

**HUBUNGAN KETERLIBATAN BERMAIN GAME ROBLOX DENGAN
MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA JABODETABEK**



Oleh :

Khalda Naifah Najma

1801622250

PSIKOLOGI

SKRIPSI

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2026

**HUBUNGAN KETERLIBATAN BERMAIN GAME ROBLOX DENGAN
MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA JABODETABEK**



Oleh :

Khalda Naifah Najma

1801622250

PSIKOLOGI

SKRIPSI

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2026

LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING DAN PENGUJI

**HUBUNGAN KETERLIBATAN BERMAIN GAME ROBLOX DENGAN
MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA DI JABODETABEK**

Nama : Khalda Naifah Najma

NIM : 1801622250

Program Studi : Psikologi

Tanggal Ujian : Senin, 20 Juli 2026

Pembimbing I



Reny Rustyawati, S.Pd., M.A

NIP. 199206082022032013

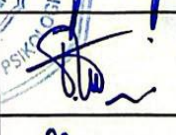
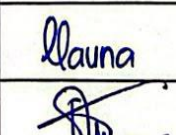
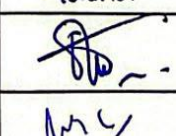
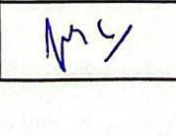
Pembimbing II



Hermeilia Megawati, S.Psi., M.A

NIP: 199206082022032013

Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Gungum Gumelar Fajar Rakhman, M.Si. (Dekan/Penanggungjawab)		10/8/26
Mira Ariyani, Ph.D (Wakil Dekan/Wakil Penanggungjawab)		10/8/26
Mauna, M.Psi., Psikolog (Ketua Sidang)		10/8/26
Mira Ariyani, Ph.D (Dosen Penguji)		10/8/26
Rahmadiany Gazadinda, S.Psi., M.Sc (Dosen Penguji)		07/8/26

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang berlanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Khalda Naifah Najma

NIM: 1801622250

Program Studi : Psikologi

Menyatakan bahwa skripsi yang dibuat dengan judul "Hubungan Keterlibatan Bermain *game roblox* dengan Motivasi Belajar Mahasiswa di Jabodetabek" adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan Februari sampai dengan bulan Juni 2026.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi/karya inovasi yang pernah dibuat orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang ditimbulkan jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 16 Juli 2026

Yang Membuat Pernyataan

A 10000 Rupiah revenue stamp (Meterai Tempel) with a signature over it. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text "REPUBLIK INDONESIA", "10000", and "METERAI TEMPEL". The serial number "3F1D6AOX098268624" is visible at the bottom.

Khalda Naifah Najma

LEMBAR MOTTO DAN PERSEMBAHAN MOTTO

"Life can be heavy, especially if you try to carry it all at once. Part of growing up and moving into new chapters of your life is about catch and release. What I mean by that is, knowing what things to keep, and what things to release. You can't carry all things. Decide what is yours to hold and let the rest go." -Taylor

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya"

-Q.S AL-Baqarah: 286

"It Will Pass" -Buna

PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, pertolongan, dan kekuatan yang senantiasa dibenkan dalam setiap proses yang saya jalani. Kepada Mama, bapa, dan aya. Terima kasih atas doa, kasih sayang, dan dukungan yang tiada henti. Kepada dosen pembimbing 1 dan dosen pembimbing 2 terimakasih atas bimbingan dan arahan selama penyusunan skripsi ini. Untuk diri sendiri terima kasih telah berjuang hingga akhir. Dan untuk semua pihak yang telah memberikan doa dan dukungan, terimakasih atas setiap kebaikan yang diberikan.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220

Telepon/Faksimili: 021-4894221

Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Khalda Naifah Najma

NIM : 1801622250

Fakultas/Prodi : Psikologi

Alamat email : khaldanaifahnajma@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☒ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul : Hubungan Keterlibatan Bermain Game Roblox dengan Motivasi Belajar Mahasiswa Jabodetabek

