

**PENGARUH TINGKAT KECANDUAN *GAME ONLINE*
TERHADAP SIKAP SOSIAL PESERTA DIDIK
KELAS V DI SD NEGERI 01 KEPAHANG**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
dalam Ilmu Tarbiyah**



OLEH:

**DIAH YUPITA SARI
NIM. 18591029**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBİYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
2022**

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada
Yth. Bapak ketua IAIN Curup
Di-
Curup

Assalammu'alaikum Wr.Wb

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya maka kami berpendapat bahwa skripsi atas nama.

Nama : Diah Yupita Sari
NIM : 18591029
Fakultas : Tabiyah
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul : Pengaruh Tingkat Kecanduan *Game Online* Terhadap Sikap Sosial Peserta Didik Kelas V SD Negeri 01 Kepahiang

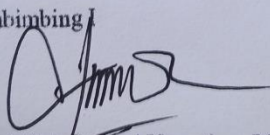
Sudah dapat diajukan dalam sidang munaqosah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian surat permohonan pengajuan skripsi ini dibuat dengan sebenarnya dan diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Curup, Juli 2022

Pembimbing I


Dr. Aidah/Rahmi Nasution, M.Pd. I
NIP. 19841209 201101 2 009

Pembimbing II


Tika Meldina M.Pd
NIP. 1987071 9201801 2 001


PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI


Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Diah Yupita Sari
Nim : 18591029
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengaruh Tingkat Kecanduan *Game Online* Terhadap Sikap Sosial Peserta Didik Kelas V SD Negeri 01 Kepahiang

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak ada terdapat karya pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar keserjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan penulis tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau disebutkan orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau menjadi rujukan dalam naskah ini dan sebutan dalam referensi. Apabila dikemudian terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat sebenarnya, semoga dapat dipergunakan sebagai semestinya.

Curup, Juli 2022
Penulis

Diah Yupita Sari
Nim. 18592019





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBİYAH**

Jalan - Dr. AK. Gani No. 01 PO 108 Tlp (0732) 21010-21759 Fax 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor **1859/In.34/FT/PP.00/9/08/2022**

Nama : **Diah Yupita Sari**
NIM : **18591029**
Fakultas : **Tarbiyah**
Prodi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**
Judul : **Pengaruh Tingkat Kecanduan *Game Online* Terhadap Sikap Sosial Peserta Didik Kelas V SD Negeri 01 Kepahiang**

Telah di munaqasahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada :

Hari/ Tanggal : **Senin, 08 Agustus 2022**
Pukul : **09:30 – 11:00 WIB**
Tempat : **Ruang 1 Gedung Fakultas Tarbiyah IAIN Curup**

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Bidang Ilmu Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I
NIP. 19841209 201101 2 009

Sekretaris,

Tika Meldina, M.Pd
NIP. 19877071 9201801 2 001

Penguji I

Dr. Baryanto, MM, M.Pd
NIP. 19690723 199903 1 004

Penguji II

Guntur Putra Jaya, MM
NIP. 19690413 199903 1 005

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Namengkubuwono, M.Pd
NIP. 19650826 199903 1 001

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum, Wr.Wb.

Alhamdulillahirobbil 'alamin saya mengucapkan rasa syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan hidayah-Nya, rahmat serta inayahnya sehingga karya ilmiah ini dapat selesai disusun. Shalawat dan salam tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan jalan terbaik menuju akhir kehidupan. Kepada keluarga, sahabat, serta para pengikut beliau yang selalu istiqomah hingga akhir zaman, Aamiin. Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul Pengaruh Tingkat Kecanduan *Game Online* Terhadap Sikap Sosial Peserta Didik Di SD Negeri 01 Kepahiang.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan ini tidak akan terwujud tanpa adanya izin Allah SWT perantara bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd. I, Bapak Dr. Muhammad Istan, M.Pd., MM., selaku Warek I, Bapak Dr. KH. Ngadri Yusro, M.Ag, Selaku Warek II, Bapak Dr. Fakhrudin, M.Pd.I Selaku Warek III Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Bapak Dr. H. Hamengkubuwono, M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Curup.
3. Ibu Tika Meldina M.Pd Ketua Prodi PGMI selaku pembimbing II IAIN Curup.


4. Ibu Dra. Ratnawati, M.Pd selaku penasehat akademik yang telah memberikan motivasi kepada penulis selama kuliah di IAIN Curup.
5. Ibu Dr. Aidah Rahmi Nasution, M.Pd. I, selaku pembimbing I yang telah berkenan meluangkan waktu di tengah kesibukannya dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen dan Staf IAIN Curup yang telah membantu sejak awal hingga akhir perkuliahan ini.
7. Kepala Sekolah, Guru-guru dan Staf Tata Usaha SD Negeri 01 Kepahiang yang telah memberikan bantuan dalam rangka menyusun skripsi ini.
8. Kepada ayahanda dan ibunda tercinta yang sangat berjasa di dalam hidupku dan tak pernah lelah mendo'akan memberikan semangat dan serta motivasi.
9. Kepada teman-teman seperjuangan Fakultas Tarbiyah, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Angkatan 2018, dan sahabat-sahabat saya yang telah saling membantu dan berjuang bersama.

Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan dan bantuan segala pihak yang terlibat dengan nilai pahala di sisinya. Aamiin yaa rabbal 'alamiin.

Wassalamu 'alaikum wr.wb

Curup,
Penulis

Juli 2022



Diah Yupita Sari
NIM. 18591029

MOTTO

“sesungguhnya bersama kesulitan pasti ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain),

(QS.94:6-7)

Menjadi mahasiswa tidaklah mudah, namun semua bisa dilalui oleh mereka yang semangatnya tak akan goyah.

(Diah Yupita Sari)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah robbil'aalamiin dengan mengucapkan syukur kepada Allah *Subhanahu wa ta'ala*, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Agama sebagai bentuk kewajiban penulis yang merupakan seorang muslim untuk menuntut ilmu dan memanfaatkan masa muda.
2. Bangsa dan negara sebagai bekal penulis untuk mengabdikan.
3. Ibu dan ayah tercinta, yaitu Ibunda Elva Susianti dan Ayahanda Rodi yang selalu berjuang memberikan yang terbaik kepada penulis sehingga penulis dapat menempuh Program Sarjana Pendidikan sampai dengan selesai.
4. Kakak terhebat, yaitu Deri Mustopa., yang selalu memberikan pembelajaran hidup dan motivasi yang berpengaruh luar biasa kepada penulis.
5. Kakak tersayang, Astri Tamara S.Pd, Lega Lensi Royani S.Pd, dan Meike Utami S.E., yang selalu menjadi penyemangat untuk penulis berjuang lebih kuat.
6. Keluarga besar dari kedua orang tua yang selalu memberikan semangat dan motivasi kepada penulis untuk bisa menjadi manusia cerdas, jujur, dan bermanfaat bagi agama, bangsa, dan negara.
7. Almamater kebanggaan yang memberikan penulis kesempatan untuk dapat belajar di kampus yang sangat penulis dambakan terkhusus Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

8. Terima kasih kepada teman seperjuangan, yaitu Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 2018 yang telah menjadi bagian terindah selama kurang lebih 4 tahun bersama.
9. Terima kasih kepada sahabat IMK seperjuangan (Aria Epo Saputra, Kemas Gunawan Mahendra, Parizal, Ajeng Wahyu Ningrum, Ramadhan, Fiki, Arif Dwi, Chelsi Herwanti) yang senantiasa membantu dan memberikan motivasi dan dorongan bersemangat untuk segera menyelesaikan studi.
10. Terima kasih kepada keluarga besar Watoofi (Rofiq Pradifta Textonik, Oni Mulya Saputra, Rahmi Dwi Yulianti S.Pd, Rati Hailen, Balkis Amd.Kes, Rama Dandi, Retno Triono, Yayan Arisandi, Puspa Puspita Sari, Rika Rahmawati, Pira Anjasmi) yang telah memberikan semangat dan dorongan untuk terus bangkit menyelesaikan studi.
11. Terima kasih sahabat-sahabatku (Ridha Fadhila Lubis, Mega Partiyani, Dewi Shara, Nurjannah, Mardalena Yuriza, Nurlaila, Nur Hasanah, Indry Yolanda, Mediani Turjuarsi, Kartika Sari) yang senantiasa meluangkan waktunya dalam membantu kesibukanku.
12. Terima kasih teruntuk yang selalu bertanya kapan studiku selesai.
13. Terima kasih kepada diriku sendiri yang telah mampu bertahan dan bersemangat menyelesaikan skripsi ini.
14. Terima kasih kepada semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu semoga Allah membalas semua kebaikan yang dilakukan.

ABSTRAK

Pengaruh Tingkat Kecanduan *Game online* Terhadap Sikap Sosial Peserta Didik Kelas V SD Negeri 01 Kepahiang Oleh Diah Yupita Sari NIM. 18591029

Pengaruh tingkat kecanduan *game online* terhadap sikap sosial peserta didik kelas V SD Negeri 01 Kepahiang, Adapun tujuan dari penelitian ini adalah: 1) Untuk mengetahui tingkat kecanduan *game online* peserta didik kelas V SD Negeri 01 Kepahiang, 2) untuk mengetahui bagaimana sikap sosial siswa kelas V SDN 01 Kepahiang, 3) Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh *game online* terhadap sikap sosial siswa kelas V SD Negeri 01 Kepahiang.

Metode penelitian kuantitatif deskriptif, Populasi dalam penelitian ini yaitu peserta didik dari SD Negeri 01 Kepahiang dan yang menjadi sampel pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas V SD Negeri 01 Kepahiang yang berjumlah 25 orang. Teknik analisis data pada penelitian ini terdiri dari, uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji linier. Setelah itu data digunakan menggunakan uji hipotesis meliputi uji regresi linier sederhana, dan uji koefisien determinasi. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa pengaruh *game online* berpengaruh signifikan terhadap sikap sosial peserta didik kelas V SD Negeri 01 Kepahiang dilihat pada regresi linier sederhana dari output tersebut diketahui bahwa nilai F hitung = 18,966 dengan tingkat signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel partisipasi atau dengan kata lain ada pengaruh variabel *game online* (X) terhadap variabel sikap sosial (Y). Dilihat dari perhitungan koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,963, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (*game online*) terhadap variabel terikat (sikap sosial) adalah sebesar 96,3% artinya sikap sosial dipengaruhi oleh *game online* berada dalam kategori korelasi sangat kuat.

Kesimpulan penelitian ini adalah *game online* berpengaruh positif signifikan terhadap sikap sosial siswa kelas V SD Negeri 01 Kepahiang. Kesimpulan ini didasarkan pada hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan. Saran Setelah penelitian selesai, peneliti memberikan rekomendasi kepada pihak sekolah untuk mempromosikan kegiatan ekstrakurikuler untuk mengalihkan perhatian siswa dari *game online*, kepada siswa untuk lebih selektif dalam penggunaan teknologi, dan kepada orang tua untuk mengawasi kegiatan anak-anak mereka.

Kata kunci: *game online*, dan sikap sosial

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
1. Manfaat Teoritis	7
2. Manfaat Praktis	7
BAB II LANDASAN TEORITIS	9
A. <i>Game Online</i>	9
1. Pengertian <i>Game Online</i>	11
2. Ciri-Ciri <i>Game Online</i>	11
3. Tipe-Tipe <i>Game Online</i>	12
4. Motivasi Pengguna <i>Game Online</i>	13
5. Dampak Pengguna <i>Game Online</i>	14
a. Dampak Positif	14
b. Dampak Negatif	16
6. Situs-Situs <i>Game Online</i>	19
7. Indikator <i>Game Online</i>	21
B. Sikap Sosial	22
1. Pengertian Sikap Sosial	22
2. Pembentukan Sikap Sosial	24
3. Fungsi Sikap	27
4. Indikator Sikap Sosial	29
C. Penelitian Relevan	31
D. Kerangka Berpikir	34
E. Hipotesis Penelitian	35
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Jenis Penelitian	37
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	37

1. Lokasi Penelitian.....	37
2. Waktu Penelitian.....	37
C. Populasi dan Sampel.....	37
1. Populasi.....	38
2. Sampel.....	38
D. Variabel Penelitian.....	49
E. Definisi Operasional.....	40
F. Instrumen Penelitian.....	40
G. Teknik Analisis Data.....	42
1. Pengujian Kualitas Data.....	42
a. Uji Validitas.....	42
b. Uji Reabilitas.....	43
2. Uji Asumsi Dasar.....	43
a. Uji Normalitas.....	43
b. Uji Homogenitas.....	44
c. Uji Linieritas.....	44
3. Uji Hipotesis.....	44
a. Analisis Regresi Sederhana.....	44
b. Uji Koefisien Determinasi.....	45
4. Tingkat Capaian Responden.....	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	47
A. Profil SD Negeri 01 Kepahiang.....	47
B. Hasil Penelitian.....	54
1. Uji Kualitas Data.....	54
a. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas.....	54
2. Uji Asumsi Dasar.....	55
a. Uji Normalitas.....	55
b. Uji Homogenitas.....	56
c. Uji Linieritas.....	57
3. Uji Hipotesis.....	58
a. Uji Regresi Linier Sederhana.....	58
b. Uji Koefisien Determinasi.....	58
4. Tingkat Capaian Responden.....	60
BAB V PENUTUP.....	69
A. Kesimpulan.....	69
B. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Populasi Penelitian	38
Tabel 3.2	Sampel Penelitian.....	38
Tabel 3.3	Alternatif Jawaban Skala Likert.....	41
Tabel 3.4	Instrumen Penelitian.....	42
Tabel 3.5	Tingkat Capaian Responden.....	46
Tabel 4.1	Masa Kepemimpinan SD Negeri 01 Kepahiang	47
Tabel 4.2	Data Siswa SD Negeri 01 Kepahiang	48
Tabel 4.3	Daftar Guru dan Staff Administrasi SD Negeri 01 Kepahiang	49
Tabel 4.4	Data Sarana dan Prasarana SD Negeri 01 Kepahiang	50
Tabel 4.5	Data Fasilitas Sekolah SD Negeri 01 Kepahiang	50
Tabel 4.6	Uji Validitas dan Reabilitas.....	54
Tabel 4.7	Uji Normalitas	56
Tabel 4.8	Uji Homogenitas	56
Tabel 4.9	Uji Linieritas	57
Tabel 4.10	Uji Regresi Linier Sederhana	58
Tabel 4.11	Uji Koefisien Determinasi	59
Tabel 4.12	Pedoman Untuk Koefisien	59
Tabel 4.13	Tingkat Capaian Responden <i>Game online</i>	60
Tabel 4.14	Tingkat Capaian Responden Sikap Sosial.....	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	34
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Kepengurusan SD Negeri 01 Kepahiang	53
Gambar 4.2 Grafik	68

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Berita Acara
- Lampiran 2. Surat Pembimbing
- Lampiran 3. Surat Izin Penelitian
- Lampiran 4. Surat Izin Penelitian PTSP
- Lampiran 5. Surat Selesai Penelitian
- Lampiran 6. Tabulasi Data Variabel X
- Lampiran 7. Tabulasi Data Variabel Y
- Lampiran 8. Uji Validitas Variabel X
- Lampiran 9. Uji Validitas Variabel Y
- Lampiran 10. Uji Reliabilitas X
- Lampiran 11. Uji Reliabilitas Y
- Lampiran 12. Uji Normalitas
- Lampiran 13. Uji Homogenitas
- Lampiran 14. Uji Linieritas
- Lampiran 15. Uji Regresi Linier Sederhana
- Lampiran 16. Uji Koefisien Determinasi
- Lampiran 17. Tingkat Capaian Responden
- Lampiran 18. Angket Penelitian
- Lampiran 19. Lembar Bimbingan Skripsi
- Lampiran 20. Dokumentasi

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi informasi merupakan salah satu hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia karena teknologi informasi telah ada selama berabad-abad dan masih terus berkembang. Tanpa teknologi informasi, akan sulit bagi manusia untuk berkomunikasi dan mengirimkan informasi. Saat ini, teknologi berkembang seperti badai seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Teknologi informasi dan komunikasi ini memiliki peran dan dampak yang sangat beragam di berbagai sektor, terutama sektor hiburan

Kemajuan teknologi saat ini tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Berbagai informasi yang terjadi di beberapa belahan dunia dapat kita ketahui secara langsung berkat kemajuan teknologi (globalisasi). Saat ini dunia sedang menyusut akibat pesatnya kecepatan mengakses informasi di berbagai belahan dunia. Tentunya kemajuan teknologi informasi dalam kehidupan manusia dengan segala peradaban dan budayanya. Perubahan ini juga sangat mempengaruhi transformasi nilai-nilai yang ada di masyarakat.

Terutama masyarakat adat dan budaya timur seperti Indonesia. Kini di Indonesia, kita dapat melihat pengaruh kemajuan teknologi yang luar biasa terhadap nilai-nilai budaya yang diterima masyarakat, baik di perkotaan maupun pedesaan, seperti televisi, telepon, radio, dll. Ponsel, gadget, iPad bahkan *Internet*, tidak hanya mempengaruhi masyarakat di perkotaan, tetapi juga dapat dinikmati oleh masyarakat di pedesaan. Alhasil, semua informasi,

baik positif maupun negatif, mudah diakses oleh seluruh masyarakat. Dan diakui atau tidak, perlahan-lahan mulai mengubah cara hidup dan berpikir masyarakat, terutama di pedesaan.

Perkembangan *game* juga banyak mempengaruhi anak-anak dan yang disukai anak-anak saat ini adalah *game online* dan anak-anak juga menyukai *game* kekerasan. Hal ini perlu disikapi oleh kita, karena akan berdampak negatif bagi anak dan sangat berbahaya, namun ditengah tumbuhnya *game* yang menciptakan dunia maya untuk anak ternyata masih ada silaturahmi. di mana *Prometheus modern* mengajarkan anak-anak untuk mempelajari moralitas dan membuat keputusan. Dalam permainan ini, anak-anak terlibat dalam situasi di mana mereka harus membuat keputusan. Dalam beberapa tahun terakhir, permainan elektronik yang bisa disebut *game online* berkembang sangat pesat.

Sejumlah *game online* telah dipopulerkan oleh orang dewasa maupun anak-anak karena pesatnya perkembangan era globalisasi dan perkembangan teknologi yang semakin canggih. Hal ini menimbulkan keprihatinan dari semua kalangan lembaga pendidikan, baik dari lembaga pemerintah, lembaga masyarakat. Pendidikanlah yang membuat isu tentang bagaimana sikap sosial siswa berkembang semakin mengkhawatirkan.

Game online adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual.¹ *Game online* sangat berbeda dari *game* lain di mana pemain dapat berinteraksi tidak hanya dengan orang-orang terdekat tetapi juga dengan sejumlah pemain lain di

¹ A Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina, 2011 Hal.47

berbagai area, bahkan dengan mereka yang berada di belahan dunia yang berlawanan. Anak-anak dianggap lebih sering menggunakan *game online* dan lebih berbahaya dari pada orang dewasa. Jumlah pemain yang bermain *game* secara berlebihan, yang mungkin berdampak negatif pada pemain, dapat digunakan untuk mendefinisikan kecanduan *game online*.

