

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL
REMAJA USIA SEKOLAH DI DUSUN GUNUNG SELAMAT**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pada Program Studi
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan
Ilmu Pendidikan Universitas Labuhanbatu



Disusun Oleh:

Nama : Lia Alvida Ritonga

NPM : 2006100033

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN
KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LABUHAN BATU
RANTAU PRAPAT**

2024

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL
REMAJA USIA SEKOLAH DI DUSUN GUNUNG SELAMAT**

SKRIPSI

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nama : Lia Alvida Ritonga
NPM : 2006100033
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Telah dipertahankan di depan

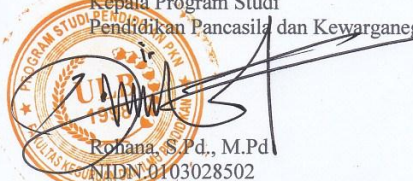
Tim Penguji Skripsi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)

Di Rantauprapat pada Tanggal 27 Maret 2024 dan dinyatakan telah
memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

SUSUNAN TIM PENGUJI SKRIPSI

1. Panggih Nur Adi, S.Pd., M.Pd (Dosen PembimbingI)
NIDN. 0124079103
2. Siti Zahara Saragih, S.Pd., M.Pd (Dosen PembimbingII)
NIDN. 0104078701
3. Rohana, S.Pd., M.Pd (Dosen Penguji)
NIDN. 0103028502

Kepala Program Studi
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Rohana, S.Pd., M.Pd
NIDN: 0103028502

Rantauprapat, Maret 2024
Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Sadiyah Siregar, S.Pd., M.Pd
NIDN: 0106048702



**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL
REMAJA USIA SEKOLAH DI DUSUN GUNUNG SELAMAT**

SKRIPSI

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nama : Lia Alvida Ritonga
NPM : 2006100033
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Telah dipertahankan di depan

Tim Penguji Skripsi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)

Di Rantauprapat pada Tanggal 27 Maret 2024 dan dinyatakan telah
memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

SUSUNAN TIM PENGUJI SKRIPSI

1. Panggih Nur Adi, S.Pd., M.Pd (Dosen Pembimbing I)
NIDN. 0124079103
2. Siti Zahara Saragih, S.Pd., M.Pd (Dosen Pembimbing II)
NIDN. 0104078701
3. Rohana, S.Pd., M.Pd (Dosen Penguji)
NIDN. 0103028502

Rantauprapat, Maret 2024

Kepala Program Studi

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan



Rohana, S.Pd., M.Pd

NIDN.0103028502

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Lia Alvida Ritonga
NPM : 2006100033
Program Studi : Pendidikan PPKn
PTS : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Game Online terhadap interaksi sosial remaja usia sekolah di dusun gunung selamat

Menyatakan bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan yang masing-masing telah ditulis sumbernya dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti atau dapat dibuktikan bahwa pernyataan saya ini tidak benar, hal tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya dan saya bersedia mendapatkan sanksi atas perbuatan saya tersebut.