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 16 Juli 2026

(Khalda Naifah Najma)

KHALDA NAIFAH NAJMA

**HUBUNGAN KETERLIBATAN BERMAIN *game roblox* DENGAN
MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA DI JABODETABEK**

SKRIPSI

Jakarta : Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Negeri Jakarta
2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara keterlibatan bermain *game roblox* dengan motivasi belajar pada mahasiswa di wilayah Jabodetabek. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional *cross-sectional*. Partisipan penelitian berjumlah 153 mahasiswa aktif yang berdomisili di wilayah Jabodetabek dan bermain *game roblox*, yang diperoleh menggunakan teknik convenience sampling. Pengumpulan data dilakukan menggunakan *Game Engagement Questionnaire* (GEQ) yang dikembangkan oleh Brockmyer et al. (2009) untuk mengukur keterlibatan bermain *game roblox* serta *Motivated Strategies for Learning Questionnaire* (MSLQ) yang dikembangkan oleh Pintrich et al. (1991) dan diadaptasi oleh Kuncoro et al. (2024) untuk mengukur motivasi belajar. Data dianalisis menggunakan uji korelasi *Pearson Product Moment* setelah memenuhi asumsi normalitas dan linearitas.

Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan negatif yang signifikan antara keterlibatan bermain *game roblox* dengan motivasi belajar mahasiswa ($r = -0,507$; $p < 0,001$). Nilai koefisien korelasi menunjukkan hubungan berkekuatan sedang dengan arah negatif, yang berarti semakin tinggi keterlibatan mahasiswa dalam bermain *game roblox*, maka motivasi belajarnya cenderung semakin rendah. Sebaliknya, semakin rendah keterlibatan bermain *game roblox*, maka motivasi belajar mahasiswa cenderung semakin tinggi. Dengan demikian, hipotesis penelitian diterima, sehingga keterlibatan bermain *game roblox* memiliki hubungan yang bermakna dengan motivasi belajar mahasiswa di wilayah Jabodetabek.

Kata Kunci : *game roblox*, motivasi belajar, mahasiswa.

KHALDA NAIFAH NAJMA

*The Correlation Between Roblox Game Engagement and Learning Motivation
Among University Students in the Greater Jakarta Area*

BACHELOR'S THESIS

*Jakarta: Psychology Study Program, Faculty of Psychology, State University of
Jakarta, 2026*

ABSTRACT

This study aimed to examine the relationship between Roblox game engagement and learning motivation among university students in the Greater Jakarta area (Jabodetabek). This study employed a quantitative approach with a cross-sectional correlational research design. The participants consisted of 153 active undergraduate students residing in the Greater Jakarta area who played Roblox, selected using a convenience sampling technique. Data were collected using the Game Engagement Questionnaire (GEQ) developed by Brockmyer et al. (2009) to measure Roblox game engagement and the Motivated Strategies for Learning Questionnaire (MSLQ) developed by Pintrich et al. (1991) and adapted by Kuncoro et al. (2024) to measure learning motivation. The data were analyzed using the Pearson Product-Moment correlation after meeting the assumptions of normality and linearity.

The results indicated a significant negative relationship between Roblox game engagement and students' learning motivation ($r = -0.507$, $p < .001$). The correlation coefficient indicated a moderate negative relationship, suggesting that higher levels of Roblox game engagement were associated with lower levels of learning motivation among university students. Conversely, lower levels of Roblox game engagement were associated with higher levels of learning motivation. Therefore, the research hypothesis was accepted, indicating that Roblox game engagement is significantly related to learning motivation among university students in the Greater Jakarta area.

