

SKRIPSI



**DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP PRILAKU SOSIAL ANAK USIA
SEKOLAH DASAR**

Oleh

RICHA JULIA SANTI

201633172

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

2021



**DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PRILAKU SOSIAL ANAK
USIA SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

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

**Oleh
RICHA JULIA SANTI
201633172**

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

2021

MOTO DAN PERSEMBAHAN

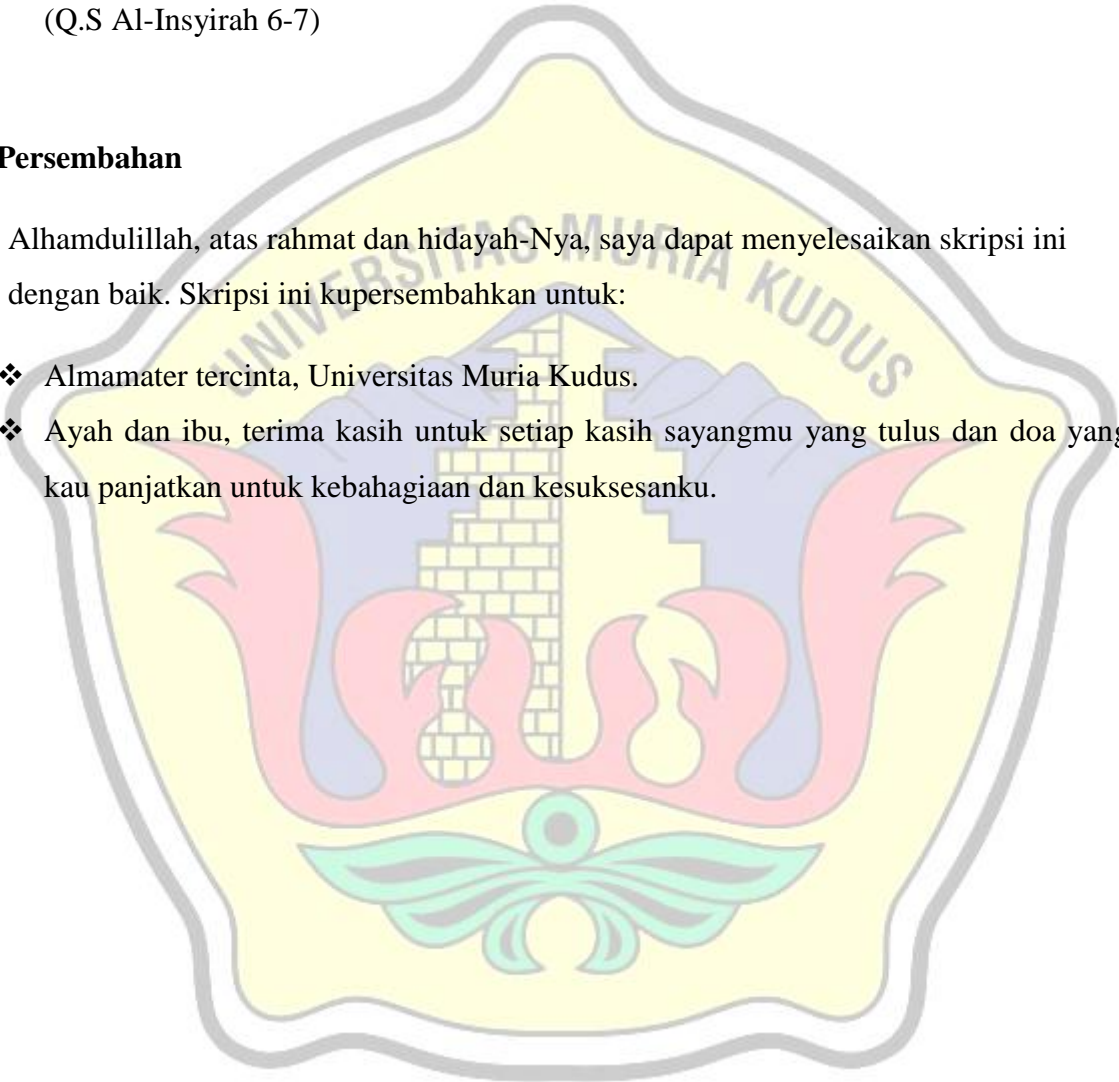
Moto:

- ✓ 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:

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



PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi dengan judul *Dampak Game Online terhadap Prilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar* oleh Richa Julia Santi NIM 201633172 ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, 20 Agustus 2021

Pembimbing I



Ika Ari Pratiwi, M.Pd.

NIDN. 0607018801

Pembimbing II



Deka Setiawan, M.Pd.

