

**PENGARUH *GAME ONLINE* PUBG TERHADAP
KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL SISWA DI SDI KOLISIA
DESA KOLISIA B KECAMATAN MAGEPANDA
KABUPATEN SIKKA**

SKRIPSI

**Skripsi ini Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



OLEH

**RASDIANA YANIATI LADA
NIM: 2016270147**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS FLORES**

ENDE

2021

ABSTRAK

Pengaruh *Game Online* Pubg Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Di Sdi Kolisia Desa Kolisia B Kecamatan Magepanda Kabupaten Sikka

RASDIANA YANIATI LADA

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Flores. 2021

rasdiananany@gmail.com

Tujuan yang akan diperoleh melalui penelitian yang diharapkan ini adalah untuk mengetahui pengaruh *game online* PUBG terhadap kemampuan interaksi sosial siswa di SDI Kolisia khususnya siswa yang berada di Desa Kolisia B Kecamatan Magepanda Kabupaten Sikka.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan model korelasional. Metode pengumpulan data yaitu angket dan dokumentasi. Sampel penelitian ini adalah Sampel yang diambil dalam penelitian ini yakni 40 siswa SDI Kolisia. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif.

Penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan Game Online PUBG terhadap Kemampuan Interaksi Sosial, hal tersebut dapat dilihat dari nilai $t_{hitung} (6,624) > t_{tabel} 1,68385$ dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti Ada pengaruh yang signifikan variabel Game Online PUBG terhadap variabel Kemampuan Interaksi Sosial. Dan besarnya nilai pengaruh sebesar 0,536 atau 53,6%. Jadi dapat dikatakan bahwa 53,6% Kemampuan Interaksi Sosial dipengaruhi oleh Game Online PUBG.

Kata kunci: Pengaruh Game Online PUBG, Kemampuan Interaksi Sosial Siswa

ABSTRACT

The Effect of Online Pubg Games on Students' Social Interaction Ability At Sdi Kolisia, Kolisia B Village, Magepanda District Sikka Regency

RASDIANA YANIATI LADA

**Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher
Training and Education. University of Flores. 2021**

rasdiananany@gmail.com

The objective to be obtained through this expected research is to determine the effect of PUBG online games on the social interaction skills of students at SDI Kolisia, especially students in Kolisia B Village, Magepanda District, Sikka Regency.

This type of research is quantitative research. This study uses a correlational model. Data collection methods are questionnaires and documentation. The research sample is the sample taken in this study, namely 40 students of SDI Kolisia. The data analysis technique used is descriptive quantitative.

The research can be concluded that there is a positive and significant effect of PUBG Online Game on Social Interaction Ability, this can be seen from the $t_{count} (6.624) > t_{table} 1.68385$ with a significance value of $0.000 < 0.05$, then H_0 is rejected and H_a is accepted, which means that there is a significant influence on the PUBG Online Game variable on the Social Interaction Ability variable. And the magnitude of the effect value is 0.536 or 53.6%. So it can be said that 53.6% of Social Interaction Ability is influenced by PUBG Online Games.

Keywords: *The Influence of PUBG Online Games, Students' Social Interaction Ability*

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rasdiana Yaniati Lada

Nim : 2016270147

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

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

Ende, 10 Maret 2021

Yang Membuat Pernyataan



Rasdiana Yaniati Lada

NIM: 2016270147

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGARUH *GAME ONLINE* PUBG TERHADAP
KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL SISWA DI SDI KOLISIA
DESA KOLISIA B KECAMATAN MAGEPANDA
KABUPATEN SIKKA**

SKRIPSI

OLEH

RASDIANA YANIATI LADA
NIM: 2016270147

**Skripsi ini Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Menyetujui

Pembimbing I

Pembimbing II



Manggu Ngguna Raji, S.Pd., M.Pd
NIDN: 0806097401

Drs. John M. Balan, MA
NIDK: 8879970018

Mengetahui

**Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Flores**



Agustinus F. Paskalino Dadi, S.Fil., M.Hum
NIDN: 0810048201

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH *GAME ONLINE* PUBG TERHADAP
KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL SISWA DI SDI KOLISIA
DESA KOLISIA B KECAMATAN MAGEPANDA
KABUPATEN SIKKA