Keywords: game roblox, academic motivation, college student

KATA PENGANTAR

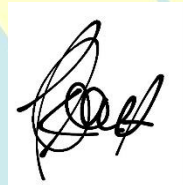
Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia, serta ridha-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Hubungan Keterlibatan Bermain *game roblox* dengan Motivasi Belajar Mahasiswa di Jabodetabek". Penyusunan skripsi ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi. Proses penyusunan skripsi ini tidak selalu berjalan dengan mudah, melainkan diwarnai berbagai tantangan, hambatan, serta pengalaman berharga yang memberikan banyak pembelajaran bagi penulis. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis tidak luput dari dukungan, bimbingan, motivasi, serta doa dari berbagai pihak yang senantiasa memberikan bantuan dan semangat sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sedalam - dalamnya kepada :

1. Bapak Dr. Gumgum Gumelar Fajar Rakhman, M.Si selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Negeri Jakarta.
2. Ibu Mira Ariyani, Ph.D selaku Wakil Dekan I Fakultas Psikologi Universitas Negeri Jakarta.
3. Ibu Di. Lussy Dwiutami Wahyuni, M.Pd selaku Wakil Dekan II Fakultas Psikologi Universitas Negeri Jakarta.
4. Bapak Herdiyan Maulana, Ph.D selaku Wakil Dekan III Fakultas Psikologi Universitas Negeri Jakarta.
5. Ibu Irma Rosalinda Lubis, S.Psi., M.Si, Psikolog selaku Koordinator Program Studi Fakultas Psikologi Universitas Negeri Jakarta.
6. Mba Hermeilia Megawati, S.Psi., M.A. selaku Dosen Pembimbing Akademik.
7. Mba Reny Rustyawati, S.Pd., M.A. Psikolog selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran, kebersamaan penulis dalam pencarian topik skripsi, telah sabar membimbing penulis dari awal skripsi hingga akhir skripsi, serta memberikan dukungan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu.

8. Mba Hermeilia Megawati, S.Psi., M.A. selaku dosen pembimbing II yang telah sabar membimbing penulis dari awal hingga akhir skripsi, serta banyak memberikan saran selama proses skripsi.
9. Seluruh Dosen Program Studi Psikologi Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan wawasan selama masa studi
10. Kepada kedua orang tua penulis bapak Anang Suryana dan mama Lestari Winduwati yang senantiasa tidak henti memberikan doa dan kasih sayang, serta dukungan baik secara moral maupun material, sepanjang hidup penulis hingga terselesaikannya skripsi.
11. Kepada Keluarga Besar Abah Emon penulis mengucapkan terimakasih dengan tulus untuk segala dukungan yang diberikan selama 4 tahun menjalani kuliah
12. Kepada Keluarga Besar Mbah Sudarno yang selalu ada ketika penulis membutuhkan ketenangan dari semua yang saya kejar untuk 4 tahun ini
13. Kepada Adik Penulis Inaya Naifah Naznin yang selalu menjadi grab pribadi untuk beli dimsum mentai
14. Kepada Mba Sasa yang selalu memberikan support dan doa atas semua usaha pencapaian penulis
15. Kepada sahabat sejati penulis Ayu Sofia Nurbaeti yang selalu ada untuk saya dalam situasi apapun, bahkan yang membantu support paling besar juga ke 2 setelah keluarga saya
16. Kepada SANS (Jazzy, Fadia, Pipit, Lala, dan Ayu) yang selalu hadir di kehidupan penulis hampir 10 tahun
17. Kepada Sahabat penulis Laila Fadia Alfus yang membantu banyak saya dalam mengerjakan skripsi ini
18. Kepada sahabat penulis selama kuliah di universitas negeri jakarta saya sangat berterimakasih Cila, Alda, Nisrina, Zhafira, Tyas, dan Rayyan
19. Terimakasih kepada Muhammad Giat yang membantu mencari responden
20. *Last but not least*, terima kasih untuk Khaldi Naifah Najma, diri penulis sendiri atas perjuangan yang mungkin tidak banyak terlihat oleh orang lain, atas mimpi tentang karir besar yang diam-diam kamu perjuangkan