NIDN. 0617088403

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Siti Masfuah, M.Pd.

NIDN. 0615129001

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul *Dampak Game Online terhadap Prilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar* oleh Richa Julia Santi NIM 201633172 ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 03 September 2021


Tim Penguji




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



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




Ika Oktavianti, M.Pd., Anggota
NIDN. 0631108401



Nur Fajrie, M.Pd., Anggota
NIDN. 0619097803

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,



Drs. Sucipto, M.Pd. Kons
NIDN. 0629086302



PRAKATA

Puji syukur peneliti haturkan pada Tuhan Yang Maha Esa atas Rahmat dan Hidayahnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Dampak Game Online Terhadap Prilaku Sosial Anak dengan baik, sebagai salah satu syarat menyelesaikan gelar sarjana (S1) di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus.

Pada penyusunan skripsi ini peneliti menyadari bahwa memperoleh banyak sekali semangat, dukungan dan motivasi dari berbagai pihak. Maka dari itu peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak – pihak yang telah membantu sebagai berikut.

1. Drs. Sucipto, M.Pd. dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
2. Siti Masfuah, M.Pd. ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus.
3. Deka Setiawan, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan saran dan arahan untuk melakukan penelitian dan bimbingan yang bermanfaat dalam penyelesaian skripsi.
4. Ika Ari Pratiwi S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang bermanfaat bagi peneliti dalam penyusunan dan pelaksanaan skripsi.
5. Semua Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus yang telah memberikan ilmu dan keteladan.
6. Ngadiman S.Pd selaku ketua RW dan selaku guru sekolah dasar desa Jepang RT 1 / RW 8 Mejobo Kudus.
7. Orang Tua di desa Jepang RT 1 / RW 8 yang bersedia memberikan waktu dan bersedia menjadi informan dalam penelitian.
8. Anak usia Sekolah Dasar di desa Jepang RT 1 / RW 8 yang bersedia menjadi informan dalam penelitian.

9. Semua pihak dalam penyusunan dan pelaksanaan skripsi yang tidak disebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun diharapkan peneliti dalam menyempurnakan skripsi. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Kudus, Juli 2021

Peneliti,



Richa Julia Santi
NIM 201633172



ABSTRAK

Santi, Richa Julia. 2020. *Dampak Game Online terhadap Prilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar*. Proposal Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Muria Kudus. Pembimbing (I) Deka Setiawan, S.Pd., M.Pd (II) Ika Ari Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Prilaku Sosial, *Game Online* dan Anak Usia Sekolah Dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap prilaku sosial anak usia sekolah dasar yang kecanduan *game online*, di masa pandemi ini anak cenderung menghabiskan waktunya untuk bermain *handphone* atau *gadget*, anak-anak cenderung memainkan *handphonenya* untuk bermain *game online* bukan untuuk mengerjakan tugas *online* yang diberikan oleh guru, dampak dari kecanduan game ini mengakibatkan anak malas keluar rumah untuk bermain dengan teman-teman disekitar rumahnya, sehingga dapat mengakibatkan prilaku sosial anak dengan anak dilingkungan rumah menjadi tidak efektif, karena anak lebih suka bermain *game online* di *handphonenya* dibanding bermain dengan teman di lingkungannya. Oleh sebab itu peneliti bertujuan melakukan penelitian dengan rumusan masalah prilaku sosial yang ditimbulkan akibat bermain *game online* oleh anak usia sekolah dasar di desa Jepang Mejobo Kudus.

Penelitian ini membahas tentang *game online* dan implikasinya terhadap prilaku sosial anak usia sekolah dasar. *Game online* merupakan salah satu dari dampak yang ditimbulkan anak yang cenderung suka bermain *gadget/handphone*. Pelajar yang sering memainkan suatu *game online* , akan menyebabkan mereka menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan *game online* akan berdampak buruk terutama dari segi akademik dan sosialnya bahkan *game online* juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif sebagai tahapan dalam melaksanakan penelitian. Penelitian ini dilakukan di Desa Jepang RT 01 RW 08 Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus, dengan jumlah subjek 6 orang tua anak dan 6 anak usia sekolah dasar serta 1 guru sebagai subjek penelitian.. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data meliputi tahap observasi, wawancara, dokumentasi. Analisis data yang digunakan merupakan analisis data deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa di saat pandemi ini semua anak usia sekolah dasar harus diwajibkan mempunyai *gadget* untuk mengikuti pembelajaran yang daring. Hal ini menyebabkan sebagian anak tidak konsisten atau tidak menggunakan *gadget* dengan baik, misalnya *download* aplikasi *game online* di *gadgetnya*, hal ini mengakibatkan adanya pengaruh prilaku sosial anak yang diakibatkan oleh *game online*, yaitu kurangnya komunikasi dengan teman sebaya, keluarga, saudara dikarenakan anak lebih asyik memainkan *game online*, serta disini orang tua juga tampak lebih senang jika anaknya didalam rumah dengan apapun yang dilakukannya, dibandingkan anak bermain diluar rumah karena orang tua juga khawatir akan kesehatan anak, hal ini mengakibatkan anak tidak mau bersosialisasi dengan teman sebaya disekitar rumah, dan lebih suka bermain *gadget* didalam rumah.

