untuk berdiskusi dengan penulis.
15. Teman-teman stambuk 2007, terutama kelas C.
16. Teman-teman mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati, penulis meminta maaf jika selama ini penulis pernah melakukan suatu hal yang tidak berkenan di hati. Penulis menyadari bahwa karya sederhana ini mungkin masih jauh dari kata sempurna, tetapi penulis berharap semoga skripsi ini kiranya dapat bermanfaat bagi kita semua di kemudian hari.

Medan, 7 Oktober 2011

Penulis

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	x
-------------------	-------	----------

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Tujuan Penelitian	9
C. Manfaat Penelitian	10
1. Manfaat Teoritis	10
2. Manfaat Praktis	10

BAB II LANDASAN TEORI

A. Disiplin Belajar	11
1. Pengertian Disiplin Belajar	11
2. Fungsi Disiplin Belajar	12
3. Sumber Pelanggaran Disiplin Belajar	14
4. Aspek-aspek Disiplin Belajar	15
5. Ciri-ciri Disiplin Belajar	17
6. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Disiplin Belajar	18
B. <i>Massively Multiplayer Online Role-Playing</i>		
<i>Game (MMORPG)</i>	20
1. Pengertian <i>MMORPG</i>	20
2. Tema dan Sistem Permainan <i>MMORPG</i>	21

C. Motivasi Bermain <i>Massively Multiplayer</i>	
<i>Online Role Playing Game (MMORPG)</i>	23
1. Pengertian Motivasi	23
2. Motivasi Bermain <i>Massively Multiplayer</i>	
<i>Online Role Playing Game (MMORPG)</i>	24
a. <i>Two Factor Theory</i>	25
b. Teori Motivasi Yee	26
c. <i>Flow Theory</i>	26
3. Aspek-aspek Motivasi Bermain <i>Massively</i>	
<i>Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG)</i>	28
D. Remaja	31
1. Definisi Masa Remaja	31
2. Karakteristik Perilaku Remaja	32
3. Ciri-ciri Remaja	34
4. Aspek-aspek Perkembangan Remaja	36
E. Hubungan antara Motivasi Bermain <i>Massively</i>	
<i>Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG)</i>	
dengan Disiplin Belajar pada Remaja	40
E. Hipotesis	45

BAB III METODE PENELITIAN

A. Identifikasi Variabel Penelitian	46
B. Definisi Operasional Penelitian	46

1. Motivasi Bermain <i>Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG)</i>	46
2. Disiplin Belajar	47
C. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel.....	47
1. Populasi Penelitian	47
2. Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel.....	48
D. Metode Pengumpulan Data	49
a. Skala Motivasi Bermain <i>MMORPG</i>	49
b. Skala Disiplin Belajar	50
E. Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur.....	51
1. Validitas	51
2. Reliabilitas Alat Ukur	52
F. Metode Analisis Data	53

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Orientasi Kancah dan Persiapan Penelitian	55
1. Orientasi Kancah	55
2. Persiapan Penelitian	56
B. Pelaksanaan Penelitian	59
1. Hasil Alat Ukur Penelitian.....	61
a. Validitas dan Reliabilitas Skala Motivasi Bermain <i>MMORPG</i>	61
b. Validitas dan Reliabilitas Skala Disiplin	

Belajar	62
C. Analisis Data dan Hasil Penelitian.....	63
1. Uji Asumsi	63
a. Uji Normalitas Sebaran	63
b. Uji Linearitas Hubungan.....	64
2. Hasil Perhitungan Korelasi <i>r Product Moment</i>	65
3. Hasil Perhitungan Mean Hipotetik dan Mean Empirik	66
D. Pembahasan	69
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	71
B. Saran	72
1. Bagi Subjek Penelitian	72
2. Bagi Tempat Penelitian	72
3. Saran Kepada Peneliti Selanjutnya	72
DAFTAR PUSTAKA	74

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Distribusi Butir Skala Motivasi Bermain <i>MMORPG</i> Sebelum Pelaksanaan Penelitian.....	57
2. Distribusi Butir Skala Disiplin Belajar Sebelum Pelaksanaan Penelitian.....	58
3. Distribusi Butir Skala Motivasi Bermain <i>MMORPG</i> Setelah Pelaksanaan Penelitian.....	61
4. Distribusi Butir Skala Disiplin Belajar Setelah Pelaksanaan Penelitian.....	62
5. Rangkuman Hasil Perhitungan Uji Normalitas Sebaran.....	64
6. Rangkuman Hasil Perhitungan Uji Linearitas.....	65
7. Rangkuman Perhitungan <i>r Product Moment</i>	66
8. Hasil Perhitungan Mean Hipotetik dan Mean Empirik	67

DAFTAR GAMBAR

- Gambar. 1** Kurva Gambaran Nilai Rata-rata
Empirik Motivasi Bermain MMORPG 68
- Gambar. 2** Kurva Gambaran Nilai Rata-rata
Empirik Disiplin Belajar..... 68



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran:	Halaman
A. Uji Validitas & Reliabilitas	79
A-1 Reliabilitas dan Validitas Skala Motivasi	
Bermain <i>MMORPG</i>	80
A-2 Reliabilitas dan Validitas Skala Disiplin	
Belajar	84
B. Uji Asumsi	88
B-1 Uji Normalitas Sebaran	89
B-2 Uji Linearitas Hubungan	91
C. Analisis Korelasi <i>Product Moment</i>	93
D. Skala	95
D-1 Skala Motivasi Bermain <i>MMORPG</i>	96
D-2 Skala Disiplin Belajar	102
E. Surat Keterangan Bukti Penelitian	106