

SKRIPSI



**ANALISIS KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP
KEPRIBADIAN SOSIAL ANAK DI DESA JONDANG JEPARA**

Oleh
Latifatul Ulya
201633060

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

2021



**ANALISIS KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP
KEPRIBADIAN SOSIAL ANAK DI DESA JONDANG JEPARA**

SKRIPSI

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

**Oleh
Latifatul Ulya
201633060**

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

2021

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai kesanggupannya.

(QS Al Baqarah 286)

PERSEMBAHAN

Rasa syukur kami panjatkan kepada Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW.
Tulisan ini kami persembahkan untuk:

1. Orang tua terhormat, Ayahanda dan Ibunda yang senantiasa memberikan doa, semangat dan motivasi serta kasih sayang selama mengerjakan skripsi.
2. Suami tercinta yang senantiasa membantu, mendoakan, dan kasih sayang selama mengerjakan skripsi.
3. Kakak dan Adek yang selalu memberikan semangat
4. Teman-teman yang telah memberikan semangat dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi.

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi dengan judul *ANALISIS KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP KEPERIBADIAN SOSIAL ANAK DI DESA JONDANG JEPARA* oleh Latifatul Ulya NIM 201633060 ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, 12 Agustus 2021

Pembimbing I



Drs. Sucipto, M.Pd. Kons

NIDN. 0629086302

Pembimbing II



Dr. Irfai Fathurohman, M.Pd.

NIDN. 0718098502

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 *ANALISIS KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP KEPERIBADIAN SOSIAL ANAK DI DESA JONDANG JEPARA* oleh Latifatul Ulya NIM 201633060 ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 07 September 2021

Tim Penguji



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



Dr. Irfai Fathurohman, M.Pd., Anggota
NIDN. 0718098502

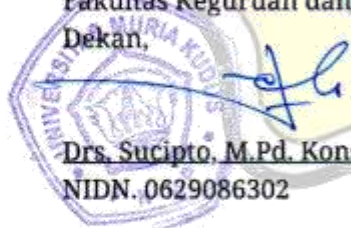


Ika Ari Pratiwi, M.Pd., Anggota
NIDN. 0607018801



Much Arsyad Fardani, M.Pd., Anggota
NIDN. 0614069001

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,



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

PRAKATA

Peneliti mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT yang melimpahkan rahmat, taufik serta hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “**Analisis Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak di Desa Jondang Jepara**”. Penelitian ini untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Dalam penyusunan dan pelaksanaan skripsi mulai dari awal hingga akhir peneliti menyadari telah mendapatkan bimbingan, arahan dan dukungan dari berbagai pihak. Maka dari itu peneliti ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Drs. Sucipto, M.Pd.Kons selaku Dekan Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan.
2. Siti Masfu'ah, S.Pd., M.Pd, selaku Kaprodi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
3. Dosen pembimbing, Dr. Sucipto, M.Pd, Kons dan Dr. Irfai Fathurohman, M.Pd yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan pencerahan dalam menyusun skripsi ini dari awal hingga akhir.
4. Bapak Sutiyo, selaku Kepala Desa Jondang Jepara yang telah memberikan ijin, apresiasi dan motivasi terhadap pelaksanaan penelitian ini.
5. Teman-teman seperjuangan angkatan 2016 khususnya PGSD yang telah memberikan dukungan dan pengalaman yang berarti bagi penulis yang membuat penulis termotivasi untuk menyelesaikan penelitian ini dengan baik.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini jauh dari sempurna. Untuk itu kritik dan saran yang membangun sangat peneliti harapkan demi kebaikan dan kesempurnaan skripsi ini. Semoga karya ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan.

Kudus, Juli 2021

Latifatul Ulya
NIM. 201633060

ABSTRACT

Latifatul, Ulya. 2021. Analysis of Online Game Addiction to the Social Personality of Children in Jondang Village, Jepara. Thesis, Primary teacher Education. Muria Kudus University, Supervisor (1) Drs. Sucipto, M.Pd. Cons. (2) Dr. Irfai Fathurohman, M.Pd.

This study aims to determine the analysis of online game addiction on the social personality of children in the village of Jondang Jepara with the formulation of the problem What are the effects of online game addiction on the social personality of children and how to overcome addiction to online games on the social personality of children in Jondang village.

Online game addiction is playing excessively so as to make online games the main focus and get good attention from others without thinking about anything else to do. Changes in the social personality of children who are addicted to online games may not feel, but the social personality of children can be felt by people around their environment, especially parents. Social personality is the overall behavior of an individual with a certain tendency system that interacts with the situation. It states that everyone has a unique way of behaving such as: the same attitudes, talents, customs, skills, habits, and actions every day.

The study was conducted on children aged 11-13 at the elementary school level and their parents in the neighborhood around the house, namely RT.4 RW.02 Jondang Village, Kedung District, Jepara Regency. This research was conducted in the village of Jondang Jepara with research subjects parents of students and students as subjects. This study uses data collection techniques include the stages of observation, interviews, documentation. The data analysis used is descriptive qualitative data analysis.

The results of the research show that the analysis of Online Game Addiction to Children's Social Personality in Jondang Jepara Village is that children prefer to play online games than traditional games. Playing games can affect the development of a child's social personality, such as the behavior of children's disobedience, children's aggressive attitudes, children's disputing attitudes, children's competitive attitudes, children's cooperative attitudes, children's powerful behavior attitudes, selfish attitudes and children's sympathy. How to overcome online game addiction to children's social personality in Jondang Village is the role of parents in giving full trust to children, Establishing interpersonal communication so that children can be open with parents, Giving special time to play games and teaching children to be responsible for what they do and setting consequences if a child doesn't follow the rules can be a way to overcome game addiction. However, this consequence does not mean that it can give him corporal punishment.

Keywords: Online Game Addiction, Children's Social Personality

ABSTRAK

Latifatul, Ulya. 2021. Analisis Kecanduan Bermain *Game Online* Terhadap Kepribadian Sosial Anak di Desa Jondang Jepara. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Muria Kudus. Pembimbing (1) Drs. Sucipto, M.Pd. Kons. (2) Dr. Irfai Fathurohman, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Analisis Kecanduan Bermain *Game Online* Terhadap Kepribadian Sosial Anak di Desa Jondang Jepara dengan rumusan masalah Apa saja dampak Kecanduan *game online* pada kepribadian sosial anak dan Bagaimana cara mengatasi kecanduan *game online* terhadap Kepribadian Sosial anak di Desa Jondang.

Kecanduan *game online* merupakan bermain dengan secara berlebihan sehingga menjadikan *game online* sebagai fokus utama dan mendapatkan perhatian yang baik dari yang lain tanpa memikirkan hal lain yang di kerjakan. Perubahan kepribadian sosial anak yang mengalami kecanduan *game online* mungkin tidak rasakan, namun kepribadian sosial anak dapat dirasakan oleh orang disekitar lingkungan mereka terutama orang tua. Kepribadian sosial merupakan keseluruhan perilaku seseorang individu dengan sistem kecenderungan tertentu yang berinteraksi dengan situasi. Hal tersebut menyatakan bahwa setiap orang mempunyai cara berperilaku yang khas seperti: sikap, bakat, adat, kecakapan, kebiasaan, dan tindakan yang sama setiap hari.

Penelitian dilaksanakan pada pada anak berusia 11-13 pada jenjang Sekolah Dasar beserta orang tuanya di lingkungan sekitar rumah yaitu RT.4 RW.02 Desa Jondang Kecamatan Kedung Kabupaten Jepara. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif sebagai tahapan melaksanakan penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data meliputi tahap observasi, wawancara, dokumentasi. Analisis data yang digunakan merupakan analisis data deskriptif kualitatif.

Hasil pnelitin menunjukkan bahwa analisis Kecanduan Bermain *Game Online* Terhadap Kepribadian Sosial Anak di Desa Jondang Jepara adalah Anak lebih suka bermain bermain *game Online* dari pada permainan tradisional. Bermain *game* dapat mempengaruhi perkembangan kepribadian sosial anak, seperti tingkah laku pembangkangan anak, sikap agresi anak, sikap berselisih anak, sikap persaingan anak, sikap kerjasama anak, sikap tingkah laku berkuasa anak, sikap mementingkan diri sendiri dan sikap simpati anak. Cara mengatasi kecanduan *game online* terhadap Kepribadian Sosial anak di Desa Jondang adalah peran orang tua dalam memberikan kepercayaan penuh terhadap anak, Menjaln komunikasi interpersonal agar anak dapat terbuka dengan orang tua, Memberikan waktu khusus untuk bermain *game* dan mengajarkan anak untuk bertanggungjawab dengan apa yang dilakukan serta menetapkan konsekuensi jika anak tidak menaati aturan bisa menjadi cara untuk mengatasi kecanduan *game*. Namun, konsekuensi ini bukan berarti dapat memberikannya hukuman fisik.

