

**SKRIPSI**



**KARAKTER ANAK PENGEMAR GAME ONLINE DI DESA REJOSARI  
(STUDI KASUS PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR DI SD NEGERI  
REJOSARI 3 KELAS IV KECAMATAN**

**MIJEN KABUPATEN DEMAK)**

**Oleh**

**AHMAD FIQI KHOIRUL ANAM**

**NIM 201533400**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS  
2022**



**KARAKTER ANAK PENGEMAR GAME ONLINE DI DESA REJOSARI  
(STUDI KASUS PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR DI SD NEGERI  
REJOSARI 3 KELAS IV KECAMATAN**

**MIJEN KABUPATEN DEMAK)**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS  
2022**

## **PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI**

Skripsi dengan judul Karakter Anak Penggemar *Game Online* di Desa Rejosari (Studi Kasus Pada Anak Usia Sekolah Dasar di SDN Rejosari 3 Kelas IV Kecamatan Mijen Kabupaten Demak) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus,  
Pembimbing I

  
Deka Oktavianti, SPd., M.Pd.  
NIDN 0631108401

Pembimbing II

  
Deka Setiawan, S.Pd., M.Pd.  
NIDN 0617088403

Mengetahui,  
Ka. Prodi PGSD

  
Siti Masfuah, SPd., M.Pd.

