

**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME PLAYER*
UNKNWON'S BATTLEGROUNDS (PUBG) MOBILE
DENGAN PERILAKU SOSIAL REMAJA DI
KELURAHAN KLENDER JAKARTA TIMUR**

Vennia Aprelia

4915152808

Skripsi yang Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN
SOSIAL**

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2019

ABSTRAK

Vennia Aprelia, Hubungan Antara Kecanduan Game Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile dengan Perilaku Sosial Remaja di Kelurahan Klender Jakarta Timur. Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta, 2019.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game PUBG Mobile* dengan perilaku sosial remaja di Kelurahan Klender Jakarta Timur. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif korelasional. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah remaja pemain *game PUBG Mobile* dengan rentang usia 12 - 19 tahun yang berjumlah 140 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *incidental sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dengan menggunakan kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis regresi dan korelasi product moment.

Hasil penelitian ini menunjukkan persamaan regresi linier sederhana $Y = 91,548 - 0,264X$. Koefisien korelasi product moment diperoleh sebesar $r_{xy} = (-0,476)$, yang artinya terdapat hubungan negatif antara variabel bebas (kecanduan *game PUBG Mobile*) dengan variabel terikat (perilaku sosial remaja). Kesimpulan penelitian ini adalah terdapat hubungan yang negatif antara kecanduan *game PUBG Mobile* dengan perilaku sosial remaja di Kelurahan Klender.

Kata Kunci: Kecanduan *Game Online*, *PUBG Mobile*, Perilaku Sosial, Remaja.

ABSTRACT

Vennia Aprelia, *Correlation between Addiction Game Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile and Social Behavior of Adolescents in Klender Village, Jakarta: Social Sciences Education Study Program, Faculty of Social Science, State University of Jakarta, 2019.*

The purpose of this study was to determine the correlation between addiction of *PUBG Mobile game* and the social behavior of adolescents in Klender Village East Jakarta. The method used in this study is a correlational quantitative method. The method used in this study is a correlational quantitative method. The population used in this study were adolescent *PUBG Mobile game* players with an age range of 12-19 years, totaling 140 people. The sampling technique uses incidental sampling technique. Data collection techniques used by using a questionnaire. Data analysis techniques used are regression analysis and product moment correlation.

The results of this study indicate a simple linear regression equation $Y = 91,548 - 0,264X$. The product moment correlation coefficient is obtained for $r_{xy} = (-0.4476)$, which means that there is a negative correlation between the independent variabel (addiction of *game PUBG Mobile game*) and the dependent variabel (social behavior of adolescents). The conclusion of this study is that there is a negative correlation between the addiction of *PUBG Mobile game* and the social behavior of adolescents in Klender Village.

Keywords: Addiction of online games, *PUBG Mobile*, Social Behavior, Adolescents.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI




Penanggung Jawab/ Dekan Fakultas Ilmu Sosial

Universitas Negeri Jakarta



Dr. Emasih, M.Hum

NIP. 196101211990032001

No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	<u>Dr. Desy Safitri, M.Si.</u> NIP. 196912042008012016 Ketua		2-12-2019
2.	<u>Nurul Istiqomah, M.Pd.</u> NIP. 198612312019032020 Sekretaris		2-12-2019
3.	<u>Dr. Eko Siswono, M.Si</u> NIP. 195903161983031004 Penguji Ahli		2-12-2019
4.	<u>Dr. Dian Alfia Purwandari, M.Si</u> NIP. 197808152008012015 Dosen Pembimbing I		30-11-2019
5.	<u>Martini, SH., MH.</u> NIP. 197103031998032001 Dosen Pembimbing II		30-11-2019

Tanggal Kelulusan : 28 November 2019

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang diikuti maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Vennia Aprelia

No. Registrasi : 4915152808

Tanda Tangan :



Tanggal : 10 Desember 2019



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : VENNIA APRELIA
NIM : 4915152808
Fakultas/Prodi : ILMU SOSIAL / PENDIDIKAN IPS
Alamat email : venntaaprelia @ gmail . com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Hubungan antara Keranduan Game Player Unknown's Battlegrounds
(PUBG) Mobile dengan Perilaku sosial Pemain di Kelurahan Klender
Jakarta Timur.