Kata Kunci: Kecanduan *Game Online*, Kepribadian Sosial Anak

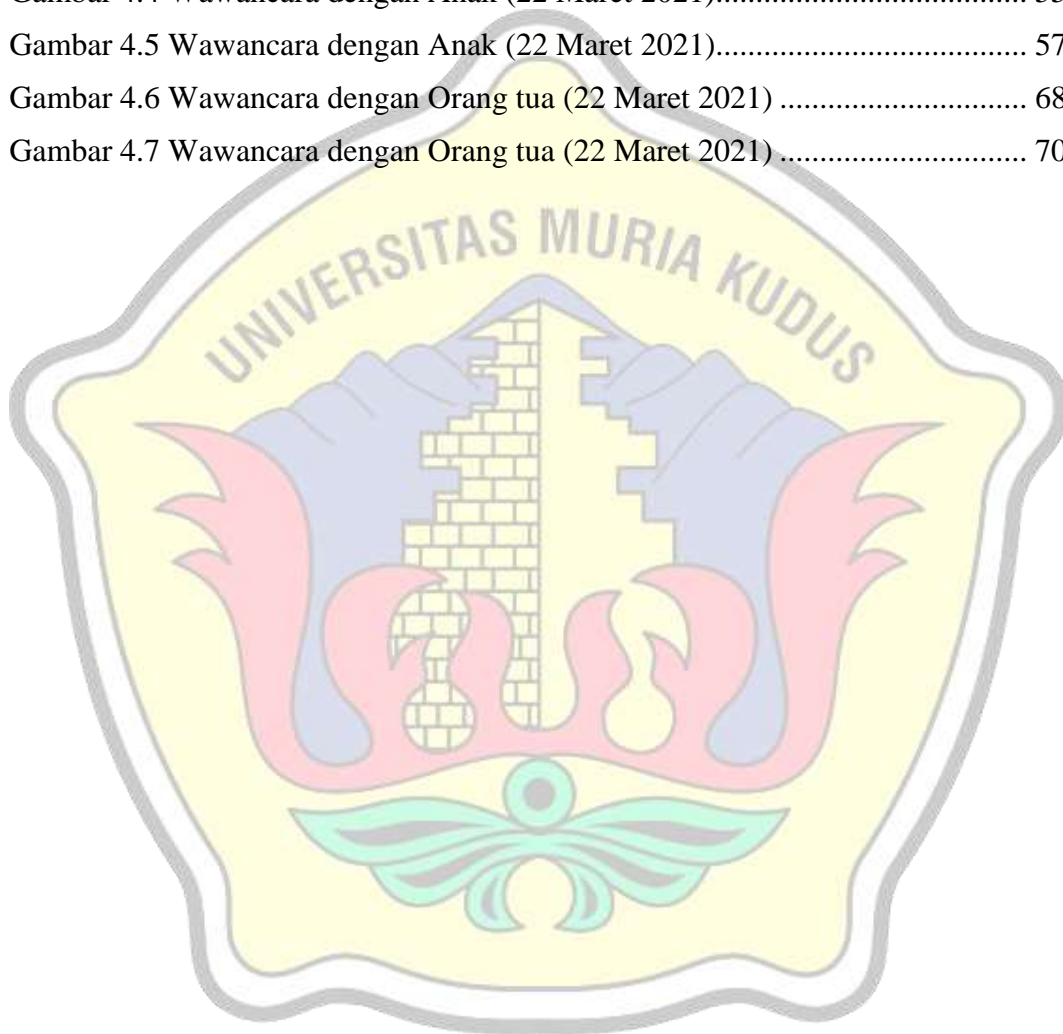
DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	i
LOGO.....	ii
SKRIPSI.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	v
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	vi
PRAKATA.....	vii
ABSTRACT.....	viii
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Ruang Lingkup Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
F. Definisi Operasional.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Kajian Teori.....	9
1. Bermain.....	9
2. <i>Game Online</i>	14
3. Kepribadian Sosial Anak.....	23
B. Kajian Penelitian Relevan.....	38
C. Kerangka Berpikir.....	39
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	43
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	43
1. Tempat Penelitian.....	43
2. Waktu Penelitian.....	43

B.	Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	43
C.	Peranan Peneliti.....	44
	1. Data.....	45
	2. Sumber Data	45
E.	Teknik Pengumpulan Data.....	45
	1. Observasi	46
	2. Wawancara	47
	3. Dokumetasi.....	47
F.	Keabsahan Data.....	47
G.	Analisi Data.....	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		50
A.	GAMBARAN UMUM DESA JONDANG JEPARA.....	50
	1. Kondisi Geografis Daerah Penelitian	50
	2. Kondisi Sosial Ekonomi	50
	3. Kondisi Pendidikan.....	51
	4. Karakteristik Subjek Penelitian	51
	5. Kondisi Sosial Keagamaan Penduduk.....	51
B.	HASIL PENELITIAN.....	51
	1. Dampak Kecanduan <i>game online</i> pada kepribadian sosial anak	51
	2. Cara mengatasi kecanduan <i>game online</i> terhadap Kepribadian Sosial anak	66
C.	PEMBAHASAN	71
	1. Dampak Kecanduan <i>game online</i> pada kepribadian sosial anak di Desa Jondang.....	71
	2. Cara mengatasi kecanduan <i>game online</i> terhadap Kepribadian Sosial anak di Desa Jondang.....	76
BAB V PENUTUP.....		84
A.	Kesimpulan.....	84
B.	Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA		86
LAMPIRAN – LAMPIRAN		90

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	42
Gambar 3.1 Tahap Analisis Data	49
Gambar 4.2 Wawancara dengan Anak (22 Maret 2021).....	53
Gambar 4.3 Wawancara dengan Anak (22 Maret 2021).....	54
Gambar 4.4 Wawancara dengan Anak (22 Maret 2021).....	55
Gambar 4.5 Wawancara dengan Anak (22 Maret 2021).....	57
Gambar 4.6 Wawancara dengan Orang tua (22 Maret 2021)	68
Gambar 4.7 Wawancara dengan Orang tua (22 Maret 2021)	70



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Jadwal Pelaksanaan Penelitian Tahun 2020/2021	91
2. Data Nama Anak-Anak di Desa Jondang Kedung Jepara	92
3. Wawancara Dengan Orang Tua Analisis Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> Terhadap Kepribadian Sosial Anak di Desa Jondang Jepara	93
4. Wawancara Dengan Anak Analisis Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> Terhadap Kepribadian Sosial Anak di Desa Jondang Jepara	95
5. Kisi-Kisi Lembar Observasi Analisis Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> Terhadap Kepribadian Sosial Anak di Desa Jondang Jepara	97
6. Lembar Observasi Anak Analisis Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> Terhadap Kepribadian Sosial Anak di Desa Jondang Jepara	99
7. Lembar Observasi Anak Analisis Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> Terhadap Kepribadian Sosial Anak di Desa Jondang Jepara	100
8. Lembar Observasi Orang Tua Analisis Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> Terhadap Kepribadian Sosial Anak di Desa Jondang Jepara	103
9. Lembar Observasi Orang Tua Analisis Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> Terhadap Kepribadian Sosial Anak di Desa Jondang Jepara	105
10. Kisi-Kisi Wawancara Kepada Anak Analisis Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> Terhadap Kepribadian Sosial Anak di Desa Jondang Jepara	111
11. Lembar Wawancara Anak Analisis Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> Terhadap Kepribadian Sosial Anak di Desa Jondang Jepara	112
12. Hasil Wawancara Anak Analisis Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> Terhadap Kepribadian Sosial Anak di Desa Jondang Jepara	114
13. Kisi-Kisi Wawancara Kepada Orang Tua Analisis Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> Terhadap Kepribadian Sosial Anak di Desa Jondang Jepara.....	125
14. Lembar Wawancara Orang Tua Analisis Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> Terhadap Kepribadian Sosial Anak di Desa Jondang Jepara	126
15. Hasil Wawancara Orang Tua Analisis Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> Terhadap Kepribadian Sosial Anak di Desa Jondang Jepara	129
Keterangan Selesai Bimbingan Skripsi	141
Permohonan Sidang Skripsi	142
Pernyataan	143
Daftar Riwayat Penulis	144