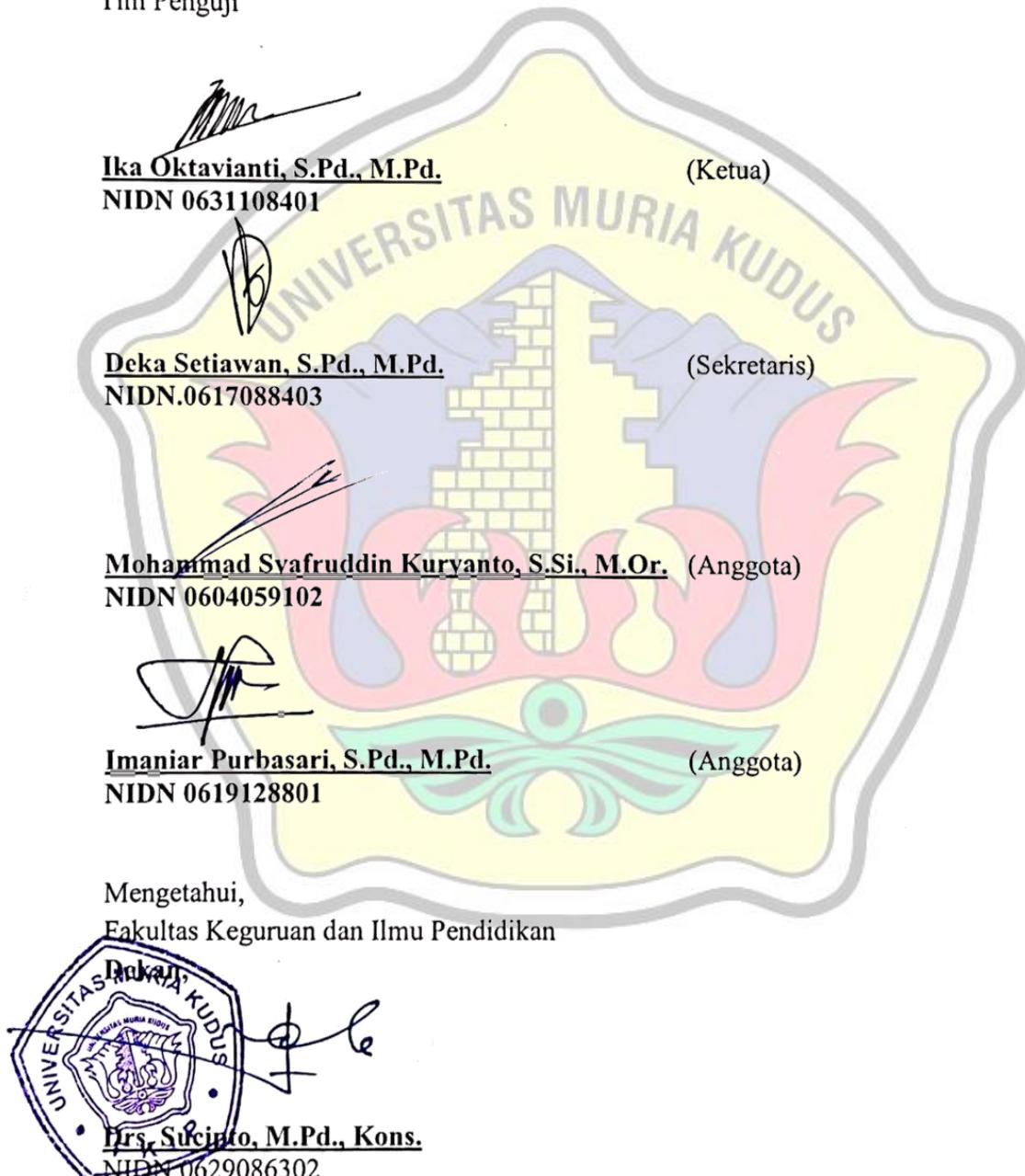
NIDN. 0615129001

## PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh Ahmad Fiqi Khoirul Anam NIM 201533400 ini telah dipertahankan di depan Tim Pengaji sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 28 Februari 2022

Tim Pengaji



## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

“Jangan tuntut Tuhanmu karena tertundanya keinginanmu, tapi tuntut dirimu  
karena menunda adbmumu kepada ALLAH”

**(Ibnu Atha’illah As-Sakandari)**

### **PERSEMBAHAN**

Atas berkat rahmat Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang  
kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang tuaku Bapak Bambang  
Sugiyanto dan Ibu Tumisih, yang selalu memberikan nasehat, semangat dan  
motivasi dalam mengerjakan skripsi ini. Serta terimakasih kepada :

1. Kakak ku tercinta Daviq Budiyanto dan adik ku M. Khoironi, M. Khoiron  
Afif, dan Agus Zainil Mushofa.
2. Dosenku tercinta Ibu Ika Oktavianti, S.Pd.,M.Pd. dan Bapak Santoso,  
S.Pd.,M.Pd. dan Bapak Deka Setawan, S.Pd.,M.Pd. yang membimbing  
dalam menyusun skripsi ini dengan sabar.
3. Seluruh teman-teman seperjuangan kelas H PGSD 2015, terima kasih atas  
waktu kalian untuk saling memotivasi dan berbagi kepenatan.
4. Almamater Universitas Muria Kudus yang telah banyak memberi ilmu dan  
arti sebuah perjalanan hidup.

## PRAKATA

Alhamdulillah segala puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Karakter Anak Penggemar Game Online di Desa Rejosari (Studi Kasus Pada Anak Usia Sekolah Dasar di SDN Rejosari 3 Kelas IV Kecamatan Mijen Kabupaten Demak)”**. Shalawat dan salam peneliti haturkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW., karena beliaulah kita dapat merasakan alam dengan penuh ilmu pengetahuan seperti saat ini.

Skripsi ini merupakan langkah awal sebagai bekal dalam menyelesaikan pendidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Penulisan skripsi ini mendapatkan bantuan, bimbingan, arahan serta dukungan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh sebab itu, dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan terimakasih teristimewa kepada Ayahanda Pursis dan Wahyuningsih atas segala do'a, kasih sayang serta dukungan yang selalu diberikan kepada peneliti. Kesempatan ini pula peneliti mengucapkan terimakasih kepada.

1. Prof. Dr. Ir. Darsono, M.Si., Rektor Universitas Muria Kudus yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menuntut ilmu di Universitas Muria Kudus.
2. Dr. Sucipto, M.Pd., Kons., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan izin melaksanakan penelitian.
3. Siti Masfuah, S.Pd., M.Pd., Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus yang senantiasa memberikan arahan dan bimbingan pada penyusunan skripsi.
4. Ika Oktavianti, S. Pd., M. Pd., Dosen Pembimbing I yang senantiasa memberikan arahan dan bimbingan yang baik pada penyusunan skripsi.
5. Deka Setiawan, S. Pd., M. Pd., Dosen Pembimbing II yang senantiasa memberikan arahan dan bimbingan yang baik pada penyusunan skripsi.

