

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*
MOBILE LEGENDS TERHADAP SIKAP KERJA
SAMA PADA PEMBELAJARAN IPA DI KELAS V
SDN KELURAHAN KLENDER**



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

Oleh:

NABIILAH NUUR NAJMINA

1107619199

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2024

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN/SIDANG SKRIPSI

Judul : Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Mobile
Legends terhadap Sikap Kerja Sama pada
Pembelajaran IPA di Kelas V SDN Kelurahan
Klender

Nama : Nabiilah Nuur Najmina

Nomor Registrasi : 1107619199

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Tanggal Ujian : 10 Januari 2024

Pembimbing I

Drs. Endang Wahyudiana, M.Pd
NIP. 196610121993031003

Pembimbing II

Prof. Dr. Ika Lestari, S.Pd., M.Si
NIP. 198402272008122003

Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Murni Winarsih, M.Pd. (Penanggung Jawab)*		26-01-2024
Dr. Wirda Hanim, M.Psi. (Wakil Penanggung Jawab)**		26-01-2024
Engga Dallion. EW, M.Pd. (Ketua Penguji)***		24-01-2024
Tunjungsari Sekaringtyas, S.Pd., M.Pd. (Anggota)****		23-01-2024
Prof. Dr. Iva Sarifah, M.Pd. (Anggota)****		22-01-2024

Catatan:

- * : Dekan FIP
- ** : Wakil Dekan I
- *** : Ketua Penguji
- **** : Penguji selain Pembimbing dan Koordinator Program Studi

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE MOBILE
LEGENDS TERHADAP SIKAP KERJA SAMA PADA PEMBELAJARAN
IPA DI KELAS V SDN KELURAHAN KLENDER**

Nabilah Nuur Najmina

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain *game online Mobile Legends* terhadap sikap kerja sama pada Pembelajaran IPA kelas V SD. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *ex-post facto* dengan pengambilan sampel menggunakan teknik *Cluster Random Sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di SDN Klender 03 Pagi, SDN Klender 14, dan SDN Klender 16 sebanyak 120 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dengan skala likert. Teknik analisis data menggunakan teknis analisis statistik parametrik berdasarkan uji-t dua sampel independen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang negatif antara intensitas bermain *game online Mobile Legends* terhadap sikap kerja sama pada pembelajaran IPA. Hal ini dapat terlihat dari nilai thitung < ttabel (-6,564 < -1,998). Oleh karena itu, diharapkan orang tua dan guru dapat bekerja sama untuk membimbing dan mengarahkan siswa dalam bermain *game online Mobile Legends* agar dapat meminimalisir dampak negatif yang dapat ditimbulkan.

Kata Kunci: Sikap kerja sama, Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Intensitas bermain *game online*, *Game online Mobile Legends*.

**THE INFLUENCE OF INTENSITY OF PLAYING MOBILE LEGENDS
ONLINE GAMES TOWARDS COOPERATIVE ATTITUDE IN SCIENCE
LEARNING IN FIFTH GRADE OF PUBLIC ELEMENTARY SCHOOL IN
KLENDER VILLAGE**

Nabiilah Nuur Najmina

ABSTRACT

This study aims to determine the influence of intensity of playing Mobile Legends online games towards cooperative attitude in science learning in fifth grade elementary school. The method used in this research is ex-post facto method with sampling used Cluster Random Sampling technique. The samples in this study were 120 fifth grade students at SDN Klender 03 Pagi, SDN Klender 14, and SDN Klender 16. Data collection techniques used a questionnaire with a Likert scale. Data analysis techniques used parametric statistical analysis techniques based on the two sample independent t-test. The results showed that there is a negative influence of intensity of playing Mobile Legends online games towards cooperative attitude in science learning. This can be seen from the value of $t_{count} < t_{table}$ ($-6.564 < -1.998$). Therefore, parents and teacher are expected to work together to guide and direct students in playing Mobile Legends online games in order to minimize the negative impacts that can be caused.

Keywords: Cooperative attitude, science learning, intensity of playing online games, Mobile Legends online games

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Negeri Jakarta:

Nama : Nabiilah Nuur Najmina

No. Registrasi : 1107619199

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online Mobile Legends* terhadap Sikap Kerja Sama pada Pembelajaran IPA di Kelas V SDN Kelurahan Klender” adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dan pengembangan pada bulan Januari – Desember 2023.
2. Bukan merupakan duplikasi dari skripsi/karya inovasi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain serta bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya tidak benar.

Bekasi, 18 Desember 2023



315B1ALX041566521

Nabiilah Nuur Najmina



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 : Nabilah Nuur Najmina
NIM : 1107619199
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan / Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Alamat email : nabilahnajmina27@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 :

Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Mobile Legends terhadap Sikap Kerja Sama pada Pembelajaran IPA di Kelas V SDN Kelurahan Klender

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, 7 Februari 2024

Penulis

(Nabilah Nuur Najmina)
nama dan tanda tangan

LEMBAR PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim... Segala puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan cinta, kasih sayang, rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga skripsi sederhana yang berjudul “Pengaruh Intensitas *Bermain Game Online Mobile Legends* terhadap Sikap Kerja Sama pada Pembelajaran IPA di Kelas V SDN Kelurahan Klender” dapat terselesaikan. Shalawat serta salam juga tidak lupa peneliti limpahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW. Skripsi ini melibatkan banyak pihak dalam penyusunannya, oleh karena itu izinkan peneliti mempersembahkan skripsi ini kepada pihak yang sudah banyak membantu peneliti.