Game online adalah program *game* yang terhubung dengan *internet* dan dapat dimainkan kapan saja, dimana saja, dan secara berkelompok di seluruh dunia. *Game* ini sendiri menampilkan visual yang menarik sesuai keinginan, yang didukung oleh gadget untuk *game* ini sendiri.

Massively multiplayer online role-playing games (MMORPG), subset dari *role-playing game* dengan fitur multiplayer, adalah asal kata "*game online*". Puluhan ribu *gamer* dari seluruh dunia dapat bermain secara bersamaan ketika seorang pemain menghubungkan perangkat mereka ke server. Akan ada banyak peluang dan tantangan bagi para pemain MMORPG untuk meningkatkan skill dari karakter yang mereka mainkan.²

Bahkan dalam *game online* ini, pemain dapat saling bersaing untuk mendapatkan poin, sehingga *game* tidak hanya bisa dimainkan oleh penonton saja. Sebagai gantinya, pemain dapat mengambil bagian dalam memindahkan gambar dengan pemain lain. Tertinggi atau terendah, tergantung pemain mana yang akhirnya kalah atau menang. *Game online* juga dapat dilihat sebagai

² Agus Hermawan, *Hiburan Dunia Maya*, Bandung: Pustaka Setia, 2009, Hal. 20.

aktivitas yang mengembangkan kemampuan pemain untuk mengambil keputusan secara cepat dengan mencapai tujuan yang telah ditentukan.³

Anak-anak zaman dulu hanya mengenal permainan tradisional seperti congklak dan petak umpet, yang biasanya dimainkan langsung bersama teman-teman lainnya. Karena telah mengenal permainan elektronik seperti *game online* baik di *handphone* maupun di *computer* dengan menggunakan akses *internet*, Permainan tradisional seperti mobil-mobilan dan layangan-layangan yang sering dibuat sendiri sudah tidak mau anak-anak mainkan lagi. Hal yang berbahaya dalam *game online* bagi kehidupan sosial individu adalah mereka dengan sendirinya menjauh dari lingkungan dan mengedepankan egosentris.

Peminat *Game online* ini dimulai dari anak-anak sampai dewasa untuk masa sekarang merupakan permainan *modern* yang sudah menjadi *trend*. Anak dianggap lebih sering dan rentang terhadap penggunaan permainan *game online* dari pada orang dewasa. Candu *game online* sekarang semakin kompleks di masyarakat kita khususnya Indonesia yang menjadi problematika pada siswa yang cenderung akan memiliki sifat egosentris dan akan mengedepankan sifat individualisnya.

Siswa secara alami akan menarik diri dari lingkungan mereka dan percaya bahwa mereka hidup di dunia maya dan bahwa lingkungan sosial mereka hanyalah tempat untuk bermain *game*. *Game online* bermanfaat bagi kemampuan intelektual dan imajinatif anak-anak selain keterampilan atletik

³ M Fahrul Alam, *Pengertian Game online Dan Sejarahnya*, Bandung: Pustaka Setia, 2010, Hal. 13.

mereka. *Game online* memiliki efek negatif pada rentang perhatian siswa, tingkat penyelesaian pekerjaan rumah, dan keterampilan sosial dengan menghabiskan waktu luang.⁴

Sikap sosial seseorang adalah pemahaman mereka tentang bagaimana mereka sebenarnya berperilaku terhadap orang lain dan menekankan tujuan sosial dari pada ambisi pribadi dalam kehidupan publik. Cara hidup setiap siswa dapat memberikan wawasan tentang sikap sosialnya. Meskipun kemajuan teknologi seharusnya meningkatkan sikap sosial siswa, bermain *game online* dapat memiliki efek sebaliknya.

Berdasarkan observasi awal penulis di SD Negeri 01 Kepahiang, kelas V yang berjumlah 25 siswa memiliki masalah dengan perubahan sikap sosial. Isu saat ini, yaitu pergeseran sikap siswa terhadap orang tua, pengajar, dan masyarakat, bukanlah hal yang patut ditiru karena menjelaskan mengapa seseorang yang bermain *game online* akan berbicara aneh akibat bermain *game online*. Sudah banyak permainan *game online* yang mengakibatkan anak-anak kecanduan dan tingkat sikap sosial nya menurun, yang menyebabkan siswa mempengaruhi teman sebaya untuk bermain *game online* juga sehingga siswa tersebut dapat berperilaku konsumtif yang di mana akan menyebabkan pemborosan.

Sikap sosial mereka menurun karena kemajuan teknologi dan ketersediaan *game online*. Oleh Karena itu, penulis bermaksud melakukan penelitian di SD Negeri 01 Kepahiang dengan judul **“Pengaruh Tingkat**

⁴ Syekh Muhammad Al-Munajjid, *Bahaya Game*, Jakarta: Aqwam Medika, 2016, Hal.12.

Kecanduan Game online Terhadap Sikap Sosial Peserta Didik Kelas V SD Negeri 01 Kepahiang”.

B. Identifikasi Masalah

Agar peneliti dapat fokus dan melakukan analisis yang lebih mendalam, penting untuk mengidentifikasi ruang lingkup topik yang akan diteliti dalam sebuah penelitian berdasarkan informasi latar belakang yang diberikan di atas.

Dalam skenario ini, identifikasi meliputi:

1. Kecanduan siswa bermain *game online*
2. Mudahnya mengakses permainan *game online*
3. Pengaruh teman sebaya untuk bermain *game online*
4. *Game online* menyebabkan siswa berperilaku konsumtif
5. Sikap sosial yang mulai melemah
6. Kurangnya rasa saling menghormati

C. Batasan Masalah

Penulis membatasi masalah agar tidak menjadi terlalu luas. Penelitian ini pada pengaruh tingkat kecanduan *game online* terhadap sikap sosial peserta didik SD Negeri 01 kepahiang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai:

1. Bagaimana tingkat kecanduan *game online* peserta didik kelas V di SD Negeri 01 Kepahiang?
2. Bagaimana sikap sosial peserta didik kelas V SD Negeri 01 Kepahiang?

3. Apakah terdapat pengaruh tingkat kecanduan *game online* terhadap sikap sosial peserta didik kelas V di SD Negeri 01 Kepahiang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka Tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui tingkat kecanduan *game online* peserta didik kelas V SD Negeri 01 Kepahiang
2. Untuk mengetahui bagaimana sikap sosial siswa kelas V SDN 01 Kepahiang.
3. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh *game online* terhadap sikap sosial siswa kelas V SD Negeri 01 Kepahiang

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah

1. Manfaat Teoritis
 - a. Untuk menambah referensi terhadap kajian terkait dengan candu *game online* dan sikap sosial siswa
 - b. Sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang dilakukan di masa yang akan datang.
2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini termasuk memberikan saran kepada pihak-pihak terkait untuk mempraktikkan pendidikan, khususnya sebagai berikut:

- a. Manfaat untuk sekolah, meningkatkan mutu pendidikan sesuai dengan perkembangan *teknologi*.

- b. Manfaat untuk guru, harus lebih memperhatikan murid sambil mempertimbangkan bagaimana *game online* mempengaruhi sikap sosial siswa dan bagaimana lingkungan sosial *game online* mempengaruhi sikap tersebut.
- c. Manfaat untuk masyarakat khususnya orang tua, diharapkan untuk memberi tahu orang tua tentang efek kecanduan video *game* pada pandangan sosial anak-anak mereka. agar orang tua dapat membimbing anak-anaknya dalam manajemen waktu dan mencegah mereka dari kecanduan bermain *game online*, yang berdampak negatif pada pandangan sosial.
- d. Manfaat untuk peneliti, menjadi bahan belajar dan memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. *Game online*

1. Pengertian *Game*

Kata "*game*" dalam bahasa Inggris adalah sumber dari kata "permainan". Permainan memiliki peraturan khusus dan merupakan sesuatu yang biasa dimainkan. Ada pemenang dan ada yang kalah dalam permainan. Sesuatu yang digunakan untuk bermain atau sesuatu yang dimainkan menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah *online*.⁵

Permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain dan dibuat dengan menggunakan teknik dan prosedur tertentu yang dapat memberikan kesenangan atau kepuasan batin, sesuai dengan beberapa uraian yang diberikan di atas.

2. Pengertian *Game online*

Game dan *online* adalah dua istilah yang digabungkan untuk membentuk istilah "*game online*". Istilah "online" mengacu pada bermain *game* saat terhubung ke *internet*. Dapat ditarik kesimpulan bahwa *game online* adalah *game* yang dimainkan melalui koneksi jaringan *internet* atau

⁵ Wulandari A. D, *Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (Rpg) Maker Xp Sebagai Media Pembelajaran Di Smp Negeri 2 Kalibawang*. (Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta, 2012)

jaringan area lokal, agar *game* terhubung dengan pengguna lain yang berpartisipasi dalam *game* yang sama.⁶

Game online adalah *game* yang dapat diakses oleh sejumlah besar pemain, di mana komputer yang digunakan oleh pemain terhubung dengan jaringan (seringkali *internet*), dan di mana *game* itu sendiri dimainkan melalui *internet*.⁷ Istilah "*game online*" mengacu pada permainan apa pun yang dapat dimainkan melalui jaringan, baik itu jaringan area lokal (LAN) atau *internet*.⁸

Permainan terdiri dari seperangkat aturan yang membentuk situasi persaingan antara dua orang atau lebih atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau membatasi kemenangan lawan. Jumlah orang atau kelompok yang bersaing bisa berkisar dari dua orang atau lebih. Aturan menentukan kemungkinan tindakan yang ada untuk setiap pemain, jumlah informasi yang diberikan kepada setiap pemain saat permainan berlangsung, dan berapa kali pemain menang atau kalah tergantung pada keadaan.

Game atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan yang ditetapkan sedemikian rupa sehingga seseorang menang dan seseorang kalah, biasanya dalam suasana yang ringan atau untuk tujuan menyegarkan diri. Sehubungan dengan hal tersebut, maka permainan

⁶ Pitaloka A. A, *Perilaku Konsumsi Game online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi Tentang Perilaku Konsumsi Game online Pada Pelajar Di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen Tahun 2013*, Sosialitas; Jurnal Ilmiah Pend. Sos Ant, 2013.

⁷ Affandi M, *Pengaruh Game online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 Sdn 009 Samarinda*. E-Jurnal Komunikasi, 2013, Hal 177-187.

⁸ Mokhammad Ridoi, *Cara Mudah Membuat Game Edukasi*, Hal 2

adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Singkatnya, *game* adalah permainan. Istilah ini mengacu pada praktik bersenang-senang dengan perangkat *elektronik*, yang umum di bidang teknologi informasi.

Online mengacu pada perangkat yang aktif, terhubung, dan tersedia untuk digunakan. Itu dapat berkomunikasi dengan atau dikendalikan oleh komputer yang terhubung ke perangkat lain, seperti modem. Sudut pandang ini mengarah pada kesimpulan bahwa *game online* adalah *game* komputer dan visual yang membutuhkan *server* tertentu untuk dapat dimainkan. *Game online*, di sisi lain berbeda dari *game* lain karena tidak pernah selesai dan memungkinkan pemain untuk mendapatkan uang dalam bentuk rupiah atau dengan menjual karakter dalam *game* kepada orang lain.⁹ Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa *game online* adalah salah satu *game* yang menggunakan jaringan *internet* atau LAN untuk aksesnya.

3. Ciri-Ciri *Game online*

Game online mungkin sangat mengasikkan untuk dimainkan dan bisa membuat pemain menjadi ketagihan ingin terus memainkannya. Ciri-ciri berikut berlaku untuk *game online*:

- a. Permainan yang bisa berjalan atau bisa dimainkan melalui sebuah jaringan elektronik yaitu *internet*.
- b. Ada sifat timbal balik dalam permainan *game online*
- c. Permainan berkembang, tidak statis melainkan dinamis

⁹ Nanang "Arti istilah Online. <http://www.Total.Or.Id/Info/.Php?Kk=Game>. 28 Januari 2011" Hal 1

- d. Bermain menuntut ruangan untuk bermain dan menuntut aturan-aturan permainan
- e. Permainannya memiliki sifat tegang dan bergairah.

4. Tipe-Tipe *Game online*

Game online memiliki beberapa tipe-tipe permainan yaitu:

- a. *First Person Shooter (FPS)*, *Game* semacam ini memberi kita kesan bahwa kita sedang memainkan *game* atau bahwa kita adalah karakter utama, seperti dalam *game* perang dengan peralatan militer sungguhan yang dilengkapi senjata.
- b. *Genre real time strategy*, di mana pemain biasanya mengontrol banyak karakter, tipe ini adalah salah satu yang bergantung pada setiap pemain yang memiliki taktik atau teknik yang efektif.
- c. *Cross platform online*, Menggunakan jaringan *internet*, jenis permainan ini dapat dimainkan pada dua atau lebih *hardware* yang berbeda. Misalnya, *game* balap *Need for Speed* dapat dimainkan di Xbox 360 dan PC (Xbox 360 adalah *console game* yang dapat terhubung ke jaringan *internet*).
- d. Prasyarat untuk bermain *game* di *browser* antara lain *browser* yang mendukung *javascript*, *php*, atau *flash*, seperti *Google Chrome*, *Opera*, *Firefox*, dan *Internet Explorer*. *Game-game* ini disebut sebagai *browser game*. *Massive Multiplayer Online Games (MMOG)* adalah kategori permainan dengan basis pemain yang cukup besar (di

atas 100 pemain), memungkinkan pemain untuk berkomunikasi satu sama lain seperti yang mereka lakukan di kehidupan nyata.¹⁰

5. Motivasi Penggunaan *Game online*

Ada lima variabel motivasi yang memotivasi seseorang untuk bermain *game*.¹¹ Menurut banyak penelitian tentang subjek kecanduan *game online* menggunakan metodologi kualitatif dan kuantitatif.

- a. Sebuah hubungan didefinisikan sebagai keinginan untuk mulai berinteraksi atau bercakap-cakap dengan pemain lain serta kesiapan pemain untuk segera menjalin hubungan yang mirip dengan masalah atau masalah di dunia nyata disebut *relationship*.
- b. *Manipulation*, yaitu berpusat pada pemain yang memanipulasi pemain lain untuk keuntungan dan kepuasan pribadinya, menggunakan mereka sebagai tujuan utamanya. Pemain sering mendominasi permainan, menipu, dan mengolok-olok satu sama lain.
- c. Seseorang pemain yang sangat suka apabila menjadi orang lain disebut dengan *Immersion*.
- d. Eskapisme adalah praktik pemain yang hanya menggunakan dunia maya untuk bersenang-senang sementara, seperti bermain untuk melarikan diri dari stres dan kebosanan dunia nyata.
- e. *Achievement*, yaitu berdasarkan seorang pemain yang bercita-cita menjadi orang paling kuat di dunia maya dengan mengumpulkan beberapa tujuan dan pencapaian untuk mendapatkan objek dalam *game*

¹⁰ Nasrizen, *Pengaruh Game online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu Mahasiswa Fakultas Agama Islam*, Yogyakarta: Umy 2011 Hal. 8

¹¹ Et. Dmitri Al, *Motivations Of Play In Online Games*, 2009 Hal. 996

yang mewakili kekuatan. Mereka merasa nyaman bermain *game online* berdasarkan lima *game* yang mereka mainkan untuk mengisi waktu.

6. Dampak Penggunaan *Game online*

Perkembangan jaringan *internet* merupakan hasil dari kemajuan teknologi. *Game online* adalah salah satu contoh kemajuan teknologi yang dibawa oleh perkembangan *internet*. Salah satu artefak abad ke-21, *game* telah membantu kita memahami pentingnya memiliki semangat juang ketika berhadapan dengan kekuatan interaktif buatan. Ketidakpastian keterlibatan dalam dunia sintetis adalah produk dari zaman teknologi. Ada efek merugikan dan menguntungkan dari *game online* bagi siswa, yaitu :¹²

a. Dampak positif

Selama pemain dapat mengatur waktu dan hanya bermain untuk bersenang-senang untuk melepas lelah, bermain video *game* tidak sepenuhnya berbahaya. Berikut adalah beberapa alasan mengapa seseorang dapat bermain video *game* beberapa jam setiap minggu:

- 1) Video *games* melatih *problem solving*
- 2) Memberi penguatan yang positif
- 3) Melatih anak berpikir strategis
- 4) Melatih anak membangun jaringan (*network*)
- 5) Membantu meningkatkan koordinasi tangan-mata.

¹² Masya Hdan Candra D. A, Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game online* Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. Konseli: E-Journal, 2016, Hal. 97

Dampak positif *game online* untuk kalangan pelajar yaitu:¹³

- 1) Menghilangkan stress, artinya bermain *game online* dapat membantu siswa bersantai dan mengatasi kebosanan mereka dari mengerjakan tugas sekolah sehari-hari.
- 2) Nilai mata pelajaran *computer* paling menonjol disekolah, artinya Siswa belajar keterampilan dasar komputer dan ilmu komputer karena kebiasaan mereka menggunakan komputer di warnet. Latihan memegang keyboard meningkatkan kecepatan mengetik anak-anak.
- 3) Cepat menyelesaikan permasalahan (*problem solving*) pelajaran, artinya keterampilan pemecahan masalah siswa, yang penting untuk belajar memecahkan masalah instruksional, dipengaruhi oleh kebiasaan pemecahan masalah atau tingkat keterampilan mereka dalam *game online*.
- 4) Dampak positif yang paling dapat rasakan dari bermain *game online* sederhana, yaitu untuk membuat orang baru yang menikmati kegiatan yang sama. Meskipun proses sosialisasi siswa hanya terbatas pada teman atau kenalan baru yang memiliki aktivitas yang sama, ini memiliki efek yang menguntungkan bagi siswa yang masih remaja dengan membantu mereka memperoleh perspektif yang matang dalam menjalin pertemanan baru.

¹³ Suryanto, *Konsep Dasar Anak Usia Dini*, 2015 Hal. 11

b. Dampak negatif

Bermain *game online* secara berlebihan akan menimbulkan dampak negatif:

- 1) Berpengaruh terhadap perilaku sosial pemain *game*
- 2) Ketidakpedulian terhadap sesama dan
- 3) Cenderung mempunyai sifat tertutup.