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta , 11 Januari 2020

Penulis

(VENNIA APRELIA.)
nama dan tanda tangan

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur Peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena atas berkat rahmat dan karunia-Nya Peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Hubungan antara Kecanduan *Game Player Unknown’s Battlegrounds (PUBG) Mobile* dengan Perilaku Sosial Remaja di Kelurahan Klender Jakarta Timur”.

Skripsi ini disusun sebagai tugas akhir perkuliahan. Besar harapan saya menjadikan skripsi ini sebagai bahan referensi untuk menambah wawasan dan pengetahuan mengenai kecanduan *game online*.

Peneliti menyadari bahwa keberhasilan penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dalam kesempatan ini Peneliti ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Muhammad Zid, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial UNJ.
2. Ibu Dr. Desy Safitri, M.Si. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.
3. Ibu Dr. Dian Alfia Purwandari, SE, M.Si. selaku Dosen Pembimbing I yang sudah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan memberikan bimbingan dan arahan kepada Peneliti, serta memberikan dukungan dan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Ibu Martini, SH, MH. selaku Dosen Pembimbing II yang bersedia memberikan bimbingan dan masukan kepada Peneliti dalam proses pengerjaan skripsi ini.

5. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan IPS yang telah memberikan inspirasi dan dorongan untuk menjadi lebih baik.
6. Kedua orang tua yaitu Ibu Suryanti dan Bapak Agus Dwiwana, atas dukungan moril dan materil, kasih sayang, kepercayaan, serta do'a tiada henti yang selalu menyertai Peneliti.
7. Adik-adikku tersayang Venna Mayfira Asilah dan Faiz Junanda Saputra yang telah menjadi salah satu motivasi untuk cepat menyelesaikan studi dan selalu menyemangati.
8. Sahabat-sahabatku selama perkuliahan Cory, Gemilang, Andini, Intan, Sofi, dan Icha yang selalu menemani di saat suka maupun duka, dan selalu memberi motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
9. Sahabat terbaikku Novian Eko Prasetyo *my support system*, yang selalu memberi semangat dan selalu menemani.
10. Sahabat putih abu-abuku Yeni Widya, yang selalu memberi tamparan-tamparan positif agar Penulis tidak mudah mengeluh.
11. Teman-teman Pendidikan IPS 2015 khususnya Kelas B yang selalu memberi canda tawa dan dukungan selama 4 tahun ini.
12. Para remaja pemain *game PUBG Mobile* di Kelurahan Klender yang telah bersedia menjadi responden dan mengisi kuesioner.

Kepada semua yang telah mendukung, mendoakan dan membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini yang belum disebutkan namanya satu-persatu, terima kasih. Semoga Allah SWT membalas dan memberikan karunia-Nya. Aamiin.

Peneliti sangat menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca dan pihak-pihak lainnya.

Jakarta, 15 November 2019

Vennia Aprelia



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Pembatasan Masalah	8
1.4 Perumusan Masalah	9
1.5 Kegunaan Penelitian	9
BAB II PENYUSUNAN KERANGKA TEORI, KERANGKA BERPIKIR, DAN PENGAJUAN HIPOTESIS	
2.1 Deskripsi Teori	11
2.1.1 Hakikat Perilaku Sosial	11
2.1.2 Hakikat Remaja	16
2.1.3 Hakikat Kecanduan <i>Game Online</i>	20
2.1.4 <i>Game PUBG Mobile</i>	26
2.2 Penelitian Relevan	31
2.3 Kerangka Berpikir	34
2.4 Pengajuan Hipotesis	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Tujuan Penelitian	37

