

SKRIPSI



**ANALISIS DAMPAK INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN PERILAKU SOSIAL
ANAK DI DUKUH BANCAK KUDUS**

Oleh

ERLYN DWI LARASATI

NIM 201833028

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

2022



**ANALISIS DAMPAK INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN PERILAKU SOSIAL
ANAK DI DUKUH BANCAK KUDUS**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Muria Kudus Untuk Memenuhi
Salah Satu Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Progam Studi Pendidikan Sekolah Dasar**

Oleh

ERLYN DWI LARASATI

NIM 201833028

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

2022

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Anda mungkin bisa menunda, tapi waktu tidak akan menunggu”

-Benjamin Franklin-

PERSEMBAHAN

Puji syukur Alhamdulillah peneliti haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmatnya peneliti menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Bagi peneliti ini bukanlah puncak dari segalanya. Masih banyak lagi yang harus dicapai dan diwujudkan. Melainkan skripsi ini merupakan salah satu awal dari salah satu tujuan dari peneliti dalam mewujudkan cita, citra, dan cinta. Maka dengan kerendahan hati peneliti mempersembahkan skripsi ini kepada:


1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat, jalan kemudahan, serta petunjuk-Nya
2. Kedua orangtuaku (Bapak Supardi dan Ibu Suhartatik) sebagai tanda bakti, peneliti mempersembahkan kepada Bapak dan Ibu yang selama ini telah memberikan keikhlasan do'a dan *support* yang tulus.
3. Kakak tersayang mas Niko Fitriyan Hidayat dan saudara-saudaraku yang telah menyemangati dalam pengerjaan skripsi ini
4. Dosen pembimbing I Bapak Dr.M. Khanzunnudin, M.Pd dan dosen pembimbing II Ibu Ika Ari Pratiwi, M.Pd, yang telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga hasil karya ini terselesaikan dengan semestinya.
5. Sahabatku dan teman - temanku yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu namanya yang telah rela menjadi pendengar yang baik atas keluh-kesah dan *overthinking* selama skripsian.
6. Teman-teman seperjuangan PGSD UMK 2018
7. Almamater tercinta Universitas Muria Kudus

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi dengan judul “Analisis Dampak Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Dan Perilaku Sosial Anak Di Dukuh Bancak Kudus” oleh Erlyn Dwi Larasati NIM 201833028 Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

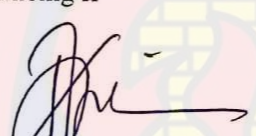
Kudus, Agustus 2022

Pembimbing I



Dr. Drs. M. Kanzunudin, M.Pd.
NIDN 0607016201


Pembimbing II



Ika Ari Pratiwi, S.Pd., M.Pd
NIDN 060018801

Mengetahui,

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

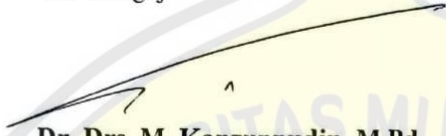



Sifi Masfuah, S.Pd., M.Pd
NIDN 0615129001


PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI

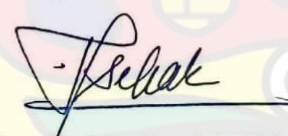
Skripsi oleh Erlyn Dwi Lasarasati (NIM 201833028) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 26 Agustus 2022
Tim Penguji


Dr. Drs. M. Kanzunnudin, M.Pd. (Ketua)
NIDN 0607016201


Ika Ari Pratiwi, S.Pd., M.Pd. (Anggota)
NIDN. 0607018801


Dr. Erik Aditya Ismaya, S.Pd., M.A (Anggota)
NIDN. 0623038604


Sekar Dwi Ardianti, M.Pd. (Anggota)
NIDN. 0623119001

Mengetahui,
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan



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

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberi rahmat, karunia berupa kesehatan, serta kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Analisis Dampak Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Dan Perilaku Sosial Anak Di Dukuh Bancak Kudus”, sebagai salah satu tugas akhir dalam menyelesaikan gelar Sarjana Strata Satu (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 dukungan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Ir. Darsono, M.Si, selaku Rektor Universitas Muria Kudus
2. Drs. Sucipto, M.Pd., Kons Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
3. Siti Masfuah, S.Pd., M.Pd Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang memberikan kesempatan, arahan, serta persetujuan dalam melaksanakan ujian skripsi
4. Dosen pembimbing I Bapak Dr.M. Khanzunnudin, M.Pd dan dosen pembimbing II Ibu Ika Ari Pratiwi, M.Pd, yang telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga hasil karya ini terselesaikan dengan semestinya.
5. Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang telah memberikan bimbingan dan ilmu selama menempuh pendidikan.
6. Bapak, Ibu, dan Saudara yang telah memberikan keikhlasan do'a dan *support* yang tulus.
7. Teman-teman dan keluarga besar PGSD UMK 2018
8. Narasumber yang telah membantu dalam penelitian ini

9. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari, bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna untuk itu segala kritik dan saran yang positif penulis akan terima demi kebaikan bersama.

