

**SURVEI PEMAHAMAN NILAI EDUKASI DALAM PERMAINAN *GAME*
ONLINE ANAK DI DESA RUANG KECAMATAN SATAR MESE UTARA
KABUPATEN MANGGARAI**

SKRIPSI

**Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Dalam Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan**

OLEH

**SIPRIANUS MAGOR
NIM: 2018210425**



**UNIVERSITAS FLORES
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
ENDE
2022**

LEMBAR PERSETUJUAN

**SURVEI PEMAHAMAN NILAI EDUKASI DALAM PERMAINAN *GAME*
ONLINE ANAK DI DESA RUANG KECAMATAN SATAR MESE UTARA
KABUPATEN MANGGARAI**

SIPRIANUS MAGOR
NIM: 2018210425

Skripsi ini telah distujui untuk dipertahankan di depan dewan penguji skripsi
program studi pendidikan ekonomi

Ende, 9 Agustus 2022

Menyetujui:

Pembimbing I

Pembimbing II



Fransiskus Korosando, S.Pd, M.Pd
NIDN: 0819017501



Sayful Amrin, SE, M.Ec.Dev
NIDN: 0819058102

Mengetahui:

**Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Flores**



Sayful Amrin, SE, M.Ec.Dev
NIPY: 19802011490

LEMBARAN PENGESAHAN
SURVEI PEMAHAMAN NILAI EDUKASI DALAM PERMAINAN GAME
ONLINE ANAK DI DESA RUANG KECAMATAN SATAR MESE UTARA
KABUPATEN MANGGARAI

SIPRIANUS MAGOR
NIM: 2018210425

Dipertanggungjawabkan Di Depan Panitia Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Ekonomi

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Flores
Hari/Tanggal: Senin, 22 Agustus 2022

PANITIA PENGUJI

- | | |
|---|---------|
| 1. <u>Drs. Elias Beda, M.Pd</u>
Penguji I | (.....) |
| 2. <u>Stefanus H.G. Ma, SE., M.Ec.Dev.</u>
Penguji II | (.....) |
| 3. <u>Damianus Tola, SE., M.Ec.Dev.</u>
Penguji III | (.....) |
| 4. <u>Fransiskus Korosando, S.Pd, M.Pd</u>
Pembimbing I | (.....) |
| 5. <u>Sayful Amrin, SE, M.Ec.Dev</u>
Pembimbing II | (.....) |

Mengesahkan:


Dekan
Fakultas Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Flores
Dr. Sofia Sa'o, M.Pd
NIPY: 1980 98 114


Ketua
Program Studi Pendidikan Ekonomi
Universitas Flores
Sayful Amrin, SE, M.Ec.Dev
NIPY: 1980/2011 490

MOTTO

“Maju Terus Pantang Mundur”

(Sipri)

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang,
skripsi ini ku persembahkan untuk:

1. Tuhan Sumber Segala-Nya
2. Yang tercinta orang tuaku, Bapak Rofinus Agom Dan Mama Regina Banur yang telah memberikan kasih, pengorbanan, pengharapan dan cinta.
3. Kedua saudari, kakak Skolastika Dimur dan Petronela Jita.
4. Keluarga besar Nampe dan Ruang yang telah mendukung dalam doa dan menanti keberhasilan saya
5. Teruntuk sahabat dan teman seperjuangan yang selalu mendukung dalam proses perkuliahan
6. Yang terhormat dosen-dosen program studi pendidikan ekonomi yang membimbing penulis selama selama perkuliahan di kampus Universitas Flores
7. Almamaterku tercinta Pendidikan Ekonomi Fakultas Keuruan Dan Ilmu Pendidikan Unifersitas Flores.
8. Agama, Nusa dan Bangsaku tercinta.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan pernyataan-Nya sehingga penulis dapat merampung dan menyelesaikan penulis skripsi ini tepat pada waktunya.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian skripsi ini telah banyak memakan waktu dan banyak pihak yang dengan ikhlas memberi bantuan berupa dukungan moril maupun material, sehingga penulis menulis skripsi dapat berjalan dengan lancar serta berbagai kesulitan dapat diatasi. Melalui kesempatan ini penulis dengan tulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Rektor dan para Wakil rektor Universitas Flores
2. Dekan dan para Wakil dekan FKIP Universitas Flores
3. Ketua, Sekretaris, para dosen dan karyawan program studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Flores
4. Bapak Fransiskus Korosando, S.Pd, M.Pd selaku pembimbing I dan Sayful Amrin, SE, M.Ec.Dev selaku pembimbing II yang telah mengorbankan waktu, pikiran dan tenaga untuk membimbing, memotivasi hingga hingga rampungnya skripsi ini.
5. Kepala Desa Ruang bersama staf yang memberikan dukungan dan bantuan selama penulis penulis melakukan penelitian.
6. Teman-teman seperjuangan angkatan 2018/2019 Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan dukungan kepada penulis.
7. Semua pihak yang telah memberikan dukungan moral maupun material selama penulis studi di Universitas Flores.