6. Sukamto, S.Pd.SD Kepala SD Negeri Rejosari 3 Mijen Demak yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
7. Naimu, S.Pd., Guru Kelas IV SD Negeri Rejosari 3 yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
8. Siswa kelas IV SD Negeri Rejosari 3 Mijen Demak, yang telah membantu kelancaran proses pembelajaran dan penelitian dengan baik.
9. Semua dosen Program Studi PGSD Universitas Muria Kudus yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat.
10. Teman-teman PGSD seperjuangan yang selalu memberikan semangat dan motivasi, serta semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Kudus, Februari 2022  
Peneliti,

Ahmad Fiqi Khoirul Anam  
NIM. 201533378

## **ABSTRAK**

Anam, Ahmad Fiqi Khoirul. 2022. “*Karakter Anak Penggemar Game Online di Desa Rejosari*” (*Studi Kasus Pada Anak Usia Sekolah Dasar di SDN Rejosari 3 Kelas IV Kecamatan Mijen Kabupaten Demak*). Proposal Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Muria Kudus. Pembimbing: (1) Ika Oktavianti, S.Pd., M.Pd., (2) Deka Setiawan, S.Pd., MPd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui karakter siswa kelas IV yang bermain *game online* dan yang tidak bermain *game online*. Fokus utama penelitian ini adalah bagaimana karakter anak penggemar *game online* siswa kelas IV SD Negeri Rejosari 3.

Objek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Rejosari 3 pada tahun ajaran 2021/2022 dengan jumlah siswa 29, peneliti mengambil 6 siswa yang 4 diantaranya memiliki *handphone* dan gemar bermain *game online*.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif subjek penelitian adalah siswa kelas IV sebagai subjek utama penelitian, orang tua sebagai informan kunci, guru, kepala sekolah, dan masyarakat sebagai informan tambahan. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dokumentasi Analisis data menggunakan teknik analisis model interaktif Miles dan Huberman. uji keabsahan menggunakan triangulasi teknik, triangulasi sumber, triangulasi teori, triangulasi metode, dan triangulasi penyidikan.

Hasil penelitian ditemukan bahwa anak bermain *game online* untuk mengisi waktu luang dan akhirnya menjadi kebiasaan untuk bermain *game online*, yang menyebabkan anak bisa berbahasa asing, anak mulai berpikir cepat, anak mulai mulai membagi waktu bermain dan belajar.

Penggemar bermain *game online* memiliki karakter yang tidak disiplin, emosi kurang baik karena kurangnya pengawasan yang dilakukan oleh orang tua. Sarannya orang tua harus lebih mengawasi anak dalam bermain *game online*.

Kata kunci : Karakter anak, Kontrol Sosial Orang tua.

## **ABSTRACT**

Anam, Ahmad Fiqi Khoirul. 2022. "Children's Characters of Online Game Fans in Rejosari Village" (Case Study on Elementary School Age Children at SDN Rejosari 3 Class IV Mijen District, Demak Regency). Thesis proposal. Primary teacher Education. Muria Kudus University. Supervisor: (1) Ika Oktavianti, S.Pd., M.Pd., (2) Deka Setiawan, S.Pd., MPd.

This study aims to determine the character of fourth grade students who play online games and those who do not play online games. The main focus of this research is how the character of children who are fans of online games for fourth grade students of SD Negeri Rejosari 3.

The object of this research is the fourth grade students of SD Negeri Rejosari 3 in the academic year 2021/2022 with a total of 29 students, the researchers took 6 students, 4 of whom have cellphones and like to play online games.

This research is a qualitative descriptive study, the research subjects are fourth grade students as the main research subjects, parents as key informants, teachers, school principals, and the community as additional informants. This study uses data collection techniques in the form of observation, interviews, documentation. Data analysis uses Miles and Huberman interactive model analysis techniques. The validity test used technical triangulation, source triangulation, theory triangulation, method triangulation, and investigative triangulation.

The results of the study found that children play online games to fill their spare time and eventually become a habit to play online games, which causes children to be able to speak foreign languages, children begin to think fast, children begin to divide their time to play and study

Fans of playing online games have undisciplined characters, poor emotions due to lack of supervision by parents. The advice is that parents should supervise their children more in playing online games.

