

SKRIPSI



**HUBUNGAN DURASI DAN FREKUENSI BERMAIN *GAME MOBILE*
LEGEND TERHADAP TINGKAT INTERAKSI SOSIAL
SISWA DI SDN 03 TEMULUS**

Oleh

AHMAD ALDHI KURNIAWAN

NIM. 201833082

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2023



**HUBUNGAN DURASI DAN FREKUENSI BERMAIN *GAME MOBILE*
LEGEND TERHADAP TINGKAT INTERAKSI SOSIAL
SISWA DI SDN 03 TEMULUS**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi
Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Oleh

AHMAD ALDHI KURNIAWAN

NIM. 201833082

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

2023

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

“Sebelum dunia menggammu, genggamlah dunia terlebih dahulu.”

(Ahmad Aldhi Kurniawan)

PERSEMBAHAN

Puji syukur Alhamdulillah saya haturkan kepada Allah SWT yang selalu mencurahkan Rahmat dan Karunianya sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini sampai selesai. Karya ini dipersembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku (Bapak Sofian, S.Pd dan Ibu Siti Rohmah, S.Pd) Yang selalu memberikan doa, kasih sayang dan semangat.
2. Teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan semangat dan membantu ketika kesusahan.
3. Semua Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang selalu memberikan bimbingan.
4. Keluarga besar SDN 03 Temulus yang bersedia membantu terlaksananya penelitian dengan lancar.

PRAKATA

Puji syukur panjatkan kepada Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Hubungan Durasi dan Frekuensi Bermain *Game Mobile Legend* Terhadap Tingkat Interaksi Sosial Siswa di SDN 03 Temulus”**.

Tanpa adanya dukungan dan bantuan berbagai pihak, skripsi ini tidak akan dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih dan rasa hormat kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Darsono, M.S.i Rektor Universitas Muria Kudus yang selalu memberikan kesempatan dan pelayanan kepada penulis.
2. M.Syaffruddin Kuryanto, S.Si., M.Or. (Pembimbing I) dan Diana Ermawati, M.Pd. (Pembimbing II) yang telah dengan tulus dan ikhlas dalam memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis demi kebaikan dan terselesaikannya skripsi ini.
3. Bapak dan Ibu guru SDN 03 Temulus, yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah.
4. Teman-teman seperjuangan khususnya rekan-rekan PGSD UMK 2018 yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu, terima kasih yang tiada tara penulis ucapkan.
5. Keluarga, teman-temanku, dan sahabat-sahabat yang selalu memberikan nasehat, semangat, support dalam menyusun skripsi hingga selesai.

Penelitian ini jauh dari kata sempurna, maka kiranya pembaca untuk memberikan masukan dan saran yang sifatnya membangun, agar peneliti bisa lebih mengevaluasi lebih lanjut.

Kudus, 26 Februari 2023

Ahmad Aldhi Kurniawan
NIM. 201833082

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi dengan judul Hubungan Durasi dan Frekuensi Bermain Game Mobile Legend Terhadap Tingkat Interaksi Sosial Siswa di SDN 03 Temulus oleh Ahmad Aldhi Kurniawan NIM 201833082 telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, Februari 2023

Pembimbing I

M.Syaffuddin Kuryanto, S.Si., M.Or.

NIDN. 0604059102

Pembimbing II

Diana Ermawati, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0627039105

Mengetahui,

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

Siti Masfiah, S.Pd., M.Pd.


NIDN. 0615129001

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI


Skripsi oleh Ahmad Aldhi Kurniawan NIM. 201833082 ini telah dipertahankan di depan tim penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 6 Maret 2023

Tim Penguji


M. Syafrudin Kurvanto, S.Si., M.Or.
NIDN. 0604059102

Ketua


Diana Ermawati, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0627039105

Sekretaris


Dr. Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M.A.
NIDN. 0623038604

Anggota


Deka Setiawan, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0617088403

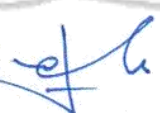
Anggota

Mengetahui,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan




Drs. Sucipto, M.Pd., Kons.
NIDN. 0629086302

ABSTRACT

Kurniawan, Ahmad Aldhi. 2023. *Hubungan Durasi dan Frekuensi Bermain Game Mobile Legend Terhadap Tingkat Interaksi Sosial Siswa Di SDN 03 Temulus*. Pembimbing (I) M. Syaifruddin Kuryanto, S.Si., M.Or. (II) Diana Ermawati, M.Pd.

