

SKRIPSI



**ANALISIS KEBIASAAN BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP
INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA SEKOLAH DASAR
DI DESA PRAWOTO**

Oleh
BETY MUSTIKASARI
NIM 201633063

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

2021



**ANALISIS KEBIASAAN BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP
INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA SEKOLAH DASAR**

DI DESA PRAWOTO

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi salah Satu
Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Oleh

BETY MUSTIKASARI

NIM 201633063

PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2021

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“JIKA IMPIANMU INGIN TERCAPAI KAMU HARUS SIAP TERTATI DAN MERINTIH KARENA SUKSES ITU TIDAK MUDAH”.

PERSEMBAHAN

Puji syukur saya persembahkan kepada Allah SWT karena atas segala rahmad dan karuniaNya telah memberikan kekuatan dan kesehatan. Sholawat serta salam saya haturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini peneliti persembahkan:


1. Bapak dan Ibu tercinta, Bapak Cahyono dan Ibu Musriyah yang senantiasa memberikan dukungan materi dan do'a, serta menjadi tujuan motivasi disetiap pilihan.
2. Terimakasih saya ucapkan kepada Bapak dan Ibu Dosen Progam Studi PGSD terutama Bapak Deka Setiawan, M.Pd dan Ibu Ika Ari Pratiwi, M.Pd selaku dosen pembimbing saya yang senantiasa sabra dalam memberikan bimbingan, arahan dan memberikan motivasi kepada saya.
3. Terimakasih kepada teman-teman seangkatan PGSD 2016.

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi dengan Judul “Analisis Kebiasaan Bermain *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Prawoto” oleh Bety MustikaSari NIM 201633063 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar disetujui untuk diseminarkan.”

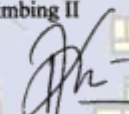
Kudus, Februari 2021

Pembimbing I




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

Pembimbing II



Ika Ari Pratiwi, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0607018801

Mengetahui
Ka.Prodi PGSD



Imaniar Purbasari, S.Pd., M.Pd
NIDN 0619128801

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh Bety MustikaSari (2016 33 063) ini telah pertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 24 Februari 2021 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

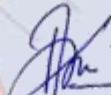
Kudus, Februari 2021

Tim Penguji



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

(Ketua)



Ika Ari Pratiwi, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0607018801

(Anggota)



Santoso, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0608038502

(Anggota)

Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd.
NIDN. 0607036901

(Anggota)

Mengetahui,


Dr. Sulmet Utomo, M.Pd.
NIDN. 0019126201

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti haturkan kepada Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat serta hidayahNya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi kualitatif dengan judul “Analisis Kebiasaan Bermain *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia SD di Desa Prawoto”.

Skripsi ini dibuat untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Pendidikan Strata Satu (S1) di Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Dalam menyusun penelitian kualitatif ini peneliti tentunya memerlukan bantuan, masukan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terimakasih kepada.

1. Prof. Dr. Ir. Darsono, M.Si Rektor Universitas Muria Kudus, atas segala kebijakan, perhatian, dan dorongan untuk kesempatan peneliti menjadi mahasiswa di Universitas Muria Kudus.
2. Dr. Slamet Utomo, M.Pd Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
3. Imaniar Purbasari, M.Pd Ketua Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus.
4. Deka Setiawan, M.Pd Dosen Pembimbing I yang memberikan bimbingan, saran serta motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Ika Ari Pratiwi, M.Pd Dosen Pembimbing II yang dengan sabar memberikan waktunya untuk membimbing peneliti, memberikan arahan dan motivasi kepada peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Seluruh dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus yang telah memberikan motivasi serta ilmu yang sangat bermanfaat.
7. Anak SD di Desa Prawoto yang sudah berpartisipasi.
8. Terimakasih juga saya ucapkan kepada semua pihak yang tidak saya sebutkan satu persatu yang telah membantu peneliti demi kelancaran dan keberhasilan dalam penyusunan skripsi ini.

Peneliti berharap semoga semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti mendapat balasan dari Allah SWT. Aamiin.

Kudus, 2021

Peneliti

Bety MustikaSari

NIM. 201633063



ABSTRACT

Sari, Bety Mustika. 2021. *Analysis of the Habits of Playing Online Games on Social Interaction of Elementary School-aged Children in Prawoto Village*. Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Muria Kudus University. Supervisor (1) Deka Setiawan, S.Pd., M.Pd. (2) Ika Ari Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Keywords: Online Games, Social Interaction

Based on the phenomenon in Prawoto Village, many elementary school age children are interested in playing these games online. Increased interest in elementary school age children towards online games to excess and forgetting the time to do assignments from teachers and even responsibilities as a student This study aims to describe the impact of playing online games on the social interactions of elementary school aged children in Prawoto Village and the forms of social interaction between elementary school aged children in Prawoto Village who have the habit of playing online games.