Peneliti mengharapkan mudah mudahan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis serta para pembaca.

Kudus, Agustus 2022

Peneliti



Erlyn Dwi Larasati



ABSTRAK

Larasati, Erlyn Dwi. 2022. **Analisis Dampak Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Dan Perilaku Sosial Anak Di Dukuh Bancak Kudus.** Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Dr. M. Kanzunnudin, M.Pd. Dosen Pembimbing (2) Ika Ari Pratiwi, M.Pd.

Kata kunci : Bermain *Game Online*, Motivasi Belajar, Perilaku Sosial

Perkembangan teknologi saat ini sangatlah pesat dan sangat berdampak terhadap anak usia 9-12 tahun. Salah satu dampak perkembangan teknologi yaitu dengan munculnya *game online*. *Game online* merupakan salah satu permainan yang disukai oleh semua kalangan. Adanya *game online* juga akan memberi dampak terhadap anak-anak. Adanya *game online* tersebut dapat berdampak terhadap motivasi belajar dan perilaku sosial anak, seperti halnya menurunnya motivasi belajar anak dan perubahan perilaku sosial anak. Dengan adanya hal tersebut, peneliti ingin menganalisis intensitas bermain *game online* anak dan mendeskripsikan dampak intensitas bermain *game online* terhadap motivasi belajar dan perilaku sosial anak di Dukuh Bancak.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode studi kasus. Adapun sumber data primer adalah anak usia 9-12 tahun dan orang tua anak usia 9-12 tahun. Sumber data sekunder berasal dari dokumentasi penelitian, catatan lapangan dan pendukung lainnya. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah reduksi data, penyajian data, dan Verifikasi.

Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan adanya dampak dari intensitas bermain *game online* terhadap motivasi belajar dan perilaku sosial anak usia 9-12 tahun dengan kategori 2 anak perempuan dan 3 anak laki-laki. Dampaknya bisa berupa dampak negatif dan juga dampak positif.

Pada penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain *game online* berbeda-beda, yaitu ada yang sering, kadang bahkan ada yang jarang. Intensitas bermain *game* yang semakin lama, maka semakin banyak pula dampak yang dihasilkan dalam bermain *game online*. Motivasi belajar anak yang dipengaruhi karena *game online* juga dapat dilihat dari intensitas atau lama waktu bermain *game online*. Anak yang menghabiskan banyak waktunya untuk bermain *game*, maka anak tersebut tidak sempat belajar dan akhirnya malas belajar. Selain berdampak terhadap motivasi belajar, dampak *game online* juga dapat mempengaruhi perilaku sosial anak. Sebagian besar subjek yang bermain *game online* dapat berdampak bagi perilaku sosialnya, antara lain sikap pembangkangan, agresi, berselisih atau bertengkar, menggoda, persingan, kerjasama, tingkah laku berkuasa, mementingkan diri sendiri dan empati.

ABSTRACT

Larasati, Erlin Dwi. 2022. **Analysis of the Impact of Intensity Playing Online Games on Learning Motivation and Children's Social Behavior in Dukuh Bancak Kudus**. Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Muria Kudus University. Supervisor (1) Dr. M. Kanzunudin, M.Pd. Supervisor (2) Ika Ari Pratiwi, M.Pd.

Keywords: Playing Online Games, Learning Motivation, Social Behavior

The development of technology today is very rapid and has a huge impact on children aged 9-12 years. One of the impacts of technological developments is the emergence of online games. Online games are one of the games that are liked by all people. The existence of online games will also have an impact on children. The existence of these online games can have an impact on children's learning motivation and social behavior, as well as decreased children's learning motivation and changes in children's social behavior. With this in mind, the researcher wanted to analyze the intensity of playing online games for children and describe the impact of the intensity of playing online games on the learning motivation and social behavior of children in Dukuh Bancak.

This research uses qualitative research with case study method. The primary data sources are children aged 9-12 years and parents of children aged 9-12 years. Secondary data sources come from research documentation, field notes and other supports. Data collection techniques used in this study were observation, interviews, and documentation. Data analysis used in this research is data reduction, data presentation, and verification.