Keywords: *game online, Mobile Legend, social interaction*

This research is motivated by the activities of students at SDN 03 Temulus who play the online *Mobile Legend* game as a filler for leisure activities that affect their level of social interaction. The purpose of this study was to find a relationship between the duration of playing *Mobile Legends* games, the frequency of playing *Mobile Legends* games with social interaction and together to find a relationship between the duration of playing games and the frequency of playing *Mobile Legends* games with social interaction among students at SDN 03 Temulus.

Online games are games that are played on a network. One of the most popular online games today is *Mobile Legend*, which is an online game that is played in opposing teams where one team consists of five people. Then, social interaction is a series of relationships between individuals and individuals, or groups with other groups that are the key to all social life, without social interaction there is no life together.

This type of research is quantitative. The population in this study were students of grades V and VI at SDN 03 Temulus who played the *Mobile Legend* game, totaling 22 students using a saturated sample technique. Associative quantitative research design because it talks about influence. Then for data collection techniques in this study using the questionnaire method using Likert scale measurements, and observation. As well as using descriptive analysis of variables, analysis of prerequisite tests, and analysis of hypotheses.

The results of this study show that the correlation between the duration of playing legendary mobile games and social interaction obtained rcount of (-2.629) with profitability having a negative effect showing an inverse relationship (X rises and Y decreases) and the correlation between duration of playing *Mobile Legend* games and social interaction obtained rcount of (- 4.138) with a negative effect on profitability showing an inverse relationship (X increases and Y decreases). While the double correlation between the duration and frequency of playing *Mobile Legends* games on social interaction is obtained rcount of 54.305 with profitability having a negative effect if the duration and frequency of playing *Mobile Legends* games increases, student social interaction will decrease.

Based on the results of the study it can be concluded that (1) there is a significant relationship that has a negative effect between the duration of playing *Mobile Legends* games and students' social interactions, (2) there is a significant relationship that has a negative effect between the frequency of playing *Mobile Legends* games and students' social interactions, and (3) simultaneously between the duration and frequency of playing *Mobile Legends* games has a significant relationship that has a negative effect on student social interaction.

ABSTRAK

Kurniawan, Ahmad Aldhi. 2023. *Hubungan Durasi dan Frekuensi Bermain Game Mobile Legend Terhadap Tingkat Interaksi Sosial Siswa Di SDN 03 Temulus*. Pembimbing (I) M. Syaifruddin Kuryanto, S.Si., M.Or. (II) Diana Ermawati, M.Pd.

Kata kunci: *game online, Mobile Legend, interaksi sosial*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh aktivitas para siswa di SDN 03 Temulus yang memainkan *game online Mobile Legend* sebagai pengisi kegiatan luang yang mempengaruhi tingkat interaksi sosial mereka. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menemukan hubungan antara durasi bermain *game Mobile Legends*, frekuensi bermain *game Mobile Legends* dengan interaksi sosial dan bersama-sama untuk menemukan hubungan antara durasi bermain *game* dan frekuensi bermain *game Mobile Legends* dengan interaksi sosial pada siswa di SDN 03 Temulus.

Game online adalah sebuah permainan (*games*) yang dimainkan di dalam suatu jaringan. Salah satu *game online* yang terpopuler saat ini yakni *Mobiile Legend*, yaitu permainan *game online* yang dimainkan secara tim berlawanan yang satu timnya terdiri atas lima orang. Kemudian, interaksi sosial merupakan suatu rangkaian hubungan antar individu dengan individu, ataupun kelompok dengan kelompok lainnya yang menjadi kunci dari semua kehidupan sosial, tanpa interaksi sosial tidak ada kehidupan bersama.

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V dan VI SDN 03 Temulus yang memainkan *game Mobile Legend* yang berjumlah 22 siswa dengan menggunakan menggunakan teknik sampel jenuh. Desain penelitian kuantitatif asosiatif karena berbicara mengenai pengaruh. Kemudian untuk teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode angket dengan menggunakan pengukuran skala likert, dan observasi. Serta menggunakan analisis deskriptif variabel, uji prasyarat analisis, dan analisis hipotesis.