Kepada keluarga peneliti, Mama Purwa Rimayanti, (Alm) Papa Waluyo, Mas Naufal Nur Nabawi (Sopiw) yang telah meridhoi, memberikan kasih sayang, motivasi, doa restu dan pengorbanan yang tak terhingga dan tidak mungkin dapat peneliti balas hanya dengan selembar kertas persembahan. Terima kasih mama yang selalu menjadi sandaran pertama dalam hidup dan selalu menjadi sumber kekuatan dalam setiap kelemahan peneliti. Terima kasih (Alm) papa yang selalu ada di hati peneliti serta telah melimpahkan cinta dan kasih sayangnya hingga akhir hayat, semoga papa bangga melihat peneliti dari atas sana. Terima kasih sopiw yang mendorong dan mengantarkan adiknya menuju kehidupan dan pemikiran yang lebih baik. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat mama, papa, dan sopiw bahagia karena peneliti sadar selama ini belum bisa berbuat lebih.

Kerabat dekat peneliti, kepada Bude (Mama Tris Susilowati) yang sudah seperti mama kandung bagi peneliti, terima kasih telah merawat, mendukung setiap langkah peneliti, memberikan semangat, serta senantiasa mendoakan yang terbaik untuk peneliti. Kak Putri dan Bang Bobby, yang telah membantu peneliti dalam memberikan masukan terkait

skripsi ini. Seluruh Keluarga Besar Moedin Hadi Santoso dan Keluarga Besar Sartam Hardjowijoto, yang selalu hadir membela, memberikan dukungan moral dan semangat, serta berbagi kebahagiaan dan kesedihan bersama peneliti. Bantuan yang diberikan kepada peneliti dapat membantu peneliti menyelesaikan persoalan yang dihadapi.

Teruntuk teman-teman terdekat peneliti, Dea (Cumik), Elsa (Talin), dan Rifka (Paki) yang selalu siap sedia menghibur serta mendengarkan keluh kesah peneliti. Teruntuk Elvi, Rifa, Kai, dan Cynthia yang siap siaga membantu peneliti. Teruntuk teman FIK PKM SDN Klender 10, BEMP Prodi PGSD UNJ 2020-2021, dan PGSD Angkatan 2019 yang telah menjadi teman dalam berbagai kondisi. Teman yang telah berbagi selama peneliti menempuh perguruan tinggi. Teman-teman yang menjadi tempat keluh kesah selama perjalanan penyusunan skripsi. Peneliti menyadari bahwa perjalanan ini tidak mudah, namun dengan dukungan yang didapatkan, peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Prodi dan Almamater tercinta, Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Jakarta.

MOTTO

“... Dan aku menyerahkan urusanku kepada Allah...”

-Q.S. Ghafir:44

“... Sesungguhnya Tuhanku bersamaku, Dia akan memberi petunjuk kepadaku...”

-Q.S. Asy-Syu'ara:62

“Ändai saja kamu tahu bagaimana Allah menangani urusan-urusanmu, hatimu pasti akan luluh karena begitu mencintai-Nya”

-Imam Syafi'i

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online Mobile Legends* terhadap Sikap Kerja Sama pada Pembelajaran IPA di Kelas V SD Kelurahan Klender”. Skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat Program Strata I pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada beberapa pihak yang membantu peneliti dalam penyusunan proposal penelitian ini. Pertama, kepada Dr. Murni Winarsih, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan. Kedua, kepada Dr. Wirda Hanim, M.Psi., selaku Wakil Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan. Ketiga, kepada Dr. Gusti Yarmi, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Keempat, kepada Dra. Yetty Auliaty, M. Pd; (Alm) Drs. A. R. Supriatna, M. Pd; dan Drs. Endang Wahyudiana, M. Pd., selaku dosen pembimbing pertama, dan Prof. Dr. Ika Lestari, S.Pd., M. Si., selaku dosen pembimbing kedua. Terakhir, kepada semua keluarga dan teman-teman yang membantu memberi dukungan kepada peneliti untuk menyelesaikan proposal penelitian ini.

Dalam penyajian skripsi ini, peneliti menyadari masih belum mendekati kesempurnaan. Oleh karena itu peneliti sangat mengharapkan koreksi dan saran yang sifatnya membangun sebagai bahan masukan yang bermanfaat demi perbaikan dan peningkatan diri dalam bidang ilmu pengetahuan. Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat untuk perkembangan pengetahuan bagi peneliti maupun bagi pihak yang berkepentingan.