Dampak negatif *game online* di kalangan pelajar yaitu:

- 1) Membuat kecanduan yang berlebihan, Karena *game* dimaksudkan untuk menyenangkan, memainkannya pasti bisa membuat ketagihan. Namun, kita cenderung lupa waktu ketika kita bermain *game* sepanjang waktu. Ini mengalihkan perhatian kita dari pekerjaan kita, makanan kita, dan orang lain.
- 2) Membuat mata rusak, Tidak bisa dipungkiri mata kita akan basah atau perih karena berjam-jam menatap layar komputer saat bermain *game*. Sebenarnya, memakai kacamata mungkin diperlukan jika mata kita terlalu sering.
- 3) Membuat malas, Kenangan kita akan terhapus dengan bermain video *game*. Kita hanya memperhatikan saat bermain *game*. Kita tidak akan mau bekerja atau menyelesaikan tugas.

- 4) Membuat tidak konsentrasi, kita tidak memperhatikan apa yang kita lakukan ketika kita belajar atau bekerja. Kita hanya memikirkan permainan yang telah kita mainkan.¹⁴
- 5) Sering bolos sekolah supaya bisa bermain *game online* di rental *game* ataupun *warnet*, artinya Pecandu *game online* mempertahankan hak mereka untuk bermain tanpa peduli kelas ketika pembelajaran aktif tidak berlangsung dengan berbagai cara. Ini telah terbukti mempengaruhi kinerja akademik, terutama peringkat kelas yang rendah.
- 6) Penggunaan uang jajan yang tidak tepat, Uang jajan orang tua sering digunakan untuk membeli voucher *game online* dan menutupi biaya sewa komputer *warnet*.
- 7) Meskipun ada pelajaran olahraga di sekolah, anak-anak jarang berolahraga setiap minggu, sehingga tidak cukup untuk kondisi fisik mereka.
- 8) *Game online* dapat berdampak negatif yang paling dirasakan dari bermain *game online* yaitu uang terbuang percuma karena digunakan untuk bermain *game online*. Uang saku yang diberikan orang tua selalu dihabiskan untuk *game online* karena pengeluaran seperti pembelian voucher *game online*, biaya sewa komputer *warnet*, makan dan minum di *warnet*, dan biaya lainnya. Bermain

¹⁴ <https://Dampakpositifdannegatifbermain-Game.Gamebrott.Com/02> Juni 2019

game online secara teratur juga berdampak negatif bagi kesehatan fisik dan mental seseorang, khususnya:

a) Dampak Fisik

Beberapa dampak fisik dari bermain *game online* antara lain penurunan berat badan karena lupa makan dan minum, yang bahkan dapat mengakibatkan obesitas karena makan berlebihan, gangguan penglihatan karena terlalu lama menatap layar komputer, sakit punggung karena terlalu banyak duduk, jari yang sakit karena berulang kali menekan *keyboard* pada komputer atau *joystick*, dan pola tidur yang tidak teratur.

b) Dampak Psikologi

Beberapa dampak psikologis dari bermain *game online* antara lain kurangnya interaksi sosial dengan orang lain, baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah, melupakan tanggung jawab seseorang sebagai siswa, seperti belajar dan menyelesaikan pekerjaan rumah, kehilangan fokus selama pelajaran di kelas, dan perjudian *online*, menjadi cemas.

Fenomena menarik bagi para *gamers* adalah semakin banyak beredarnya *game online*. *Game online* memiliki efek positif pada peningkatan kemampuan bahasa Inggris, tetapi juga memiliki efek negatif seperti pencapaian yang rendah,

Pergaulan terbatas, dan waktu bermain *game* lebih banyak dari pada waktu belajar dirumah.¹⁵

7. Situs-Situs *Game online*

Website atau situs, adalah kumpulan halaman yang menyediakan informasi berupa bangunan statis atau dinamis yang dihubungkan oleh jaringan halaman dan menampilkan teks, animasi, suara, video, atau kombinasi dari semuanya *hyperlink*. Informasi di situs *web* dalam keadaan diam, hampir tidak pernah berubah, dan selalu menunjuk ke arah yang sama yaitu ke arah pemilik situs *web*. Jika konten informasi situs *web* bersifat interaktif dalam dua arah yaitu dari pemilik situs *web* dan pengguna dan terus berubah, itu memenuhi syarat sebagai dinamis. Misalnya, *game online* berikut sangat *booming* saat ini yaitu:¹⁶

a. *Mobile Legend*

Mobile legend adalah sebuah permainan peranti yang bergerak, berjenis MOBA (*multiplayer online battle arena*) yang di kembangkan dan di terbitkan oleh moonton. Mengapa *Mobile Legend* menjadi *game* Android pertama yang kami sarankan untuk Anda? Pertarungan akan dibagi menjadi 2 tim yang terdiri dari 5 lawan karena *game* ini dengan cepat menjadi *game* yang paling banyak dimainkan di Indonesia dan harus dimainkan secara *online*. Dengan 3 lorong untuk melawan tower musuh, 3 bagian hutan, 18 tower pertahanan, dan 2 bos ganas

¹⁵ Musika “*Cerdas Dengan Game online*” Gramedia Pusaka Utama 2009 Hal 8-11

¹⁶ Ibnu Aziz” *Panduan Praktis Menguasai Internet*” Yogyakarta: Citra Media 2010, Hal 267-268

semuanya dalam satu peta. membutuhkan kolaborasi yang efektif untuk merobohkan tower saingan, agar bisa menang.

b. *Ludo Star*

Game Ludo dengan rating tertinggi di *Playstore* adalah *game* yang berada di bawah naungan *gameberry*

c. *COC (Class Of Clan)*

adalah *game* seluler strategi kelas atas yang dibuat oleh Supercell, David John Whilson sebuah perusahaan video.¹⁷

d. *Pubg Mobile*

PUBG atau *player unknown's battle grounds*, *Game* ini sangat disukai dan awalnya diluncurkan untuk PC pada Maret 2017. *PUBG* versi *mobile* secara resmi diluncurkan dan dengan cepat melampaui popularitas *mobile legends* lainnya. Tujuan dari *game* *PUBG* ini adalah agar semua pemain saling membunuh hingga hanya tersisa satu pemain yang berdiri sebagai pemenang.

e. *Free Fire*

free fire battlegrounds ini memiliki konsep yang sama dengan *PUBG mobile*, yaitu mempertahankan diri dari kebrutalan pulau sampai akhir permainan, sehingga anda akan muncul sebagai pemenang. Saat *game* ini diterbitkan pada Januari 2018, *game* ini mendapat pujian luas dan langsung dirindukan. Fakta bahwa *game* ini telah menerima lebih dari 50 juta unduhan tambahan hanya dalam tiga

¹⁷ Nurfadilah Ramdani, Skripsi: "Pengaruh Game online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Vi Sdn Bawakaraeng 1 Kota Makasar" Makasar: Umm, 2018, Hal. 19-28

bulan adalah buktinya. dapat dimainkan dengan hingga empat teman, dan memiliki obrolan suara dalam *game* sehingga Anda dapat berkomunikasi saat bermain.¹⁸

f. *Adventure Game*

Adventure game merupakan jenis *game* petualangan. Pemain akan menemukan alat di sepanjang jalan yang dapat mereka simpan dan gunakan sebagai panduan perjalanan. *Sam and Max* atau *Beyond and Evil* adalah dua contoh dari jenis permainan ini.

g. *Higgs Domino Island*

Permainan *Domino Higgs* adalah permainan *online* yang menggabungkan permainan domino gable, Domino qiuqiu 99, dan beberapa permainan poker seperti remi, texas, capsu susunan, dan lain-lain sebagai cara untuk mengumpulkan banyak *chip* yang diperoleh dari kemenangan.¹⁹

8. Indikator *Game online*

Berikut adalah indikator-indikator umum *game online*:

- a. Merasa terikat, Ketika seseorang mengalami kecanduan, akan terlihat jelas bahwa dia sedang memikirkan sebuah *game online* yang sudah atau akan segera dimainkan..
- b. Merasakan kebutuhan, Ketika seseorang kecanduan pada sebuah permainan, dia tidak akan pernah puas dengan hasilnya, sebaliknya, mereka akan selalu ingin meningkatkan skor mereka.

¹⁸ <https://Carisinyal.Com/Game-Online-Android-Terpopuler/30> Mei 2019

¹⁹ <https://Aceh.Tribunnews.Com> Diakses Pada Tanggal 25 Januari 2021.

- c. Mengulang, Secara khusus, upaya berulang pecandu untuk terlibat dalam perilaku ini untuk mencapai hasil yang diinginkan.
- d. Merasa gelisah, Ketika mereka tidak menerima nilai atau hasil yang sesuai dengan harapan mereka, mereka menjadi marah, frustrasi, dan kecewa atas hasilnya.
- e. Terancam, mereka cenderung merasa tidak nyaman ketika harus berhenti memainkan sebuah *game online* dengan paksaan.²⁰

B. Sikap Sosial

1. Pengertian Sikap Sosial

Perasaan yang berhubungan dengan kecenderungan seseorang untuk bereaksi terhadap suatu objek atau peristiwa merupakan dasar dari sikap. Sikap dapat merefleksikan sebuah fondasi yang terpenting dan awal dari pemikiran sosial. Mengenai beberapa aspek dari dunia seseorang, sikap adalah organisasi yang konsisten dari proses motivasi, emosional, persepsi, dan kognitif.²¹

Mengenai situasi, barang, orang, kelompok, dan komponen lingkungan lain yang dapat diidentifikasi, termasuk konsep halus dan norma sosial, sikap termasuk suka dan tidak suka.²² *Attitude* adalah kecenderungan untuk bertindak terhadap suatu hal dan dapat diartikan sebagai sikap terhadap hal tersebut, yang dapat berupa sikap, pandangan,

²⁰ Ruby Anggara Pratama, Dkk. *Gambaran Tingkat Kecanduan Game online Pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Padjadjaran PSDKU Garut*. 20 Hal 9

²¹ Ratna Djuwita Dkk, *Psikologi Sosial Terjemahan*, Jakarta: Erlangga, 2009, Hal.121

²² Nurdjannah Taufiq, *Pengantar Psikologi Terjemahan*, Jakarta: Erlangga, 2008, Hal. 371

atau perasaan. Akibatnya, sikap paling baik diartikan sebagai cara pandang terhadap sesuatu atau objek tertentu.

Tiga aspek atau komponen yang saling berhubungan dengan sikap sosial. Unsur kognitif pertama, yang dihubungkan dengan gejala mengetahui pikiran, berupa pengetahuan, keyakinan, atau pikiran berdasarkan informasi yang berkaitan dengan objek. Yang kedua adalah aspek afektif, yang berkaitan dengan sisi emosional sikap dan emosi yang berhubungan dengan hal-hal yang berupa tindakan termasuk emosi tertentu seperti kesenangan, jengkel, ketakutan, kedengkian, kasihan, dan sebagainya. Yang ketiga adalah unsur konatif, yang berkaitan dengan sikap seseorang terhadap atau kecenderungan untuk bertindak dalam menanggapi objek.

Dari beberapa definisi sikap yang diberikan di atas, dapat disimpulkan bahwa sikap mengacu pada pengetahuan seseorang tentang perilaku aktual dan tindakan sosial potensial mereka. "Sikap sosial," yaitu:

- a. Satu predisposisi atau kecenderungan untuk bertingkah laku dengan cara tertentu terhadap orang lain.
- b. Satu pendapat umum, dan
- c. kebalikan dari pola pikir yang diarahkan pada tujuan, yaitu pola pikir yang berfokus pada tujuan sosial.²³ Hal ini sesuai dengan pandangan Sudarsono yang mendefinisikan sikap sosial sebagai perilaku atau

²³ Kartini Kartono, *Kamus Lengkap Psikologi Terjemahan*, Jakarta: Grafindo, 2006, Hal. 469

sikap tegas yang ditampilkan oleh individu atau kelompok dalam keluarga atau masyarakat.²⁴

Pemahaman individu tentang sikap sosial inilah yang mendefinisikan tindakan aktual dan berulang terhadap objek sosial. Sikap sosial tidak ditunjukkan oleh satu orang saja, melainkan oleh kelompok secara keseluruhan. Objek yang dinyatakan berulang kali dan merupakan objek sosial (banyak orang dalam satu kelompok).²⁵ Misalnya, masyarakat Negara Indonesia senantiasa menghormati bendera nasional secara khidmat dan sering melakukannya pada hari-hari libur nasional. Ilustrasi lainnya adalah rasa kehilangan yang dirasakan oleh anggota kelompok atas berpulangnya seorang pahlawan.

Dari beberapa di atas kesimpulannya, sikap sosial adalah kesadaran individu yang mempengaruhi perilaku aktual untuk berperilaku dengan cara tertentu terhadap orang lain dan mempromosikan tujuan sosial di atas tujuan pribadi dalam kehidupan masyarakat. Indikator yang meliputi kejujuran, tanggung jawab, dan toleransi digunakan dalam penelitian ini.

2. Pembentukan Sikap Sosial

Sikap sosial bukanlah pewarisan sifat atau secara kebetulan. Rangsangan dari lingkungan sosial dan budaya, seperti keluarga, sekolah, norma, kelompok agama, dan adat istiadat, sangat berpengaruh terhadap

²⁴ Sudarsono, *Kamus Konseling*, Jakarta: Rineka Cipta, 1997, Hal. 216

²⁵ Abu Hamadi, *Psikologi Sosial*, Jakarta: Rineka Cipta, 2007, Hal. 152

bagaimana sikap terbentuk.²⁶ Sebagai akibat dari perbedaan pengaruh atau lingkungan ini, orang akhirnya memiliki sikap yang berbeda satu sama lain. Tanpa interaksi manusia dengan suatu hal tertentu, sikap tidak dapat dikembangkan.

Melalui proses pembelajaran sosial, mengadopsi sikap orang lain merupakan faktor penting yang dapat mempengaruhi sikap. Saat berinteraksi dengan orang lain atau mengamati perilaku mereka, pandangan terbentuk. Pembelajaran ini terjadi melalui beberapa jalur, antara lain:

- a. *Classical conditioning* yaitu Pembelajaran berbasis asosiasi, Suatu stimulus dianggap sebagai tanda munculnya stimulus yang mengikutinya ketika stimulus itu muncul secara konsisten setelah stimulus lain.
- b. *Instrumental conditioning* yaitu belajar untuk mempertahankan pandangan yang benar.
- c. *Observational learning* yaitu Teknik ini, juga dikenal sebagai belajar melalui observasi atau belajar melalui contoh, terjadi ketika orang mengambil cara berpikir atau melakukan yang baru dengan mengamati perilaku orang lain.
- d. perbandingan sosial yaitu metode mengevaluasi apakah persepsi kita tentang realitas sosial akurat atau tidak dengan membandingkannya dengan persepsi orang lain.

²⁶ Abu Ahmadi, *Psikologi Sosial*, Jakarta: Rineka Cipta, 2007, Hal. 156-157

Jika sumbernya dapat dipercaya dan biasanya disukai oleh orang tersebut, kemungkinan perubahan sikap akan jauh lebih tinggi. Jika penyesuaian sikap ingin bertahan, pengulangan pesan sangat penting. Terlalu banyak pengulangan akan membuat orang bosan dan cenderung tidak mendukung perubahan sikap mereka.

Dengan begitu maka terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi sikap sosial, yaitu:

- a. faktor *intern*, yaitu faktor yang melekat pada diri manusia. Faktor ini berupa *selektivitas*, atau kapasitas seseorang untuk menyerap dan menafsirkan pengaruh luar. Pengaruh ini biasanya disesuaikan dengan motif dan sikap orang, terutama yang menarik perhatian.
- b. Faktor *ekstern*, yaitu faktor yang terdapat diluar pribadi manusia. Faktor ini berupa interaksi sosial di dalam maupun di luar kelompok.²⁷

Perkembangan dan perubahan sikap tidak terjadi dengan sendirinya melainkan, mereka dipengaruhi oleh hubungannya dengan hal, orang, kelompok, institusi, atau nilai tertentu, serta oleh interaksi antar pribadi dan antar kelompok dan media seperti buku, poster, radio, televisi, surat kabar, dan sebagainya. Lingkungan sekolah, lingkungan rumah, dan lingkungan masyarakat hanyalah beberapa contoh lingkungan yang paling erat hubungannya dengan kehidupan sehari-hari.

²⁷ Abu Ahmadi, *Psikologi Sosial*, Jakarta: Rineka Cipta, 2007, Hal. 157-158

3. Fungsi Sikap

Sikap memiliki beberapa fungsi yang berguna yaitu:

- a. Sikap beroperasi sebagai skema. Manusia menggunakan model mental untuk mengevaluasi dan memproses berbagai data. Sikap dapat memiliki dampak yang signifikan pada seberapa kuat ide-ide dirasakan tentang topik, hal, atau kelompok tertentu.
- b. Sikap sebagai fungsi pengetahuan yaitu penerapan sikap terhadap organisasi dan interpretasi data sosial
- c. Sikap sebagai ekspresi diri dan identitas diri yaitu mungkin untuk menyampaikan prinsip atau pandangan inti seseorang melalui sikap.
- d. Sikap memiliki fungsi *self-esteem* yaitu untuk mempertahankan atau meningkatkan perasaan harga diri
- e. Sikap berfungsi untuk mempertahankan ego, yang memungkinkan orang untuk melindungi diri dari informasi yang tidak menguntungkan tentang diri mereka sendiri.
- f. Sikap berfungsi sebagai motivasi.²⁸

Sikap memiliki fungsi (tugas) yang dibagi menjadi 4 golongan yaitu:

- a. Sikap berfungsi sebagai alat untuk menyesuaikan diri. Karena sikap adalah sesuatu yang bersifat *communicabel*, mudah untuk menjadi aset bersama. Orang dan kelompoknya, serta anggota kelompok lainnya, dapat dihubungkan melalui sikap.

²⁸ Ratna Djuwita Dkk, *Psikologi Sosial Terjemahan*, Jakarta: Erlangga, Hal 128

- b. Sikap berfungsi sebagai alat pengatur tingkah laku. Antara stimulus dan reaksi ditambahkan sesuatu, khususnya sesuatu yang berupa pertimbangan atau penilaian terhadap stimulus, yang sebenarnya bukanlah sesuatu yang berdiri sendiri melainkan sesuatu yang erat kaitannya dengan cita-cita, tujuan hidup, norma sosial, kesopanan, keinginan pada orang lain, dan sebagainya.
- c. Sikap berfungsi sebagai alat pengatur pengalaman-pengalaman. Dalam hal ini, dikatakan bahwa manusia menentukan apa yang perlu dan apa yang tidak, dari pada secara pasif dilayani oleh pengalaman dari dunia luar. Ini berarti bahwa manusia tidak melayani semua pengalaman dari dunia luar. Untuk memilih pengalaman terbaik, semuanya dinilai.
- d. Sikap berfungsi sebagai pernyataan kepribadian. Sikap orang sering mengungkapkan kepribadian mereka. Jangan pernah memisahkan sikap dari orang yang mendukungnya. Orang dapat belajar tentang kepribadian seseorang dengan melihat bagaimana mereka bereaksi terhadap objek tertentu. Oleh karena itu, karena memahami sikap sosial biasanya sulit, strategi berikut dapat digunakan:
 - 1) Metode langsung ialah teknik di mana subjek secara langsung ditanyai tentang objek tertentu. Meskipun pendekatan ini lebih sederhana untuk digunakan, hasilnya kurang dapat dipercaya.

