

**PENGARUH *GAME GRAND THEFT AUTO* SAN
ANDREAS TERHADAP PERILAKU IMITASI
PESERTA DIDIK DI SMP NEGERI 6
KOTA KEDIRI**

SKRIPSI

**OLEH
FAJAR AMIRUL MU'MININ
NPM. 20.03.0.0805**



**UNIVERSITAS ISLAM TRIBAKTI LIRBOYO KEDIRI
FAKULTAS DAKWAH USHULUDDIN DAN PSIKOLOGI
PROGRAM STUDI KOMUNIKASI PENYIARAN ISLAM
MEI 2024**

**PENGARUH *GAME GRAND THEFT AUTO SAN
ANDREAS* TERHADAP PERILAKU IMITASI
PESERTA DIDIK DI SMP NEGERI 6
KOTA KEDIRI**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Universitas Islam Tribakti Lirboyo Kediri
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Menyelesaikan Program Sarjana Sosial**

OLEH

**FAJAR AMIRUL MU'MININ
NPM. 20.03.0.0805**

**UNIVERSITAS ISLAM TRIBAKTI LIRBOYO KEDIRI
FAKULTAS DAKWAH USHULUDDIN DAN PSIKOLOGI
PROGRAM STUDI KOMUNIKASI PENYIARAN ISLAM
MEI 2024**

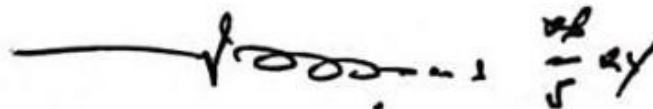
PERSETUJUAN PEMBIMBING

**PENGARUH *GAME GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS* TERHADAP PERILAKU IMITASI
PESERTA DIDIK DI SMP NEGERI 6
KOTA KEDIRI**

OLEH
FAJAR AMIRUL MU'MININ
NPM. 20.030.0805

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Kediri, 26 Mei 2024
Pembimbing



(Prof. Dr. H. SUKO SUSILO, M.Si)
NIDN.0709075902

PENGESAHAN SKRIPSI

**PENGARUH GAME GRAND THEFT AUTO SAN
ANDREAS TERHADAP PERILAKU IMITASI
PESERTA DIDIK DI SMP NEGERI 6
KOTA KEDIRI**

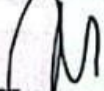
FAJAR AMIRUL MU'MININ
NPM. 20.03.0.0805

Telah dimunaqasahkan di depan Sidang Munaqasah
Universitas Islam Tribakti Lirboyo Kediri
Pada tanggal, 11 Juni 2024

Ketua


Prof. Dr. Suko Susilo, M.Si.
NIDN.2109065901

Sekretaris


Dwi Hartono, M.Pd.
NIDN.

Tim Penguji,

1. Penguji Utama
Amalla Rosyadi Putri, S.Kom.I, M.Med.Kom
NIDN.2104038802

2. Penguji I
Prof. Dr. H. Suko Susilo, M.Si
NIDN.2109065901

3. Penguji II
Dwi Hartono, M.Pd.
NIDN.


(.....)

(.....)

(.....)

Kediri, 11 Juni 2024

Dekan Fakultas Dakwah, Ushuluddin dan Psikologi


(Arina Rohmatul Hidayah, S.I. Kom, M.A)
NIDN.2130069401

MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

“Allah tidak membebani seseorang itu melainkan sesuai dengan kemampuannya”
(QS. Al-Baqarah : 286)¹

¹ Mushaf Famy bi Syauqin Al-Qur'an dan Terjemahannya, (Tangerang Selatan: Forum Pelayan Al-Qur'an, 2019) h. 49 Qs. Al-Baqoroh, 286.

PERSEMBAHAN

Bismilillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah, segala puji hanyalah milik Allah SWT, yang telah memberi anugerah dan nikmat-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselsaikan dengan tepat waktu.

Sholawat serta salam semoga tetap tercurah abadikan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, semoga kita diakui sebagai ummatnya dan mendapatkan syafa'atnya kelak di hari kiamat.