**Keywords:** Children's character, Parent's Social Control.

## DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	ii
PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
MOTTO.....	v
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK .....	viii
ABSTRACT .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFRTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB I .....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	5
E. Definisi Operasional.....	6
BAB II.....	7
KAJIAN PUSTAKA.....	7
2.1 Kajian Pustaka.....	7
2.1.1 Game Online .....	7
2.1.2 Karakter .....	14
2.1.3 Karakter Siswa SD.....	19
2.1.4 Kontrol Sosial .....	21
2.2 Kajian Penelitian Relevan .....	22
2.3 Kerangka Berpikir .....	25
BAB III.....	27

METODE PENELITIAN.....	27
3.1. Rancangan Penelitian .....	27
3.2. Data dan Sumber Data.....	28
3.2.1 Data.....	28
3.2.2 Sumber data .....	28
3.3. Pengumpulan Data.....	29
3.3.1 Teknik Sampling.....	30
3.3.2 Metode Observasi .....	30
3.3.3 Metode Wawancara .....	38
3.3.3 Metode Dokumentasi.....	43
3.3.4 Catatan Lapangan .....	44
3.4. Pengujian Keabsahan Data .....	44
3.5. Analisis Data .....	45
3.5.1 Data Reduction (Reduksi Data) .....	46
3.5.2 Data Display (Penyajian Data) .....	46
3.5.3 Conclusion Drawing/verification (Penarikan Kesimpulan).....	47
BAB IV .....	48
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	48
4.1 Deskripsi Latar Penelitian .....	48
4.1.1 Keadaan Geografis.....	48
4.1.2 Jumlah Siswa Kelas IV .....	48
4.1.3 Kondisi Fisik Sekolah .....	48
4.1.4 Subjek Penelitian .....	49
4.1.5. Objek Penelitian.....	49
4.2. Karakter Anak Penggemar <i>Game Online</i> .....	49
4.3Faktor-Faktor yang Membuat Anak Gemar Bermain <i>Game Online</i> .....	60
4.4 Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Anak Penggemar Bermain <i>Game Online</i> .....	71
4.5 Hasil Penelitian.....	81
4.6 Pembahasan .....	81
BAB V .....	87

PENUTUP .....	87
5.1 Kesimpulan.....	87
5.2 Saran .....	88
5.2.1 Bagi Sekolah.....	88
5.2.2 Bagi Guru.....	88
5.2.3 Bagi Siswa .....	88
5.2.4 Bagi Orang Tua.....	88
DAFTAR PUSTAKA .....	89



## **DAFTAR TABEL**

<i>Tabel 3. 1 Kisi-kisi Pedoman Observasi siswa tentang karakter anak penggemar game online,siswa kelas IV SDN Rejosari 3 .....</i>	33
<i>Tabel 3. 2 Kisi-kisi Pedoman Observasi tentang karakter anak penggemar game online, kepada orang tua siswa kelas IV SDN Rejosari 3 .....</i>	34
<i>Tabel 3. 3 Kisi-kisi Pedoman Observasi tentang karakter anak penggemar game online, kepada guru kelas IV, kepala sekolah, dan masyarakat SDN Rejosari 3 .</i>	38
<i>Tabel 3. 4 Kisi-kisi Pedoman Wawancara kepada siswa dan orang tua kelas IV tentang Karakter Anak Penggemar Game Online SD Negeri Rejosari 3 .....</i>	41
<i>Tabel 3. 5 Kisi-kisi Pedoman Wawancara kepada kepala sekolah,guru kelas IV, dan masyarakat tentang Karakter Anak Penggemar Game Online SD Negeri Rejosari 3 .....</i>	43