This research was conducted in Prawoto Village with the subject of four elementary school age children and two elementary school parents. This research took place from October 2020 to December 2020. In this study, the independent variable was online games and the dependent variable was social interaction with elementary school children. The data collection technique used observation and interviews, documentation studies and field notes. The validity of the data uses credibility, transferability, dependability, confirmability. Data analysis techniques include data collection, data reduction, data presentation and drawing conclusions.

Based on the results of research conducted by the researcher and the discussion regarding the Analysis of Online Game Playing Habits on Social Interaction of Elementary School Children, it was found that online game play is interesting because it can make the soul excited to raise the level of the game, can explore and be creative according to the features that exist. , besides that there are game features with interesting animations, and are intrigued by the challenges of the games that have been presented.

The impact of online games on children's interactions is 1) children tend to prefer playing online games alone in their rooms rather than talking to their parents or family 2) when children are playing at home or outside school, children prefer to hold their respective gadgets rather than exchange stories about funny things happened in school. The social interactions of elementary school children after playing online games are very diverse. The social interactions of elementary school children after playing online games are very diverse. Elementary school age children after playing online games make children distant from their surroundings prefer to be friends in cyberspace rather than playing with friends their age.

Barriers faced by parents in the impact of online games on children's social interactions are to be followed up so that children are more controlled in using online games because if children are not supervised, they will become addicted. In addition, researchers have a solution to increase children's interaction in play, namely through traditional gedric games.

ABSTRAK

Sari, Bety Mustika. 2021. *Analisis Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Prawoto*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Deka Setiawan, S.Pd., M.Pd. (2) Ika Ari Pratiwi, S.Pd.,M.Pd.

Kata Kunci: *Game Online*, Interaksi Sosial

Berdasarkan fenomena di Desa Prawoto banyak anak usia SD yang tertarik untuk memainkan permainan secara *online* tersebut. Peningkatan ketertarikan anak usia SD terhadap *game online* sampai berlebihan dan melupakan waktu untuk mengerjakan tugas dari guru bahkan tanggung jawab sebagai seorang pelajar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dampak bermain *game online* terhadap interaksi sosial anak usia Sekolah Dasar di Desa Prawoto dan bentuk interaksi sosial anak Usia Sekolah Dasar di Desa Prawoto yang kebiasaan bermain *game online*.

Penelitian ini dilaksanakan di Desa Prawoto dengan subjek empat anak usia SD dan dua orang tua anak usia SD. Penelitian ini berlangsung dari bulan Oktober 2020 sampai dengan bulan Desember 2020. Pada penelitian ini yang menjadi variabel bebasnya yaitu *game online* dan variabel terikatnya yaitu interaksi sosial terhadap anak usia SD. Teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi dan wawancara studi dokumentasi dan catatan lapangan. Keabsahan datanya menggunakan *kredibilitas, transferability, dependability, confirmability*. Teknik analisis data meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan pembahasan mengenai Analisis Kebiasaan Bermain *Game online* Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia SD ditemukan bahwa permainan *game online* yang menarik karena dapat membuat jiwa bersemangat dalam menaikkan level permainan, dapat bereksplorasi dan berkreasi sesuai keinginan dengan fitur-fitur yang ada, selain itu terdapat fitur *game* dengan *animasi* yang menarik, dan tergugah rasa dengan tantangan dari permainan yang sudah disajikan.

Dampak *game online* terhadap interaksi anak yaitu 1) anak cenderung lebih suka bermain *game online* menyendiri dikamar daripada berbincara dengan orang tua atau keluarganya 2) ketika anak sedang bermain dirumah maupun diluar sekolah, anak lebih suka memegang *gadgetnya* masing masing daripada bertukar cerita mengenai hal lucu yang terjadi disekolahan. Interaksi sosial anak usia SD setelah bermain *game online* sangat beragam. Interaksi sosial anak usia SD setelah bermain *game online* sangat beragam. Anak usia SD setelah bermain *game online* menjadikan anak jauh dengan lingkungan sekitar mereka lebih suka berteman di dunia maya daripada bermain bersama teman-teman seusianya

Hambatan yang dihadapi orang tua dalam dampak *game online* terhadap interaksi sosial anak untuk ditindaklanjuti agar anak lebih terkontrol dalam penggunaan *game online* karena anak jika tidak diawasi akan menjadi kecanduan. Selain itu, peneliti memiliki solusi untuk meningkatkan interaksi anak dalam bermain, yaitu melalui permainan tradisional gedrik.