Dengan Rahmat Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang, skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua tercinta, bapak H. Zaenal Arifin dan ibu Hj. Waenah, yang selalu mendukung putranya dalam setiap langkah. Teruntuk bapak yang tidak bisa hadir nanti, semoga bapak bangga atas pencapaian putranya yang tidak seberapa ini. Teruntuk ibu, tolong hiduplah lebih lama. Terima kasih atas kasih sayang telah diberikan kepada putranya.
2. Diri saya sendiri.
3. Kakak-kakak saya tercinta, yang selalu memberikan dorongan kepada adiknya ini sampai mampu menyelesaikan skripsi ini.
4. KH. Abdullah Kafabihi Mahrus, selaku ketua senat Universitas Islam Tribakti Lirboyo Kediri.
5. Dr. KH, Reza Ahmad Zahid, Lc., MA, selaku rektor Universitas Islam Tribakti Lirboyo Kediri, serta pengasuh Pondok Pesantren HM Al-

Mahrusiyah Lirboyoy Kota Kediri. Ungkapan terima kasih saya haturkan atas segala ilmu, do'a serta uswatun khasanah yang telah diberikan. Semoga kami diakui sebagai santri beliau dan mendapatkan keberkahan.

6. Arina Rohmatul Hidayah, S.I. Kom, M.A selaku dekan fakultas dakwah, ushuluddin dan psikologi Universitas Islam Tribakti Lirboyoy Kediri.
7. Prof. Dr. H. Suko Susilo, M.Si selaku dosen pembimbing yang telah sabar membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Seluruh teman-teman pondok pesantren, yang telah berjuang bersama-sama demi menyelesaikan jenjang ini.
9. Teman-teman seperjuangan KPI angkatan 2020.
10. Calon pendamping hidup saya kelak.
11. Guyon waton, Payung teduh, Last child, Ndx AKA, Radio head dan beberapa playlist yang saya buat yang telah menemani hari-hari saya dalam mengerjakan skripsi ini.

Semoga kita selalu diberikan kemudahan disegala urusan oleh Allah,
aamiin.

Fajar Amirul Mu'minin.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas nikmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat saya selesaikan dengan judul Pengaruh *Game Grand Theft Auto San Andreas* Terhadap Perilaku Imitasi Peserta Didik di SMPN 6 Kota Kediri.

Sholawat serta salam semoga tetap tercurah abadikan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, semoga kita diakui sebagai ummatnya dan mendapatkan syafa'atnya kelak di hari kiamat.

Dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada berbagai pihak yang telah memberikan bantuan berupa arahan dan dorongan selama penulis menjalankan perkuliahan. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada yang terhormat:

1. KH. Abdullah Kafabihi Mahrus, selaku ketua senat Universitas Islam Tribakti Lirboyo Kediri
2. Dr. KH, Reza Ahmad Zahid, Lc., MA selaku Rektor Universitas Islam Tribakti Lirboyo Kediri
3. Arina Rohmatul Hidayah, S.I. Kom, M.A selaku dekan fakultas dakwah, ushuluddin dan psikologi Universitas Islam Tribakti Lirboyo Kediri.
4. Prof. Dr. H. Suko Susilo, M.Si selaku dosen pembimbing yang telah sabar membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Seluruh civitas akademik Universitas Islam Tribakti Lirboyo Kediri, yang telah memberikan bantuan dan jasanya selama penulis menjalankan perkuliahan di Universitas Islam Tribakti Lirboyo Kediri.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak, sangat penulis harapkan dalam penyempurnaan skripsi ini.

Dan semoga amal kebaikan dari pihak-pihak yang telah memberikan dukungan, nasehat, dan motivasi akan mendapatkan pahala yang berlimpat ganda dari Allah SWT dan diberikan kesehatan, dan semoga karya ilmiah ini bisa bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya, *aamiin*.

Kediri, 23 Mei 2024

Fajar Amirul Mu'minin

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN SKRIPSI	iii
MOTTO	iiiv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Kegunaan Penelitian.....	7
E. Hipotesis Penelitian.....	8
F. Definisi Operasional.....	9
G. Penelitian Terdahulu	10
H. Sistematika Penulisan	12
BAB II.....	14
A. Game	14
1. Pengertian Game	14
2. Jenis-jenis Permainan.....	15
3. Game Grand Theft Auto (GTA) San Andreas	20
B. Perilaku Imitasi	22
1. Imitasi.....	22
2. Peserta Didik	23
3. Teori Belajar Sosial.....	23
BAB III	25
A. Rancangan Penelitian	25

B. Populasi dan Sampel	26
C. Instrumen Penelitian.....	27
D. Teknik Pengumpulan Data.....	28
E. Uji Instrumen	29
F. Teknik Analisis Data.....	30
BAB IV	35
A. Hasil Penelitian	35
B. Pembahasan.....	52
BAB V.....	53
A. Kesimpulan	53
B. Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN.....	58