## DAFRTAR GAMBAR

<i>Gambar 2. 1Bagan Kerangka Berpikir Anak Penggemar Game Online di SDN Rejosari 3 .....</i>	26
<i>Gambar 3. 1 Komponen dalam analisis data oleh Miles and Huberman. ....</i>	46
<i>Gambar 4. 1 MFS bermain handphone.....</i>	50
<i>Gambar 4. 2 MFR bermain handphone .....</i>	51
<i>Gambar 4. 3 DI bermain handphone .....</i>	52
<i>Gambar 4. 4 RK bermain handphone .....</i>	53
<i>Gambar 4. 5 MBU bermain PS.....</i>	54
<i>Gambar 4. 6 SR bermain handphone .....</i>	55
<i>Gambar 4. 7 MFS dan MFS bermain game online.....</i>	61
<i>Gambar 4. 8 MFR dan MFS bermain game online .....</i>	62
<i>Gambar 4. 9 DI bermain handphone .....</i>	63
<i>Gambar 4. 10 RK bermain handphone .....</i>	64
<i>Gambar 4. 11 MBU menunggu rental PS buka .....</i>	65
<i>Gambar 4. 12 SR bermain handphone .....</i>	66
<i>Gambar 4. 13 MFS handphonenya disita orang tua.....</i>	71
<i>Gambar 4. 14 MFR di hukum mencuci .....</i>	72
<i>Gambar 4. 15 DI dihukum menyapu.....</i>	73
<i>Gambar 4. 16 RK di hukum menyapu .....</i>	74
<i>Gambar 4. 17 MBU dihukum berdiri.....</i>	75
<i>Gambar 4. 18 SR dihukum menyapu.....</i>	76

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Pelaksanaan Kegiatan .....	93
Lampiran 2 Lembar Observasi Siswa Terkait Karakter Anak Penggemar <i>Game Online</i> Kelas IV SD Negeri Rejosari 3 Kepada MFS .....	94
Lampiran 3 Lembar Observasi Siswa Terkait Karakter Anak Penggemar Game Online Kelas IV SD Negeri Rejosari 3 Kepada MFR.....	95
Lampiran 4 Lembar Observasi Siswa Terkait Karakter Anak Penggemar Game Online Kelas IV SD Negeri Rejosari 3 Kepada DI.....	96
Lampiran 5 Lembar Observasi Siswa Terkait Karakter Anak Penggemar Game Online Kelas IV SD Negeri Rejosari 3 Kepada RK .....	97
Lampiran 6 Lembar Observasi Siswa Terkait Karakter Anak Penggemar Game Online Kelas IV SD Negeri Rejosari 3 Kepada MBU .....	98
Lampiran 7 Lembar Observasi Siswa Terkait Karakter Anak Penggemar Game Online Kelas IV SD Negeri Rejosari 3 Kepada SR .....	99
Lampiran 8 Lembar Observasi Siswa Terkait Faktor-faktor yang Membuat Anak Gemar Bermain <i>Game Online</i> Kelas IV SD Negeri Rejosari 3 Terhadap MFS .	100
Lampiran 9 Lembar Observasi Siswa Terkait Faktor-faktor yang Membuat Anak Gemar Bermain Game Online Kelas IV SD Negeri Rejosari 3 Terhadap MFR	101
Lampiran 10 Lembar Observasi Siswa Terkait Faktor-faktor yang Membuat Anak Gemar Bermain Game Online Kelas IV SD Negeri Rejosari 3 Terhadap DI.....	102
Lampiran 11 Lembar Observasi Siswa Terkait Faktor-faktor yang Membuat Anak Gemar Bermain Game Online Kelas IV SD Negeri Rejosari 3 Terhadap RK ...	103
Lampiran 12 Lembar Observasi Siswa Terkait Faktor-faktor yang Membuat Anak Gemar Bermain Game Online Kelas IV SD Negeri Rejosari 3 Terhadap MBU	104
Lampiran 13 Lembar Observasi Siswa Terkait Faktor-faktor yang Membuat Anak Gemar Bermain Game Online Kelas IV SD Negeri Rejosari 3 Terhadap SR ....	105
Lampiran 14 Lembar Observasi Siswa Terkait Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Anak yang Gemar Bermain Game Online Terhadap MFS .....	106
Lampiran 15 Lembar Observasi Siswa Terkait Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Anak yang Gemar Bermain Game Online Terhadap MFR.....	107

