

**PENGARUH PENGGUNAAN *GAME ONLINE* BERBASIS *BATTLE ROYALE* ATAU *GAME MOBA* TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL  
SISWA SEKOLAH DASAR**

(Penelitian Kausal pada Siswa Kelas IV, V dan VI  
di SDN Cileunyi 01 Kabupaten Bandung)

**SKRIPSI**

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan pada Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar



oleh

Yusmia Nurastiya

1607877

**PROGRAM S-1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
KAMPUS CIBIRU  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
BANDUNG  
2020**

**PENGARUH PENGGUNAAN *GAME ONLINE* BERBASIS *BATTLE ROYALE* ATAU *GAME MOBA* TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL  
SISWA SEKOLAH DASAR**

(Penelitian Kausal pada Siswa Kelas IV, V dan VI  
di SDN Cileunyi 01 Kabupaten Bandung)

oleh  
Yusmia Nurastiya

Sebuah Skripsi yang diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Kampus  
UPI di Cibiru

©Yusmia Nurastiya  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Agustus 2020

Hak cipta dilindungi undang-undang  
Skripsi ini tidak boleh dipebanyak seluruhnya atau sebagian  
dengan dicetak ulang, difoto copy, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis

**YUSMIA NURASTIYA**

**1607877**

**PENGARUH PENGGUNAAN *GAME ONLINE* BERBASIS *BATTLE ROYALE* DAN *GAME MOBA* TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL  
SISWA SEKOLAH DASAR**

(Penelitian Korelasional pada Siswa Kelas IV, V dan VI  
di SDN Cileunyi 01 Kabupaten Bandung)

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

**Pembimbing I**



**Dr. Hj. Leli Halimah, M.Pd**  
NIP. 195909011984032001

**Pembimbing II**



**Uus Kusnadi, M.Pd**  
NIP. 020080219751221101

**Mengetahui,  
Ketua Prodi S-1 PGSD**



**Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd**  
NIP. 197001172008122001

## ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game online* berbasis *battle royale* atau *game MOBA* terhadap keterampilan sosial siswa di SD Negeri Cileunyi 01. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar pengaruh intensitas penggunaan *game online* berbasis *battle royale* atau *game MOBA* terhadap keterampilan sosial siswa di SD Negeri Cileunyi 01.

Penelitian ini menggunakan kajian penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian deskriptif serta teknik penelitian kausal komparatif. Pengambilan sampel dilakukan dengan metode *pusposive sampling*, dengan jumlah responden yang sesuai dengan kriteria sebanyak 40 siswa. Kuisisioner yang disebar kemudian diolah menggunakan komputer dengan bantuan *SPSS 24.0 for Windows* dan *Microsoft Excel 2010*. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis regresi linear sederhana.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel penggunaan *game online* berbasis *battle royale* atau *game MOBA* berpengaruh secara signifikan terhadap keterampilan sosial. Hal ini dibuktikan pada besarnya nilai *Sig.*  $0,000020 < 0,05$ , artinya bahwa penggunaan *game online* berbasis *battle royale* atau *game MOBA* berpengaruh secara signifikan terhadap keterampilan sosial siswa kelas IV, V, dan VI di SD Negeri Cileunyi Kabupaten Bandung. Nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ) diperoleh sebesar 0,385 artinya, bahwa sebesar 38,5% variabel penggunaan *game online* berbasis *battle royale* atau *game MOBA* mempengaruhi keterampilan sosial.