Rantauprapat, 27 Maret 2024

Yang membuat pernyataan



Lia Alvida Ritonga
NPM. 2006100033

ABSTRAK

Alvida Ritonga, Lia, 2024. "Pengaruh *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Remaja Usia Sekolah di Dusun Gunung Selamat Desa Gunung Selamat", *Skripsi*. Rantauprapat: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Labuhanbatu.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh game online terhadap interaksi sosial remaja usia sekolah di Dusun Gunung Selamat dengan tujuan menganalisis pengaruh game online terhadap interaksi sosial remaja di dusun Gunung Selamat. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Remaja Usia sekolah di Dusun Gunung Selamat dengan jumlah 106 anak dan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 52 orang anak. Penelitian ini menggunakan analisis data yaitu regresi linier sederhana dengan taraf signifikansi 0,05, kemudian pengolahan data yang telah diperoleh dengan bantuan program data SPSS versi 22.0. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa *Game online* secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap Interaksi sosial Remaja Usia sekolah di Dusun Gunung Selamat. Hal ini terlihat dari analisis regresi linear melalui uji t yang bertanda positif sebesar 5,062 dengan nilai t_{tabel} sebesar 2,009, maka diketahui bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai signifikan sebesar 0,000 (sig. < 0,05). Hasil uji-t menunjukkan bahwa t_{hitung} yang dimiliki untuk variabel *Game online* (X) sebesar 5,062 dengan nilai t_{tabel} sebesar 2,009 maka diketahui bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hal ini dikarenakan 5,062 lebih besar dari 2,009. Nilai signifikan t dari variabel *Game online* (X) juga lebih kecil dari 0,05 yaitu sebesar 0,000 maka tolak H_0 dan terima H_a . Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan dari *Game online* (X) terhadap Interaksi sosial (Y). Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis H_1 yang diajukan teruji dan dapat diterima. Arah positif menunjukkan bahwa jika *game online* meningkat, maka Interaksi sosial Remaja Usia sekolah di Dusun Gunung Selamat juga akan meningkat, sebaliknya jika *game online* menurun maka Interaksi sosial Remaja Usia sekolah di Dusun Gunung Selamat juga akan menurun. Dengan kata lain ketika Variabel *Game online* (X_1) dibentuk oleh 4 (empat) indikator yang terdiri dari: Penarikan diri (X-1), Komplusif (X-2), Toleransi (X-3), Hubungan interpersonal dan kesehatan mental (X-4) meningkat, maka Interaksi sosial yang dibentuk oleh 8 (delapan) indikator yang terdiri dari: Kontak Sosial & Komunikasi (Y-1), Imitasi. (Y-2), Identifikasi (Y-3). Simpati (Y-4), Sugesti. (Y-5), Kerja Sama (Y-6), Akomodasi (Y-7), dan Asimilasi (Y-8) juga akan meningkat. Nilai *adjusted R Square* yang dihasilkan sebesar 0,339 yang mengindikasikan 33,9% Interaksi sosial dapat diperoleh dan dijelaskan oleh *Game online*. Sedangkan sisanya 66,1% dapat dijelaskan oleh faktor-faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini. Sedangkan Nilai R yang dihasilkan sebesar 0,582 yang mengindikasikan hubungan yang cukup erat antara variabel *Game online* (X) terhadap variabel Interaksi Sosial (Y). Hal ini dikarenakan nilai R yang dihasilkan berada pada range nilai 0,4–0,59. Semakin besar nilai R yang dihasilkan maka semakin erat pula hubungan antara variabel bebas terhadap variabel terikat

Kata Kunci: *Game Online*, Interaksi Sosial

ABSTRACT

Alvida Ritonga, Lia, 2024. "The Influence of *Online Games* on the Social Interaction of School Age Adolescents in Gunung Selamat Hamlet, Gunung Selamat Village", *Thesis*. Rantauprapat: Faculty of Teacher Training and Education (FKIP) Labuhanbatu University.

This research was conducted to determine the influence of online games on the social interactions of school-aged teenagers in Gunung Selamat Hamlet with the aim of analyzing the influence of online games on the social interactions of teenagers in Gunung Selamat Hamlet. This research uses quantitative research methods. The population in this study were all school age teenagers in Gunung Selamat Hamlet with a total of 106 children and the sample used in this research was 52 children. This research uses data analysis, namely simple linear regression with a significance level of 0.05, then processing the data obtained with the help of the SPSS data program version 22.0. The results of this research explain that *online games* partially have a positive and significant effect on the social interactions of school-age adolescents in Gunung Selamat Hamlet. This can be seen from the linear regression analysis through the t test which has a positive sign of 5.062 with a t_{table} value of 2.009, so it is known that the t_{count} value is $> t_{table}$ and the significant value is 0.000 (sig. < 0.05). The t-test results show that the t_{count} for the *online game variable* (X) is 5,062 with a t_{table} value of 2,009 , so it is known that the $t_{count} > t_{table}$. This is because 5,062 is greater than 2,009 . Significant t value of the *online game variable* (X) is also smaller than 0.05, which is 0.000, so reject H_0 and accept H_a . So it can be concluded that there is a positive and significant influence from *online games* (X) towards social interaction (Y) . This shows that the proposed hypothesis H1 is tested and can be accepted . The positive direction shows that if *online games* increase, the social interaction of school age teenagers in Gunung Selamat Hamlet will also increase, conversely if *online gaming* decreases, the social interaction of school age teenagers in Gunung Selamat Hamlet will also decrease. In other words, when the *online game variable* (X₁) is formed by 4 (four) indicators consisting of: Withdrawal (X-1), Compulsiveness (X-2), Tolerance (X-3), Interpersonal relationships and mental health (X-4) increases, then social interaction is formed by 8 (eight) indicators consisting of: Social Contact & Communication (Y-1), Imitation . (Y-2), Identification (Y-3) . Sympathy (Y-4), Suggestion . (Y-5), Cooperation (Y-6), Accommodation (Y-7), and Assimilation (Y-8) will also increase. The resulting *adjusted R Square* value is 0.339 which indicates that 33.9% of social interactions can be obtained and explained by *online games* . Meanwhile, the remaining 66.1% can be explained by other factors not discussed in this study. Meanwhile, the resulting R value is 0.582, which indicates a fairly close relationship between the *online game variable* (X) and the social interaction variable (Y). This is because the resulting R value is in the range of 0.4–0.59. The greater the R value produced, the closer the relationship between the independent variable and the dependent variable