RASDIANA YANIATI LADA
NIM: 2016270147

Diuji oleh Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Flores

Hari : Rabu
Tanggal : 13 Januari 2021

Penguji

1. Siprianus See, S.Pd., M.Pd
NIDN: 0821118801 (.....)
2. Marselina Wali, S.Pd., M.Pd
NIDN: 0801038501 (.....)
3. Agnes Remi Rando, S.Pd., M.Pd
NIDN: 0820128201 (.....)
4. Manggu Ngguna Raji, S.Pd., M.Pd
NIDN: 0806097401 (.....)
5. Drs. John M. Balan, MACling
NIDK: 8879970018 (.....)

Mengesahkan

Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Flores



Ketua
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Flores



MOTTO

***“Melalui Dengan Penuh Keyakinan, Menjalankan Dengan
Penuh Keikhlasan, Menyelesaikan Dengan Penuh
Kebahagiaan”***

By. Nany

PERSEMBAHAN

Tetesan keringat dan air mata, tak pernah berhenti mengiringi langkahku. Tak ada kata seindah pelangi, tak ada balasan yang seharga permata, hanya dalam iringan doa kupersembahkan goresan penaku ini untukmu.

1. Allah Tritunggal Maha Kudus, Tuhan Yesus dan Bunda Maria yang selalu menjadi tempat curahan, tempat untuk memohon dan meminta, dan yang senantiasa yang selalu hadir dalam setiap pikiran dan perasaan, serta membawa kesejukan dan kedamaian hati.
2. Yang tercinta kedua orang tuaku: Bapak Romanus Nggala dan Mama Agneta Bubong yang telah melahirkan, membesarkan, mengutus, dan membiayai serta memberi semangat juang sampai menyelesaikan skripsi ini.
3. Yang tercinta kakak Redemtus Bata, kakak Yoseph Novenri, adik Maria Vinsensia Bae, Marianus Merison Hoban, Marselinus Oktavianus yang dengan caranya masing-masing selalu memotivasi dan memberi semangat.
4. Kakak Anjelus Helinata Lodan, kakak Emanuel Afrianus, yang selalu memotivasi, memberi semangat, dan dukungan.
5. Yang tersayang Antonius Ansil Keban yang selalu setia menemani, membantu, memberi semangat dan motivasi.
6. Teman-teman seperjuanganku Maria Immakulata Woga, Ludgardis Nuwa Uda, Egi singgu, Aldo Raja, Kanis Kara, Mesy Wajong, Riana Bena, Dion Dogol, dan semua teman-teman kelas C yang pernah mengalami kenangan pahit dan manis selama masa kuliah.
7. Sahabat-sahabatku yang terkasih Asni Amelia, Imelda Gedhe, Yunita Rumi Mite, teman-teaman kos Benedikta dan semua sahabat kenalan yang tidak sempat ku sebutkan satu per satu yang telah membantu dan memotivasiku.
8. Kepada rekan-rekan seperjuanganku di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah ikut membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penulisan skripsi ini.
9. Almamaterku tercinta Universitas Flores.
10. Agama, Bangsa dan Negara.

KATA PENGANTAR

Kehadirat Tuhan Yang Maha Kuasa penulis haturkan puji dan syukur yang berlimpah karena atas berkat dan penyertaan-Nya penelitian skripsi dengan judul “Pengaruh *Game Online PUBG* Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Di Sdi Kolisia Desa Kolisia B Kecamatan Magepanda Kabupaten Sikka” telah selesai.

