

**ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN *GAME ONLINE*
TERHADAP KEMAMPUAN BERKOMUNIKASI ANAK**

SKRIPSI



**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Oleh

Lusi Asmiati

NIM. 201633195

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2021



**ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN *GAME ONLINE*
TERHADAP KEMAMPUAN BERKOMUNIKASI ANAK**

SKRIPSI



**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Oleh

Lusi Asmiati

NIM. 201633195

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2021**

MOTO DAN PERSEMBAHAN

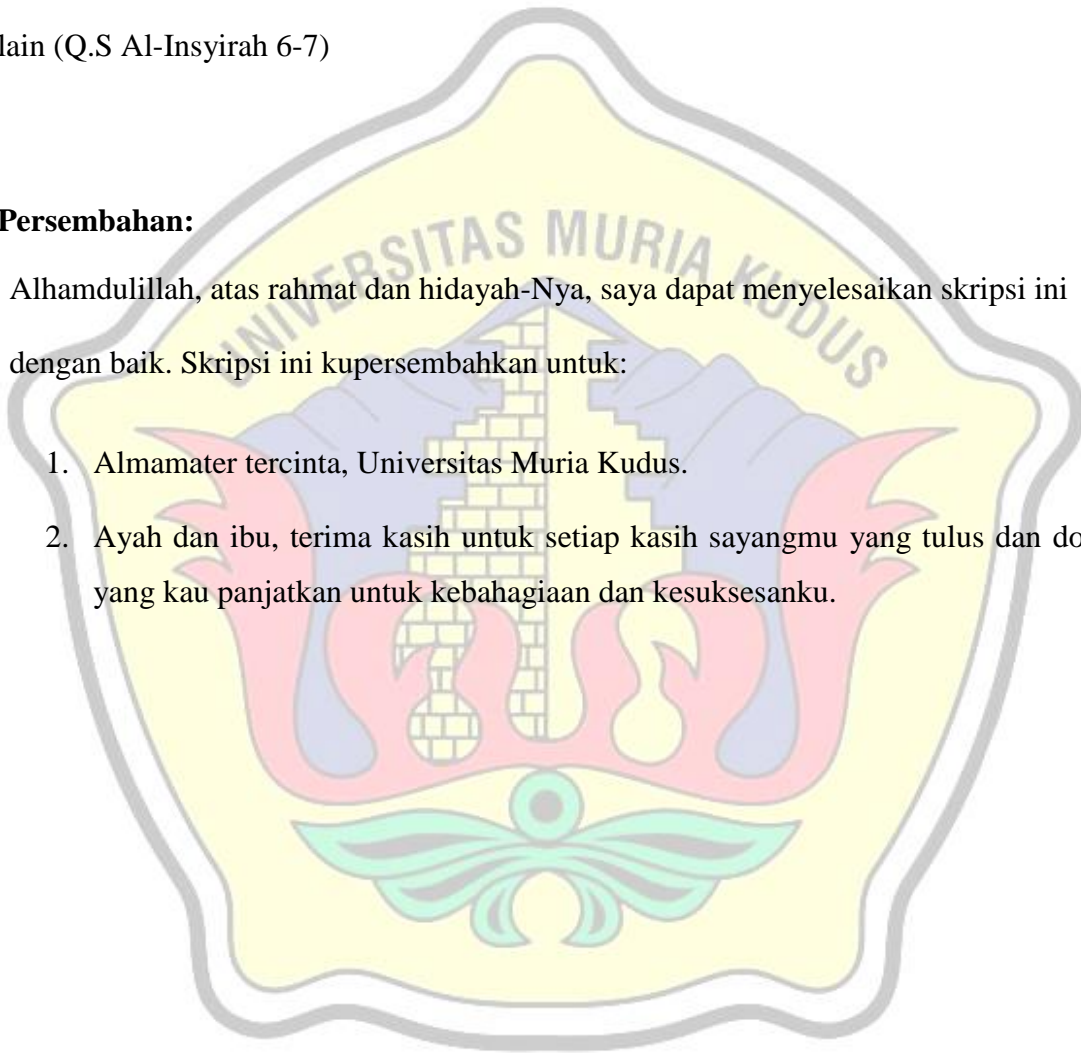
Moto:

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain (Q.S Al-Insyirah 6-7)

Persembahan:

Alhamdulillah, atas rahmat dan hidayah-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Almamater tercinta, Universitas Muria Kudus.
2. Ayah dan ibu, terima kasih untuk setiap kasih sayangmu yang tulus dan doa yang kau panjatkan untuk kebahagiaan dan kesuksesanku.




LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Analisis Dampak Penggunaan Game Online terhadap Kemampuan Berkomunikasi Anak” oleh Lusi Asmiati NIM 201633195 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus disetujui oleh dosen pembimbing untuk diuji.

Kudus, Februari 2021

Pembimbing I



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

NIDN 0607018801

Pembimbing II

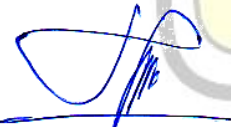


Much Arsyad Fardani, S.Pd., M.Pd.

NIDN 0614069001

Mengetahui,

Ka. Prodi PGSD



Imaniar Purbasari, S.Pd., M.Pd.

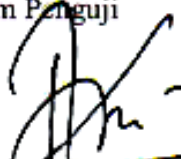
NIDN 0619128801

PERETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh Lusi Asmiati NIM 201633195 ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Kudus, Maret 2021


Tim Penguji


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


(Ketua)

Much. Arsyad Fardhani, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0614069001

(Sekretaris)


Dr. Martono, M.Pd.
NIDN. 0007126601

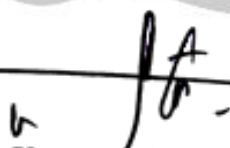
(Anggota)


Lintang Kironoratri, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0614129101

(Anggota)

Mengetahui,
Dekan,




Dr. Slamet Utomo, M. Pd
NIP. 19621219 198703 1 015

PRAKATA

Puji syukur kami haturkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi hasil penelitian tindakan kelas dengan judul “Analisis Dampak Penggunaan *Game Online* terhadap Kemampuan Berkomunikasi Anak”. Tahapan penulisan skripsi ini dimulai dari persiapan, perencanaan, pelaksanaan penelitian sampai penyelesaian skripsi yang tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Sehubungan dengan hal tersebut, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Dr. Slamet Utomo, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
2. Imaniar Purbasari, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus.
3. Ika Ari Pratiwi, S.Pd.,M.Pd. sebagai Pembimbing I yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi.
4. Much. Arsyad Fardhani, S.Pd.,M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi.
5. Seluruh subyek penelitian yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.
6. Sahabat – Sahabat PGSD yang selalu memberi dukungan.
7. Teman-teman seperjuangan PGSD FKIP UMK, untuk masa-masa indah yang tak terlupakan.
8. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu per satu yang telah banyak membantu sampai terselesainya penulisan skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap kepada semua pihak, semoga hasil karya yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi praktisi pendidikan. Semoga semua amal baik yang telah diberikan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Amin

Kudus, Maret 2021



Lusi Asmiati

ABSTRAK

Asmiati, L. 2021. Analisis Dampak Penggunaan *Game Online* terhadap Kemampuan Berkomunikasi Anak. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Ika Ari Pratiwi, S.Pd.,M.Pd. (2) Much Arsyad Fardani, S.Pd.,M.Pd

Game online merupakan sebuah tren hobi baru bagi kalangan muda dan dewasa pada jaman modern saat ini. Interaksi siswa yang sering bermain *game online* mempengaruhi kemampuan interaksi dalam berkomunikasi dengan orang-orang diluar permainan *game online* pun menjadi berbeda. Bahkan terdapat anak yang sangat susah diajak interaksi atau berkomunikasi.