Keywords: *Online Games* , Social Interaction

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini berjudul : **“Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja Usia Sekolah Di Dusun Gunung Selamat”**. Dan tidak lupa pula shalawat beringing salam penulis hadiahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa kita dari alam kegelapan menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Semoga syafaatnya kita peroleh hingga yaumul akhir kelak, Aamiin ya Rabbal’alamin.

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari bahwa banyak kesulitan yang dihadapi, namun tekad usaha, bantuan dari berbagai pihak dan ridho Tuhan Yang Maha Esa. Penulis banyak menerima bantuan, bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak, untuk itu penulis banyak mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Assoc. Prof. Ade Parlaungan Nasution, S.E., Ph.D Rektor Universitas Labuhanbatu.
2. Ibu Dr. Sakinah Ubudiyah Siregar, S.Pd., M.Pd Selaku Dekan ULB
3. Ibu Rohana, S.Pd., M.Pd Selaku Ketua Prodi PPKN
4. Bapak Panggih Nur Adi, S.Pd., M.Pd Selaku Dosen Pembimbing 1, Ibu Siti Zahara Saragih, S.Pd., M.Pd Selaku Dosen Pembimbing 1, Ibu Rohana, S.Pd., M.Pd Selaku Dosen Penguji
5. Kepada Bapak Kepala Dusun Dusun Gunung Selamat Yang Telah Memberikan kesempatan dan bantuan, kepada penulis untuk melaksanakan penelitian dalam pembuatan skripsi ini.
6. Ayah (H. Zulkipli Ritonga) dan Ibu (Eli Yani Dlm) serta keluarga yang selalu suport dan memberikan kasih sayang yang begitu tulus dan kesabaran hingga saat ini, selalu memeberikan nasehat nasehatyang menyejukkan hati serta tak lupa selalu mendoakan serta mendukung setiap langkah dan usaha untuk mewujudkan harapan penulis.
7. Teman-teman seperjuangan yang ada di Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN)
8. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Terimakasih atas dukungan, motivasi, dan doa yang telah diberikan sehingga selesainya skripsi ini.

Semoga Allah SWT, Melimpahkan rahmat-Nya atas kebaikan dan kemurahan hati Bapak/Ibu, Saudara/I serta teman-teman yang lainnya. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna baik dari materi maupun Penyajian. Oleh karena itu dengan tulus hati penulis mengharapakan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak demi kebaikan skripsi ini.