The results of the research conducted indicate the impact of the intensity of playing online games on learning motivation and social behavior of children aged 9-12 years in the category of 2 girls and 3 boys. The impact can be a negative impact as well as a positive impact.

In the research that has been carried out, it can be concluded that the intensity of playing online games varies, namely some are frequent, sometimes even rare. The longer the intensity of playing the game, the more impact will be generated in playing online games. Children's learning motivation that is influenced by online games can also be seen from the intensity or length of time playing online games. Children who spend a lot of time playing games, then the child does not have time to learn and eventually lazy to learn. In addition to having an impact on learning motivation, the impact of online games can also affect children's social behavior. Most subjects who play online games can have an impact on their social behavior, including attitudes of defiance, aggression, arguing or fighting, teasing, competition, cooperation, powerful behavior, selfishness and empathy.

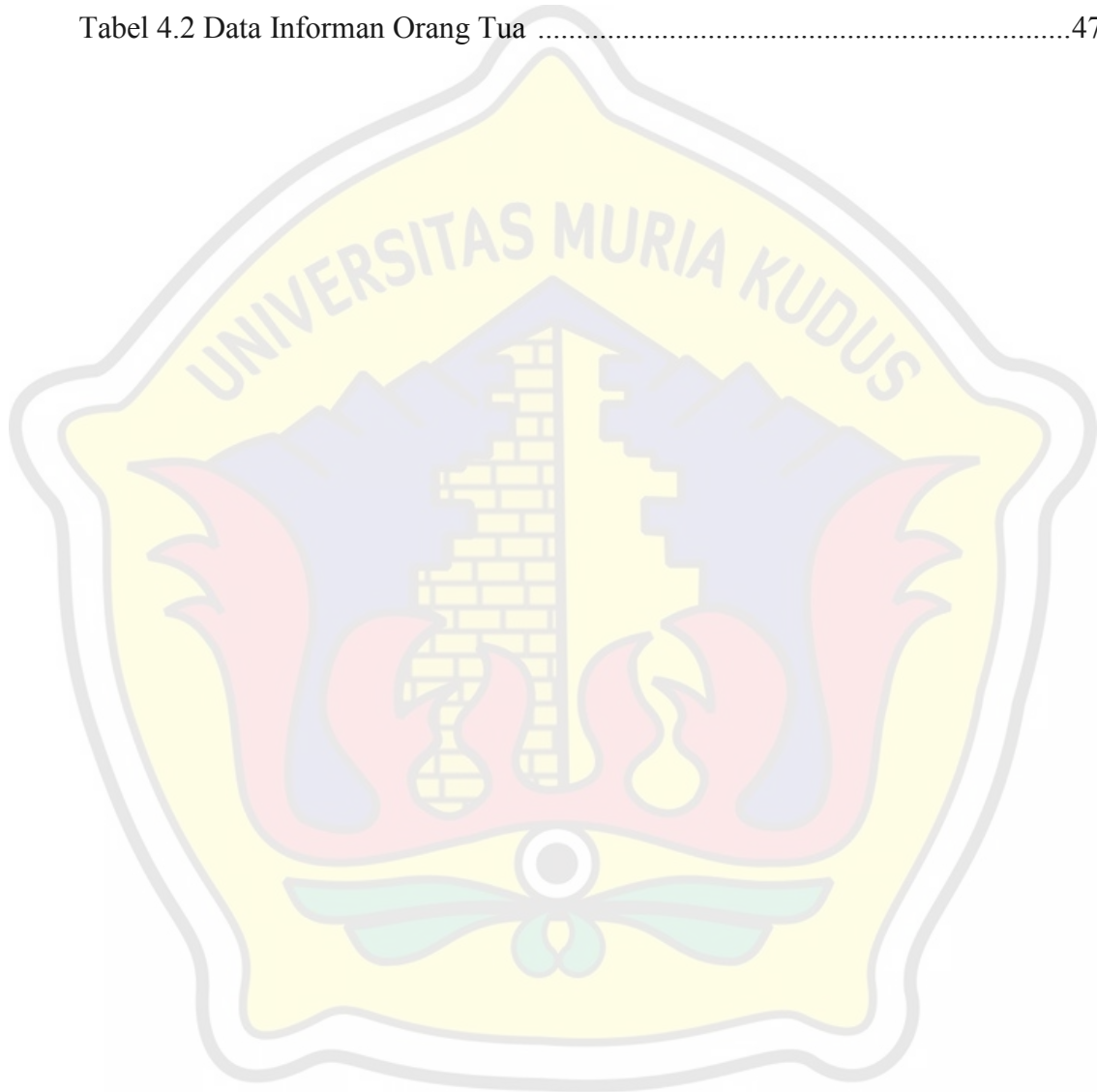
DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING PROPOSAL SKRIPSI	v
PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI.....	ii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
2.1 Kajian Konseptual	8
2.1.1 Intensitas Bermain	8
2.1.2 <i>Game online</i>	9
2.1.3 Motivasi Belajar.....	15
2.1.4 Motivasi belajar anak yang bermain game	19
2.1.5 Perilaku Sosial	20
2.1.6 Karakteristik Anak Usia 9-12 Tahun	25
2.2 Penelitian Relevan	26
2.3 Kerangka Teoritis	31
2.4 Kerangka Berpikir	34
BAB III METODE PENELITIAN.....	37
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	37
3.1.1 Tempat Penelitian	37
3.1.2 Waktu Penelitian.....	37