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Definisi Operasional Penelitian	9
Tabel 3.1 Skala Likert	28
Tabel 4.1 Kelas Responden.....	36
Tabel 4.2 Lamanya Responden Memainkan Game	37
Tabel 4.3 Seberapa Sering Responden Memainkan Game	37
Tabel 4.4 Variabel Game GTA San Andreas.....	38
Tabel 4.5 Variabel Perilaku Imitasi (Imitasi Fisik).....	40
Tabel 4.6 Variabel Perilaku Imitasi (Imitasi Bahasa)	41
Tabel 4.7 Variabel Perilaku Imitasi (Imitasi Emosi)	42
Tabel 4.8 Uji Validitas Variabel X	43
Tabel 4.9 Uji Validitas Variabel Y	44
Tabel 4.10 Uji Reliabilitas Variabel X.....	45
Tabel 4.11 Uji Reliabilitas Variabel Y.....	45
Tabel 4.11 Uji Reliabilitas Variabel Y.....	46
Tabel 4.13 Uji Normalitas.....	47
Tabel 4.14 Uji Heteroskedastisitas.....	47
Tabel 4.15 Uji Regresi Sederhana.....	48
Tabel 4.16 Uji Koefisien Determinasi	50
Tabel 4.17 Uji T	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data Statistik Gamers di Dunia	2
Gambar 1.2 Jumlah Gamers Berdasarkan Negara	3
Gambar 4.1 Ringkasan Hasil Koefisien Regresi	49

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Daftar Pertanyaan Kuisisioner
- Lampiran 2 : Hasil Uji Validitas
- Lampiran 3 : Hasil Uji Reliabilitas
- Lampiran 4 : Hasil Uji T
- Lampiran 5 : Dokumentasi Pendistribusian Kuisisioner
- Lampiran 6 : Surat Balasan Penelitian
- Lampiran 7 : Surat Izin Penelitian
- Lampiran 8 : Pernyataan Keaslian Tulisan
- Lampiran 9 : Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 10 : Blanko Revisi Ujian Munaqosah

ABSTRAK

AMIRUL MU'MININ, FAJAR.2024: *Pengaruh Game Grand Theft Auto San Andreas Terhadap Perilaku Imitasi Peserta Didik di SMPN 6 Kota Kediri*, Komunikasi Penyiaran Islam, Dakwah Ushuluddin dan Psikologi, UIT Kediri, Dosen Pembimbing Prof. Dr. H. Suko Susilo, M.Si.

Kata Kunci: Pengaruh, *Game Grand Theft Auto San Andreas*, Perilaku Imitasi

Penelitian ini membahas tentang “Pengaruh *Game Grand Theft Auto San Andreas* Terhadap Perilaku Imitasi Peserta Didik di SMPN 6 Kota Kediri”. Adanya *video game* dan kemajuan teknologi di bidang elektronik harus dikaji dari berbagai sudut pandang karena memiliki dampak positif dan negatif bagi penggunaanya. *Game* kekerasan memiliki dampak yang begitu besar pada perilaku remaja. Dengan konten kekerasan yang ada dalam *game*, remaja cenderung meniru apa yang dilihatnya dalam *game* kesayangannya. Berdasarkan latar belakang tersebut, memunculkan sebuah pertanyaan apakah *game grand theft auto san andreas* mempengaruhi perilaku imitasi pada remaja.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara *game grand theft auto san andreas* terhadap perilaku imitasi peserta didik di SMPN 6 Kota Kediri. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian survei. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik SMPN 6 Kota. Sampel penelitian ini diambil dengan metode *purposive random sampling* dan diperoleh 30 responden yang memenuhi kriteria. Dengan menggunakan *software SPSS 23*, untuk melakukan analisis data dengan menggunakan analisis regresi sederhana.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, antara *game grand theft auto san andreas* dan perilaku imitasi peserta didik di SMPN 6 Kota Kediri memiliki hubungan negatif dan signifikan. Hasil regresi sederhana menunjukkan koefisien regresi sebesar -0,860 dengan nilai signifikansi 0,241, sedangkan koefisien determinasi *R square* sebesar 0,049, yang berarti *game grand theft auto san andreas* mempengaruhi perilaku imitasi peserta didik di SMPN 6 Kota Kediri sebesar 4,9% yang sisanya sebesar 95,1% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Berdasarkan uji *t* yang menghasilkan *t* hitung sebesar -1,199 yang mana lebih kecil daripada *t* tabel yang sebesar 2,048, menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara *game grand theft auto san andreas* terhadap perilaku imitasi peserta didik di SMPN 6 Kota Kediri.