Hasil penelitian ini menunjukkan besarnya korelasi durasi bermain *game Mobile Legend* dengan interaksi sosial diperoleh r_{hitung} sebesar (-2,629) dengan profitabilitas berpengaruh negatif menunjukkan hubungan terbalik (X naik dan Y turun) dan korelasi durasi bermain *game Mobile Legend* dengan interaksi sosial diperoleh r_{hitung} sebesar (-4,138) dengan profitabilitas berpengaruh negatif menunjukkan hubungan terbalik (X naik dan Y turun). Sedangkan korelasi ganda antara durasi dan frekuensi bermain *game Mobile Legends* terhadap interaksi sosial diperoleh r_{hitung} sebesar 54,305 dengan profitabilitas berpengaruh negatif jika durasi dan frekuensi bermain *game Mobile Legends* naik maka interaksi sosial siswa akan menurun.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa (1) adanya hubungan signifikan yang berpengaruh negatif antara durasi bermain *game Mobile Legends* dengan interaksi sosial siswa, (2) adanya hubungan signifikan yang berpengaruh negatif antara frekuensi bermain *game Mobile Legends* dengan interaksi sosial siswa, dan (3) secara bersama-sama antara durasi dan frekuensi bermain *game Mobile Legends* memiliki hubungan signifikan yang berpengaruh negatif terhadap interaksi sosial siswa.