kiranya segala jasa dan budi baik yang dilimpakan kepada penulis mendapat berkat dari tuhan yang maha esa. Akhirnya penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membantu untuk menyempurnakan skripsi ini.

Ende, Agustus 2022

Penulis


PERYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Siprianus Magor
Nim : 2018 210 425
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Flores

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar serjanan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam dalam isi skripsi dan disebutkan dalam daftar pustaka.
2. Skripsi ini telah dideteksi plagiasinya dan tidak memiliki tingkat kemiripan di atas 20% sehingga dinyatakan layak.

Yang menyatakan

Siprianus Magor
NIM.: 2018210425

ABSTRAK

Survei Pemahaman Nilai Edukasi Dalam Permainan Game Online Anak Di Desa Ruang Kecamatan Satar Mese Kabupaten Manggarai

Siprianus Magor

Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas Flores

e-mail :magorsipri@gmail.com

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan nilai edukasi dalam game online.

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan sampel sebanyak 49siswadi DesaRuang KecamatanSatar Mese Utara, menggunakan kuesioner dan dokumentasi, dianalisis secara statistik deskriptif.

Hasil Penelitian menunjukkan (1) nilai rata-rata dari setiap indikator: melatih berbahasa inggris 3,4, melati kosentrasi 3,22, melatih koordinasi tangan dan mata 3,33 melatih kemampuan membaca 3,33, melatih komunikasi 3,31, tingkat emosional 3,45 dan melatih kerja sama 3,26 (2) nilai modus dari setiap indikator: melatih berbahasa inggris 3, melati kosentrasi 3,3, melatih koordinasi tangan dan mata 3,5 melatih kemampuan membaca 3,5, melatih komunikasi 3,5, tingkat emosional 3,3 dan melatih kerja sama 3,5 (3) simpangan rata-rata dari setiap indikator: melatih berbahasa inggris 0,54, melati kosentrasi 0,54, melatih koordinasi tangan dan mata 0,62 melatih kemampuan membaca 0,64, melatih komunikasi 0,58, tingkat emosional 0,50 dan melatih kerja sama 0,68 (4) standar devisiasi dari setiap indikator: melatih berbahasa inggris 0,58, melati kosentrasi 0,68, melatih koordinasi tangan dan mata 0,69 melatih kemampuan membaca 0,72, melatih komunikasi 0,69, tingkat emosional 0,58 dan melatih kerja sama 0,80. Disimpulkan bahwa game online dapat memberikan nilai-nilai edukasi bagi siswa yakni: Berbahasa Inggris, melatih konsentrasi, melatih koordinasi tangan dan mata, melatih kemampuan membaca, melatih komunikasi, melatihemosional dan melatih kerja sama. Dengan demikian disarankan: (1) Peserta didik agar bisa dapat bermanfaat selektif memilih permainan game yang lebih bernuansa edukatif, dan tetap memperhatikan kewajiban belajar diluar jam sekolah. (2) Hasil penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut untukariabel lainnya yang memiliki nilai-nilai edukasi.