- 2) Metode tidak langsung ialah metode di mana orang secara tidak langsung diminta untuk mengungkapkan pendapat mereka tentang subjek penelitian.
- 3) Tes tersusun ialah tes yang menggunakan skala sikap yang dibuat terlebih dahulu dengan menggunakan pedoman tertentu.
- 4) Tes yang tidak tersusun ialah misalnya wawancara, daftar pertanyaan, dan bibliografi.²⁹

Menurut beberapa sudut pandang di atas, sikap berfungsi sebagai alat untuk penyesuaian diri, alat untuk pengaturan perilaku, alat untuk pengaturan pengalaman, dan pernyataan sifat seseorang.

4. Indikator Sikap Sosial

Dibawah ini merupakan indikator-indikator umum sikap sosial:

- a. Jujur, Tanda-tanda jujur perilaku dapat dipercaya dalam perkataan, perbuatan, dan pekerjaan antara lain:
 - 1) Tidak berbohong
 - 2) Tidak menyontek dalam mengerjakan tugas
 - 3) Mengungkapkan perasaan apa adanya
 - 4) Menyerahkan kepada yang berwenang barang yang ditemukan
 - 5) Mengakui kesalahan yang dilakukan
- b. Disiplin, yaitu kegiatan yang menunjukkan perilaku tertib dan mematuhi hukum dan peraturan yang berbeda. Di antara indikator disiplin adalah:

²⁹ Abu Ahmadi, *Psikologi Sosial*, Jakarta: Rineka Cipta, 2007, Hal 165-168

- 1) Datang tepat waktu
 - 2) Patuh pada tata tertib atau aturan yang berlaku
 - 3) Mengumpulkan tugas tepat waktu
- c. Tanggung jawab, yaitu pola pikir dan tindakan yang dilakukan seseorang untuk memenuhi komitmennya terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), pemerintah, dan Tuhan Yang Maha Esa. Berikut ini adalah tanda-tanda tanggung jawab:
- 1) Melaksanakan tugas individu dengan baik
 - 2) Menerima resiko dari perbuatan yang dilakukan
 - 3) Tidak menyalahkan atau menuduh orang lain tanpa bukti akurat
 - 4) Mengembalikan barang pinjaman
 - 5) Mengakui dan meminta maaf atas kesalahan yang dilakukan
 - 6) Menepati janji
 - 7) Melaksanakan apa yang pernah dikatakan tanpa disuruh/diminta
- d. Toleransi, yaitu sikap dan perilaku yang menghormati keragaman pengalaman, sudut pandang, dan keyakinan orang. Indikator toleransi antara lain:
- 1) Tidak mengganggu teman yang berbeda pendapat
 - 2) Menerima kesepakatan meskipun ada perbedaan pendapat
 - 3) Dapat menerima kekurangan orang lain
 - 4) Dapat memaafkan kesalahan orang lain
 - 5) Tidak memaksa pendapat

- e. Gotong royong, yaitu Dengan mendelegasikan tugas dan benar-benar mendukung satu sama lain, orang dapat bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Indikator gotong royong yaitu:
- 1) Terlibat aktif dalam kerja bakti
 - 2) Kesiediaan mengerjakan tugas sesuai kesepakatan
 - 3) Aktif dalam kerja kelompok
 - 4) Tidak mendahulukan kepentingan pribadi
 - 5) Mendorong orang lain untuk bekerjasama demi mencapai tujuan bersama.³⁰

C. Penelitian Relevan

Dalam penelitian ini, penelitian menemukan beberapa penelitian terdahulu yang relevan, yaitu sebagai berikut:

1. Skripsi Zul Padli Dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan Tahun 2017 Yang Berjudul Pengaruh *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMK Negeri 1 Simpang Kanan Kabupaten Aceh Singkil. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan 0,5 antara *game online* dengan minat belajar siswa di SMK Negeri 1 Simpang Kanan Kabupaten Aceh, yaitu benar dan berpengaruh signifikan. Hasil angket *game online* diperoleh skor 1003 untuk variabel X. *Game online* dan motivasi belajar siswa memiliki hubungan 0,5 yang ditunjukkan dari perhitungan x dan y menggunakan korelasi product moment. Fakta bahwa kedua penelitian ini fokus pada *game online* membuatnya sebanding

³⁰ Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, *Panduan Penilaian Oleh Pendidik Dan Satuan Pendidikan Untuk Sekolah Menengah Atas*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2016), Hal. 43-45

dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti. Sementara perubahan sikap sosial murid menjadi penyebab perbedaannya.

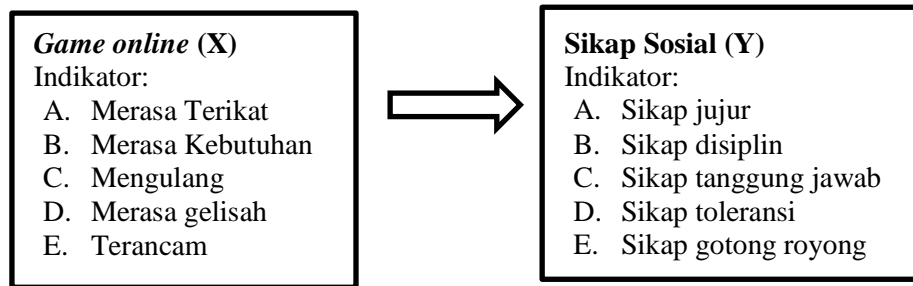
2. Skripsi Nurfadilah Ramdani Dari Universitas Muhammadiyah Makasar Tahun 2018 Yang Berjudul Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota. Hasil penelitian menunjukkan ada korelasi yang erat antara kedua variabel yang dikorelasikan, yakni semakin tinggi atau banyak waktu yang digunakan untuk *game online* maka semakin rendah minat belajar siswa, dalam hal ini rata-rata waktu yang digunakan siswa untuk bermain *game online* berkisar dua sampai tiga jam dan waktu belajar yang digunakan siswa untuk belajar di rumah relatif yakni hanya seperlunya saja jika mendekati ujian atau ilangan. Fakta bahwa kedua penelitian ini fokus pada *game online* membuatnya sebanding dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti. Sementara pergeseran sikap sosial murid menjadi penyebab perbedaannya.
3. Skripsi Kautsar dari UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2019 yang berjudul Pengaruh *Game online* Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik di MAN 3 Aceh Besar. Berdasarkan hasil olahan dari leaflet angkte yang memiliki nilai rata-rata 93,3, dan nilai rata-rata rapor akhir siswa dua semester sebelumnya yang memiliki nilai rata-rata 82, hasilnya menunjukkan bahwa tingkat intensitas atau kecanduan bermain *game online* di kalangan siswa tergolong tinggi. 2 Siswa menghabiskan empat jam per hari bermain video *game online*. Fakta bahwa kedua penelitian ini fokus pada *game online* membuatnya sebanding dengan penelitian yang

akan dilakukan peneliti. Sementara perubahan sikap sosial murid menjadi penyebab perbedaannya.

4. Skripsi Sari Ananda Matondang Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan 2019 Yang Berjudul Pengaruh Kecanduan *Game online* Terhadap Hasil Belajar Dalam Mata Pelajaran PKN Di SMA Negeri 1 Tanjung Balai. Berdasarkan hasil penelitian, hasil belajar siswa kelas XI IS 1 SMA Negeri 1 Tanjung Balai dipengaruhi secara signifikan oleh kecanduan video *game online*. Hal ini terlihat dari standar deviasi hasil belajar siswa adalah 10,56 dan nilai rata-ratanya adalah 70,50. jumlah nilai pada titik tertinggi dan terendah. Fakta bahwa kedua penelitian ini fokus pada *game online* membuatnya sebanding dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti. Sementara perubahan sikap sosial muridlah yang membuat perbedaan
5. Skripsi Mohammad Fakhri Afidatama Universitas Pancasakti Tegal 2020 Yang Berjudul Pengaruh Intensitas Bermain *Game online* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Pada Program Studi Bimbingan Konseling. Hasil penelitian menunjukkan bahwasannya tingkat intensitas/kecanduan bermain *game online* pada mahasiswa bimbingan konseling tahun akademik 2019-2020 dalam kriteria tinggi yang menunjukkan jumlah sebanyak 42 atau (55%). Fakta bahwa kedua penelitian ini fokus pada *game online* membuatnya sebanding dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti. Sementara perubahan sikap sosial murid menjadi penyebab perbedaannya.

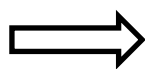
D. Kerangka Berpikir

Kerangka pikir dalam penelitian ini terkait dengan pengaruh tingkat kecanduan *game online* terhadap sikap sosial pada siswa sebagai berikut:



Gambar 2.1
Kerangka Berpikir

Keterangan:



menunjukkan arah pengaruh variabel X (*Game online*) terhadap Y (sikap sosial)



menunjukkan variabel X, Y dimana variabel X (*Game online*), Y (Sikap sosial)

Menurut paradigma berpikir yang digunakan dalam penelitian ini, penggunaan *game online* adalah variabel X yang berfungsi sebagai variabel bebas atau variabel bebas. Sikap sosial, di sisi lain, adalah variabel Y yang berfungsi sebagai variabel dependen. Faktor bermain *game online* akan mempengaruhi sikap masyarakat, menurut penelitian tersebut.

E. Hipotesis

Hipotesis menawarkan solusi jangka pendek untuk masalah yang diangkat oleh penelitian. Pernyataan itu mungkin tidak selalu akurat. Hasil pengujian dari data empiris menentukan benar atau tidaknya suatu hipotesis.³¹

Berdasarkan teori dan kerangka berfikir yang telah dikemukakan sebelumnya, maka hipotesis penelitian adalah:

1. Hipotesis Alternatif (Ha)

Terdapat pengaruh *game online* terhadap perubahan sikap sosial siswa SD Negeri 01 Kepahiang .

2. Hipotesis Nihil (Ho)

Tidak terdapat pengaruh *game online* terhadap sikap sosial siswa SD Negeri 01 Kepahiang.

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

H_0 = Hipotesis yang menyatakan tidak adanya hubungan antara variabel independen (X) dan variabel dependen (Y)

H_1 = Hipotesis yang menyatakan adanya hubungan variabel independen (X) dan variabel dependen (Y)

μ_1 = rata-rata populasi 1

μ_2 = rata-rata populasi 2

³¹ Prof. Dr, Endang Widi Winarni “*Penelitian Pendidikan*” Bengkulu: Putri Media, 2010, Hal: 87

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian semacam ini bersifat kuantitatif. Penelitian deskriptif *ex post facto*, atau penelitian yang dimaksudkan untuk mengungkap kejadian terkini, adalah jenis pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Meskipun bentuk penelitian ini berbeda dari penelitian deskriptif dalam hal klasifikasi, kedua penelitian tersebut memiliki kesamaan yang sama dalam hal penerapannya.³²

Penelitian kuantitatif adalah metode untuk memperoleh pengetahuan dengan menganalisis data yang perlu kita ketahui dengan menggunakan angka sebagai alatnya. Oleh sebab itu, dapat dikatakan bahwa metode penelitian kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang memanfaatkan data numerik sebagai alat analisis untuk menawarkan jawaban atas masalah analitis secara sistematis, faktual, dan tepat.

Penggunaan metode ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi tentang pengaruh *game online* terhadap sikap sosial peserta didik SD 01 Kepahiang, untuk membuktikan apakah ada pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap sikap sosial peserta didik.

³² Burhan Bungin, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: Prenada Media, 2005, Hal. 49

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah di SD Negeri 01 Kepahiang yang berlokasi di Jl. M.Jun pasar kepahiang, kabupaten kepahiang, provinsi Bengkulu

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada 20 Juni s/d 20 Juli 2021/2022. Penulis pasti membutuhkan fakta dan detail yang akan digunakan sebagai bahan analisis pada bagian pembahasan masalah.

C. Populasi dan Sample

1. Populasi

Populasi adalah seluruh kelompok yang dapat dijadikan objek penelitian atau sebagai sumber data yang diperlukan untuk penelitian. Populasi, yang mengacu pada sekelompok unsur, unit, atau elemen yang menjadi objek penelitian, adalah sumber informasi utama. Populasi adalah area generalisasi yang terdiri dari objek atau orang yang memiliki sifat dan fitur tertentu yang dipilih oleh peneliti untuk dipelajari dan dari mana kesimpulan diambil.³³

Jadi, dapat disimpulkan bahwa populasi adalah kumpulan semua item atau individu yang ada dalam jumlah besar dan sering digunakan sebagai sumber data dalam penelitian. Semua siswa kelas lima di SDN 01 Kepahiang merupakan populasi penelitian.

³³ Prof. Dr. Sugiyono “Metode Penelitian Pendidikan” (Bandung: Cv Alfabeta 2010), Hal 117

Tabel 3.1
Populasi Penelitian

No	Kelas V	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	V	10	15	25

Sumber: Profil SD Negeri 01 Kepahiang

2. Sample

Sampel mewakili representasi ukuran populasi dan susunannya. Penelitian dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi jika populasinya besar dan tidak mungkin untuk menyelidiki setiap anggota populasi, misalnya karena kurangnya sumber daya, personel, atau waktu. Temuan dari sampel dan kesimpulan yang akan dibuat tentang populasi harus akurat representatif (mewakili).³⁴

Sampel, yang merupakan komponen dari item penelitian yang dikumpulkan, dianggap mewakili total populasi. Dalam situasi ini sebaiknya diambil semua mata pelajaran jika jumlahnya kurang dari 100, dan jika lebih dari 100 harus diambil 10-25% atau lebih.³⁵ Berdasarkan pendapat di atas maka dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel maksimal sebanyak jumlah populasi yang ada, dikarenakan jumlah populasi kurang dari 100, yaitu berjumlah 25, berarti sampel dalam penelitian ini berjumlah 25 orang siswa.

Tabel 3.2
Sampel Penelitian

No	Kelas	Sampel
1	V	25

Sumber: Profil SD Negeri 01 Kepahiang

³⁴ Prof. Dr. Sugiyono "Metode Penelitian Pendidikan" (Bandung: Cv Alfabeta 2010), Hal

³⁵ Suharsimi Arikunto, *Penelitian Statistik*, (Jakarta: Rosdakarya, 2012), Hal.118

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang peneliti pilih untuk dipelajari dengan cara apa pun untuk mengumpulkan data untuk membuat kesimpulannya.³⁶

Variabel:

1. Variabel bebas (X) adalah *game online*

indikator *game online* adalah:

- a. Merasa terikat
- b. Merasa kebutuhan
- c. Mengulang
- d. Merasa gelisah
- e. Terancam

2. Variabel terikat (Y) adalah Sikap sosial

indikator sikap sosial adalah:

- a. Sikap jujur
- b. Sikap disiplin
- c. Sikap tanggung jawab
- d. Sikap toleransi
- e. Sikap gotong royong

³⁶ Sugiyono "Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D" (Bandung: Alfabeta 2012), Hal 60

E. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

1. *Game online* adalah sejenis komputer atau video *game* yang menggunakan jaringan komputer, biasanya *internet*, sebagai medianya. Server dan klien, yang merupakan dua komponen utama *game online*. Penyediaan layanan *game* oleh server memungkinkan klien yang terhubung untuk berinteraksi dan bermain *game* secara efektif. Selain itu, di zaman kita sekarang, bermain *game online* tidak hanya dimungkinkan di desktop (PC), tetapi juga di ponsel.
2. Untuk mengarahkan dan memotivasi orang agar berperilaku dengan cara tertentu sehingga tujuan yang diinginkan tercapai, sikap sosial adalah upaya yang ada dalam diri individu dalam bentuk sikap, perilaku, dan dorongan. Memotivasi siswa berarti membuat mereka mengambil tindakan.

F. Instrumen Penelitian

Suatu alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data agar mempermudah pekerjaannya dan menghasilkan hasil yang lebih baik dikenal sebagai instrumen penelitian. Instrumen adalah alat yang digunakan untuk memperoleh data penelitian. Kuesioner dan observasi merupakan alat yang digunakan dalam penelitian ini.³⁷

³⁷ Suharsimi Arikunto “*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*” Jakarta: Pt Rineka Cipta 2013, Hal 160

1. Kuesioner (angket)

Pendekatan yang lebih disukai untuk pengumpulan data di sebagian besar studi adalah kuesioner.³⁸ Sebagai alat pengumpulan data, kuisisioner tentu memiliki banyak manfaat. Selain itu, kuesioner dapat diberikan langsung kepada responden, dikirim melalui surat atau *internet*, dan dapat berbentuk pertanyaan atau pernyataan tertutup atau terbuka. Bila penelitian dilakukan pada lingkup yang tidak terlalu luas, sehingga kuesioner dapat

Tabel 3.3
Alternatif Jawaban Skala Likert

No	Pernyataan	Skor
1	Sangat setuju	5
2	Setuju	4
3	Ragu-ragu	3
4	Tidak setuju	2
5	Sangat tidak setuju	1

Sumber: Sugiyono (2015)

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengumpulan informasi pribadi dari berbagai sumber media, termasuk dokumentasi, video, webcam, dan lain-lain. Materi dalam dokumen ini akan sejalan dengan variabel penelitian. Agar penelitian tidak sia-sia, beberapa prosedur pengumpulan data akan digunakan dalam penelitian kuantitatif ini untuk memperoleh data yang diharapkan valid dan sesuai dengan asumsi penelitian. Peneliti mengumpulkan rapor hasil belajar siswa dari siswa yang telah menempuh

³⁸ *Ibid Hal 33*

dua (dua) semester berdasarkan nilai total kumulatif semua nilai pelajaran, yaitu nilai rata-rata yang dicapai siswa pada dua semester sebelumnya.

Tabel 3.4
Instrumen Penelitian

No	Variabel (X dan Y)	Indikator	No. Item	Jumlah
1	<i>Game online</i>	a. Merasa terikat	1, 2, 3, 4, 5	19
		b. Merasa kebutuhan	6, 7, 8, 9, 10	
		c. Mengulang	11, 12, 13	
		d. Merasa gelisah	14, 15, 16, 17	
		e. Terancam	18, 19	
2	Sikap Sosial	a. Sikap jujur	20, 21	11
		b. Sikap disiplin	22, 23	
		c. Sikap tanggung jawab	24, 25, 26	
		d. Sikap toleransi	27, 28	
		e. Sikap gotong royong	29 30	

G. Teknik Analisis Data

Menggunakan metode statistik dan mengelompokkan data ke dalam kelompok yang berbeda dengan menggunakan tabel, analisis kuantitatif dilakukan untuk memeriksa informasi yang dikumpulkan dari responden. Beberapa item harus dievaluasi untuk menjawab rumusan masalah yang relevan, dan data yang diperoleh akan diuji menggunakan teknik statistik.

1. Uji Kuantitas Data

a. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk memverifikasi reliabilitas kuesioner. Jika suatu kuesioner dapat mengungkapkan informasi yang akan digunakan untuk mengukur sesuatu, maka kuesioner tersebut

dianggap valid.³⁹ Dengan menganalisis korelasi antara nilai-nilai yang diterima dari pertanyaan, uji validitas ini menggunakan korelasi Pearson.

b. Uji Reliabilitas

Kuesioner yang berfungsi sebagai ukuran suatu variabel atau konsep adalah uji reliabilitas.⁴⁰ Jika seorang responden secara konsisten memberikan respon yang stabil atau konsisten terhadap suatu pertanyaan, maka reliabilitas kuesioner tersebut dikatakan tinggi. Ketika Cronbach alpha $> 0,06$, item survei dianggap dapat dipercaya (layak), dan ketika $< 0,06$, item tersebut dianggap tidak dapat diandalkan.

2. Uji Asumsi Dasar

a. Uji Normalitas

Tujuan dari uji normalitas adalah untuk menentukan apakah variabel bebas dan variabel terikat dalam model regresi berkontribusi pada hasil akhir atau tidak. Penyebaran data (titik) pada sumbu diagonal grafik dapat digunakan untuk menentukan apakah data dalam model regresi normal atau mendekati normal.⁴¹ Model regresi memenuhi asumsi normalitas jika data menyebar di sekitar garis diagonal dan bergerak searah dengan garis diagonal.. Namun, jika data menyebar

³⁹ Ghozali, Imam, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program Spss Edisi Keempat*, Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2009 Hal.49

⁴⁰ Ghozali, Imam, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program Spss Edisi Keempat*, Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2009 Hal.45

⁴¹ Ghozali, Imam, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program Spss 19 Edisi Kelima*, Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2009 Hal.160

lebih jauh dan bergerak ke arah yang berbeda dari arah garis, model regresi tidak memenuhi asumsi normalitas. Karena jumlah sampel hanya ada < 100 sampel dalam penyelidikan ini, maka dilakukan uji normalitas *Shapiro-Wilk*.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah kedua varian tersebut sama atau tidak. Untuk menentukan homogenitas kedua varian.⁴²

c. Uji Linieritas

Untuk memastikan apakah model yang terbukti merupakan model linier atau tidak, maka dilakukan uji linieritas. Estimasi kurva yang merupakan gambaran hubungan linier antara variabel X dan variabel Y digunakan untuk melakukan uji linieritas. Tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$ menunjukkan hubungan linier antara variabel X dan variabel Y.

3. Uji Hipotesis

a. Analisis Regresi Sederhana

Hipotesis penelitian kemudian diuji setelah kuantitas data diperiksa dengan menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan linieritas. Untuk mengetahui pengaruh tingkat kecanduan *game online* terhadap sikap sosial siswa kelas V SD Negeri 01 Kepahiang. Maka

⁴² Supardi, Aplikasi Statistika Dalam Penelitian: Konsep Statistika Yang Lebih Komprehensif, Jakarta: Change Publication, 2014, Hal. 134

digunakan perhitungan statistik dengan menggunakan analisis regresi sederhana.

b. Uji Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap sikap sosial siswa. Kuadrat nilai koefisien korelasi dikalikan 100% digunakan untuk menghitung nilai koefisien determinasi. Koefisien determinasi dihitung sebagai berikut:

$$\text{Koefisien determinasi } (r^2) = r \times 100\%$$

Mencari nilai koefisien korelasi menggunakan rumus merupakan perhitungan pertama yang diperlukan untuk menentukan nilai koefisien determinasi.

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - \{\sum x\}\{\sum y\}}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\}\{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

X	= Variabel bebas
Y	= Variabel terikat
N	= Jumlah responden
$\sum X$	= Jumlah skor X
$\sum Y$	= Jumlah skor Y
$\sum XY$	= Jumlah perkalian antara X dan Y
r_{xy}	= Koefisien korelasi antara X dan Y ⁴³

4. Tingkat Capaian Responden (TCR)

Uraian sistematis yang akurat tentang fakta dan keterkaitan antara fenomena yang diteliti selanjutnya dilakukan melalui analisis data tertulis dengan menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif, khususnya menggunakan teknik pemaparan data yang berasal dari statistik. Metode

⁴³ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2014), H. 228.

Tingkat Capaian Responden (TCR) digunakan dalam penelitian ini untuk menilai data yang telah dikumpulkan. Metode Tingkat Capaian Responden (TCR) dalam evaluasi mengelompokkan individu-individu yang dievaluasi menurut seberapa baik skor mereka pada berbagai atribut yang dievaluasi. Dalam pendekatan penelitian, skala "*master scale*", skala pengukuran yang biasanya menampilkan lima tingkat atribut tertentu, dievaluasi. Tabel berikut memberikan deskripsi skala master untuk beberapa properti ini:

Tabel 3.5
Tingkat Capaian Responden

No	Rentang Skala	TCR
1	0-54	Sangat Lemah
2	55-64	Lemah
3	65-80	Cukup
4	81-90	Kuat
5	91-100	Sangat Kuat

Sumber: Riduwan (2010)

Sedangkan untuk menentukan kriteria hubungan responden dan tingkat pencapaiannya.

$$TCR = \frac{\text{skor rata-rata}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

BAB IV

LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Profil Sekolah SD Negeri 01 Kepahiang

SD Negeri 01 Kepahiang merupakan sekolah dalam naungan pemerintah kota kepahiang yang lebih spesifiknya lagi dibawah naungan dinas pendidikan Kota Kepahiang. SD Negeri 01 Kepahiang didirikan pada tahun 1970.

Adapun tahun masa kepemimpinan dan Kepala Sekolah SD Negeri 01 Kepahiang sebagai berikut:

Tabel 4.1
Masa Kepemimpinan SD Negeri 01 Kepahiang

No	Periode Tahun	Kepala Sekolah
1.	1970-1997	A Kasa jamusin
2.	1998-2002	Nurjannah
3.	2003-2006	Rosmaladewi
4.	2007-2016	Maini
5.	2016-2018	Elvi adriani
6.	2018-2019	Bambang setiawan
7.	2020-sekarang	Pangku iman

Sumber:profil SD Negeri 01 Kepahiang

Jumlah siswa dari kelas I-VI yaitu orang. Untuk menunjang kelancaran proses belajar menghajar SD Negeri 01 Kepahiang memiliki tenaga pendidik sebanyak orang yang terdiri dari kepala sekolah, 7 guru kelas, 2 guru PAI, 1 guru penjaskes, 1 staff tu, dan 1 cleaning service.

2. Situasi dan Kondisi Sekolah SD Negeri 01 Kepahiang

Mengingat SD Negeri 01 Kepahiang merupakan sekolah dasar dengan akreditasi A yang sudah ada dan fasilitas yang lengkap, termasuk perpustakaan dan sumber belajar untuk digunakan sebagai alat bantu dalam mengajar, maka status dan kondisi sekolah tersebut cukup baik. Hal ini tidak diragukan lagi akan membantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum..

3. Keadaan Siswa SD Negeri 01 Kepahiang

Tabel 4.2
Data Siswa SD Negeri 01 Kepahiang

Kelas	Jumlah siswa		
	L	P	Jumlah
1A	13	8	21
1B	10	8	18
2A	14	9	23
2B	11	10	21
3	12	6	18
4A	14	7	21
4B	15	8	23
5	10	15	25
6A	14	23	37
6B	14	13	27
Jumlah	127	107	234

Sumber: Profil SD Negeri 01 Kepahiang

4. Keadaan Guru Sekolah SD Negeri 01 Kepahiang

Tabel 4.3
Daftar Guru Dan Staf Administrasi
SD Negeri 01 Kepahiang
Tahun ajaran 2021/2022

No	Nama/Nip	Jabatan	Pendidikan Terakhir
1	Pangku iman, S.Pd NIP. 197207121994091001	Kepala sekolah	S1
2	Basrita Andriani, S.Pd NIP. 197308121993072001	Guru Agama Islam	S1
3	Deti Susanti, S.Pd	Guru kelas	S1
4	Devi Suryani, S.Pd	Guru kelas	S1
5	Diana	Tenaga Adminitrasi	D3
6	Edwin Vinanda S.Pd NIP. 199203032019031005	Guru PJOK	S1
7	Hartini S.Pd NIP. 196209071981112001	Guru kelas	S1
8	Helmi	Penjaga Sekolah	-
9	Hindun Yuliana S.Pd NIP. 198007202005022003	Guru kelas	S1
10	Intan Dahlia S.Pd NIP. 198802172010012018	Guru kelas	S1
11	Jumratul Asmani S.Pd NIP. 196907242005022001	Guru kelas	S1
12	Lela Kencana S.Pd NIP. 196212231983072002	Guru kelas	S1
13	Lismi Darwati S.Pd NIP. 197508051996092001	Guru kelas	S1
14	Rafianto S.Pd NIP. 197003081994051001	Guru kelas	S1
15	Titin Areda S.Pd NIP. 198108022005022005	Guru kelas	S1
16	Wareha Sukma, M.Pd	Guru Agama Islam	S2

Sumber: profil SD Negeri 01 Kepahiang

5. Sarana dan Prasarana Sekolah SD Negeri 01 Kepahiang

Tabel 4.4
Data Sarana Dan Prasarana SD Negeri 01 Kepahiang
Tahun ajaran 2021/2022

No	Jenis ruangan	Jumlah	Keterangan
1.	Gudang	1	Baik
2.	Kamar mandi/ WC guru laki-laki	1	Baik
3.	Kamar mandi/ WC guru perempuan	1	Baik
4.	Kamar mandi/ WC siswa laki-laki	2	Baik
5.	Kamar mandi/ WC siswa perempuan	2	Baik
6.	Ruang guru	1	Baik
7.	Ruang kelas 1	2	Baik
8.	Ruang kelas 2	2	Baik
9.	Ruang kelas 3	2	Baik
10.	Ruang kelas 4	2	Baik
11.	Ruang kelas 5	1	Baik
12.	Ruang kelas 6	2	Baik
13.	Ruang perpustakaan	1	Baik

Sumber:profil SD Negeri 01 kepahiang

6. Fasilitas Sekolah SD Negeri 01 Kepahiang

Tabel 4.5
Data Fasilitas Sekolah SD Negeri 01 Kepahiang
Tahun ajaran 2021/2022

No	Jenis Sarana	Jumlah	Kondisi
1	Meja siswa	200	Baik
2	Kursi siswa	250	Baik
3	Meja guru	16	Baik
4	Kursi guru	32	Baik
5	Kursi tamu	1	Baik
6	Lemari piala	1	Baik
7	Lemari	1	Bik
8	Alat peraga	2	Baik
9	Infokus	1	Baik
10	Bell	1	Baik
11	Printer	2	Baik
12	Tempat sampah	5	Baik

Sumber:Profil SD Negeri 01 Kepahiang

7. Visi dan Misi Sekolah SD Negeri 01 Kepahiang

a. Visi

Membentuk generasi cerdas, terampil dan berkarakter dengan budaya mutu.

b. Misi

- 1) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif.
- 2) Menumbuh kembangkan semangat keunggulan secara intensif bagi seluruh warga sekolah.
- 3) Mendorong dan membantu siswa untuk mengenali potensi dirinya sehingga dapat dikembangkan secara optimal.
- 4) Menyediakan sarana dan prasarana untuk menunjang keterampilan siswa.
- 5) Menumbuhkan kesadaran dalam menghayati ajaran agama dan budaya bangsa sehingga menjadi sumber kearifan dalam bertindak.
- 6) Mendorong warga sekolah mengembangkan sikap partisipatif pada setiap kegiatan positif baik dilingkungan sekolah maupun diluar lingkungan sekolah.
- 7) Menerapkan manajemen budaya mutu dengan melibatkan seluruh warga sekolah.

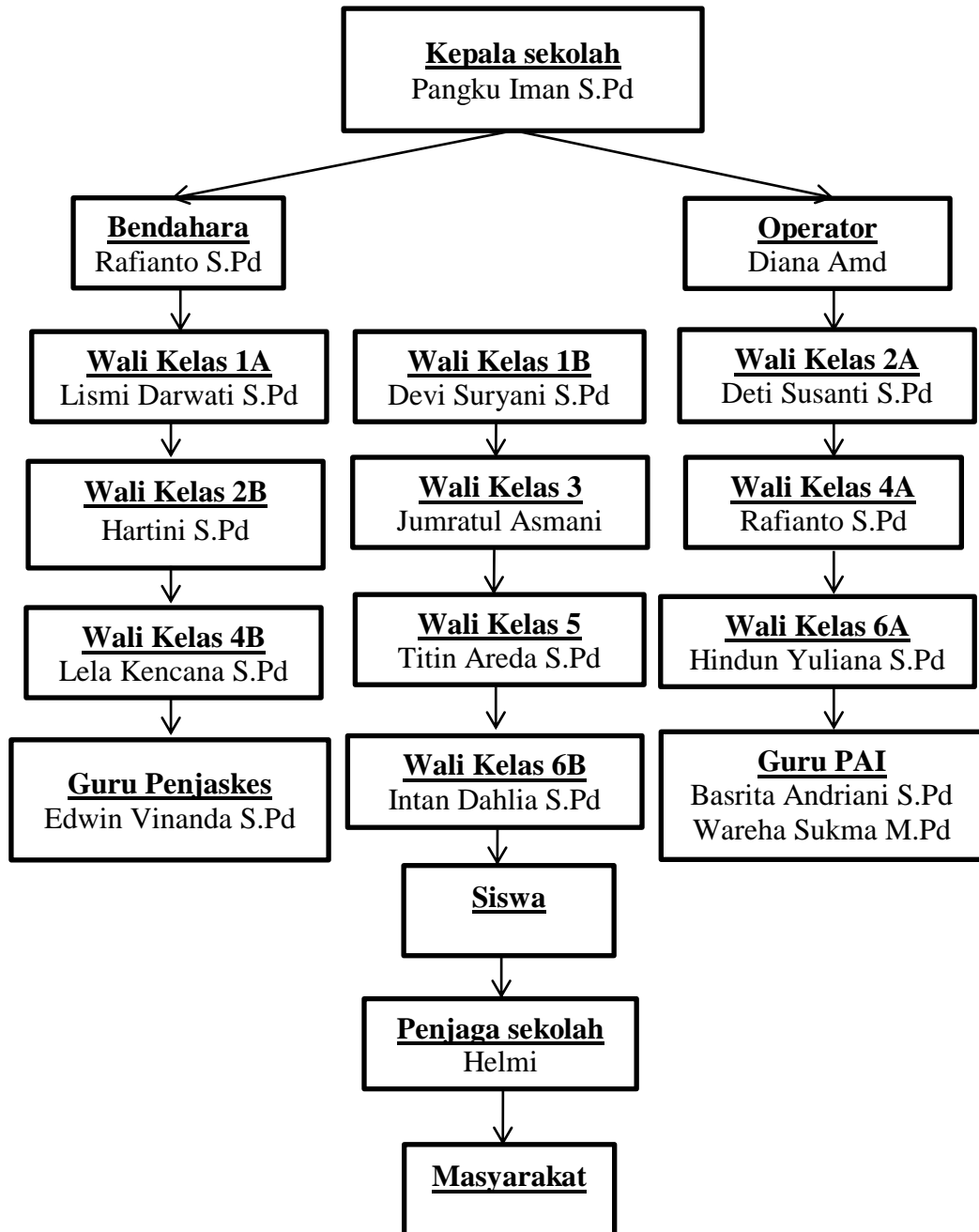
c. Tujuan

- 1) Memiliki sikap dan perilaku yang mencerminkan lima nilai utama karakter baik dilingkungan dalam dan luar sekolah

(relegiusitas, nasionalisme, kemandirian, gotong royong, dan integritas).

- 2) Memiliki budaya literasi untuk menambah wawasan dan mengembangkan pengetahuan yang lebih luas.
- 3) Memiliki kecakapan abad-21 yang mencerminkan keterampilan berfikir tingkat tinggi (berfikir kritis, kreatif/inovatif, kolaboratif, dan komunikatif) serta memiliki konfiden.
- 4) Memiliki perilaku hidup yang bersih dan sehat.

8. Struktur Organisasi Kepengurusan SD Negeri 01 Kepahiang



Gambar 4.1
Struktur Organisasi Kepengurusan SD Negeri 01 Kepahiang
Tahun Ajaran 2021/2022

Sumber: SD Negeri 01 kepahiang

B. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Pengujian Kualitas Data

a. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Uji validitas yaitu untuk mengukur valid atau tidaknya suatu kuesioner, pada penelitian ini metode yang digunakan pada uji validitas ini menggunakan korelasi *corrected item-total correlation* dimana nilai korelasi lebih besar dari nilai R_{tabel} .

Sementara uji ketergantungan adalah indikator seberapa besar instrumen pengukur dapat diandalkan dan dipercaya, Memanfaatkan teknik pengukuran *cronbach alpha*, keandalan menunjukkan seberapa konsisten alat pengukur mengukur gejala yang sama. Alat pengukur dianggap andal jika nilai *Cronbach alpha*-nya kurang dari 0,050. Tabel berikut menunjukkan hasil uji reliabilitas:

Tabel 4.6
Uji Validitas Dan Reliabilitas

Variabel	Validitas		Nilai Sig	Rtabel	Keterangan	Cronbach Alpha	Keterangan
	Item	Korelasi					
X (Game online)	X.1	0,556	0,004	0,396	Valid	0,894	Reliabel
	X.2	0,446	0,026	0,396	Valid		
	X.3	0,706	0,000	0,396	Valid		
	X.4	0,436	0,029	0,396	Valid		
	X.5	0,602	0,001	0,396	Valid		
	X.6	0,674	0,000	0,396	Valid		
	X.7	0,473	0,017	0,396	Valid		
	X.8	0,726	0,000	0,396	Valid		
	X.9	0,655	0,000	0,396	Valid		
	X.10	0,551	0,004	0,396	Valid		
	X.11	0,597	0,002	0,396	Valid		
	X.12	0,535	0,006	0,396	Valid		

	X.13	0,631	0,001	0,396	Valid		
	X.14	0,658	0,000	0,396	Valid		
	X.15	0,562	0,003	0,396	Valid		
	X.16	0,695	0,000	0,396	Valid		
	X.17	0,778	0,000	0,396	Valid		
	X.18	0,454	0,022	0,396	Valid		
	X.19	0,463	0,020	0,396	Valid		
Y (sikap sosial)	Y.1	0,650	0,000	0,396	Valid	0,828	Reliabel
	Y.2	0,553	0,004	0,396	Valid		
	Y.3	0,639	0,001	0,396	Valid		
	Y.4	0,544	0,005	0,396	Valid		
	Y.5	0,636	0,001	0,396	Valid		
	Y.6	0,703	0,000	0,396	Valid		
	Y.7	0,560	0,004	0,396	Valid		
	Y.8	0,722	0,000	0,396	Valid		
	Y.9	0,754	0,000	0,396	Valid		
	Y.10	0,472	0,017	0,396	Valid		
	Y.11	0,468	0,018	0,396	Valid		

Sumber: Data diolah, SPSS, 22.0

Berdasarkan output korelasi di atas, nilai r hitung masing-masing item (nilai korelasi orang) diklaim lebih besar dari r tabel, yang memiliki signifikansi 5% dari 25 responden, atau 0,396. Jika r hitung lebih besar dari r tabel, semua item dinyatakan valid.