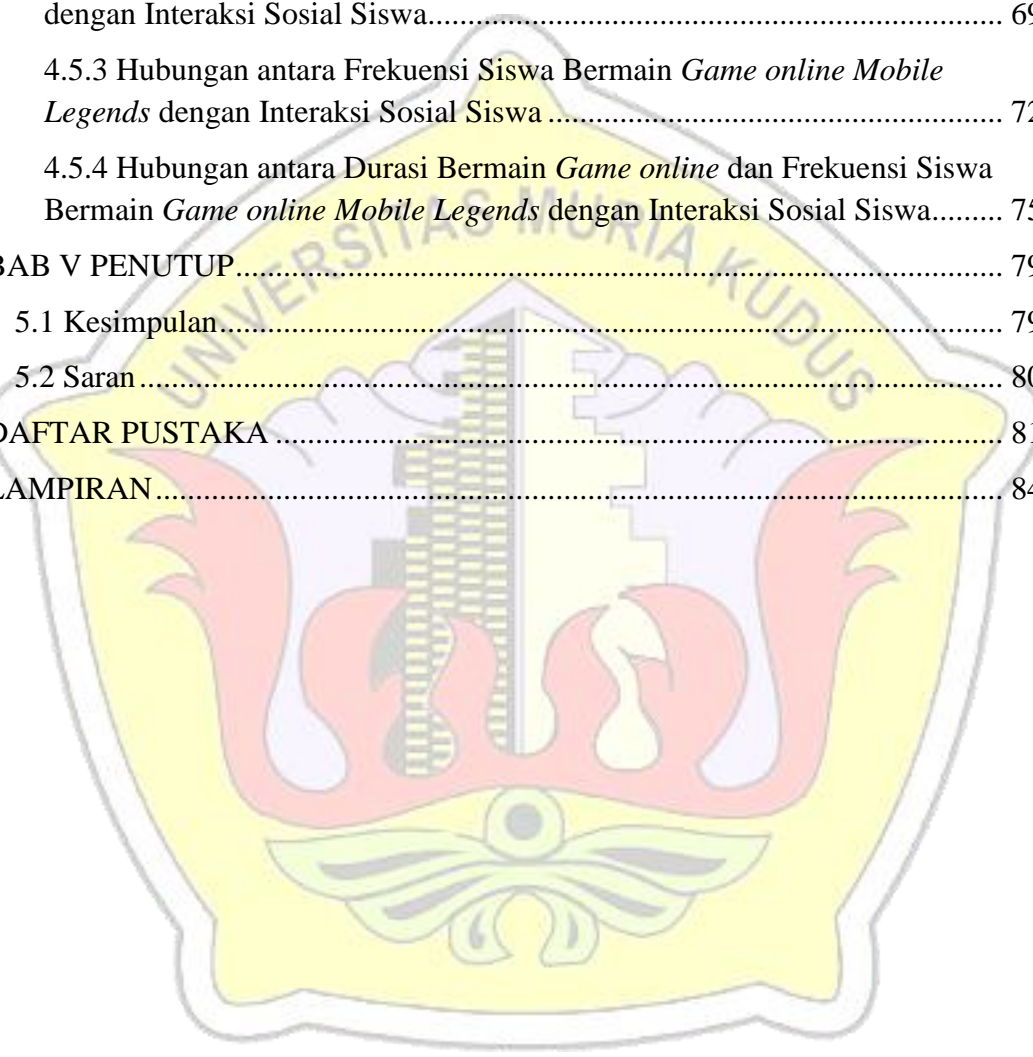
DAFTAR ISI

SAMPUL	i
LOGO	ii
JUDUL	iii
PRAKATA	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	vi
ABSTRACT	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.4.1 Manfaat Teoritis	5
1.4.2 Manfaat Praktis	5
1.5 Definisi Operasional	6
1.5.1 <i>Game online</i>	6
1.5.2 <i>Game Mobile Legend</i>	6
1.5.3 Interaksi sosial	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Kajian pustaka	8
2.1.1 <i>Game online</i>	8
2.1.1.1 Pengertian <i>game online</i>	8
2.1.1.2 Sejarah <i>game online</i>	9
2.1.1.3 Tipe-tipe <i>game online</i>	11
2.1.1.4 Dampak dari <i>game online</i>	14

2.1.1.5 Durasi bermain <i>game</i>	17
2.1.1.6 Frekuensi bermain <i>game</i>	18
2.1.2 <i>Game Mobile Legend</i>	19
2.1.2.1 Pengertian <i>Mobile Legend</i>	19
2.1.2.2 Sejarah <i>game Mobile Legend</i>	21
2.1.3 Interaksi Sosial.....	22
2.1.3.1 Pengertian interaksi sosial.....	22
2.1.3.2 Bentuk-bentuk interaksi sosial	24
2.1.3.3 Aspek-aspek Interaksi Sosial	26
2.1.3.4 Faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial.....	27
2.2 Kajian Penelitian yang Relevan	29
2.3 Kerangka Berpikir	34
2.4 Hipotesis Penelitian.....	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	37
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	37
3.1.1 Tempat penelitian	37
3.1.2 Waktu penelitian	37
3.2 Variabel Penelitian	37
3.3 Metode dan Desain Penelitian.....	38
3.3.1 Metode peneliti	38
3.3.2 Desain Penelitian	38
3.4 Populasi dan Sampel	39
3.4.1 Populasi.....	39
3.4.2 Sampel	40
3.5 Teknik Pengumpulan Data	40
3.5.1 Angket.....	41
3.5.2 Observasi	41
3.6 Instrumen Penelitian	41
3.6.1 Lembar Angket	42
3.7 Teknik Analisis Data	42
3.7.1 Uji validitas.....	42

3.7.2 Uji prasyarat.....	43
3.7.2.1 Uji normalitas.....	43
3.7.2.2 Uji Korelinearitas	44
3.7.3 Analisis statistic deskriptif.....	44
3.7.3.1 Analisis deskriptif variable bebas	45
3.7.3.2 Analisis deskriptif variable terikat	47
3.7.4 Uji hipotesis penelitian	47
3.7.4.1 Analisis korelasi sederhana.....	47
3.7.4.2 Korelasi ganda.....	48
3.7.4.3 Uji signifikan Parameter Individual (Uji Statistik t).....	49
3.7.4.4 Uji Signifikansi Simultan (Uji Statistik F).....	50
3.7.4.5 Regresi Linier Sederhana	50
3.7.4.6 Regresi Linier Berganda	51
BAB IV HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN	52
4.1 Deskripsi Latar Penelitian	52
4.1.1 Profil SD Negeri 03 Temulus	52
4.1.2 Sumber Daya yang Dimiliki SD Negeri 03 Temulus	53
4.2 Analisis Deskriptif Variabel.....	55
4.2.1 Analisis Deskriptif Durasi Bermain <i>Game online Mobile Legends</i> (X-1)	55
4.2.2 Analisis Deskriptif Frekuensi Bermain <i>Game online Mobile Legends</i> (X-2).....	56
4.2.3 Analisis Deskriptif Interaksi Sosial Siswa.....	58
4.3 Uji Prasarat Analisis	59
4.3.1 Uji Normalitas.....	59
4.3.2 Uji Linieritas	60
4.3.3 Uji Multikolinieritas	61
4.4 Analisis Hipotesis.....	62
4.4.1 Uji Korelasi Sederhana	63
4.4.2 Uji Korelasi Ganda	64
4.4.3 Uji Signifikansi Parameter Individual (Uji Statistik t)	64