Penulis menyadari bahwa ada banyak hambatan dalam menyelesaikan tulisan ini. Namun, berkat ketulusan dosen pembimbing dan semua pihak yang telah memberikan saran dan kritik penelitian skripsi ini dapat dirampungkan tepat waktu. Untuk itu kiranya Tuhan membalas semua jasa baik yang penulis terima selama proses bimbingan skripsi ini. Pada kesempatan yang berbahagia ini penulis menyampaikan rasa syukur dan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Laurentius D. Gadi Djou, Akt selaku Ketua Yayasan Perguruan Tinggi Flores.
2. Bapak Dr. Simon Sira Padji, MA selaku Rektor dan para Wakil Rektor Universitas Flores.
3. Ibu Dr. Sofia Sao, S.Pd.,M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Flores
4. Bapak Agustinus F. Paskalino Dadi, S. Fil.,M.Hum selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
5. Ibu Manggu Ngguna Raji, S.Pd.,M.Pd selaku pembimbing I dan Bapak Drs. John M. Balan, MACling selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak, ibu dosen dan pegawai Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang sudah membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan selama penulis menempuh studi sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

7. Bapak Kornadus Bala, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDI Kolisia serta semua guru, staf dan peserta didik kelas V SDI Kolisia, yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
8. Semua pihak yang terlibat yang tidak bisa penulis sebutkan namanya satu persatu, atas ketulusan dan keikhlasan hatinya yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Semoga partisipasi dan bimbingan tersebut dapat menambah wawasan dan pengetahuan. Namun demikian dalam penulisan skripsi ini disadari masih jauh dari sempurna, sehingga dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan di masa yang akan datang.

Ende, Januari 2021

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
SURAT PERNYATAAN PLAGIASI	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian	7
C. Rumusan Masalah.....	7
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Kajian Teori.....	9
1. <i>Game Online</i>	9
2. Interaksi Sosial	17
B. Penelitian Relevan	22
C. Kerangka Pikir.....	24
D. Hipotesis Penelitian	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	26
A. Jenis Penelitian	26
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	26
C. Populasi dan Sampel.....	26

D. Variabel Penelitian	28
E. Defenisi Operasional Variabel.....	29
F. Teknik Pengumpulan Data	32
G. Instrument Pengumpulan Data	33
H. Uji Validitas dan Reliabilitas	34
I. Teknik Analisis Data	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	40
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	40
1. Sejarah SDI Kolisia	40
2. Visi dan Misi SDI Kolisia	41
3. Data Responden.....	41
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	43
1. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	43
2. Analisis Statistik Deskriptif.....	45
3. Uji Asumsi Klasik	49
4. Analisis Regresi Sederhana	51
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	52
BAB V PENUTUP	56
A. Simpulan	56
B. Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Game Online PUBG dan Kemampuan Interaksi Sosial	33
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Dokumentasi	34
Tabel 3.3 Kriteria Reliabilitas	36
Tabel 4.1 Data Responden Siswa SDI Kolisia	42
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas	43
Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabel	45
Tabel 4.4 Descriptive Statistics Game Online PUBG.....	45
Tabel 4.5 Distribusi Kategori Skor	46
Tabel 4.6 Descriptive Statistics Kemampuan Interaksi Sosial	47
Tabel 4.7 Distribusi Kategori Skor	48
Tabel 4.8 Uji Normalitas	50
Tabel 4.9 Uji Linearitas	50
Tabel 4.10 Coefficients	51
Tabel 4.9 Anova	52
Tabel 4.10 Model Sumarry	53

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Pikir	25
Gambar 3.1 Skema Hubungan Antara Variabel X dan Varabel Y	29
Gambar 4.1 Histogram Frekuensi Variabel Game Online PUBG	47
Gambar 4.2 Histogram Frekuensi Variabel Kemampuan Interaksi Sosial	49

DAFTAR LAMPIRAN

1. Angket Uji Coba Penelitian
2. Tabulasi Data Angket Uji Coba Penelitian
3. Tabel Uji Validitas dan Reliabilitas Angket Uji Coba Penelitian
4. Angket Penelitian
5. Tabulasi Data Angket Penelitia
6. Tabel Uji Validitas dan Reliabilitas
7. Tabel Uji Statistik
8. Tabel Uji Asumsi Klasik
9. Tabel Uji Regresi Linear Sederhana
10. Surat-Surat