Lampiran 16 Lembar Observasi Siswa Terkait Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Anak yang Gemar Bermain Game Online Terhadap DI.....	108
Lampiran 17 Lembar Observasi Siswa Terkait Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Anak yang Gemar Bermain Game Online Terhadap RK .....	109
Lampiran 18 Lembar Observasi Siswa Terkait Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Anak yang Gemar Bermain Game Online Terhadap MBU .....	110
Lampiran 19 Lembar Observasi Siswa Terkait Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Anak yang Gemar Bermain Game Online Terhadap SR .....	111
Lampiran 20 Lembar Observasi Orang Tua Terkait Karakter Anak Penggemar Game Online Kelas IV SD Negeri Rejosari 3 Kepada SN .....	112
Lampiran 21 Lembar Observasi Orang Tua Terkait Karakter Anak Penggemar Game Online Kelas IV SD Negeri Rejosari 3 Kepada JL .....	113
Lampiran 22 Lembar Observasi Orang Tua Terkait Karakter Anak Penggemar Game Online Kelas IV SD Negeri Rejosari 3 Kepada NSH .....	114
Lampiran 23 Lembar Observasi Orang Tua Terkait Karakter Anak Penggemar Game Online Kelas IV SD Negeri Rejosari 3 Kepada SD .....	115
Lampiran 24 Lembar Observasi Orang Tua Terkait Karakter Anak Penggemar Game Online Kelas IV SD Negeri Rejosari 3 Kepada NF .....	116
Lampiran 25 Lembar Observasi Orang Tua Terkait Karakter Anak Penggemar Game Online Kelas IV SD Negeri Rejosari 3 Kepada DM .....	117
Lampiran 26 Lembar Observasi Orang Tua Terkait Faktor-faktor yang Membuat Anak Gemar Bermain Game Online Kelas IV SD Negeri Rejosari 3 Kepada SN .....	118
Lampiran 27 Lembar Observasi Orang Tua Terkait Faktor-faktor yang Membuat Anak Gemar Bermain Game Online Kelas IV SD Negeri Rejosari 3 Kepada JL .....	119
Lampiran 28 Lembar Observasi Orang Tua Terkait Faktor-faktor yang Membuat Anak Gemar Bermain Game Online Kelas IV SD Negeri Rejosari 3 Kepada NSH .....	120

Lampiran 29 Lembar Observasi Orang Tua Terkait Faktor-faktor yang Membuat Anak Gemar Bermain Game Online Kelas IV SD Negeri Rejosari 3 Kepada SD	121
Lampiran 30 Lembar Observasi Orang Tua Terkait Faktor-faktor yang Membuat Anak Gemar Bermain Game Online Kelas IV SD Negeri Rejosari 3 Kepada NF	122
Lampiran 31 Lembar Observasi Orang Tua Terkait Faktor-faktor yang Membuat Anak Gemar Bermain Game Online Kelas IV SD Negeri Rejosari 3 Kepada DM	123
Lampiran 32 Lembar Observasi Orang Tua Terkait Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Anak Penggemar Game Online Kelas IV SD N Rejosari 3 Terhadap SN	124
Lampiran 33 Lembar Observasi Orang Tua Terkait Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Anak Penggemar Game Online Kelas IV SD N Rejosari 3 Terhadap JL	125
Lampiran 34 Lembar Observasi Orang Tua Terkait Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Anak Penggemar Game Online Kelas IV SD N Rejosari 3 Terhadap NSH	126
Lampiran 35 Lembar Observasi Orang Tua Terkait Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Anak Penggemar Game Online Kelas IV SD N Rejosari 3 Terhadap SD	127
Lampiran 36 Lembar Observasi Orang Tua Terkait Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Anak Penggemar Game Online Kelas IV SD N Rejosari 3 Terhadap NF	128
Lampiran 37 Lembar Observasi Orang Tua Terkait Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Anak Penggemar Game Online Kelas IV SD N Rejosari 3 Terhadap DM	129
Lampiran 38 Lembar Observasi Guru Kelas IV Terkait Karakter Anak Penggemar Game Online Kelas IV SD Negeri Rejosari 3 Terhadap NI	130