ABSTRACT

Santi, Richa Julia. 2020. The Impact of Online Games on Social Behavior of Elementary School Student 1 Jepang. Proposal Waiver. Primary teacher Education. Muria Kudus University. Advisor (I) Deka Setiawan, S.Pd., M.Pd (II) Ika Ari Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Keywords: *Social Behavior, Online Games and Elementary School Age Children.*

This study aims to see the effect of online games on the behavior of elementary school aged children who complain about online games, during this pandemic they tend to spend their time playing cellphones or gadgets, children tend to play their cellphones to play online games, not for online assignments given by the teacher. , the impact of this game addiction causes children to be lazy to leave the house to play with friends around the house, so that it can result in ineffective social behavior of children with children in the home environment, because children prefer to play online games on their cellphones compared to playing with friends in their environment. Therefore, the researcher aims to conduct research with the formulation of social behavior problems caused by online games by school-age children in the Japanese village of Mejobo Kudus.

This study discusses online games and their implications for the social behavior of elementary school aged children. Online games are one of the impacts caused by children who tend to like to play gadgets / cellphones. Students who often play an online game, will cause them to become addicted or addicted. Addiction to playing online games will have a negative impact, especially from an academic and social perspective, even online games also have a big impact, especially on the development of teenagers or a person's soul. Although we can socialize in online games with other players. However, online games often make players forget about social life in real life.

This study uses a qualitative descriptive method as a stage in carrying out research. This research will be conducted in Japanese Village, Mejobo Subdistrict, Kudus Regency, by taking the subject of parents, students and teacher as research subjects. This study uses data collection techniques including the stages of observation, interviews, documentation and recording. The data analysis used is descriptive qualitative data analysis.

The results of the study show that during this pandemic all elementary school age children must be required to have a gadget to participate in online learning. This causes some children to be inconsistent or not use gadgets properly, for example downloading online game applications on their gadgets, this results in the influence of children's social behavior caused by online games, namely the lack of communication with peers, family, relatives because children are more fun playing online games, and here parents also seem happier if their children are in the house with whatever they do, compared to children playing outside the house because parents are also worried about their children's health, this results in children not wanting to socialize with peers around the house, and more likes to play gadgets at home.