Penelitian ini bertujuan (1) mengetahui latar belakang anak-anak dalam bermain *game online*; dan (2) mengetahui dampak dari penggunaan game online terhadap Kemampuan Berkomunikasi Anak. Komunikasi akan ada selama interaksi sosial berlangsung. Setiap manusia tentunya akan menggunakan komunikasi sebagai sarana dalam berinteraksi sosial. Beberapa orang terkadang mengalami gangguan dalam berkomunikasi dengan faktor gangguan yang berbeda-beda. Salah satu orang yang mengalami gangguan komunikasi dalam berinteraksi yaitu anak yang telah kecanduan *game online*. Anak yang telah kecanduan *game online* akan merasa sulit berkomunikasi apalagi jika yang dibicarakan tidak ada kaitannya dengan *game* yang dimainkannya.

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Data dalam penelitian ini adalah; 1) person (orang) yaitu siswa kelas IV di desa Pagendisan Dukuh Kampung Metu Pati Jawa Tengah; 2) paper (kertas) yaitu data berasal dari angket, wawancara, dan observasi; dan 3) place (tempat) yaitu tempat berlangsungnya kegiatan yang berhubungan dengan penelitian ini adalah desa Pagendisan Dukuh Kampung Metu Pati Jawa Tengah. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara dengan instrumen penelitiannya berupa pedoman wawancara, angket dengan instrumen penelitiannya berupa pedoman angket, observasi dengan instrumen penelitiannya berupa pedoman observasi. Analisis data dalam penelitian ini meliputi pengumpulan data, reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak penggunaan *game online* terhadap kemampuan komunikasi anak memiliki dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif karena karena anak mampu mengontrol diri terhadap game online dan menjadikan game online sebagai sumber belajar bahasa lain pula. Sedangkan dampak negatif dapat timbul karena anak sudah kecanduan game online sehingga interaksi dengan orang lain sangat kurang.

Kesimpulannya adalah penggunaan game online memiliki dampak positif dan dampak negatif terhadap kemampuan komunikasi verbal dan nonverbal anak.

Kata kunci: Dampak, *Game Online*, Kemampuan Komunikasi

ABSTRACT

Asmiati, L. 2021. Analysis of the Impact of Using Online Games on Children's Communication Skills. Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Muria Kudus University. Supervisor (1) Ika Ari Pratiwi, S.Pd., M.Pd. (2) Much Arsyad Fardani, S.Pd., M.Pd.

Online gaming is a new hobby trend for young people and adults in today's modern era. The interaction of students who often play online games affects their interaction skills in communicating with people outside of online gaming. There are even children who are very difficult to interact with or communicate with.

This study aims (1) to determine children's backgrounds in playing online games; and (2) determine the impact of the use of online games on children's communication skills. Communication will exist during social interactions. Every human being will certainly use communication as a means of social interaction. Some people sometimes experience problems in communicating with different factors. One of the people who experience communication problems in interacting is a child who is addicted to online games. Children who are addicted to online games will find it difficult to communicate, especially if what is being discussed has nothing to do with the games they are playing.

This research is a descriptive qualitative research. The data in this research are; 1) person (person), namely fourth grade students in the village of Pagendisan Hamlet, Kampung Metu Pati, Central Java; 2) paper (paper), namely data derived from questionnaires, interviews, and observations; and 3) place (place), namely the place where the activities related to this research take place is the village of Pagendisan Dukuh, Kampung Metu Pati, Central Java. Data collection techniques in this study were interviews with research instruments in the form of interview guides, questionnaires with research instruments in the form of questionnaire guidelines, observation with research instruments in the form of observation guidelines. Data analysis in this study includes data collection, data reduction, data display, and drawing conclusions.

The results showed that the impact of using online games on children's communication skills had a positive impact and a negative impact. The positive impact was because children were able to control themselves in online games and make online games a source of learning other languages as well. Meanwhile, negative impacts can arise because children are addicted to online games so that interactions with other people are very lacking.

The conclusion is that the use of online games has a positive and negative impact on children's verbal and non-verbal communication skills.