Lampiran 39 Lembar Observasi Guru Kelas IV Terkait Faktor-faktor yang Membuat Anak Gemar Bermain Game Online Kelas IV SD Negeri Rejosari 3 Kepada NI .....	131
Lampiran 40 Lembar Observasi Guru Kelas IV Terkait Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Anak Penggemar Game Online Kelas IV SD N Rejosari 3 Terhadap NI .....	132
Lampiran 41 Lembar Observasi Kepala Sekolah Terkait Karakter Anak Penggemar Game Online Kelas IV SD Negeri Rejosari 3 Terhadap SK .....	133
Lampiran 42 Lembar Observasi Kepala Sekolah Terkait Faktor-faktor yang Membuat Anak Gemar Bermain Game Online Kelas IV SD Negeri Rejosari 3 Kepada SK .....	134
Lampiran 43 Lembar Observasi Kepala Sekolah Terkait Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Anak Penggemar Game Online Kelas IV SD N Rejosari 3 Terhadap SK .....	135
Lampiran 44 Lembar Wawancara Siswa Tekait Karakter Anak Penggemar Game Online Kelas IV SD Negeri Rejosari 3 Terhadap MFS .....	136
Lampiran 45 Lembar Wawancara Siswa Tekait Karakter Anak Penggemar Game Online Kelas IV SD Negeri Rejosari 3 Terhadap MFR .....	139
Lampiran 46 Lembar Wawancara Siswa Tekait Karakter Anak Penggemar Game Online Kelas IV SD Negeri Rejosari 3 Terhadap DI .....	142
Lampiran 47 Lembar Wawancara Siswa Tekait Karakter Anak Penggemar Game Online Kelas IV SD Negeri Rejosari 3 Terhadap RK .....	145
Lampiran 48 Lembar Wawancara Siswa Tekait Karakter Anak Penggemar Game Online Kelas IV SD Negeri Rejosari 3 Terhadap MBU .....	148
Lampiran 49 Lembar Wawancara Siswa Tekait Karakter Anak Penggemar Game Online Kelas IV SD Negeri Rejosari 3 Terhadap SR .....	151
Lampiran 50 Lembar Wawancara Siswa Terkait Faktor-faktor yang Membuat Anak Gemar Bermain Game Online Kelas IV SD Negeri Rejosari 3 Kepada MFS .....	154

Lampiran 51 Lembar Wawancara Siswa Terkait Faktor-faktor yang Membuat Anak Gemar Bermain Game Online Kelas IV SD Negeri Rejosari 3 Kepada MFR	156
Lampiran 52 Lembar Wawancara Siswa Terkait Faktor-faktor yang Membuat Anak Gemar Bermain Game Online Kelas IV SD Negeri Rejosari 3 Kepada DI	158
Lampiran 53 Lembar Wawancara Siswa Terkait Faktor-faktor yang Membuat Anak Gemar Bermain Game Online Kelas IV SD Negeri Rejosari 3 Kepada RK	160
Lampiran 54 Lembar Wawancara Siswa Terkait Faktor-faktor yang Membuat Anak Gemar Bermain Game Online Kelas IV SD Negeri Rejosari 3 Kepada MBU	162
Lampiran 55 Lembar Wawancara Siswa Terkait Faktor-faktor yang Membuat Anak Gemar Bermain Game Online Kelas IV SD Negeri Rejosari 3 Kepada SR	164
Lampiran 56 Lembar Wawancara Siswa Terkait Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Anak Penggemar Game Online Kelas IV SD N Rejosari 3 Terhadap MFS	166
Lampiran 57 Lembar Wawancara Siswa Terkait Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Anak Penggemar Game Online Kelas IV SD N Rejosari 3 Terhadap MFR	169
Lampiran 58 Lembar Wawancara Siswa Terkait Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Anak Penggemar Game Online Kelas IV SD N Rejosari 3 Terhadap DI	172
Lampiran 59 Lembar Wawancara Siswa Terkait Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Anak Penggemar Game Online Kelas IV SD N Rejosari 3 Terhadap RK	175
Lampiran 60 Lembar Wawancara Siswa Terkait Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Anak Penggemar Game Online Kelas IV SD N Rejosari 3 Terhadap MBU	178