**Kata kunci:** *Game online, Battle royale, Game MOBA, Keterampilan Sosial*

## **ABSTRACK**

*This study was conducted to determine the influence of application of online games based battle royale or MOBA games on social skills in the SD Negeri Cileunyi 01. The purpose of this study was to find out and measure how much effect of application of online games based battle royale or MOBA games on social skills in the SD Negeri Cileunyi 01.*

*This study used quantitative research with descriptive methoden and ex post facto research techniques. The sampling was done using purposive sampling method, with 40 respondents to qualify according to criteria. The questionnaires distributed were then processed with the help on (SPSS) Software ver. 24 for windows and microsoft excel 2010. The data analysis techniques used were the simple linear regression analysis.*

*The result of this study show that the application of online games based battle royale or MOBA games has a significant effect on social skills. This was proven through the Sig. level of  $0,000020 < 0,05$ , were obtained, which means application of online games based battle royale or MOBA games have a significant effect on social skills in the student in grades IV, V, and VI of SD Negeri Cileunyi 01. A Coefficient of determination ( $R^2$ ) of 0,385 was obtained, which means that 38,5% of the application of online games based battle royale or MOBA games variable has affect to social skills.*

**Keywords:** *Online games, Battle royale games, Moba Games, Social Skills*

## DAFTAR ISI

### Halaman

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2 Rumusan Masalah Peneliti.....	8
1.3 Tujuan Penelitian .....	8
1.4 Manfaat Penelitian .....	9
1.4.1 Manfaat Teoritis .....	9
1.4.2 Manfaat Prakti .....	9
1.5 Struktur Organisasi Skiripsi .....	10
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>11</b>
2.1 Karakteristik Perkembangan Sosial Siswa Sekolah Dasar .....	11
2.1.1 Fase Siswa Sekolah Dasar .....	11
2.1.2 Karakteristik Perkembangan Sosial.....	12
2.1.3 Aspek Perkembangan Sosial Siswa Sekolah Dasar.....	14
2.1.4 Perkembangan Sosial Siswa SD dalam Perspektif Kurikulum Nasional	16
2.2 Keterampilan Sosial .....	17
2.2.1 Pengertian Keterampilan Sosial .....	17
2.2.2 Faktor Pembentuk Keterampilan Sosial .....	18
2.2.3 Ciri-Ciri Keterampilan Sosial.....	19
2.2.4 Aspek Keterampilan Sosial .....	20
2.2.5 Dimensi Keterampilan Sosial .....	21
2.2.6 Manfaat Keterampilan Sosial .....	23
2.2.7 Pengukuran Keterampilan Sosial .....	23
2.3 <i>Game online</i> .....	24
2.3.1 Pengertian <i>Game</i> .....	24

2.3.2 Pengertian <i>Game online</i> .....	26
2.3.3 Jenis-jenis <i>Game online</i> .....	27
2.3.4 <i>Game online</i> Berbasis <i>Battle royale</i> .....	29
2.3.5 <i>Game online</i> berbasis <i>Game MOBA</i> .....	32
2.3.6 Pemanfaatan Konsep <i>Game online</i> Berbasis <i>Battle Royale</i> atau <i>Game MOBA</i> di Sekolah Dasar.....	33
2.3.7 Pengukuran Intensitas Siswa dalam Penggunaan <i>Game online</i> .....	34
2.4 Keterkaitan Penggunaan <i>Game online</i> Berbasis <i>Battle royale</i> atau <i>game MOBA</i> Terhadap Keterampilan Sosial.....	37
2.5 Penelitian yang Relevan.....	38
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>39</b>
3.1 Desain Penelitian.....	39
3.2 Partisipan Penelitian.....	40
3.3 Populasi dan Sampel .....	41
3.3.1 Populasi .....	41
3.3.2 Sampel .....	41
3.4 Instrumen Penelitian.....	42
3.4.1 Instrumen Pengumpulasn Data Penggunaan Game.....	42
3.4.2 Instrumen Pengumpulasn Data Keterampilan Sosial .....	46
3.5 Prosedur Penelitian.....	49
3.6 Analisis Data .....	50
3.6.1 Tahap Awal Analisis Data.....	50
3.6.2 Pengujian Prasyarat Analisis .....	51
3.6.3 Analisis Pengujian Hipotesis Penelitian .....	53
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>58</b>
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	58
4.2 Gambaran Penggunaan <i>Game online</i> di SD Negeri Cilenyi 01 .....	59
4.3 Jenis <i>Game online</i> yang Dimainkan oleh Responden .....	62
4.4 Penggunaan <i>Game Online</i> Berdasarkan Kelas.....	62
4.5 Hasil Uji Prasyarat Analisis .....	63
4.4.1 Uji Methode Succesive Interval (MSI).....	63
4.4.2 Uji normalitas .....	63

4.4.3 Uji Linieritas.....	65
4.4.4 Uji Keberartian Regresi .....	66
4.6 Analisis Data .....	67
4.6.1 Penggunaan <i>Game online</i> Berbasis <i>Battle royale game</i> atau <i>Game MOBA</i> .....	67
4.6.2 Tanggapan Responden Mengenai Penggunaan <i>Game online</i> Berbasis <i>Battle royale game</i> atau <i>Game MOBA</i> .....	69
4.6.3 Kecenderungan Keterampilan Sosial Siswa.....	74
4.6.4 Tanggapan Responden Mengenai Keterampilan Sosial .....	76
4.6.5 Kecenderungan Keterampilan Sosial pada siswa yang menggunakan <i>game online</i> dengan intensitas sedang dan tinggi.....	81
4.6.6 Analisis Regresi Linear Sederhana.....	82
4.7 Pembahasan.....	85
4.6.1 Penggunaan <i>Game online</i> Berbasis <i>Battle royale</i> atau <i>game MOBA</i> ...	85
4.6.2 Keterampilan Sosial.....	86
4.6.3 Pengaruh Penggunaan <i>Game online</i> Berbasis <i>Battle royale</i> atau <i>game MOBA</i> terhadap Keterampilan Sosial Siswa .....	88
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI .....</b>	<b>90</b>
5.1 SIMPULAN .....	90
5.2 IMPLIKASI .....	90
5.3 REKOMENDASI.....	91
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>92</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>101</b>
<b>RIWAYAT PENELITI.....</b>	<b>167</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Dimensi Perilaku Keterampilan Sosial .....	22
Tabel 3.1 Jumlah Partisipan Penelitian .....	40
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Penggunaan <i>Game online</i> Berbasis <i>Battle royale game</i> atau <i>Game MOBA</i> .....	42
Tabel 3.3 Kategori reliabilitas instrumen.....	45
Tabel 3.4 Hasil Uji Reliabilitas instrumen Penggunaan <i>game online</i> berbasis <i>battle royale</i> atau <i>game MOBA</i> .....	45
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Keterampilan Sosial .....	46
Tabel 3.6 Kategori reliabilitas instrumen.....	49
Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas instrumen keterampilan sosial .....	49
Tabel 3.8 Kriteria Pedoman Penskoran Instrumen Keterampilan Sosial.....	54
Tabel 3.9 Kriteria Pedoman Penskoran Instrumen Penggunaan <i>Game online</i> Berbasis <i>Battle royale</i> atau <i>MOBA</i> .....	54
Tabel 3.10 Tabel Kategorisasi Distribusi Penggunaan <i>Game online</i> Berbasis <i>Battle Royal</i> atau <i>MOBA</i> .....	55
Tabel 3.11 Tabel Kategorisasi Distribusi Keterampilan Sosial .....	55
Tabel 4.1 Daftar Jumlah Siswa SDN Cileunyi 01.....	58
Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas .....	64
Tabel 4.3 Hasil Uji Linieritas.....	65
Tabel 4.4 Hasil Uji Keberartian Regresi .....	66
Tabel 4.5 Statistika Deskriptif Penggunaan <i>Game online</i> Berbasis <i>Battle royale game</i> atau <i>Game MOBA</i> .....	67
Tabel 4.6 Kategorisasi Penggunaan <i>Game online</i> Berbasis <i>Battle royale game</i> atau <i>Game MOBA</i> .....	68
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Penggunaan <i>Game online</i> Berbasis <i>Battle royale game</i> atau <i>Game MOBA</i> .....	68
Tabel 4.8 Tabel Interpretasi Skor.....	69
Tabel 4.9 Tanggapan Responden Mengenai Dimensi Lamanya Siswa .....	70
Tabel 4.10 Tanggapan Responden Mengenai Dimensi <i>Salience</i> (Keinginan bermain).....	70

Tabel 4.11 Tanggapan Responden Mengenai Dimensi <i>Mood Modification</i> .....	71
Tabel 4.12 Tanggapan Responden Mengenai Dimensi <i>Tolerance</i> (peningkatan waktu bermain).....	71
Tabel 4.13 Tanggapan Responden Mengenai Dimensi <i>withdrawal symptoms</i> (perasaan tidak menyenangkan) .....	72
Tabel 4.14 Tanggapan Responden Mengenai Dimensi <i>Conflict</i> (Konflik).....	72
Tabel 4.15Tanggapan Responden Mengenai Dimensi <i>relapse</i> (Pengulangan) & reinstatement .....	73
Tabel 4.16 Skor Total Variabel Penggunaan <i>Game online</i> berbasis <i>Battle royale</i> atau <i>game MOBA</i> .....	74
Tabel 4.17 Statistika Deskriptif Keterampilan Sosial .....	74
Tabel 4.18 Kategorisasi Penggunaan Keterampilan Sosial .....	75
Tabel 4.19 Distribusi Frekuensi Kecenderungan Keterampilan Sosial .....	75
Tabel 4.20 Tabel Interpretasi Skor Keterampilan Sosial .....	76
Tabel 4.21 Tanggapan Responden Mengenai <i>Aggressiveness/antisocial Behavior</i> (Agresif dan Perilaku Asosial) .....	77
Tabel 4.22 Tanggapan Responden Mengenai <i>social skills/assertiveness</i> (Keterampilan Sosial dan Ketegasan) .....	78
Tabel 4.23 Tanggapan Responden Mengenai <i>conceit/haughtiness</i> (Sombong dan Tinggi Hati) .....	79
Tabel 4.24 Tanggapan Responden Mengenai <i>Loneliness/social anxiety</i> (Kesepian dan Kecemasan Sosial).....	80
Tabel 4.25 Skor Total Variabel Keterampilan Sosial .....	80
Tabel 4.26 Perbandingan Skor variabel X dan Skor Variabel Y pada Responden Laki-laki .....	81
Tabel 4.27 Perbandingan Skor variabel X dan Skor Variabel Y pada Responden Perempuan.....	82
Tabel 4.28 <i>Coefficient</i> .....	83
Tabel 4.29 <i>Model Summary</i> .....	83
Tabel 4.30 Tabel <i>Anova</i> .....	85

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Hasil Survey Penggunaan Internet di Indonesia .....	2
Gambar 2.1 Lobi <i>game online</i> Free Fire .....	29
Gambar 2.2 Karakter dalam Permainan .....	30
Gambar 2.3 Target Capaian harian .....	30
Gambar 2.4 Pilihan Arena Bermain .....	30
Gambar 2.5 Pembelian item .....	31
Gambar 2.6 Arena Permainan .....	31
Gambar 2.7 Mencari Lawan Main .....	31
Gambar 2.8 Tim dalam Permainan .....	32
Gambar 2.9 Lobi Game Mobile Legend .....	32
Gambar 2.10 Pemain dalam Match .....	32
Gambar 2.11 Profil Pemain .....	32
Gambar 2.12 Arena Bermain .....	32
Gambar 3.1 Gambaran Hubungan Variabel .....	40
Gambar 3.2 Proses Penelitian Kuantitatif .....	50
Gambar 4.1 Normal Probability Plot Uji Normalitas .....	64

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Keputusan Dosen Pembimbing.....	102
Lampiran 2: Surat Izin Penelitian .....	103
Lampiran 3: Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian .....	104
Lampiran 4: Lembar Bimbingan Skripsi.....	105
Lampiran 5: Kisi-kisi Instrumen Penelitian .....	108
Lampiran 6: Instrumen sebelum uji validitas.....	121
Lampiran 7: Instrumen setelah uji validitas .....	129
Lampiran 8: Uji validitas penggunaan <i>game online</i> .....	136
Lampiran 9: uji validitasitem keterampilan sosial .....	138
Lampiran 10: Uji Reliabilitas Angket Penggunaan <i>Game online</i> .....	146
Lampiran 11: Uji Reliabilitas Angket Keterampilan Sosial .....	146
Lampiran 12: skor jawaban responden variabel penggunaan <i>game online</i> .....	148
Lampiran 13: skor jawaban responden variabel keterampilan sosial.....	150
Lampiran 14: Uji Metode Successive Interval (MSI).....	154
Lampiran 15: Uji MSI Keterampilan Sosial .....	156
Lampiran 16: Skor Jawaban Penggunaan <i>Game online</i> .....	161
Lampiran 17: Skor Jawaban Keterampilan Sosial .....	163
Lampiran 18: Korelasi Intensitas Penggunaan <i>Game online</i> Terhadap Keterampilan Sosial .....	165

## DAFTAR PUSTAKA

- Alkautsar, B. (2017). *Perbedaan Tingkat Keterampilan Sosial Ditinjau dari Tipologi Pola Asuh Orangtua pada Siswa PAUD Kartika Candirenggo Singosari*. Skripsi Fakultas Psikologi. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang: Tidak diterbitkan.
- Anderton, K. (2018). *The Impact of Gaming: A Benefit To Society*. [online]. Tersedia: Forbes.com [31 Agustus 2020]
- Anggraini, A. F, Erviana, N. et al. (2016). *Aplikasi Game Edukasi Petualangan Nusantara*. Prosiding SENTIA. 8. ISSN: 2085-2347
- Anhar, R. (2014). *Hubungan Kecanduan Game online dengan Keterampilan Sosial Remaja di 4 Game Center*. Skripsi Fakultas Psikologi. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang: Tidak diterbitkan.
- Apriyanti, M & Hermanto. (2015). “*Perilaku Agresif Remaja yang Gemar Bermain Game online (Studi Kasus di Kelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya)*”. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*. 3. (3). 994-1008
- Arifin, Y. (2019, 19, Desember). *COD Mobile jadi Game Terbaik Android 2019*. [Online]. Tersedia: m.detikinet.com [25 Mei 2020]
- Bali, M. M. E.I (2017). “*Model Interaksi Sosial dalam Mengelaborasi Keterampilan Sosial*”. *Jurnal Pedagogik*. 04. (02). 221-227
- Caldarella, P. (1995). *Common Dimensions of Social Skills of Children and Adolescents: a Review and Analysis of the Literature*. Tesis. Utah State University: tidak diterbitkan
- Chalim, S. dan Anwas, M (2018). “*Peran Orangtua dan Guru dalam Membangun Internet sebagai Sumber Pembelajaran*”. *Jurnal Penyuluhan* 14. (1). 33-42
- Cikemen, M, S. (2007). *Social Competence in Children*. USA: Michigan State University
- Damon, W & Eiseberg, N. (2006). *The Handbook of Child Psychology: Fifth Edition*. New York: John Wiley and Sons

Yusmia Nurastiya, 2020

**PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE BERBASIS BATTLE ROYALE ATAU GAME MOBA TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Daraee, M. et al. (2016). “*Comparison of Social Skills between Students in Ordinary and Talented Schools*”. *7th International Conference on Education and Educational Psychology*. eISSN: 2357-1330
- Dewantara, K.H. (2011). *Karya Ki Hadjar Dewantara Bagian Pertama Pendidikan*. Yogyakarta : Yayasan Persatuan Taman Siswa
- Elias, M, J. et al. (2001). *Promoting Social and Emotional Learning: Guidelines for Education*. USA: ASCD aa
- Fad, A. (2014). *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Jakarta: Cerdas Interaktif
- Fauzi, M. P. (2016, Mei 23). *Sensasi Memainkan Game Next Door Land*. Okezone [online]. Tersedia: [techno.okezone.com](http://techno.okezone.com) [29 Agustus 2020]
- Goleman, D. (2007). *Social Intelligence: The New Science of Human Relationship*. Jakarta: PT Gramedia
- Gunawan, M, A, G. (2015). *Statistika Penelitian: Bidang Pendidikan, Psikolog, dan Sosial*. Yogyakarta: Parama Publishing
- Halimah, L. (2017). *Keterampilan Mengajar: Sebagai Inspirasi untuk Menjadi Guru yang Excellent di Abad Ke-21*. Bandung: Refika Aditama
- Haryanto, A, T. (2019, Mei 16) *Pengguna Internet di Indonesia Didominasi Milenial*. DetikInet [online]. Tersedia: [m.detik.com](http://m.detik.com) [30 April 2020]
- Herdiana, I. et al. (2012). *Pengantar Psikologi Sosial*. Surabaya: Pusat Penerbitan dan Percetakan Unair (AUP)
- Hertinjung, W. S. et al. (2008). “*Keterampilan Sosial Anak Pra Sekolah Ditinjau dari Interaksi Guru-Siswa Model Mediated Learning Experience*”. *Jurnal Penelitian Humaniora*. 9. (2). 179-191
- Husni, E, M. dan Fatulloh, A. (2016). *Kategorisasi Pengguna Internet di Kalangan Pelajar SD dan SMP Menggunakan Metode Twostep Cluster*. Makalah pada Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI): Batam

Iswinarti. (2017). *Permainan Tradisional: Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*. Malang: UMM Press

Jahya, R. (2013). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Kencana

Karwati, E. Priansa D. J. (2015). *Manajemen Kelas : Guru Profesional yang Inspiratif, Kreatif, Menyenangkan, dan Berprestasi*. Bandung : Alfabeta

Kemenristekdikti. (2018) *Pengembangan IPTEK dan Pendidikan Tinggi di Era Revolusi Industri 4.0*. [online]. Tersedia: [www.ristekdikti.go.id](http://www.ristekdikti.go.id) (15 Mei 2020)

Khaulani, F. *et al.* (2019). “*Fase dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar*”. *Jurnal Ilmiah “Pendirikan dasar”*. VII. (1). 51-59

Kuntjojo. (2009). *Metodologi Penelitian*. Tidak diterbitkan

Kurnianto, R. dkk (2019) *Peluang Edukasi Reyog di Era Revolusi Industri 4.0*. [online]. Tersedia: [seminar.ompo.ac.id/ind2x.php/SNPP2019/article/view/333](http://seminar.ompo.ac.id/ind2x.php/SNPP2019/article/view/333). [1 Mei 2020]

Kurniati, E. (2011). *Program Bimbingan untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta: Tidak diterbitkan.

Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group

Kurniawati. Wahyuningsih, Y. Kusnadi U. (2019). *Rancang Cipta Lagu Anak-Anak Berbasis Karakter Nilai Kesantunan*. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. 2. (1). 29-34

Kustiawan, A. A & Utomo, A, W, B. (2019). *Jangan Suka Bermain Game online dan Tindakan Pencegahan*. Magetan: CV. AE Media Grafika

Yusmia Nurastiya, 2020

**PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE BERBASIS BATTLE ROYALE ATAU GAME MOBA TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

- Kusumawardani, S. P. (2015). “*Game online sebagai Pola Perilaku: Studi Deskriptif tentang Interaksi Sosial Gamers Clash of Clans pada Clan Indo Spirit*”. *AntroUnairdotnet*. IV. (2). 154
- Lee, D. Et al. (2015, Agustus) *No Recipitory in “Liking” Photos: Analyzing Likr Activities in Instagram*. *College of Information Science and Technology*. [online]. Tersedia: researchgate.net [13 Mei 2020]
- Lutfiwati, S. (2018). “*Memahami Kecanduan Game online Mealui Pendekatan Neurobiologi*”. *Anfusina*. 1. (1). 1-16
- Lynch, S, A & Simpson, C, G. (2010) “*Social Skills: Laying the Foundation for Success*”. *Dimension of Early Childhood*, 38. (2). 3-12
- Maftuh, B. (2010). *Menguatkan Peran IPS dalam Membelajarkan Keterampilan Sosial dan Resolusi Konflik*. Pidato Pengukuhan Guru Besar dalam Bidang Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial pada Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial UPI. Bandung.
- Mazarin, J. (2015). *What Are Social Skills in Children?: Development, Definition, & Teaching Techniques*. [Online]. Tersedia: <https://study.com/academy/lesson/what-are-social-skills-in-children-development-definition-teaching-techniques.html>. [26 Mei 2020]
- Nopembri, S. (2005). “*Tradisi Bermain*”. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia* 3. (1). 101 – 105
- Novrialdy, E. (2019). “*Kecanduan Game online Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya*”. *Buletin Psikologi*. 27. (2). 148-156
- Nugraini, I & Ramdhani N. (2016). “*Keterampilan Sosial Menjaga Kesejahteraan Psikologis Pengguna Internet*”. *Jurnal Psikologi*. 43. (3). 183-193
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2018
- Peraturan Pemerintah Nomor 17 tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pndidikan
- Perdani, P. A. (2014). “*Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional*”. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 8. (1). 129-136

Yusmia Nurastiya, 2020

**PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE BERBASIS BATTLE ROYALE ATAU GAME MOBA TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah

Pratomo, Y. (2019, Mei, 16) *APJII: Jumlah Penggunaan Internet di Indonesia Tembus 171 Juta Jiwa*. Kompas [online]. Tersedia: <https://tekno.kompas.com> [30 April 2020]

Prayogo, A. (2019). *Pengaruh Minat Bermain Game Mobile Legends Terhadap Kemampuan Problem Solving Siswa Kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 3 Purwokerto Tahun Pelajaran 2018/2019*. Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto. IAIN Purwokerto: Tidak diterbitkan

Priyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publishing  
*Penelitian, Suatu Tujuan Konsep dan Kontras*. Pasuruan: Qiara Media Partner

Purwaningsih, E. (2006). "Permainan Tradisional Anak: Salah Satu Budaya yang Perlu Dilestarikan". *Jantra (Jurnal Sejarah dan Budaya)*. 1. (1). 41

Putra, K. P. et al. (2017). *Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika-Matematika) Usia 8-9 Tahun*. *Satya Widya*. 33. (2). 146-153

Putri, V. M. (2019, 31, Juli). *Tujuh Fakta Fortnite, Game yang Bikin Remaja AS Raup Rp. 42 Miliar*. [online]. Tersedia: [m.detikinet.com](http://m.detikinet.com) [25 Mei 2020]

Qin, H. et al. (2011). *The Influence of Social Experience in Online Games*. *Human Computer Interaction*. LNCS 6764, pp. 688-693.

Rachmawati, A, R. (2018, Agustus, 6) *Gamer Indonesia Diprediksi Capai 34 Juta Orang*. [online]. Tersedia: [pikiran-rakyat.com](http://pikiran-rakyat.com) [12 Mei 2020]

Rani, S et al. (2018). "Penggunaan Internet dan Pengembangan Diri Siswa MAN 1 Pekanbaru". *JOM FKIP* 5.(1). 1-14

Ratriansyah, F. P. (2019, 20, Maret). *Sejarah Game Battle royale: PUBG Bukan yang Pertama*. [Online]. Tersedia: [jalantikus.com](http://jalantikus.com) [25 Mei 2020]

Yusmia Nurastiya, 2020

**PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE BERBASIS BATTLE ROYALE ATAU GAME MOBA TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

- Riani, M. (2019, November, 26). *6 Game Battle royale Favorit Saat ini*. [Online]. Tersedia: [batam.tribunnews.com](http://batam.tribunnews.com) [25 Mei 2020]
- Riyanto, S & Hatmawan, A, A. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif: Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan, dan Eksperimen*. Yogyakarta: Deepublish
- Saefuddin, A. (2007). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sahab, A. (2018). *Buku Ajar Analisis Kuantitatif Ilmu Politik dengan SPSS*. Surabaya: Airlangga University Press
- Salamoon, D, K. (2014) *Studi Analisis Proses Interaksi Komunikasi dalam Game online "Dragon Nest"*. [online]. Tersedia: [Respository.petra.ac.id](http://Respository.petra.ac.id) [13 Mei 2020]
- Selbst, M. C. & Gordon, S. B. (2013). *Benefits of Social Skills Learning*. [Online]. Tersedia: [power-solving.com](http://power-solving.com) [2 Juni 2020]
- Siska, Y. (2011). "Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Meningkatkan keterampilan Sosial dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini". Edisi Khusus. ISSN: 1412-565X. 2. 31-37
- Subekti, H. et al. (2018) "Mengembangkan Literasi Informasi melalui Belajar Berbasis Kehidupan Terintegrasi STEM untuk Menyiakan Calon Guru Sains dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0: Review Literatur". *Education and Human Development Journal*, (3). 1. 81-90
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sundayana, R. (2014). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Suprio, A, B. et al. (2020). "Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar dalam Penguatan Karakter Berbasis Budaya Sekolah" 5. (1). 121-126
- Surbakti, K. (2017). "Pengaruh Game online Terhadap Remaja". *Jurnal Curere* 01.(01). 28-38

Yusmia Nurastiya, 2020

**PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE BERBASIS BATTLE ROYALE ATAU GAME MOBA TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

- Tdigital. (2018) *Data Digital Indonesia 2019*. [online]. Tersedia: <http://www.tomato.co.id/data-digital-indonesia-2019/> [12 Mei 2020]
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: PT. Grasindo
- Teodoro, M. L. M. *et al.* (2005). "The Matson Evaluation of Social Skills with Youngster (MESSY) and its Adaption for Brazilian Children and adolescents". *Interamerican Journal of Psychology*. 39. (2). 239-246
- Trinova, Z. (2012). "Hakikat Belajar dan Bermain Menyenangkan bagi Peserta Didik". *Jurnal Al Ta'lim*. 1. (3). 209-215
- Tsang, H. W. H. (2010). *Social Skills*. [Online]. Tersedia: [sphhp.buffalo.edu](http://sphhp.buffalo.edu). [26 Mei 2020]
- Undang-Undang No 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Walker, T.D (2017). *Teach Like Finland 33 Strategi Sederhana untuk Kelas Yang Menyenangkan*. Gramedia : Jakarta
- Widhiarso, W. (2010). *Uji Linieritas Hubungan*. Fakultas Psikologi UGM. UGM: Tidak diterbitkan
- Wiliani, N. *et al.* (2017). *Bahan Ajar: Psikologi Bermain*. Bahan Ajar Program Studi Psikologi. Universitas Udayana
- Wita, M, M, N, A. *et al.* "Tipe Parental Mediation dan Adiksi InternetI Siswa Kelas V SD X Bandung. *Jurnal Ilmiah Psikologi*. 5. (2). 221-230
- Yanti, D. (2005). *Keterampilan Sosial pada Anak yang Mengalami Gangguan Prilaku*. Skripsi. Universitas Sumatera Utara: Tidak diterbitkan
- Young, K. (2009). "Understanding Online Gaming Addiction and Treatment issues for adolescents". *The American Joutnal of Family Therapy*. (37). 355-372

Yusmia Nurastiya, 2020

**PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE BERBASIS BATTLE ROYALE ATAU GAME MOBA TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)