meskipun belum menjadi takdirmu untuk berjalan ke arah itu. Namun kamu membuktikan bahwa kamu mampu mengimbangi segalanya dengan baik dan menyelesaikan perjalanan ini tepat waktu. Setiap lelah, setiap air mata, dan setiap doa yang terucap dalam diam adalah bukti keteguhan hatimu. Kamu telah melakukan yang terbaik. Teruslah melangkah dengan penuh keyakinan, dan jangan pernah meragukan kekuatan yang ada dalam dirimu. Kamu layak bangga, kamu layak bahagia. Dan hari ini, izinkan penulis berkata: *I'm so proud of you*, Khalda Naifah Najma.

Jakarta, 16 Juli 2026



Khalda Naifah Najma



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGUJI	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	2
LEMBAR MOTTO DAN PERSEMBAHAN MOTTO	3
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK.....	5
ABSTRACT.....	6
KATA PENGANTAR	7
DAFTAR ISI.....	10
DAFTAR TABEL.....	12
DAFTAR GAMBAR	13
DAFTAR LAMPIRAN.....	14
BAB I PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang.....	Error! Bookmark not defined.
1.2 Identifikasi Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.3 Pembatasan Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
1.4 Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.5 Tujuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.6 Manfaat Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.6.1 Manfaat Teoritis	Error! Bookmark not defined.
1.6.2 Manfaat Praktis.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
2.1 Konsep Keterlibatan Bermain <i>game roblox</i>	Error! Bookmark not defined.
2.1.1 Definisi Keterlibatan Bermain <i>game roblox</i>	Error! Bookmark not defined.
2.1.2 Faktor Keterlibatan Bermain <i>game roblox</i>	Error! Bookmark not defined.
2.1.3 Dimensi Keterlibatan Bermain <i>game roblox</i>	Error! Bookmark not defined.
2.2 Konsep Roblox	Error! Bookmark not defined.
2.2.1 Definisi Roblox	Error! Bookmark not defined.
2.2.2 Karakteristik <i>game roblox</i>	Error! Bookmark not defined.
2.3 Konsep Motivasi Belajar	Error! Bookmark not defined.
2.3.1 Definisi Motivasi Belajar	Error! Bookmark not defined.
2.3.2 Jenis Motivasi Belajar	Error! Bookmark not defined.
2.3.3 Faktor Motivasi Belajar	Error! Bookmark not defined.
2.3.4 Dimensi Motivasi Belajar.....	Error! Bookmark not defined.
2.4 Konsep Mahasiswa	Error! Bookmark not defined.
2.5 Hubungan Keterlibatan Bermain Game dengan Motivasi Belajar	Error! Bookmark not defined.
2.6 Kerangka Pemikiran	Error! Bookmark not defined.
2.7 Hasil Penelitian yang Relevan.....	Error! Bookmark not defined.
2.8 Hipotesis Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.