DAFTAR ISI

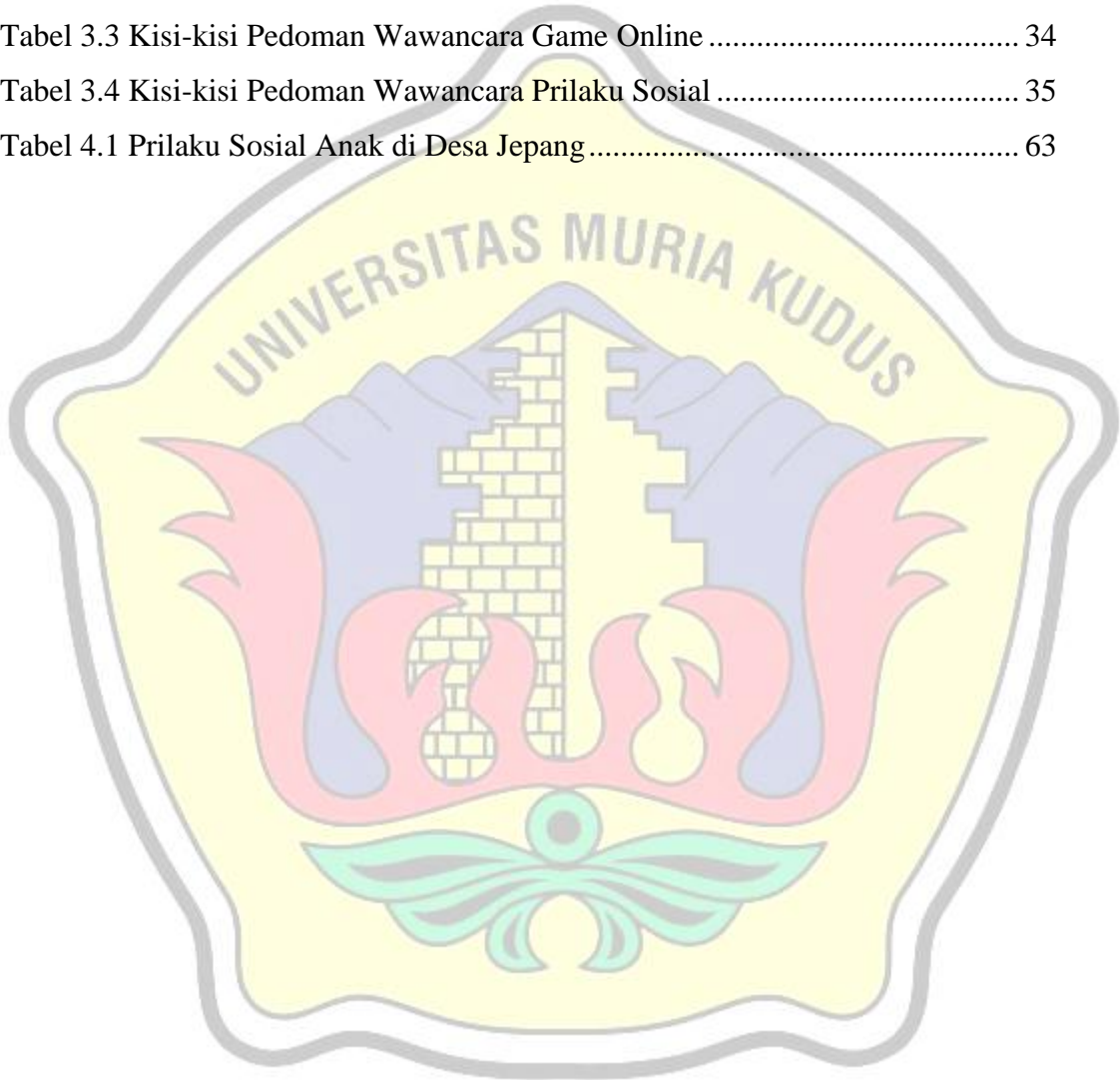
HALAMAN SAMPUL	i
LOGO	ii
JUDUL SKRIPSI	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIBING.....	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
1. Manfaat Teoritik.....	4
2. Manfaat Praktis	5
E. Ruang Lingkup Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Kajian Teori	6
1. <i>Game Online</i>	6
2. Kecanduan <i>Game Online</i>	10
3. Prilaku Sosial	14
4. Pola Prilaku Sosial Anak SD.....	18
5. Karakteristik Siswa	20
6. Pendidikan Anak Usia SD.....	21

B. Kajian Penelitian Relevan	21
C. Kerangka Teori	25
D. Kerangka Berpikir	27
BAB III METODE PENELITIAN.....	29
A. Tempat dan Waktu Penelitian	29
1. Tempat Penelitian	29
2. Waktu Penelitian	29
B. Rancangan Penelitian.....	29
C. Peranan Peneliti	30
D. Data dan Sumber Data.....	31
1. Data	31
2. Sumber Data	32
E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	32
1. Observasi.....	33
2. Wawancara.....	34
3. Dokumentasi Kegiatan	35
4. Pencatatan	35
F. Pengecekan Keabsahan	35
1. Uji Kredibilitas	36
2. Uji Transferabilitas	36
3. Uji Dependabilitas	37
4. Uji Confirmability	37
G. Analisis Data.....	37
1. Reduksi data.....	37
2. Triangulasi	38
3. Kesimpulan	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN.....	39
A. Deskripsi Latar Penelitian.....	39
1. Kondisi Geografis Daerah Penelitian	39
2. Kondisi Penduduk	40

3. Kultur Masyarakat	43
B. Deskripsi dan Pembahasan Hasil Analisis Data	45
1. Dampak Game Online terhadap Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Jepang RT 1 / RW8.....	45
2. Analisis Data Narasumber Orang Tua R	46
3. Analisis Data Narasumber Orang Tua NA	47
4. Analisis Data Narasumber Orang Tua N	48
5. Analisis Data Narasumber Orang Tua A	50
6. Analisis Data Narasumber Orang Tua SK.....	52
7. Analisis Data Narasumber Orang Tua SE	54
C. Prilaku sosial yang ditimbulkan akibat bermain <i>game online</i>	56
1. Analisis Data Prilaku Sosial Anak NA.....	56
2. Analisis Data Prilaku Sosial Anak Narasumber PDA	57
3. Analisis Data Prilaku Sosial Anak Narasumber MEAN	58
4. Analisis Data Prilaku Sosial Anak Narasumber MHA.....	59
5. Analisis Data Prilaku Sosial Anak Narasumber MCB	61
6. Analisis Data Prilaku Sosial Anak Narasumber DSH	62
BAB V PENUTUP	64
A. Kesimpulan.....	64
B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN	68

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan, Perbedaan, dan Orisinalitas Kajian Penelitian Relevan	24
Tabel 3.1 Kisi-kisi Pedoman Observasi Game Online	33
Tabel 3.2 Kisi-kisi Pedoman Observasi Prilaku Sosial	33
Tabel 3.3 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Game Online	34
Tabel 3.4 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Prilaku Sosial	35
Tabel 4.1 Prilaku Sosial Anak di Desa Jepang	63



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Teori	26
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	28
Gambar 4.1 Wawancara dengan Ibu R.....	47
Gambar 4.2 Wawancara dengan Bapak NA.....	48
Gambar 4.3 Wawancara dengan Ibu N.....	50
Gambar 4.4 Wawancara dengan Bapak A.....	52
Gambar 4.5 Wawancara dengan Ibu NK.....	54
Gambar 4.6 Wawancara dengan Ibu SH	55
Gambar 4.7 Wawancara Prilaku Sosial dengan NA.....	57
Gambar 4.8 Wawancara Prilaku Sosial dengan PDA.....	58
Gambar 4.9 Wawancara Prilaku Sosial dengan MEAN.....	59
Gambar 4.10 Wawancara Prilaku Sosial dengan MHA	60
Gambar 4.11 Wawancara Prilaku Sosial dengan MCB.....	61
Gambar 4.12 Wawancara Prilaku Sosial dengan DSH.....	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Pelaksanaan	69
Lampiran 2 Pedoman Wawancara Siswa Studi Pendahuluan	71
Lampiran 3 Pedoman Wawancara Guru Studi Pendahuluan.....	72
Lampiran 4 Pedoman Wawancara Orang Tua Studi Pendahuluan.....	74
Lampiran 5 Pedoman Observasi Siswa	76
Lampiran 6 Kisi-Kisi Pedoman Observasi <i>Game Online</i>	79
Lampiran 7 Kisi-Kisi Pedoman Observasi Perilaku Sosial Anak	80
Lampiran 8 Kisi-Kisi Wawancara <i>Game Online</i> Anak.....	81
Lampiran 9 Kisi-Kisi Wawancara Perilaku Sosial Anak	82
Lampiran 10 Instrumen Hasil Observasi <i>Game Online</i>	83
Lampiran 11 Instrumen Observasi Prilaku Sosial	86
Lampiran 12a Instrumen Wawancara <i>Game Online</i>	88
Lampiran 12b Instrumen Wawancara <i>Game Online</i>	90
Lampiran 12c Instrumen Wawancara Prilaku Sosial	92
Lampiran 12d Instrumen Wawancara Prilaku Sosial	95
Lampiran 13a Instrumen Wawancara <i>Game Online</i>	97
Lampiran 13b Instrumen Wawancara <i>Game Online</i>	99
Lampiran 13c Instrumen Wawancara Prilaku Sosial	101
Lampiran 13d Instrumen Wawancara Prilaku Sosial	103
Lampiran 14a Instrumen Wawancara <i>Game Online</i>	105
Lampiran 14b Instrumen Wawancara <i>Game Online</i>	107
Lampiran 14c Instrumen Wawancara Prilaku Sosial	110
Lampiran 14d Instrumen Wawancara Prilaku Sosial	112
Lampiran 15a Instrumen Wawancara <i>Game Online</i>	114
Lampiran 15b Instrumen Wawancara <i>Game Online</i>	116
Lampiran 15c Instrumen Wawancara Prilaku Sosial	119
Lampiran 15d Instrumen Wawancara Prilaku Sosial	122

Lampiran 16a Instrumen Wawancara <i>Game Online</i>	124
Lampiran 16b Instrumen Wawancara <i>Game Online</i>	126
Lampiran 16c Instrumen Wawancara Prilaku Sosial	128
Lampiran 16d Instrumen Wawancara Prilaku Sosial	131
Lampiran 17a Instrumen Wawancara <i>Game Online</i>	133
Lampiran 17b Instrumen Wawancara <i>Game Online</i>	135
Lampiran 17c Instrumen Wawancara Prilaku Sosial	137
Lampiran 17d Instrumen Wawancara Prilaku Sosial	139
Lampiran 18 Hasil Wawancara Dengan Guru.....	141
Lampiran 19 Dokumentasi Hasil Observasi Lapangan.....	143