Kata Kunci : “Game Online, Nilai Edukasi”

ABSTRACT

SURVEI UNDERSTANDING OF THE VALUE OF THE EDUCATION DALAM GAME OF ONLINE GAMES IN CHILDREN SPACE SUBSTAR MATE DISTRICT MANGGARAI DISTRICT

Siprianus Magor

Economic Education Studies Program, FKIP, Flores University

E-mail: magorsipri@gmail.com

This study aims to describe the educational value in online games.

This research is quantitative research with sample as many as 49 students in The village Space Sub-district North Sater Mese, using questionnaires and documentation, statistically analyzed Descrtif.

The results showed (1) the average value of each indicator: tracking English 3.4, jasmine concentration of 3.22, training hand coordination and eye 3.33 training readability of 3.33, training communication 3.31, emotional level 3.45 and training cooperation 3.26 (2) Value mode of each indicator: Tracking English 3, jasmine concentration 3.3, train hand coordination and eyes 3.5 train ability to read 3.5, train communication 3.5, emotional level 3.3 and train cooperation 3.5 (3) average devotion of each indicator: Training English 0.54, jasmine the 0.54 concentration, training hand-coordination and 0.62 eyes train reading ability of 0.64, training communication 0.58, emotional level 0.50 and training cooperation 0.68 (4) Deviation standards of each indicator: Trading in English 0.58, jasmine the 0.68 concentration, trained hand-coordination and eyes 0.69 training reading ability of 0.72, training communication of 0.69, the emotional rate of 0.58 and trained cooperation 0.80. It is concluded that online games can provide educational values for students: English speaking, train concentration, train hand and eye coordination, training reading ability, training communication, train emotional and train cooperation. Thus it is recommended: (1) learners to be able to use the selective game-based game of educatives, and keeps attention to duty learning diluA clock school. (2) The results of this study can be further developed for Other Arabel who has educational values.

Keywords: "Online game, educational value"

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PEGESAHAN	iii
MOTTO	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
PERYATAAN	viii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GRAFIK.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3

1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Nilai Edukasi.....	5
2.1.1 Pengertian Nilai Edukasi	5
2.1.2 Macam-Macam Edukasi	5
2.1.3 Manfaat Edukasi.....	6
2.2 Permainan Game Online.....	9
2.2.1 Pengertian Game Online.....	9
2.2.2 Jenis-Jenis Game Online.....	10
2.3 Nilai Edukasi Dalam Permainan Game Online.....	12
2.4 Kajian Penelitian Relevan	15
2.5 Kerangka Berpikir	17
2.6 Hipotesisi Penelitian	18
BAB III METODE PENELITIAN	19
3.1 Jeneis Penelitian	19
3.2 Lokasi Dan Waktu Penelitian	19
3.3 Jenis Dan Sumber Data.....	19
3.4 Rancangan Penelitian.....	21
3.5 Defenisi Operasional Variabel	22
3.6 Populasi Dan Sampel Penelitian	22
3.7 Instrumen Penelitian	23

3.8 Teknik Pengumpulan Data	25
3.9 Teknik Analisis Data	28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	35
4.1 deskripsi data.....	35
4.1.1 Sejarah Desa.....	35
4.1.2 Keadaan Geografis	36
4.1.3 Keadaan Penduduk Menurut Jenis Kelamin	37
4.1.4 Mata Pencarian / Pekerjaan Penduduk	38
4.1.5 Kesehatan	38
4.1.6 struktur organisasi pemerintahan Desa Ruang.....	40
4.1.7 visi misi dapat dilihat sebagai berikut	41
4.2 Hasil Penelitian	41
4.2.1 Analisis Data.....	41
4.2.2 Uji Normalitas Data.....	46
4.2.3 Uji Homogenitas Data	47
4.3 Pembahasan	47
4.3.1 Meningkatkan Berbahasa Inggris.....	47
4.3.2 Meningkatkan Kosentrasi	48
4.3.3 Meningkatkan Koordinasi Tangan Dan Mata.....	48
4.3.4 Meningkatkan Kemampuan Membaca	48
4.3.5 Komunikasi	49
4.3.6 Meningkatkan Emosional	49
4.3.7 Meningkatkan Kerja Sama.....	49

BAB V PENUTUP	51
5.1 kesimpulan	51
5.2 saran.....	51

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN