

ABSTRAK

Judul Skripsi : Pengaruh Kelompok Bermain Game Online Terhadap Interaksi Antar Teman Sebaya Siswa di SMA N 11 Muaro Jambi

Nama : Deylant Januar Etriawan

Nim : A1E120051

Dosen Pembimbing I : Dr. K.a. Rahman, M.Pd.I.

Dosen Pembimbing II : Hera Wahyuni, M.Pd.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh temuan awal peneliti berdasarkan observasi dan survei awal yang dilakukan terhadap siswa kelas X dan XI di SMA N 11 Muaro Jambi, ditemukan fenomena kelompok siswa yang gemar bermain game online yang berdampak pada interaksi dengan teman sebaya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Ex- Post Facto dan metode regresi linear sederhana. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh kelompok bermain Game online terhadap interaksi antar teman sebaya siswa kelas X dan XI di SMA N 11 Muaro Jambi. Penelitian ini dilaksanakan di SMA N 11 Muaro Jambi. Sampel diambil dari siswa laki- laki kelas X dan XI SMA N 11 Muaro Jambi dari jumlah populasi 123 orang sehingga sampel ditentukan sejumlah 70 orang dengan melalui metode purposive sampling. Alat pengumpulan data yang digunakan yaitu angket Interaksi teman sebaya dengan pengukuran skala likert. Untuk mengukur ketepatan instrumen dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas. Data penelitian kemudian dilakukan uji normalitas, uji linearitas, dan analisis regresi sederhana

Hasil dari penelitian ini menunjukkan secara umum pengaruh bermain game online pada siswa SMA Negeri 11 Muaro Jambi berada pada tingkat tinggi dengan persentase sebesar 68,38% . Kemudian interaksi antar teman sebaya pada siswa kelas X, XI, XII SMA Negeri 11 Muaro Jambi berada pada tingkat tinggi dengan persentase sebesar 63,05% dan hasil penelitian ini menunjukkan determinasi berada pada angka 0,182 atau 18,2%. Kriteria penafsiran pengaruh determinasi 0,182 atau 18,2% berada pada cukup kuat (0,17 – 0,49) maka penelitian menunjukkan terdapat pengaruh antara variabel bermain game online (X) terhadap variabel interaksi antar teman sebaya (Y)..

Kata Kunci : *Kelompok, Bermain, Game Online, Interaksi, Teman Sebaya*