3.1 Tipe Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.2 Identifikasi dan Operasionalisasi Dimensi Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2.1 Definisi Konseptual	Error! Bookmark not defined.
3.2.2 Definisi Operasional.....	Error! Bookmark not defined.
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.3.1 Populasi Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.3.2 Sampel Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.3.3 Teknik Sampling	Error! Bookmark not defined.
3.4 Teknik Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
3.4.1 Teknik Pengambilan Data	Error! Bookmark not defined.
3.5 Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.5.1 Instrumen Keterlibatan Bermain <i>game roblox</i>	Error! Bookmark not defined.
3.5.2 Instrumen Motivasi Belajar	Error! Bookmark not defined.
3.6 Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
3.6.1 Analisis Deskriptif.....	Error! Bookmark not defined.
3.6.2 Uji Instrumen.....	Error! Bookmark not defined.
3.6.3 Uji Asumsi.....	Error! Bookmark not defined.
3.6.4 Uji Instrumen.....	Error! Bookmark not defined.
3.6.5 Uji Hipotesis.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
4.1 Gambaran Partisipan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.1 Gambaran Partisipan Berdasarkan Usia	Error! Bookmark not defined.
4.1.2 Gambaran Partisipan Berdasarkan Jenis kelamin	Error! Bookmark not defined.
4.1.3 Gambaran Partisipan Berdasarkan Domisili	Error! Bookmark not defined.
4.2 Prosedur Penelitian	Error! Bookmark not defined.
4.2.1 Persiapan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
4.2.2 Pelaksanaan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
4.3 Hasil Analisis Data Penelitian	Error! Bookmark not defined.
4.3.1 Data Deskriptif Keterlibatan Bermain <i>game roblox</i>	Error! Bookmark not defined.
4.3.2 Data Deskriptif Motivasi Belajar Mahasiswa	Error! Bookmark not defined.
4.3.3 Hasil Uji Asumsi	Error! Bookmark not defined.
4.3.4 Hasil Uji Hipotesis	Error! Bookmark not defined.
4.4 Pembahasan	Error! Bookmark not defined.
4.5 Keterbatasan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	Error! Bookmark not defined.
5.1 Kesimpulan.....	Error! Bookmark not defined.
5.2 Implikasi	Error! Bookmark not defined.
5.3 Saran	Error! Bookmark not defined.
5.3.1 Saran Bagi Mahasiswa	Error! Bookmark not defined.
5.3.2 Saran Bagi Peneliti Selanjutnya	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.

LAMPIRAN.....**Error! Bookmark not defined.**



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Skala Keterlibatan Bermain Game	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Skala Motivasi Belajar	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 3 <i>Game Engagment scale</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 4 <i>MSLQ Scale</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 5 <i>Game Engagement Scale - 19</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 6 Adaptasi Motivated Strategies For Learning Questionnaire Scale - 30	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 7 Interpretasi Kekuatan Hubungan Koefisien Korelasi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 1 Data Distribusi Usia Responden	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 2 Data Distribusi Jenis Kelamin Responden	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 3 Data Distribusi Domisili Responden	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 4 Data Deskriptif Keterlibatan Bermain <i>game roblox</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 5 Data Deskriptif Motivasi Belajar Mahasiswa	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 6 Hasil Uji Normalitas	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 7 Hasil Uji Linearitas	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 8 Hasil Uji Korelasi Dimensi Keyakinan Diri	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 9 Hasil Uji Korelasi Dimensi Keraguan Diri	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 10 Hasil Uji Korelasi Dimensi Motivasi Intrinsik	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 11 Hasil Uji Korelasi Dimensi Emosi Terkait Pencapaian Akademik	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 12 Hasil Uji Korelasi Dimensi Motivasi Akademik	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 13 Hasil Uji Korelasi Dimensi Keyakinan Dalam Kemampuan Akademik	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 14 Hasil Uji Korelasi Dimensi Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik ...	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 15 Hasil Uji Korelasi Dimensi Keyakinan Diri Terhadap Kemampuan Belajar	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 16 Hasil Uji Korelasi Dimensi Keyakinan Transfer Pengetahuan...	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 17 Hasil Uji Korelasi Dimensi Keyakinan Terhadap Kemampuan Belajar	Error! Bookmark not defined.



DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran.....**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 1 Data Distribusi Usia**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 2 Data Distribusi Jenis Kelamin.....**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 3 Data Distribusi Domisili**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 4 Distribusi Deskriptif Data Keterlibatan Bermain *game roblox*. **Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 5 Distribusi Deskriptif Data Motivasi Belajar Mahasiswa **Error! Bookmark not defined.**



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Analisis Deskriptif.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 2 Uji Validitas dan Reliabilitas	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 3 Uji Normalitas	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 4 Uji Linearitas	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 5 Alat Ukur Keterlibatan Bermain <i>game roblox</i> ..	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 6 Alat Ukur Motivasi belajar	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 7 Uji Korelasi	Error! Bookmark not defined.