3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	38
3.3	Metode dan Desain Penelitian	39
3.4	Populasi dan Sampel Penelitian	38
3.4.1	Populasi Penelitian	40
3.4.2	Sampel Penelitian	41
3.5	Instrumen Penelitian	42
3.5.1	Variabel Bebas (X)	43
3.5.2	Variabel Terikat (Y)	45
3.6	Uji Coba Instrumen	47
3.7	Teknik Analisis Data	51
3.7.1	Uji Persyaratan Analisis	49
3.7.2	Uji Hipotesis	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
4.1	Deskripsi Penelitian	55
4.1.1	Deskripsi Data Variabel Y	55
4.1.2	Deskripsi Data Variabel X	59
4.2	Pengujian Persyaratan Analisis	51
4.2.1	Uji Normalitas	51
4.3	Pengujian Hipotesis	65
4.3.1	Analisis Persamaan Regresi	65
4.3.2	Uji Keberartian dan Kelinearan Regresi	66
4.3.3	Uji Koefisien Korelasi	68
4.3.4	Uji Keberartian Koefisien Korelasi	69
4.3.5	Uji Koefisien Determinasi	71
4.4	Pembahasan Hasil Penelitian	71
4.5	Keterbatasan Penelitian	78
BAB V PENUTUP		
5.1	Kesimpulan	79
5.2	Implikasi	80
5.3	Saran	80
DAFTAR PUSTAKA		82

LAMPIRAN	85
RIWAYAT HIDUP	127



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Penelitian Relevan	32
Tabel 3.1	Bobot <i>Item</i> Alternatif Jawaban	43
Tabel 3.2	Kisi-kisi Instrumen Kecanduan <i>Game PUBG Mobile</i>	44
Tabel 3.3	Kisi-kisi Instrumen Perilaku Sosial Remaja	46
Tabel 3.4	Klasifikasi Reliabilitas	50
Tabel 4.1	Deksripsi Data Perilaku Sosial Remaja	58
Tabel 4.2	Deskripsi Data Persepsi Kecanduan <i>Game PUBG Mobile</i>	61
Tabel 4.3	Hasil Uji Normalitas	64
Tabel 4.4	Hasil Analisis Persamaan Regresi	65
Tabel 4.5	Hasil Uji Keberartian Regresi	66
Tabel 4.6	Hasil Uji Kelinearan Regresi	67
Tabel 4.7	Hasil Uji Koefisien Korelasi	69
Tabel 4.8	Hasil Uji Keberartian Koefisien Korelasi	70
Tabel 4.9	Hasil Uji Koefisien Determinasi	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir	35
Gambar 3.1 Lokasi Penelitian	38
Gambar 3.2 Korelasi Antar Variabel	40



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-kisi Instrumen Penelitian Uji Coba	86
Lampiran 2	Instrumen Penelitian Uji Coba	88
Lampiran 3	Uji Validitas Variabel X	93
Lampiran 4	Uji Reliabilitas Variabel X	94
Lampiran 5	Uji Validitas Variabel Y	95
Lampiran 6	Uji Reliabilitas Variabel Y	96
Lampiran 7	Kisi-kisi Instrumen penelitian	97
Lampiran 8	Instrumen Penelitian	99
Lampiran 9	Data Mentah Variabel X	103
Lampiran 10	Data Mentah Variabel Y	106
Lampiran 11	Presentase Indikator untuk Kontinum	109
Lampiran 12	Uji Normalitas	111
Lampiran 13	Analisis Persamaan Regresi	112
Lampiran 14	Uji Keberartian Regresi (Uji-F).....	113
Lampiran 15	Uji Kelinearan Regresi	114
Lampiran 16	Uji Koefisien Korelasi	115
Lampiran 17	Uji Keberartian Koefisien Korelasi (Uji-T)	116
Lampiran 18	Uji Koefisien Determinasi	117
Lampiran 19	Tabel F	118
Lampiran 20	Tabel R	121
Lampiran 21	Tabel T	122

Lampiran 22 Surat Izin Observasi 125

Lampiran 23 Dokumentasi 126