2. Uji Asumsi Dasar

a. Uji Normalitas

Untuk memastikan apakah data diperoleh dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak, dilakukan uji normalitas. Uji *Shapiro-Wilk* adalah metode yang digunakan untuk memeriksa normalitas, jika nilai signifikansi hasil pengujian lebih besar dari 0,05 menunjukkan data berdistribusi normal, sebaliknya jika nilainya lebih kecil dari 0,05 menunjukkan data tersebut tidak berdistribusi

normal. Tabel di bawah ini menunjukkan hasil pengujian yang menunjukkan distribusi normal:

Tabel 4.7
Uji Normalitas

Variabel	Sign	Keterangan
<i>Game online (X)</i>	0,080>0,05	Normal
Sikap sosial (Y)	0,168>0,05	Normal

Sumber: Data diolah, SPSS, 22.0

Berdasarkan tabel 4.7 di atas, maka hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi variabel X yaitu $0,080 > 0,05$ dan variabel Y $0,168 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Untuk mengetahui apakah variabel dari dua atau lebih distribusi adalah sama, dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas seringkali memberikan hasil sebagai berikut dari data keluaran. Jika nilai sig $> 0,05$, maka distribusi data dianggap homogen, jika nilai sig $< 0,05$ maka distribusi data tidak homogen, dari data output diperoleh nilai:

Tabel 4.8
Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
VARIABEL X Y			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
4,114	1	48	,048

Sumber: Data diolah, SPSS, 22.0

Berdasarkan tabel 4.8 dari hasil uji homogenitas diketahui nilai signifikansi $0,48 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi homogen.

c. Uji Linieritas

Pengujian ini digunakan untuk memastikan apakah model yang telah terbukti merupakan model linier atau tidak. *Curve estimate* yang merupakan gambaran hubungan linier antara variabel X dan variabel Y digunakan untuk melakukan uji linieritas. Hubungan antara variabel X dan variabel Y adalah linier jika tingkat signifikansi ditetapkan sebesar 0,05. Nilai yang ditemukan berdasarkan (sig) dari output adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9
Uji Linieritas

Variabel	Nilai sig. Linier
X-Y	0,243 > 0,05

Sumber: Data diolah, SPSS, 22.0

Berdasarkan tabel 4.9 hasil pengujian di atas, diperoleh nilai sig dari semua variabel $0,243 > 0,05$, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linier antara *game online* dengan sikap sosial peserta didik. Asumsi linieritas pada instrumen penelitian ini terpenuhi. Maka terdapat hubungan linier secara signifikan antara variabel independent dengan variabel dependent.

3. Uji Hipotesis

a. Uji Regresi Linier Sederhana

Untuk menentukan apakah satu variabel independen memiliki dampak terhadap variabel dependen, digunakan analisis regresi linier. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka variabel X berpengaruh terhadap variabel Y, jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y. Berikut data hasil uji regresi linier sederhana terhadap variabel *game online* (X) dan sikap sosial (Y).

Tabel 4.10
Uji Regresi Linier Sederhana

Variabel	Sign	Keterangan
<i>Game online</i> (X) & sikap sosial(Y)	$0,000 < 0,05$	Berpengaruh

Sumber: Data diolah, SPSS, 22.0

Berdasarkan *output* Tabel 4.10 menunjukkan bahwa nilai F hitung adalah sebesar 18,966 dengan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$. Oleh karena itu, variabel partisipasi dapat diprediksi dengan menggunakan model regresi, atau sebagai alternatif, variabel *game online* (X) berdampak pada variabel sikap sosial (Y).

b. Uji Koefisien Determinasi

Uji koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui presentase besarnya distribusi variabel Y yang disebabkan oleh variabel X.

Tabel 4.11
Uji Koefisien Detrminasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,982 ^a	,963	,962	1,344

a. Predictors: (Constant), *Game online*

Sumber: Data diolah, SPSS, 22.0

Tabel 4.12
Pedoman Untuk Memberikan Interpretasi Terhadap Koefisien Korelasi

Interval koefisien	Tingkat hubungan
0,00-0,199	Sangat rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-0,100	Sangat kuat

Sumber: Sugiyono(2012)

Jadi, dari hubungan yang ada menunjukkan bahwa terdapat korelasi positif antara pengaruh tingkat kecanduan *game online* terhadap sikap sosial peserta didik menjelaskan besarnya nilai korelasi atau hubungan (R) yaitu sebesar 0,982, dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,963, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (*game online*) terhadap variabel terikat (sikap sosial) adalah sebesar 96,3% dan jika di lihat dari tabel interpretasi koefisien korelasi maka tingkat pengaruhnya berada pada skala sangat kuat. Jadi Terdapat pengaruh yang signifikan *game online* terhadap sikap sosial peserta didik kelas V SD Negeri 01 Kepahiang.

4. Tingkat Capaian Responden (TCR)

- a. Tingkat Kecanduan *Game online* Peserta Didik Kelas V SDN 01 Kepahiang.

Berdasarkan hasil angket tingkat kecanduan *game online* peserta didik kelas V SDN 01 Kepahiang yang telah disebarakan terhadap 25 peserta didik kelas V dengan jumlah soal angket sebanyak 19 soal, dimana masing-masing jawaban angket menggunakan 5 kriteria penilaian yaitu Sangat Setuju, Setuju, Ragu-ragu, tidak Setuju, dan sangat tidak setuju. Maka didapatkan hasil yang telah dikelompokkan sesuai kriteria tersebut pada tabel 4.13

Tabel. 4.13
Tingkat Capaian Responden *Game online*

No	Pernyataan	Skor	TCR	Kriteria
1	Saya memikirkan tentang bermain <i>game online</i> sepanjang hari	86	69	Kuat
2	Ketika saya bermain <i>game online</i> saya sering melupakan waktu untuk beribadah	76	61	Kuat
3	Ketika saya bermain <i>game online</i> saya lupa membantu orang tua mu	74	59	Kuat
4	Saya lebih suka bermain <i>game</i> dibanding berkumpul bersama keluarga	89	71	Kuat
5	Saya sering memiliki teman baru dari <i>game online</i>	86	69	Kuat
6	Saya menghabiskan waktu luang saya untuk bermain <i>game online</i>	74	59	Kuat
7	Saya merasa ketagihan bermain <i>game online</i>	84	67	Kuat
8	Bermain <i>game online</i> membuat saya lupa makan	83	66	Kuat
9	Bermain <i>game online</i> mengganggu waktu tidur saya	79	63	Kuat
10	Saya pernah berhenti bermain <i>game online</i> tetapi selalu muncul rasa ingin bermain <i>game online</i> kembali	80	64	Kuat

11	Saya pernah marah jika berkali-kali tidak lolos ke level berikutnya	84	67	Kuat
12	Saya merasa jengkel jika berkali-kali kalah bermain <i>game online</i>	80	64	Kuat
13	Saya suka berkata kasar di dalam <i>game</i> ketika tim saya tidak dapat bermain dengan pandai	84	67	Kuat
14	Saya merasa jenuh jika tidak bermain <i>game online</i>	81	65	Kuat
15	Saya pernah berhenti bermain <i>game online</i> tetapi selalu muncul rasa ingin bermain <i>game online</i> kembali	82	66	Kuat
16	Saya merasa mudah jenuh ketika tidak bermain <i>game online</i>	81	65	Kuat
17	Saya merasa gelisah jika belum bisa naik ke level berikutnya	83	66	Kuat
18	Saya pernah bertengkar dengan orang lain (misalnya keluarga atau teman) selama saya sedang bermain <i>game online</i>	83	66	Kuat
19	Saya pernah mengabaikan orang lain (misalnya keluarga atau teman) ketika saya sedang asik bermain <i>game online</i>	86	69	Kuat

Dari data pengelompokan data jawaban diatas, untuk mengetahui Tingkat Capaian Responden terhadap tingkat kecanduan *game online* peserta didik kelas V SDN 01 Kepahiang, maka peneliti menggunakan rumus yang telah dijelaskan pada Bab III.

Dari tabel tingkat diatas, didapatkan Rata-rata persentase data Capaian Responden yaitu 65%, ini menunjukkan bahwa tingkat Kecanduan *Game online* Peserta Didik Kelas 5 SDN 01 Kepahiang dikategorikan kuat yang berarti tingkat kecanduan tersebut mempengaruhi dampak yang negatif terhadap peserta didik kelas V SD Negeri 01 Kepahiang.

b. Sikap Sosial Peserta Didik Kelas V SD Negeri 01 Kepahiang.

Berdasarkan hasil angket Sikap Sosial Peserta Didik peserta didik kelas V SD Negeri 01 Kepahiang yang telah disebarakan terhadap 25 peserta didik kelas V dengan jumlah soal angket sebanyak 11 soal, dimana masing-masing jawaban angket menggunakan 5 kriteria penilaian yaitu Sangat Setuju, Setuju, Ragu-ragu, tidak Setuju, dan sangat tidak setuju. Maka didapatkan hasil yang telah dikelompokkan sesuai kriteria tersebut pada tabel 4.14

Tabel. 4.14
Tingkat Capaian Responden Sikap Sosial

No	Pernyataan	Skor	TCR	Kriteria
1	Saya Pernah berbohong tentang waktu yang saya habiskan untuk bermain <i>game online</i>	79	63	Kuat
2	Dengan adanya <i>game online</i> saya suka berbohong pada orang lain (misalnya keluarga atau teman)	80	64	Kuat
3	Saya pernah bermain <i>game online</i> hingga larut malam dan kesiangan untuk berangkat ke sekolah	84	67	Kuat
4	Saya pernah memperpanjang waktu bermain <i>game online</i> dari rencana awal saya	95	76	Kuat
5	Bermain <i>game online</i> membuat saya lupa ada tugas sekolah	84	67	Kuat
6	Saya pernah tidak belajar untuk ujian hanya karena bermain <i>game online</i>	81	65	Kuat
7	Menurut saya mengakses <i>game online</i> lebih menyenangkan dari pada mengerjakan pekerjaan rumah (PR) atau mengerjakan pekerjaan sekolah	82	66	Kuat
8	Saya memilih teman bermain berdasarkan <i>game online</i> yang saya mainkan	81	65	Kuat
9	Saya tidak dapat berhenti bermain <i>game online</i> ketika teman saya mengajak saya mengobrol	83	66	Kuat

10	Saya pernah mengabaikan kegiatan kerja bakti demi bermain <i>game online</i>	83	66	Kuat
11	Saya pernah meninggalkan kegiatan belajar kelompok dalam mengerjakan tugas sekolah, dan kamu lebih memilih untuk mengakses <i>game online</i>	86	69	Kuat

Dari data pengelompokan data jawaban diatas, untuk mengetahui Tingkat Capaian Responden terhadap sikap sosial peserta didik kelas V SD Negeri 01 Kepahiang, maka peneliti menggunakan rumus yang telah dijelaskan pada Bab III.

Dari tabel Tingkat diatas, didapatkan Rata-rata persentase data Capaian Responden (TCR) sikap sosial siswa SDN 01 Kepahiang yaitu 64%, ini menunjukkan bahwa Sikap Sosial Peserta Didik Kelas V SDN 01 Kepahiang dikategorikan kuat akan pengaruh kecanduan *game online*.

C. Pembahasan

1. Tingkat Kecanduan *Game online* Peserta Didik Kelas V Di SD Negeri 01 Kepahiang

Game online adalah *game* yang dapat diakses banyak pemain. Untuk mengakses permainan ini, pemain harus memanfaatkan komputer yang terhubung ke jaringan, yang biasanya adalah *internet*. *Game online* adalah kategori tertentu dari permainan komputer yang dimainkan melalui jaringan komputer (LAN atau *internet*). *Game internet* biasanya ditawarkan sebagai layanan tambahan dari penyedia layanan *online* atau

sebagai akses langsung melalui mekanisme yang ditawarkan oleh pengembang *game*.⁴⁴

Game online memiliki 5 indikator yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat kecanduan seseorang sebagaimana yang disebutkan yaitu, merasa tertarik, merasa kebutuhan, mengulang, merasa gelisah, dan terancam. Ketika seseorang memiliki tingkat kecanduan terhadap *game online* maka ia akan merasa ketergantungan dan berusaha mengulang *game* tersebut dengan penuh antusias dan tanpa ada beban dalam dirinya.

Seseorang dapat mengembangkan kecanduan bermain *game online* karena mereka melakukannya lebih sering. Orang yang memiliki kecanduan *game* sering disebut *game addiction*. *Game* yang adiktif akan membuat pemain merasa seolah-olah tidak ada lagi yang bisa dilakukan selain memainkannya, dan banyak kekalahan akan membuat mereka merasa ceroboh di kehidupan nyata.

Seseorang dapat dikatakan kecanduan bermain *game online* jika menunjukkan *salience* (gejala *game* yang dapat mendominasi pikiran dan menyebabkan keinginan untuk bermain terus menerus), *problem* (aktivitas yang menimbulkan masalah dan menghambat aktivitas di tempat kerja atau sekolah), dan *conflict* (gejala bermain *game* yang dapat menimbulkan masalah kerusuhan yang melibatkan orang lain yang disebabkan oleh permainan), *tolerans* (sikap pemain ketika mereka bermain lebih lama), *withdramal* (perasaan pemain ketika pemain berhenti atau mengurangi

⁴⁴ Pitaloka A. A, *Perilaku Konsumsi Game online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi Tentang Perilaku Konsumsi Game online Pada Pelajar Di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen Tahun 2013*, Sosialitas; Jurnal Ilmiah Pend. Sos Ant, 2013.

permainan mereka *mood modification* (sentimen pemain saat bermain *game* yang mengubah perasaan), dan *relaps* (aktivitas pemain yang terus menerus bermain *game*).

Seseorang yang kecanduan akan mengubah perilakunya dan menjadi lebih tertarik pada perjudian, pornografi, dan kegiatan ilegal lainnya. Mereka juga akan mengalami perubahan sosial dan lebih suka bermain *game online* untuk berbicara dengan teman-temannya. *Internet* khususnya dalam *game online* telah mengubah zaman, sifat, dan cara menjelaskan indikasi kecanduan pada siswa hingga tingkat kecanduan yang tinggi dan memberikan pendidikan kesehatan kepada seseorang yang kecanduan. perubahan yang terjadi pada siswa sebagai akibat dari kecanduan *game online* mereka.

Hasil penelitian lain menunjukkan bahwa pada masa dewasa awal, orang menunjukkan reaksi emosional yang lebih kuat dan perilaku menghindar atau menjauh dari masalah yang sedang dihadapi. Bermain *game online* adalah salah satu teknik untuk menghindari hal tersebut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kecanduan *game online* peserta didik kelas V SD Negeri 01 Kepahiang dapat dikategorikan kurang baik. Ini didasarkan pada hasil Rata-rata persentase data Capaian Responden (TCR) yaitu 65%, ini menunjukkan bahwa tingkat Kecanduan *Game online* Peserta Didik Kelas V SDN 01 Kepahiang dikatagorikan kuat. Dapat disimpulkan bahwa peserta didik tersebut memiliki tingkat kecanduan dalam *game online* yang cukup tinggi.

2. Sikap Sosial Peserta Didik Kelas V di SD Negeri 01 Kepahiang

Sikap sosial ini adalah salah satu yang berkembang melalui waktu dan dapat dikelola karena kadang-kadang dapat berubah sebagai hasil belajar. Sikap sosial manusia adalah sikap yang terintegrasi, artinya seluruh individu atau situasi manusia terlibat dalam sikap yang bersangkutan dan bukan hanya sebagian saja. Sikap sosial manusia dapat dikendalikan atau dikendalikan, artinya sikap sosial dapat diatur oleh individu yang bersangkutan.⁴⁵

Sikap sosial memiliki 5 indikator yang dapat digunakan untuk mengukur sikap seseorang sebagaimana yang disebutkan yaitu sikap jujur, sikap disiplin, sikap tanggung jawab, sikap toleransi, sikap gotong royong. Sikap berfungsi untuk mempertahankan ego, membantu orang untuk melindungi diri dari informasi yang tidak diinginkan tentang dirinya, sikap juga berfungsi sebagai motivasi.

Berdasarkan hasil Tingkat Capaian Respon sikap sosial peserta didik kelas 5 SDN 01 Kepahiang disimpulkan bahwa sikap sosial peserta didik dikatagorikan kuat akan pengaruh tingkat kecanduan *game online*. Ini didasarkan pada hasil Rata-rata persentase data Tingkat Capaian Responden yaitu 64%, yang menunjukkan bahwa tingkat sikap sosial Peserta Didik Kelas V SD Negeri 01 Kepahiang dikatagorikan kuat akan pengaruh *game online* tersebut.

⁴⁵ Abu Ahmadi, *Psikologi Sosial*, Jakarta: Rineka Cipta, 2007, Hal. 156-157

3. Pengaruh Tingkat Kecanduan *Game online* Peserta Didik kelas V di SD Negeri 01 Kepahiang

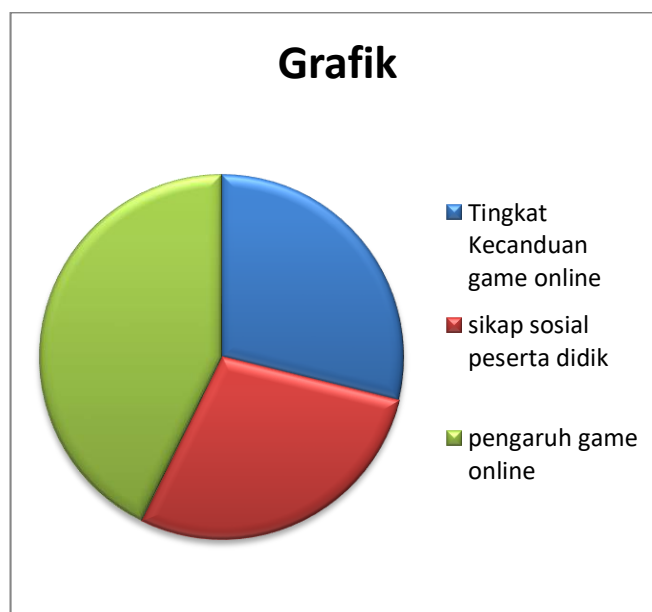
Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan kepada peserta didik kelas V SD Negeri 01 Kepahiang dan diolah dengan menggunakan SPSS 22.0. Adanya pengaruh terhadap pengaruh tingkat kecanduan *game online* terhadap sikap sosial peserta didik kelas V SD Negeri 01 Kepahiang dibuktikan dengan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 01 Kepahiang. Seberapa besar kontribusi (sumbangan) variabel X dalam mempengaruhi variabel Y dapat dilihat dari nilai koefisien determinasi.

Dari hasil hitung, didapatkan nilai koefisien determinasi sebesar 96,3%. Dengan kata lain, pengaruh *game online* dalam proses sikap sosial memberikan kontribusi atau mempengaruhi secara positif terhadap sikap sosial peserta didik sebesar 96,3%, dengan demikian hipotesis alternatif (H_a) pada penelitian dapat diterima dan hipotesis nihil (H_o) pada penelitian ditolak.

Kecanduan *game online* ringan, sedang, dan berat adalah tiga tingkat kecanduan ini. Jika seseorang sering terlibat dalam *game online* dengan pola hidup yang mulai tidak teratur dan malas dalam melakukan segala sesuatu, mereka dianggap memiliki kecanduan ringan. Sementara itu, disebut kecanduan sedang jika seseorang merespons dengan antusias ketika ditanya tentang bermain *game online* dan sulit untuk fokus, sering merasa lelah, dan mudah meneteskan air mata dengan berbagai cara. Pada tahap kecanduan berat ini seseorang telah menghabiskan uang semata-

mata untuk bermain *game online* dan akan memiliki keinginan untuk meniru karakter dalam *game*, menghasilkan terputusnya sosial di masyarakat.⁴⁶

Gejala kecanduan *game online* termasuk menjadi begitu terpicat dengan permainan sehingga seseorang kehilangan kendali atas berapa banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain, yang mengarah ke masalah dalam hidup seseorang. Menghindari masalah dalam bermain *game online*, merasa gelisah ketika tidak dapat bermain *game online*, terus-menerus berusaha untuk mengontrol atau berhenti bermain *game online* tetapi tidak berhasil. Merasa perlu bermain *game online* dengan jumlah waktu yang bertambah dan emosi yang tidak stabil jika ada pengurangan waktu untuk bermain *game online*.



⁴⁶ Young, K.S *Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents*, the american journal of family therapy, 37: 355-372

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian ini yang dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Tingkat kecanduan *game online* dapat digambarkan dari hasil analisis angket yang diisi oleh peserta didik kelas V sebanyak 25 peserta didik yang mengisi angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kecanduan *game online* peserta didik kelas V SD Negeri 01 Kepahiang dapat dikategorikan kurang baik. Ini didasarkan pada hasil Rata-rata persentase data Capaian Responden yaitu 65%, ini menunjukkan bahwa tingkat Kecanduan *Game online* Peserta Didik Kelas V SDN 01 Kepahiang dikatagorikan cukup. Dapat disimpulkan bahwa peserta didik tersebut memiliki tingkat kecanduan dalam *game online* yang cukup tinggi.
2. Sikap sosial dapat digambarkan dari hasil analisis angket yang diisi oleh peserta didik kelas V sebanyak 25 reponden yang mengisi angket. Berdasarkan hasil Tingkat Capaian Respon sikap sosial peserta didik kelas V SDN 01 Kepahiang disimpulkan bahwa sikap sosial peserta didik dikatagorikan cukup. Ini didasarkan pada hasil Rata-rata persentase data Capaian Responden (TCR) yaitu 64%, yang menunjukkan bahwa sikap sosial Peserta Didik Kelas V SDN 01 Kepahiang dikatagorikan kurang.
3. Berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana dinyatakan bahwa Dari output tersebut diketahui bahwa nilai F hitung = 18,966 dengan tingkat

signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel partisipasi atau dengan kata lain ada pengaruh variabel *game online* (X) terhadap variabel sikap sosial (Y). maka dapat disimpulkan bahwa *game online* (variabel X) berpengaruh terhadap sikap sosial (variabel Y) pada peserta didik di SD Negeri 01 Kepahiang, tahun pelajaran 2021/2022.

B. SARAN

Hasil penelitian ini hendaknya bermanfaat bagi berbagai pihak sebagai masukan yang berguna untuk kemajuan di masa yang akan datang. Pihak-pihak tersebut terdiri dari:

1. Bagi peneliti yang akan datang

Periode pengamatan yang lebih panjang diharapkan dapat digunakan pada penelitian selanjutnya untuk mendapatkan hasil yang lebih baik. Hal ini juga diantisipasi untuk memasukkan variabel tambahan yang tidak ada dalam model penelitian ini.

2. Bagi orang tua

Orang tua dituntut untuk mendisiplinkan anak-anak mereka secara efektif, seperti dengan memberikan batasan waktu pada permainan *internet* mereka. Orang tua harus melarang anaknya bermain *game online* jika sudah terlanjur kecanduan, misalnya dengan tidak memberikan uang yang berlebihan untuk bermain *game online*. Untuk mencegah anak remaja mereka menyalahgunakan uang mereka, orang tua seharusnya mulai mengajari mereka keterampilan mengelola uang sejak usia muda.

3. Bagi siswa

Pembelajaran harus didahulukan dari pada bermain *game internet* bagi siswa. Bermain *game online* boleh saja asalkan kamu ingat untuk menyelesaikan tugasmu dan menjaga tanggung jawabmu sebagai seorang pelajar.

4. Bagi sekolah

Disarankan agar sekolah dapat membimbing anak-anaknya menuju kegiatan yang lebih positif. Misalnya, kegiatan ekstrakurikuler diharapkan siswa dapat menjauhkan mereka dari kecanduan *game online*, yang dapat mempengaruhi sikap sosial mereka dan mendorong mereka gemar menabung sehingga mereka tidak menghabiskan uang hanya untuk bermain *game online*.

DAFTAR PUSTAKA

- A, A. Pitaloka, *Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar Studi Fenomenologi Tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar Di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen Tahun 2013*, Sosialitas; Jurnal Ilmiah Pend. Sos Ant, 2013.
- A.D, Masya Hdan Candra, *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016*. Konseli: E-Journal, 2016.
- Ahmadi Abu, *psikologi sosial*, Jakarta: Rineka cipta, 2007
- Alam Fahrul M, *Pengertian Game Online Dan Sejarahnya*, Bandung: Pustaka Setia 2010
- Al-Munajjid Muhammad Syekh, *Bahaya Game*, Jakarta: Aqwam Medika, 2016
- Arikunto, Suharsimi 2014, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik I*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*, Jakarta: PT Rineka cipta, 2013.
- Aziz Ibnu, *Panduan praktis menguasai internet*, Yogyakarta: citra media 2010
- Bungin Burhan, 2015, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: Prenada Media
- D. A, Wulandari, *Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (Rpg) Maker Xp Sebagai Media Pembelajaran Di Smp Negeri 2 Kalibawang*. Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta, 2012.
- Djuwita Ratna, *psikologi sosial terjemahan*, Jakarta: Erlangga, 2009
- Hermawan Agus, *Hiburan Dunia Maya*, Bandung: Pustaka Setia, 2009
- <https://aceh.tribunnews.com> Diakses pada tanggal 25 Januari 2021.
- Imam, Ghozali. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program Spss Edisi Keempat*, Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2009.
- Imam, Ghozali. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program Spss 19 Edisi Kelima*, Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2009.
- Kartono Kartini, *kamus lengkap psikologi terjemahan*, Jakarta: Grafindo, 2006

Kementerian pendidikan dan kebudayaan, *panduan penilaian oleh pendidik dan satuan pendidikan untuk sekolah menengah atas*, Jakarta: kementerian pendidikan dan kebudayaan, 2016.

M, Affandi, *Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 Sdn 009 Samarinda*. E-Jurnal Komunikasi, 2013.

Nanang “Arti istilah Online. [Http://Www.Total.Or.Id/Info/.Php?Kk=Game](http://www.Total.Or.Id/Info/.Php?Kk=Game).
28 Januari 2011.

Nasrizen, *Pengaruh Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu Mahasiswa Fakultas Agama Islam*, Yogyakarta: Umy 2011.

Nurullita Pangestika Rizki, *Pengaruh Game Online Terhadap Konsentrasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*, Purwokerto: Ump 2017.

Prof. Dr. Sugiyono, *metode penelitian pendidikan*, Bandung: Cv alfabeta 2010

Ramdani Nurfadilah, Skripsi:”*Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Vi Sdn Bawakaraeng 1 Kota Makasar*” Makasar: Umm, 2018.

Rini A, *menanggulangi kecanduan game online pada anak*. Jakarta: pustaka mina, 2011.

Santrock. *Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga, 2003

Sudarsono, *kamus konseling*, Jakarta: rineka cipta, 1997

Sugiyono, *Metode penelitian pendidikan pendekatan kualitatif, kuantitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2013.

Supardi, *aplikasi statistika dalam penelitian: konsep statistika yang lebih komprehensif*, jakarta: change publication, 2014.

Taufiq Nurdjannah, *pengantar psikologi terjemahan*, Jakarta: Erlangga, 2008

Wulandari, A. D, 2012, *Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker XP Sebagai Media Pembelajaran Di SMP Negeri 2 Kalibawang*, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta

L

A

M

P

I

R

A

N



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP

FAKULTAS TARBIYAH PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Jalan Ak Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
 Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: arlimin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

PADA HARI INI, Kamis, JAM 10.40-11.01 LANGGAL, 02 Desember, TAHUN 2021
 TELAH DILAKSANAKAN SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA:

NAMA : Diah YUPita Sari
 NIM : 1859 10 29
 PRODI : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 SEMESTER : 7
 JUDUL PROPOSAL : Pengaruh tingkat kecanduan Game online terhadap
 Motivasi belajar Peserta didik di SDN 01 Kelahyang

BERKENAAN DENGAN ITU, KAMI DARI CALON PEMBIMBING MENERANGKAN BAHWA:

1. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN TANPA PERUBAHAN JUDUL
2. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN DENGAN PERUBAHAN JUDUL DAN BEBERAPA HAL YANG MENYANGKUT TENTANG:

a. Pengaruh tingkat kecanduan Game online terhadap Sikap Sosial

b.

c.

3. PROPOSAL INI TIDAK LAYAK DILANJUTKAN KECUALI BERKONSULTASI KEMBALI DENGAN PENASEHAT AKADEMIK DAN PRODI

DEMIKIAN BERITA ACARA INI KAMI BUAT, AGAR DAPAT DIGUNAKAN SEBAGAIMANA SEMESTINYA.

CALON PEMBIMBING-I

(Aida Rahmi Nasution, M.Pd.)

CURUP, November 2021

CALON PEMBIMBING-II

(Tika Meldina, M.Pd.)

MODERATOR,

Naras



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

Nomor : 321 /In.34/FT/PP.00.9/04/2022
Lampiran : Proposal dan Instrumen
Hal : Permohonan Izin Penelitian

20 April 2022

Kepada Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan
Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP)

Assalamualaikum Wr, Wb

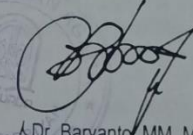
Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Diah Yupita Sari
NIM : 18591029
Fakultas/Prodi : Tarbiyah / PGMI
Judul Skripsi : Pengaruh Tingkat Kecanduan Game Online terhadap Sikap Sosial Peserta Didik di SD Negeri 01 Kepahiang
Waktu Penelitian : 20 April s.d 20 Juli 2022
Tempat Penelitian : SD Negeri 01 Kepahiang

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.
Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

a.n Dekan

Wakil Dekan I,



Dr. Baryanto, MM., M.Pd
NIP. 19690723 199903 1 004

Tembusan disampaikan Yth :

1. Rektor
2. Warek 1
3. Ka Biro AUAK



PEMERINTAH KABUPATEN KEPAHIANG
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. Aipda Mu'an Komplek Perkantoran Pemkab. Kepahiang Telp. (0732) 3930035
KEPAHIANG

IZIN PENELITIAN

Nomor : 503/054/I-Pen/V/DPMTSP/2022

DASAR :

1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
2. Peraturan Bupati Kabupaten Kepahiang Nomor 1 Tahun 2020 tentang Perubahan Ketiga Atas Peraturan Bupati Kepahiang Nomor 25 Tahun 2016 tentang Struktur Organisasi Perangkat Daerah Kabupaten Kepahiang (Berita Daerah Kabupaten Kepahiang Tahun 2020 Nomor 1);
3. Peraturan Bupati Kepahiang Nomor 7 Tahun 2021 tentang Perubahan Kedua Peraturan Bupati Kepahiang Nomor 14 Tahun 2017 tentang Pelimpahan Kewenangan Penerbitan dan Penandatanganan Perizinan dan Non Perizinan Dalam Rangka Penyelenggaraan Perizinan Terpadu Satu Pintu;
4. Surat Permohonan Izin Penelitian Nomor : 321/In.34/FT/PP.00.9/04/2022 tanggal 20 April 2022.

DENGAN INI DIBERIKAN IZIN PENELITIAN KEPADA :

Nama : Diah Yupita Sari
NPM : 18591029
Pekerjaan : Mahasiswa
Lokasi Penelitian : SD Negeri 01 Kepahiang
Waktu Penelitian : 20-04-2022.S.D 20-07-2022
Tujuan : Melakukan Penelitian
Judul Proposal : Pengaruh Tingkat Kecanduan Game Online Terhadap Sikap Sosial Peserta Didik Di SD Negeri 01 Kepahiang
Penanggung Jawab : Wakil Dekan 1, Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup
Catatan : 1. Agar menyampaikan Surat Izin ini kepada Camat setempat pada saat melaksanakan penelitian.
2. Harus mentaati semua ketentuan Perundang-undangan yang berlaku.
3. Setelah selesai melaksanakan kegiatan berdasarkan Surat Izin ini agar melaporkan hasilnya secara tertulis kepada Bupati Kepahiang cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Kepahiang.
4. Izin Penelitian ini akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat izin ini tidak mentaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut diatas.

Kepahiang, 17 Mei 2022

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
PEMERINTAH KABUPATEN KEPAHIANG,



ELYA WARDIANA, S.I.P., M.Si.
Pembina Utama Muda, IV/c
NIP. 19690526 199003 2 005



BIAYA GRATIS

Tembusan disampaikan Kepada yth:

1. Bupati Kepahiang (sebagai laporan)
2. Kepala Badan Kesbangpol Kabupaten Kepahiang
3. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Kepahiang
4. Camat Wilayah Tempat Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN KEPAHIANG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SD NEGERI 01 KEPAHIANG
Alamat : Jl. M. Jun Kepahiang Kode Pos. 39372 Kecamatan Kepahiang
Email : sdn01kepahiang@gmail.com



SURAT KETERANGAN PENELITIAN

No. S.234/01/SDN 01 KPH/2022

Berdasarkan surat izin penelitian yang di keluarkan dari dinas penanaman modal dan layanan terpadu satu pintu kabupaten kepahiang nomor : 503/054/1-Pen/V/DPMPSTP/2022

Nama : Diah Yupita Sari
Nim : 18591029
Fakultas/Prodi : Tarbiyah/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (Pgmi)
Judul Skripsi : Pengaruh Tingkat Kecanduan *Game Online* Terhadap Sikap Sosial Peserta Didik Kelas V Sd Negeri 01 Kepahiang
Waktu Penelitian : 20 Juni 2022 S/D 20 Juli 2022
Tempat Penelitian : Sd Negeri 01 Kepahiang

Nama tersebut telah selesai melaksanakan penelitian di SD Negeri 01 kepahiang hasil dari penelitian tersebut agar digunakan sebagaimana mestinya serta menjaga nama baik SD Negeri 01 Kepahiang dan menyampaikan laporan hasil penelitian tersebut kepada kepala kantor penanaman modal kabupaten kepahiang.

Dengan demikian surat keterangan ini dibuat agar digunakan sebagaimana mestinya, atas perhatian di ucapkan terima kasih.

Kepahiang, Juli 2022

Kepala SD Negeri 01 Kepahiang



Pangko Iman, S.Pd

NIP. 197907121994091001

LAMPIRAN TABULASI DATA VARIABEL X

NO RESPONDEN	GAME ONLINE																			Jumlah
	X.1	X.2	X.3	X.4	X.5	X.6	X.7	X.8	X.9	X.10	X.11	X.12	X.13	X.14	X.15	X.16	X.17	X.18	X.19	
1	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	83
2	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	82
3	4	2	2	4	4	4	2	4	5	5	5	2	5	5	2	2	4	2	4	67
4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	77
5	4	4	4	4	4	2	4	4	4	2	4	2	5	2	5	2	5	2	5	68
6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3	68
7	5	2	4	4	2	2	4	2	2	2	2	4	4	2	2	4	4	4	2	57
8	2	2	4	2	5	2	5	4	2	4	3	2	4	4	2	4	3	4	4	62
9	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	86
10	2	3	4	3	4	3	2	4	2	3	5	4	3	2	3	4	4	4	4	63
11	3	3	2	5	3	3	2	5	4	3	2	3	4	2	3	3	3	2	4	59
12	3	3	2	5	3	3	2	4	4	3	2	3	4	3	4	3	3	2	4	60
13	3	2	2	5	2	4	3	3	3	2	4	4	4	4	3	4	3	4	4	63
14	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	49
15	5	2	2	5	4	2	5	2	4	2	5	2	3	4	5	5	3	4	2	66
16	2	5	2	2	3	2	3	2	3	4	2	3	2	3	3	3	2	3	3	52
17	4	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	51

18	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	3	4	2	4	2	4	3	5	2	59
19	3	3	3	2	4	4	4	3	2	4	3	3	2	4	4	3	4	4	4	63
20	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	49
21	2	2	2	4	2	2	4	2	2	3	3	4	4	2	2	2	2	2	5	51
22	3	3	2	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4	48
23	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	41
24	4	5	2	5	3	2	3	4	2	3	4	3	4	3	5	3	4	3	4	66
25	4	2	3	4	3	4	3	4	4	4	4	2	2	3	5	4	4	4	2	65

TABULASI DATA VARIABEL Y

NO RESPONDEN	SIKAP SOSIAL											Jumlah
	Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Y.5	Y.6	Y.7	Y.8	Y.9	Y.10	Y.11	
1	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	50
2	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	47
3	5	5	5	2	5	5	2	2	4	2	4	41
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44
5	4	2	4	2	5	2	5	2	5	2	5	38
6	4	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3	36
7	2	2	2	4	4	2	2	4	4	4	2	32
8	2	4	3	2	4	4	2	4	3	4	4	36
9	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	50
10	2	3	5	4	3	2	3	4	4	4	4	38