Bekasi, Desember 2023



Nabilah Nuur Najmina

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Perumusan Masalah	8
E. Tujuan Umum Penelitian.....	8
F. Kegunaan Penelitian.....	8
1. Secara Teoretis:	8
2. Secara praktis:.....	9

BAB II KAJIAN TEORETIK, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN	10
A. Hakikat Sikap Kerjasama pada Pembelajaran IPA.....	10
1. Pengertian Kerja Sama.....	10
2. Tujuan Kerja Sama	11
3. Aspek-Aspek Kerja Sama	12
4. Pembelajaran IPA.....	14
5. Sikap Kerja Sama dalam IPA SD.....	17
6. Karakteristik Siswa Kelas V SD	18
B. Hakikat Intensitas <i>Game online Mobile Legends</i>	20
1. Pengertian Intensitas	20
2. Pengertian Kecanduan	21
3. Pengertian <i>Game online</i>	22
4. Keterkaitan antara Intensitas dan Kecanduan dalam Bermain <i>Game online</i>	23
5. Jenis <i>Game online</i>	25
6. <i>Game online Mobile Legends</i>	27
7. Aspek Intensitas Tinggi <i>Game online</i>	28
8. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Intensitas Tinggi Bermain <i>Game online</i>	29
C. Hasil Penelitian yang Relevan.....	31
D. Kerangka Berpikir	34
E. Hipotesis Penelitian	36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	37
A. Tujuan Penelitian	37
B. Tempat dan Waktu Penelitian	37
C. Metode Penelitian	37

D. Populasi dan Sampel	38
1. Populasi penelitian.....	38
2. Sampel	39
E. Teknik Pengumpulan Data	40
1. Sikap Kerjasama.....	40
a. Definisi Konseptual.....	40
b. Definisi Operasional Variabel	40
c. Kisi-Kisi Instrumen.....	40
d. Validasi Instrumen	42
1) Uji Validitas	42
2) Uji Reliabilitas.....	44
2. Intensitas Bermain <i>Game online Mobile Legends</i>	45
a. Definisi Konseptual.....	45
b. Definisi Operasional Variabel	46
c. Kisi-Kisi Instrumen.....	46
d. Validasi Instrumen.....	49
1) Uji Validitas	49
2) Uji Reliabilitas.....	52
F. Teknik Analisis Data	53
G. Hipotesis Statistika.....	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	56
A. Deskripsi Data.....	56
B. Pengujian Persyaratan Analisis.....	60
1. Uji Normalitas	60
2. Uji Homogenitas	61
C. Pengujian Hipotesis	62

D. Pembahasan Hasil.....	62
E. Keterbatasan Penelitian	65
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	67
A. Kesimpulan	67
B. Implikasi.....	67
C. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA.....	69
LAMPIRAN.....	74



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Nama Sekolah Dasar Negeri se-Kelurahan Klender	38
Tabel 3.2 Daftar Sampel Penelitian	40
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Sikap Kerja Sama pada Pembelajaran IPA	41
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Final Sikap Kerja Sama pada Pembelajaran IPA	43
Tabel 3.5 Interpretasi Koefisien Reliabilitas	45
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Intensitas Bermain <i>Game Online Mobile Legends</i>	46
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Final Intensitas Bermain <i>Game Online Mobile Legends</i>	50
Tabel 3.8 Interpretasi Koefisien reliabilitas.....	52
Tabel 4.1 Deskripsi Data Kelompok Atas.....	56
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Kelompok Atas.....	57
Tabel 4.3 Deskripsi Data Kelompok Bawah	58
Tabel 4.4 Distribusi frekuensi Kelompok Bawah	59
Tabel 4.5 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Kelompok Atas dan Kelompok Bawah	61
Tabel 4.6 Hasil Analisis Uji Homogenitas Kelompok Atas dan Kelompok Bawah	61
Tabel 4.7 Hasil Perhitungan Uji Hipotesis Kelompok Atas dan Kelompok Bawah	62
Tabel 4.8 Pengelompokan Tingkat Intensitas berdasarkan Gender	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Grafik Kerangka Berpikir	35
Gambar 4.1 Grafik Histogram Kelompok Atas	58
Gambar 4.2 Grafik Histogram Kelompok Bawah.....	60



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Penelitian	74
Lampiran 2 Instrumen Penelitian Final.....	79
Lampiran 3 Perhitungan Hasil Uji Coba Instrumen	83
Lampiran 4 Data Hasil Penelitian Sikap Kerja Sama.....	85
Lampiran 5 Data Hasil Penelitian Intensitas Bermain Game Online Mobile Legends	
Lampiran 6 Urutan Data Berdasarkan Variabel X	89
Lampiran 7 Perhitungan Uji Normalitas.....	90
Lampiran 8 Perhitungan Uji Homogenitas.....	92
Lampiran 9 Perhitungan Uji Hipotesis	93
Lampiran 10 Surat Keterangan Penelitian	94
Lampiran 11 Dokumentasi	102
Lampiran 12 Daftar Riwayat Hidup	103