Keywords: Impact, Online Games, Communication Skills

DAFTAR ISI

	Halaman
Sampul	i
Logo	ii
Judul	iii
Motto dan Persembahan.....	iv
Lembar Persetujuan	v
Lembar Persetujuan dan Pengesahan Penguji.....	vi
Prakata	vii
Abstrak	ix
<i>Abstract</i>	x
Daftar Isi	xi
Daftar Tabel	xiv
Daftar Gambar.....	xv
Daftar Lampiran.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Pustaka	7
2.1.1 <i>Game Online</i>	7
2.1.1.1 Pengertian Game Online	7
2.1.1.2 Jenis-jenis Game Online	8
2.1.1.3 Dampak Game Online	10
2.1.2 Kemampuan Berkomunikasi	13
2.1.2.1 Pengertian Kemampuan Berkomunikasi	13

2.1.2.2	Fungsi Kemampuan Berkomunikasi	14
2.1.2.3	Bentuk Kemampuan Berkomunikasi	16
2.1.2.4	Indikator Kemampuan Berkomunikasi	19
2.2	Penelitian yang Relevan	22
2.3	Kerangka Teoritis.....	23
2.4	Kerangka Berpikir	24
BAB III METODE PENELITIAN		
3.1	Tempat dan Waktu	26
3.1.1	Tempat Penelitian	26
3.1.2	Waktu Penelitian	26
3.1.3	Karakteristik Tempat Penelitian	26
3.2	Pendekatan dan Jenis Penelitian	27
3.3	Peranan Peneliti	27
3.4	Data dan Sumber Data Penelitian	27
3.5	Pengumpulan Data	28
3.5.1	Teknik Pengumpulan Data.....	28
3.5.2	Instrumen Pengumpulan Data	30
3.6	Keabsahan Data	34
3.7	Analisis Data	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
4.1	Deskripsi Latar Penelitian	39
4.2	Deskripsi dan Pembahasan Hasil Analisis Data.....	40
4.2.1	Dampak Positif Penggunaan Game Online Terhadap Kemampuan Komunikasi Anak	40
4.2.2	Dampak Negatif Penggunaan Game Online Terhadap Kemampuan Komunikasi Anak	57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		
5.1	Kesimpulan	77

5.2	Saran	78
	DAFTAR PUSTAKA	79



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Indikator Kemampuan Berkomunikasi Anak	21
Tabel 2.2 Persamaan dan Perbedaan Penelitian	22
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket dan Observasi Kemampuan Komunikasi Siswa ...	31
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Skala Adiksi <i>Game Online</i>	32



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Web Based Game	9
Gambar 2.2 Text Based Game	9
Gambar 2.3 Kerangka Teoritis	24
Gambar 2.4 Kerangka Berpikir	25
Gambar 4.1 Wawancara Peneliti dengan JKS dan Orangtuanya	42
Gambar 4.2 Wawancara Peneliti dengan MHN dan Orangtuanya.....	45
Gambar 4.3 Wawancara Peneliti dengan MAM dan Orangtuanya	49
Gambar 4.4 Wawancara Peneliti dengan HAS dan Orangtuanya.....	52
Gambar 4.5 Wawancara Peneliti dengan ARM dan Orangtuanya.....	55
Gambar 4.6 Wawancara Peneliti dengan MDS dan Orangtuanya	59
Gambar 4.7 Wawancara Peneliti dengan MA dan Orangtuanya	62
Gambar 4.8 Wawancara Peneliti dengan KM dan Orangtuanya	65
Gambar 4.9 Wawancara Peneliti dengan AB dan Orangtuanya	68
Gambar 4.10 Wawancara Peneliti dengan MSI dan Orangtuanya.....	71

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Wawancara Pra Penelitian	84
Lampiran 2 Lembar Observasi Kemampuan Komunikasi Siswa	86
Lampiran 3 Lembar Wawancara	106
Lampiran 4 Angket Adiksi Anak Terhadap <i>Game Online</i>	127
Lampiran 5 Dokumentasi	136
Lampiran 6 Surat Ijin Penelitian	141
Lampiran 7 Lembar Pernyataan	144
Lampiran 8 Riwayat Hidup	152