Lampiran 61 Lembar Wawancara Siswa Terkait Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Anak Penggemar Game Online Kelas IV SD N Rejosari 3 Terhadap SR	181
Lampiran 62 Lembar Wawancara Orang Tua Tekait Karakter Anak Penggemar Game Online Kelas IV SD Negeri Rejosari 3 Terhadap SN	184
Lampiran 63 Lembar Wawancara Orang Tua Tekait Karakter Anak Penggemar Game Online Kelas IV SD Negeri Rejosari 3 Terhadap JL	187
Lampiran 64 Lembar Wawancara Orang Tua Tekait Karakter Anak Penggemar Game Online Kelas IV SD Negeri Rejosari 3 Terhadap NSH	190
Lampiran 65 Lembar Wawancara Orang Tua Tekait Karakter Anak Penggemar Game Online Kelas IV SD Negeri Rejosari 3 Terhadap SD	193
Lampiran 66 Lembar Wawancara Orang Tua Tekait Karakter Anak Penggemar Game Online Kelas IV SD Negeri Rejosari 3 Terhadap NF	196
Lampiran 67 Lembar Wawancara Orang Tua Tekait Karakter Anak Penggemar Game Online Kelas IV SD Negeri Rejosari 3 Terhadap DM	199
Lampiran 68 Lembar Wawancara Orang Tua Terkait Faktor-faktor yang Membuat Anak Gemar Bermain Game Online Kelas IV SD Negeri Rejosari 3 Kepada SN	202
Lampiran 69 Lembar Wawancara Orang Tua Terkait Faktor-faktor yang Membuat Anak Gemar Bermain Game Online Kelas IV SD Negeri Rejosari 3 Kepada JL	204
Lampiran 70 Lembar Wawancara Orang Tua Terkait Faktor-faktor yang Membuat Anak Gemar Bermain Game Online Kelas IV SD Negeri Rejosari 3 Kepada NSH	206
Lampiran 71 Lembar Wawancara Orang Tua Terkait Faktor-faktor yang Membuat Anak Gemar Bermain Game Online Kelas IV SD Negeri Rejosari 3 Kepada SD	208
Lampiran 72 Lembar Wawancara Orang Tua Terkait Faktor-faktor yang Membuat Anak Gemar Bermain Game Online Kelas IV SD Negeri Rejosari 3 Kepada NF	210

Lampiran 73 Lembar Wawancara Orang Tua Terkait Faktor-faktor yang Membuat Anak Gemar Bermain Game Online Kelas IV SD Negeri Rejosari 3 Kepada DM	212
Lampiran 74 Lembar Wawancara Orang Tua Terkait Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Anak Penggemar Game Online Kelas IV SD N Rejosari 3 Terhadap SN	214
Lampiran 75 Lembar Wawancara Orang Tua Terkait Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Anak Penggemar Game Online Kelas IV SD N Rejosari 3 Terhadap JL	217
Lampiran 76 Lembar Wawancara Orang Tua Terkait Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Anak Penggemar Game Online Kelas IV SD N Rejosari 3 Terhadap NSH	222
Lampiran 77 Lembar Wawancara Orang Tua Terkait Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Anak Penggemar Game Online Kelas IV SD N Rejosari 3 Terhadap SD	226
Lampiran 78 Lembar Wawancara Orang Tua Terkait Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Anak Penggemar Game Online Kelas IV SD N Rejosari 3 Terhadap NF	230
Lampiran 79 Lembar Wawancara Orang Tua Terkait Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Anak Penggemar Game Online Kelas IV SD N Rejosari 3 Terhadap DM	234
Lampiran 80 Lembar Wawancara Kepala Sekolah Tekait Karakter Anak Penggemar Game Online Kelas IV SD Negeri Rejosari 3 Terhadap SK	238
Lampiran 81 Lembar Wawancara Kepala Sekolah Terkait Faktor-faktor yang Membuat Anak Gemar Bermain Game Online Kelas IV SD Negeri Rejosari 3 Kepada SK	239
Lampiran 82 Lembar Wawancara Kepala Sekolah Terkait Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Anak Penggemar Game Online Kelas IV SD N Rejosari 3 Terhadap SK	242
Lampiran 83 Lembar Wawancara Guru Kelas IV Tekait Karakter Anak Penggemar Game Online Kelas IV SD Negeri Rejosari 3 Terhadap NI	244

Lampiran 84 Lembar Wawancara Guru Kelas IV Terkait Faktor-faktor yang Membuat Anak Gemar Bermain Game Online Kelas IV SD Negeri Rejosari 3 Kepada NI .....	246
Lampiran 85 Lembar Wawancara Guru Kelas IV Terkait Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Anak Penggemar Game Online Kelas IV SD N Rejosari 3 Terhadap NI.....	250
Lampiran 86 Dokumentasi Penelitian.....	251
Lampiran 87 <i>Reduksi Display Data Dan Kesimpulan</i> .....	255