DAFTAR ISI

	Halaman
SAMPUL	i
LOGO	ii
JUDUL	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING	v
PENGESAHAN PENGUJI	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRACT	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
1. Manfaat Teoritis	4
2. Manfaat Praktis	4
E. Ruang Lingkup.....	4
F. Definisi Operasional	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Deskripsi Konseptual	6
1. Interaksi Sosial.....	6
a) Definisi Interaksi Sosial.....	6
b) Faktor-faktor Interaksi Sosial	7
c) Aspek-aspek Interaksi Sosial	8
d) Bentuk-bentuk Interaksi Sosial.....	9
2. <i>Game Online</i>	11
a) Pengertian <i>Game Online</i>	11
b) Faktor Penyebab Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i>	12
c) Dampak Dari Bermain <i>Game Online</i>	13
3. Kajian Penelitian Relevan	14
4. Kerangka Teori.....	17
5. Kerangka Berpikir	18

BAB III METODELOGI PENELITIAN.....	20
A. Tempat dan Waktu Penelitian	20
a. Tempat Penelitian.....	20
b. Waktu Penelitian	20
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	20
C. Peranan Peneliti.....	21
D. Data dan Sumber Data.....	22
E. Pengumpulan Data	23
a. Observasi.....	23
b. Wawancara	24
c. Studi Dokumentasi.....	25
d. Catatan Lapangan.....	25
F. Keabsahan Data	26
1. Kredibilitas	26
2. Transferability	26
3. Dependability	27
4. Konfirmability	27
G. Analisis Data	27
1. Pengumpulan Data.....	28
2. Reduksi Data	28
3. Penyajian Data.....	28
4. Penarikan Kesimpulan.....	29
H. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	31
A. Deskripsi Latar Penelitian Penelitian	31
1. Gambaran umum Desa Prawoto.....	31
2. Letak Geografis Desa Prawoto.....	31
3. Subjek dan Objek Penelitian	31
B. Deskripsi dan Pembahasan Analisis Data	31
1. Deskripsi Pembahasan Hasil Data.....	31
2. Analisis Hasil Data	32
BAB V SIMPULAN	55
a. Simpulan.....	55
b. Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN	62

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
2.1 Kerangka Teori.....	18
2.2 Kerangka Berfikir.....	18



DAFTAR TABEL

TABEL	Halaman
2.1 Faktor Interaksi Sosial.....	13
3.1 Kisi-kisi Observasi Kebiasaan Bermian <i>Game Online</i>	24
3.2 Pedoman Wawancara	25
3.3 Pedoman Wawancara Orang tua Anak Usia SD	26



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Teori.....	18
2.2 Kerangka Berfikir.....	19
3.1 Tringulasi Teknik.....	25
3.2 Analisis kualitatif data menurut Miles dan Huberman	27
4.1 ACR Kelas VI aktivitas dipagi hari tidak membantu orang tua tetapi bermain <i>game online</i>	33
4.2 ACR Kelas VI SD menjawab pertanyaan dari peneliti.....	36
4.3 ZF bangun tidur langsung bermain <i>game online</i> dan melupakan aktivitas untuk mandi dan membantu orang tua	36
4.4 Peneliti mewawancarai ZF dan mencatat hasil wawancara di buku	36
4.5 KNT bermain <i>game online</i> sambil tiduran dan tidak menyadari bahaya <i>game online</i> dapat merusak indera penglihatan	38
4.6 Peneliti mewawancarai KNT dan mencatatat hasil wawancara di buku	39
4.7 MAF menunggu temannya yang datang untuk menjemputnya dan asyik bermain <i>game online</i> sendiri.....	41
4.8 Peneliti mewawancarai MAF dan mencatat hasil wawancara di buku	41
4.9 Peneliti menulis jawaban dari ibu SM	46
4.10 Peneliti foto bersama Ibu SM.....	45
4.11 Ibu KNT berinsial AM berprofesi pedagang di pasar.....	48
4.12 Peneliti mewawancarai AM	47
4.13 Setiap seminggu sekali ke empat subyek mabar (main bareng)	51
4.14 Peneliti mengajak Subjek ZF, KNT, ACR, MAF bermain <i>gedrik</i> dan mereka melakukan hompimpa terlebih dahulu	53
4.15 ZF melakukan permainan <i>gedrik</i> dengan kaki sebelah.....	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Jadwal Pelaksanaan	62
2. Pedoman Penskoran Observasi	63
3. Hasil Observasi.....	65
4. Hasil Wawancara Anak Usia SD.....	66
5. Hasil Wawancara Anak Usia SD.....	68
6. Hasil Wawancara Anak Usia SD.....	79
7. Hasil Wawancara Anak Usia SD.....	72
8. Hasil Wawancara Orang Tua Anak Usia SD	74
9. Hasil Wawancara Orang Tua Anak Usia SD	76