Rantauprapat, Maret 2024

Penulis



Lia Alvida Ritonga

NPM. 2006100033

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACK	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1.Latar Belakang Masalah.....	1
1.2.Fokus Penelitian	5
1.3.Rumusan Masasalah.....	5
1.4.Tujuan Penelitian	5
1.5.Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1. Landasan Teori.....	7
2.1.1. Pengertian Perilaku	7
2.1.2. Pengertian Bullying.....	9
2.1.3. Pengertian Peserta Didik	15
2.1.4. Dasar Hukum Pidana <i>Bullying</i>	20
2.2. Kerangka Berfikir.....	22
2.3. Penelitian Relevan.....	22
BAB III METODE PENELITIAN	26
3.1. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	26
3.2. Lokasi Penelitian.....	27
3.3. Waktu Penelitian	27
3.4. Sumber Data.....	27
3.5. Instrumen Penelitian.....	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	37
4.1 Deskripsi Umum Hasil Penelitian.....	37
4.2 Analisis Hasil Penelitian	43

4.3. Pembahasan Hasil Penelitian	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	71
5.1 Kesimpulan	71
5.2 Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN.....	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir Penelitian.....	36
Gambar 4.1 Kurva Histogram Normalitas.....	83
Gambar 4.2 Grafik Normal PP Plot Of Regression Standarized Residual	83
Gambar 4.3 Hasil Uji Heteroskedastisitas Dengan Grafik Scatterplot.....	87

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Game Online.....	17
Tabel 2.2 Indikator Interaksi Sosial.....	28
Tabel 3.1 Rincian Jadwal Penelitian.....	38
Tabel 3.2 Karakteristik Sampel.....	41
Tabel 3.3 Skala Likert.....	42
Tabel 3.4 Tipe Hubungan Pada Uji Determinasi.....	43
Tabel 4.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	52
Tabel 4.2 Profil Responden Menurut Usia.....	53
Tabel 4.3 Karakteristik Responden Menurut Pendidikan.....	54
Tabel 4.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Lama Bermain.....	55
Tabel 4.5 Kategori Penilaian Rata Rata Jawaban Responden.....	56
Tabel 4.6 Kategori Penilaian Responden Terhadap Indikator Penarikan Diri...57	57
Tabel 4.7 Kategori Penilaian Responden Terhadap Indikator Komflusit.....	59
Tabel 4.8 Kategori Penilaian Responden Terhadap Indikator Toleransi.....	61
Tabel 4.9 Kategori Penilaian Responden Terhadap Indikator Hubungan Interpersonal Dan Kesehatan Mental.....	63
Tabel 4.10 Penilaian Responden Terhadap Kontak Sosial Dan Komunikasi...66	66
Tabel 4.11 Penilaian Responden Terhadap Indikator Imitasi.....	68
Tabel 4.12 Penilaian Responden Terhadap Indikator Identifikasi.....	69
Tabel 4.13 Penilaian Responden Terhadap Indikator Simpati.....	70
Tabel 4.14 Penilaian Responden Terhadap Indikator Sugesti.....	72
Tabel 4.15 Penilaian Responden Terhadap Indikator Kerja Sama.....	74
Tabel 4.16 Penilaian Responden Terhadap Indikator Akomodasi.....	75
Tabel 4.17 Penilaian Responden Terhadap Indikator Asimilasi.....	76
Tabel 4.18 Hasil Kevalidan Setiap Butir Pernyataan Game Online.....	79
Tabel 4.19 Hasil Kevalidan Setiap Butir Pernyataan Interaksi Sosial.....	81
Tabel 4.20 Hasil Uji Reliabilitas Untuk Variabel Game Online.....	81
Tabel 4.21 Hasil Uji Reliabilitas Untuk Variabel Interaksi Sosial.....	84
Tabel 4.22 Normalitas Data Dengan Uji Kolmogorov-smirnov.....	86
Tabel 4.23 Hasil Uji Multikolinearitas.....	89
Tabel 4.24 Hasil Uji Dengan Uji Glesser.....	92
Tabel 4.25 Hasil Uji Regresi Linear.....	94
Tabel 4.26 Hasil Uji t(Parsial).....	95

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat izin Observasi	L1
Lampiran 2 Surat Balasan Observasi.....	L2
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian.....	L3
Lampiran 4 Surat Balasan Penelitian.....	L4
Lampiran 5 Perhitungan Angket.....	L5
Lampiran 6 Perhitungan SPSS.....	L6
Lampiran 7 Kuisisioner Penelitian.....	L7
Lampiran 8 Dokumentasi Penelitian.....	L8
Lampiran 9 Daftar Riwayat Hidup.....	L9