11	4	3	2	3	4	2	3	3	3	2	4	33
12	4	3	2	3	4	3	4	3	3	2	4	35
13	3	2	4	4	4	4	3	4	3	4	4	39
14	2	3	3	4	2	3	3	2	3	2	2	28
15	4	2	5	4	3	4	5	5	3	4	2	39
16	3	4	2	4	2	3	3	3	2	3	3	31
17	3	3	2	4	2	3	3	2	3	3	3	29
18	4	2	3	4	2	4	2	4	3	5	2	35
19	2	4	3	4	2	4	4	3	4	4	4	37
20	2	3	3	4	3	3	3	2	2	3	2	28
21	2	3	3	4	4	2	2	2	2	2	5	31
22	2	2	2	4	2	2	2	2	2	4	4	26
23	2	2	3	4	2	2	2	2	2	2	2	24
24	2	3	4	4	4	3	5	3	4	3	4	38
25	4	4	4	4	2	3	5	4	4	4	2	38

x19	Pearson Correlation	-,159	,360	,234	,386	,329	,263	,042	,540**	,158	,325	,162	,261	,611**	,133	,173	,014	,376	-,102	1	,463*
	Sig. (2-tailed)	,446	,077	,260	,057	,109	,204	,843	,005	,449	,113	,439	,208	,001	,528	,409	,948	,064	,628		,020
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
jum lah	Pearson Correlation	,556**	,446*	,706*	,436*	,602**	,674*	,473*	,726**	,655**	,551**	,597**	,535**	,631**	,658**	,562**	,695**	,778**	,454*	,463*	1
	Sig. (2-tailed)	,004	,026	,000	,029	,001	,000	,017	,000	,000	,004	,002	,006	,001	,000	,003	,000	,000	,022	,020	
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

LAMPIRAN UJI VALIDITAS VARIABEL Y (SIKAP SOSIAL)

Correlations

		y1	y2	y3	y4	y5	y6	y7	y8	y9	y10	y11	jumlah
y1	Pearson Correlation	1	,375	,375	,195	,440*	,503*	,373	,372	,421*	,107	,158	,650**
	Sig. (2-tailed)		,065	,065	,350	,028	,010	,066	,067	,036	,609	,449	,000
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
y2	Pearson Correlation	,375	1	,271	,209	,242	,594**	,138	,199	,358	,062	,325	,553**
	Sig. (2-tailed)	,065		,190	,316	,243	,002	,511	,341	,079	,770	,113	,004
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
y3	Pearson Correlation	,375	,271	1	,169	,367	,449*	,386	,392	,517**	,217	,162	,639**
	Sig. (2-tailed)	,065	,190		,419	,071	,024	,057	,053	,008	,298	,439	,001

	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	
y4	Pearson Correlation	,195	,209	,169	1	,331	,269	,021	,525**	,285	,381	,261	,544**
	Sig. (2-tailed)	,350	,316	,419		,106	,193	,920	,007	,168	,060	,208	,005
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
y5	Pearson Correlation	,440*	,242	,367	,331	1	,290	,246	,243	,504*	-,071	,611**	,636**
	Sig. (2-tailed)	,028	,243	,071	,106		,160	,236	,241	,010	,735	,001	,001
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
y6	Pearson Correlation	,503*	,594**	,449*	,269	,290	1	,229	,492*	,370	,420*	,133	,703**
	Sig. (2-tailed)	,010	,002	,024	,193	,160		,271	,013	,069	,037	,528	,000
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
y7	Pearson Correlation	,373	,138	,386	,021	,246	,229	1	,394	,560**	,176	,173	,560**
	Sig. (2-tailed)	,066	,511	,057	,920	,236	,271		,051	,004	,399	,409	,004
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
y8	Pearson Correlation	,372	,199	,392	,525**	,243	,492*	,394	1	,444*	,765**	,014	,722**
	Sig. (2-tailed)	,067	,341	,053	,007	,241	,013	,051		,026	,000	,948	,000
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
y9	Pearson Correlation	,421*	,358	,517**	,285	,504*	,370	,560**	,444*	1	,255	,376	,754**
	Sig. (2-tailed)	,036	,079	,008	,168	,010	,069	,004	,026		,219	,064	,000
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
y10	Pearson Correlation	,107	,062	,217	,381	-,071	,420*	,176	,765**	,255	1	-,102	,472*
	Sig. (2-tailed)	,609	,770	,298	,060	,735	,037	,399	,000	,219		,628	,017
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
y11	Pearson Correlation	,158	,325	,162	,261	,611**	,133	,173	,014	,376	-,102	1	,468*

	Sig. (2-tailed)	,449	,113	,439	,208	,001	,528	,409	,948	,064	,628		,018
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
juml	Pearson Correlation	,650**	,553**	,639**	,544**	,636**	,703**	,560**	,722**	,754**	,472*	,468*	1
ah	Sig. (2-tailed)	,000	,004	,001	,005	,001	,000	,004	,000	,000	,017	,018	
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

LAMPIRAN UJI RELIABILITAS

1). VARIABEL X (*GAME ONLINE*)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,894	19

2). VARIABEL Y (*SIKAP SOSIAL*)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,828	11

LAMPIRAN UJI NORMALITAS

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
GAME ONLINE	,143	25	,197	,928	25	,080
SIKAP SOSIAL	,107	25	,200*	,942	25	,168

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

LAMPIRAN UJI HOMOGENITAS

Test of Homogeneity of Variances

VARIABEL X Y

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
4,114	1	48	,048

LAMPIRAN UJI LINIERITAS (VARIABEL X DAN Y)

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Sikap Sosial * Game Online	Between Groups	(Combined) Linearity	1126,140	17	66,244	54,553	,000
		Deviation from Linearity	1093,070	1	1093,070	900,176	,000
			33,070	16	2,067	1,702	,243
Within Groups			8,500	7	1,214		
Total			1134,640	24			

LAMPIRAN UJI REGRESI LINIER SEDERHANA

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	428,148	1	428,148	18,966	,000 ^b
	Residual	519,212	23	22,574		
	Total	947,360	24			

a. Dependent Variable: SIKAP SOSIAL

b. Predictors: (Constant), GAME ONLINE

UJI KOEFISIEN DETERMINASI

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,982 ^a	,963	,962	1,344

a. Predictors: (Constant), Game Online


No Instrumen Nilai X	1	2	3	4	5	Jumlah Responden
1	0	5	7	10	3	25
2	0	10	7	5	3	25
3	0	13	2	8	2	25
4	0	7	2	11	5	25
5	0	4	8	11	2	25
6	0	11	5	8	1	25
7	0	6	7	9	3	25
8	0	8	4	10	3	25
9	0	10	3	10	2	25
10	0	7	8	8	2	25
11	0	6	7	9	3	25
12	0	8	7	7	3	25
13	0	8	4	9	4	25
14	0	7	8	7	3	25
15	0	8	7	5	5	25
16	0	8	6	8	3	25
17	0	5	9	9	2	25
18	0	7	5	11	2	25
19	0	7	3	12	3	25

No Instrumen Nilai X	T					T x SL					n	Skor	Y	TCR	Kriteria TCR
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5				%	
1	0	5	7	10	3	0	10	21	40	15	25	86	125	69	Kuat
2	0	10	7	5	3	0	20	21	20	15	25	76	125	61	Kuat
3	0	13	2	8	2	0	26	6	32	10	25	74	125	59	Cukup
4	0	7	2	11	5	0	14	6	44	25	25	89	125	71	Kuat
5	0	4	8	11	2	0	8	24	44	10	25	86	125	69	Kuat
6	0	11	5	8	1	0	22	15	32	5	25	74	125	59	Cukup
7	0	6	7	9	3	0	12	21	36	15	25	84	125	67	Kuat
8	0	8	4	10	3	0	16	12	40	15	25	83	125	66	Kuat
9	0	10	3	10	2	0	20	9	40	10	25	79	125	63	Kuat
10	0	7	8	8	2	0	14	24	32	10	25	80	125	64	Kuat
11	0	6	7	9	3	0	12	21	36	15	25	84	125	67	Kuat
12	0	8	7	7	3	0	16	21	28	15	25	80	125	64	Kuat
13	0	8	4	9	4	0	16	12	36	20	25	84	125	67	Kuat

14	0	7	8	7	3	0	14	24	28	15	25	81	125	65	Kuat
15	0	8	7	5	5	0	16	21	20	25	25	82	125	66	Kuat
16	0	8	6	8	3	0	16	18	32	15	25	81	125	65	Kuat
17	0	5	9	9	2	0	10	27	36	10	25	83	125	66	Kuat
18	0	7	5	11	2	0	14	15	44	10	25	83	125	66	Kuat
19	0	7	3	12	3	0	14	9	48	15	25	86	125	69	Kuat
														1244	
														65	

No Instrumen Nilai Y	1	2	3	4	5	Jumlah Responden
1	0	10	3	10	2	25
2	0	7	8	8	2	25
3	0	6	7	9	3	25
4	0	3	2	17	3	25
5	0	8	4	9	4	25
6	0	7	8	7	3	25
7	0	8	7	5	5	25
8	0	8	6	8	3	25
9	0	5	9	9	2	25
10	0	7	5	11	2	25
11	0	7	3	12	3	25

No Instrumen Nilai X	T					T x SL					n	Skor	Y	TC R %	Kriteria TCR
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5					
1	0	10	3	10	2	0	20	9	40	10	25	79	125	63	Kuat
2	0	7	8	8	2	0	14	24	32	10	25	80	125	64	Kuat
3	0	6	7	9	3	0	12	21	36	15	25	84	125	67	Kuat
4	0	3	2	17	3	0	6	6	68	15	25	95	125	76	Kuat
5	0	8	4	9	4	0	16	12	36	20	25	84	125	67	Kuat
6	0	7	8	7	3	0	14	24	28	15	25	81	125	65	Kuat
7	0	8	7	5	5	0	16	21	20	25	25	82	125	66	Kuat
8	0	8	6	8	3	0	16	18	32	15	25	81	125	65	Kuat
9	0	5	9	9	2	0	10	27	36	10	25	83	125	66	Kuat
10	0	7	5	11	2	0	14	15	44	10	25	83	125	66	Kuat
11	0	7	3	12	3	0	14	9	48	15	25	86	125	69	Kuat
														734	


IAIN CURUP


KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA : Diah Yulita Sari
NIM : 1929029
FAKULTAS/ PRODI : Tadris / PGMI

PEMBIMBING I : Aida Rahmi Nawati, M.Pd
PEMBIMBING II : Tilka Medina, M.Pd
JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Timbalan Kadmium pada Game Online Terpadu Sifat Sosial Peserta didik di SD Negeri

.....

* Kartu konsultasi ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan pembimbing 1 atau pembimbing 2;
 * Dianjurkan kepada mahasiswa yang menulis skripsi untuk berkonsultasi sebanyak mungkin dengan pembimbing 1 minimal 2 (dua) kali, dan konsultasi pembimbing 2 minimal 5 (lima) kali dibuktikan dengan kolom yang di sertakan;
 * Agar ada waktu cukup untuk perbaikan skripsi sebelum diujikan diharapkan agar konsultasi terakhir dengan pembimbing dilakukan paling lambat sebelum ujian skripsi.


IAIN CURUP

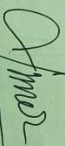
KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI

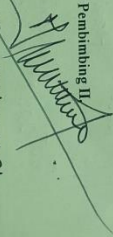
NAMA : Diah Yulita Sari
NIM : 1929029
FAKULTAS/ PRODI : Tadris / PGMI

PEMBIMBING I : Aida Rahmi Nawati, M.Pd
PEMBIMBING II : Tilka Medina, M.Pd
JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Timbalan Kadmium pada Game Online Terpadu Sifat Sosial Peserta didik di SD Negeri

.....

Kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diajukan untuk ujian skripsi IAIN Curup.

Pembimbing I, 
 Aida Rahmi Nawati, M.Pd
 NIP. 198412052011012009

Pembimbing II, 
 Tilka Medina, M.Pd
 NIP. 198301192018012001



IAIN CURUP

NO	TANGGAL	Hal-hal yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing I	Paraf Mahasiswa
1	28/01/2022	Perbaikan (setoran) ke Penulisan & jumlah Referensi	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
2	26/02/2022	Penambahan Materi & Referensi	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
3	19/04/2022	Konsultasi Kisi-kisi Instrumen dan Penelitian	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
4	05/01/2022	Konsultasi Perbaikan Instrumen & layout uji validitas	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
5	15/05/2022	Acc finalisasi lampiran	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
6	18/05/2022	Kursus tax BAB IV Hasil Penelitian	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
7	19/07/2022	Perbaikan Hasil TR & T&R. Data masa IV	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
8	21/07/2022	Acc Ujian / Sidang	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>



IAIN CURUP

NO	TANGGAL	Hal-hal yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing II	Paraf Mahasiswa
1	3/1/2021	Setoran ke Penulisan	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
2	16/1/2021	Setoran ke Penulisan	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
3	29/01/2022	Setoran ke Catatan ms. ms. & Rnpt	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
4	27/01/2022	Tawar-menawar & revisi proposal & Rnpt	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
5	01/04/22	Acc	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
6	13/05/2022	Revisi Tab. / T&R.	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
7	25/06/2022	Revisi Hasil Penelitian	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
8	20/08/22	Acc Sidang	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>

ANGKET PENELITIAN

Nama : Diah Yupita Sari

Nim : 18591029

Judul : Pengaruh Tingkat Kecanduan *Game Online* Terhadap Sikap Sosial Peserta Didik Kelas V Di SD Negeri 01 Kepahiang

PENGANTAR

Kuesioner ini digunakan untuk keperluan penelitian ilmiah, dan tidak bermaksud untuk mencari kesalahan atau kekurangan pihak responden. Informasi yang anda berikan sangat berguna untuk kelangsungan penelitian ini. Oleh sebab itu anda di harapkan dapat mengisi kuesioner ini dengan keadaan dan pengalaman anda. Atas kesediaan anda untuk mengisi kuesioner ini saya ucapkan terima kasih.

PETUNJUK

- a. Tulislah nama (identitas) anda pada kolom yang telah disediakan.
- b. Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti sebelum menjawab, kemudian berilah tanda centang (√) pada jawaban yang anda anggap sesuai.
- c. Pertanyaan ini tidak akan menimbulkan akibat apapun terhadap diri anda dan hanya untuk kepentingan penelitian semata, untuk itu kami mengharapkan anda mengisi angket ini dengan sejujurnya.
- d. Sebelum diserahkan periksalah kembali apakah pertanyaan tersebut telah dijawab seluruhnya.
- e. Keterangan alternatif jawaban sebagai berikut.

SS	= Sangat Setuju
S	= Setuju
RR	= Ragu-Ragu
TS	= Tidak Setuju
STS	= Sangat Tidak Setuju

IDENTITAS SISWA

RESPONDEN

Nama :

Jenis kelamin :

Kelas :

1. Variabel *game online* (Y)

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
		5	4	3	2	1
1.	Saya memikirkan tentang bermain <i>game online</i> sepanjang hari					
2.	Ketika saya bermain <i>game online</i> saya sering melupakan waktu untuk beribadah					
3.	Ketika saya bermain <i>game online</i> saya lupa membantu orang tua mu					
4.	Saya lebih suka bermain <i>game</i> dibanding berkumpul bersama keluarga					
5.	Saya sering memiliki teman baru dari <i>game online</i>					
6.	Saya menghabiskan waktu luang saya untuk bermain <i>game online</i>					
7.	Saya merasa ketagihan bermain <i>game online</i>					
8.	Bermain <i>game online</i> membuat saya lupa makan					
9.	Bermain <i>game online</i> mengganggu waktu tidur saya					
10.	Saya pernah berhenti bermain <i>game online</i> tetapi selalu muncul rasa ingin bermain <i>game online</i> kembali					
11.	Saya pernah marah jika berkali-kali tidak lolos ke level berikutnya					
12.	Saya merasa jengkel jika berkali-kali kalah bermain <i>game online</i>					
13.	Saya suka berkata kasar di dalam <i>game</i> ketika tim saya tidak dapat bermain dengan pandai					
14.	Saya merasa jenuh jika tidak bermain <i>game online</i>					
15.	Saya pernah berhenti bermain <i>game online</i> tetapi selalu muncul rasa ingin bermain <i>game online</i> kembali					

16	Saya merasa mudah jenuh ketika tidak bermain <i>game online</i>					
17	Saya merasa gelisah jika belum bisa naik ke level berikutnya					
18	Saya pernah bertengkar dengan orang lain (misalnya keluarga atau teman) selama saya sedang bermain <i>game online</i>					
19	Saya pernah mengabaikan orang lain (misalnya keluarga atau teman) ketika saya sedang asik bermain <i>game online</i>					

2. Variabel Sikap Sosial (Y)

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RR	TS	STS
		5	4	3	2	1
1.	Saya Pernah berbohong tentang waktu yang saya habiskan untuk bermain <i>game online</i>					
2	Dengan adanya <i>game online</i> saya suka berbohong pada orang lain (misalnya keluarga atau teman)					
3	Saya pernah bermain <i>game online</i> hingga larut malam dan kesiangan untuk berangkat ke sekolah					
4	Saya pernah memperpanjang waktu bermain <i>game online</i> dari rencana awal saya					
5	Bermain <i>game online</i> membuat saya lupa ada tugas sekolah					
6	Saya pernah tidak belajar untuk ujian hanya karena bermain <i>game online</i>					
7	Menurut saya mengakses <i>game online</i> lebih menyenangkan dari pada mengerjakan pekerjaan rumah (PR) atau mengerjakan pekerjaan sekolah					
8	Saya memilih teman bermain berdasarkan <i>game online</i> yang saya mainkan					
9	Saya tidak dapat berhenti bermain <i>game online</i> ketika teman saya mengajak saya mengobrol					
10	Saya pernah mengabaikan kegiatan kerja bakti demi bermain <i>game online</i>					
11	Saya pernah meninggalkan kegiatan belajar kelompok dalam mengerjakan tugas					

	sekolah, dan kamu lebih memilih untuk mengakses <i>game online</i>					
--	--	--	--	--	--	--

DOKUMENTASI





BIODATA PENULIS



Diah Yupita Sari, Lahir Pada Tanggal 24 Agustus 1999 Di Kembang Seri, Kecamatan Kepahiang, Kabupaten Kepahiang, Provinsi Bengkulu. Anak Bungsu Dari 2 Bersaudara, Buah Cinta Dari Pasangan Bapak Rodi Dan Ibu Elva Susianti.

Penulis Memulai Pendidikannya Pada Tahun 2006 Di SD Negeri 03 Kepahiang, SMP Pada Tahun 2015 Di SMP Negeri 03 Kepahiang, Kemudian Penulis Melanjutkan Pendidikan SMA Negeri 01 Kepahiang Pada Tahun 2018 Dan Lulus Pada Tahun 2018. Kemudian Pada Tahun Yang Sama, Penulis Melanjutkan Pendidikan Di Perguruan Tinggi Tepatnya Di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup Pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah.

Berkat Rahmat Allah SWT, Penulis Dapat Menyelesaikan Studi Dengan Judul “Pengaruh Tingkat Kecanduan *Game Online* Terhadap Sikap Sosial Peserta Didik Kelas V SD Negeri 01 Kepahiang”.