4.4.4 Uji Signifikansi Simultan (Uji Statistik F)	65
4.4.5 Regresi Linier Sederhana	66
4.4.6 Regresi Linier Berganda	67
4.5 Pembahasan	68
4.5.1 Pemaknaan Temuan Penelitian	68
4.5.2 Hubungan antara Durasi Siswa Bermain <i>Game online Mobile Legends</i> dengan Interaksi Sosial Siswa	69
4.5.3 Hubungan antara Frekuensi Siswa Bermain <i>Game online Mobile Legends</i> dengan Interaksi Sosial Siswa	72
4.5.4 Hubungan antara Durasi Bermain <i>Game online</i> dan Frekuensi Siswa Bermain <i>Game online Mobile Legends</i> dengan Interaksi Sosial Siswa	75
BAB V PENUTUP	79
5.1 Kesimpulan	79
5.2 Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	84



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kajian Penelitian yang Relevan	29
Tabel 3. 1 Data Populasi	40
Tabel 3. 2 Kriteria Validitas Ahli.....	43
Tabel 3. 3 Kategori angket durasi bermain	46
Tabel 3. 4 Kategori angket frekuensi bermain.....	46
Tabel 3. 5 Kategori angket interaksi sosial	47
Tabel 3. 6 Interpretasi koefisien korelasi	48
Tabel 4. 1 Daftar siswa pada tahun 2021/2022	54
Tabel 4. 2 Daftar tenaga pendidik dan karyawan SD Negeri 03 Temulus.....	54
Tabel 4. 3 Distribusi Skor Variabel Durasi Bermain Game <i>Mobile Legends</i>	55
Tabel 4. 4 Distribusi Skor Variabel Frekuensi Bermain Game <i>Mobile Legends</i> ..	57
Tabel 4. 5 Distribusi Skor Variabel Interaksi Sosial Siswa	58
Tabel 4. 6 Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk.....	60
Tabel 4. 7 Hasil Uji Linieritas Interaksi Sosial dan Durasi Bermain Game	60
Tabel 4. 8 Hasil Uji Linieritas Interaksi Sosial dan Frekuensi Bermain Game	61
Tabel 4. 9 Hasil Uji Multikolinieritas	61
Tabel 4. 10 Uji Korelasi Variabel Durasi Bermain Game (X1) dan Interaksi Sosial Siswa (Y).....	63
Tabel 4. 11 Uji Korelasi Variabel Frekuensi Bermain Game (X2) dan Interaksi Sosial Siswa (Y).....	63
Tabel 4. 12 Hasil Uji Korelasi Variabel Durasi Bermain Game dan Frekuensi Bermain Game terhadap Interaksi Sosial Siswa	64
Tabel 4. 13 Hasil Uji Signifikansi Parameter Individual	65
Tabel 4. 14 Hasil Uji Signifikansi Simultan	66
Tabel 4. 15 Kontribusi Durasi Bermain Game terhadap Interaksi Sosial Siswa ..	66
Tabel 4. 16 Kontribusi Frekuensi Bermain Game terhadap Interaksi Sosial Siswa	67
Tabel 4. 17 Kontribusi Durasi Bermain Game dan Frekuensi Bermain Game terhadap Interaksi Sosial Siswa.....	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka berpikir.....	35
Gambar 4. 1 Profil SD Negeri 03 Temulus.....	53
Gambar 4. 2 Diagram Variabel Durasi Durasi Bermain Game <i>Mobile Legends</i> ..	56
Gambar 4. 3 Diagram Variabel Durasi Frekuensi Bermain Game <i>Mobile Legends</i>	57
Gambar 4. 4 Diagram Variabel Interaksi Sosial Siswa.....	59



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Penelitian	85
Lampiran 2 Daftar nama responden	87
Lampiran 3 Pedoman uji coba angket siswa	89
Lampiran 4 Lembar uji coba angket siswa	90
Lampiran 5 Rubrik penilaian angket.....	93
Lampiran 6 Hasil uji coba instrumen angket	95
Lampiran 7 Lembar angket penelitian siswa	101
Lampiran 8 Rekap nilai angket durasi bermain <i>game online Mobile Legends</i> ...	104
Lampiran 9 Rekap nilai angket frekuensi bermain <i>game online Mobile Legends</i>	105
Lampiran 10 Rekap nilai angket interaksi sosial siswa	106
Lampiran 11 Analisis deskripsi variabel.....	108
Lampiran 12 Uji prasarat analisis	109
Lampiran 13 Analisis hipotesis	111
Lampiran 14 Dokumentasi hasil angket penelitian.....	117
Lampiran 15 Dokumentasi penelitian	121
Lampiran 16 Daftar riwayat hidup	125