3.2 Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	37
3.3 Peranan Peneliti.....	39
3.4 Data dan Sumber Data.....	39
3.4.1 Data.....	39
3.4.2 Sumber Data.....	40
3.5 Pengumpulan Data.....	41
3.5.1 Observasi.....	41
3.5.2 Wawancara.....	41
3.5.3 Transkripsi Data Wawancara.....	42
3.5.4 Dokumentasi.....	43
3.5.5 Pencatatan.....	43
3.6 Keabsahan Data.....	43
3.7 Analisis Data.....	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Deskripsi Latar Penelitian.....	47
4.1.1 Gambaran Umum Dukuh Bancak.....	47
4.2 Deskripsi Hasil Penelitian.....	48
4.2.1 Intensitas bermain game online pada anak usia 9-12 tahun.....	55
4.2.2 dampak intensitas bermain game online terhadap motivasi belajar.....	55
4.2.3 dampak intensitas bermain game online terhadap perilaku sosial.....	56
4.3 Pembahasan.....	63
4.2.1 Intensitas bermain game online pada anak usia 9-12 tahun.....	63
4.2.2 dampak intensitas bermain game online terhadap motivasi belajar.....	64
4.2.3 dampak intensitas bermain game online terhadap perilaku sosial.....	65
BAB V KEIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan.....	73
5.2 Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA.....	74

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan, Perbedaan, dan Orisinalitas Kajian Relevan	29
Tabel 4.1 Data Informan	47
Tabel 4.2 Data Informan Orang Tua	47



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Teoritis	31
Gambar 2.1 Kerangka Berfikir	35
Gambar 3.1 Tahapan Analisis Data	46
Gambar 4.1 Dokumentasi Wawancara Ibu DW	48
Gambar 4.2 Dokumentasi Wawancara NAM	49
Gambar 4.3 Dokumentasi Wawancara Ibu K	50
Gambar 4.4 Dokumentasi Wawancara AAS	50
Gambar 4.5 Dookumentasi Wawancara YIA dan Ibu UU	51
Gambar 4.7 Dokumentasi Wawancara FQAI	52
Gambar 4.8 Dokumentasi Wawancara FQA	53
Gambar 4.9 Dokumentasi Wawancara Ibu N	53
Gambar 4.10 Gambar Anak Bermain Game	54
Gambar 4.11 Motivasi Belajar Anak	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Jadwal Pelaksanaan Penelitian	79
Lampiran 2. Hasil Wawancara Pra Penelitian Anak	80
Lampiran 3. Hasil Wawancara Pra Penelitian Orang Tua	82
Lampiran 4. Kisi-Kisi Observasi	83
Lampiran 5. Kisi-Kisi Wawancara Anak Dan Orang Tua	85
Lampiran 6 Lembar Observasi NAM	86
Lampiran 7 Lembar Observasi AAS	87
Lampiran 8 Lembar Observasi YIA	95
Lampiran 9 Lembar Observasi FQAI	99
Lampiran 10 Lembar Observasi FQA	103
Lampiran 11 Lembar Wawancara NAM	107
Lampiran 12 Lembar Wawancara AAS	110
Lampiran 13 Lembar Wawancara YIA	113
Lampiran 14 Lembar Wawancara FQAI.....	116
Lampiran 15 Lembar Wawancara FQA	119
Lampiran 16 Lembar Wawancara Ibu DW.....	122
Lampiran 17 Lembar Wawancara Ibu K.....	125
Lampiran 18 Lembar Wawancara Ibu UU.....	128
Lampiran 19 Lembar Wawancara Ibu S	131
Lampiran 20 Lembar Wawancara Ibu N.....	134
Lampiran 21 Dokumentasi.....	137
Lampiran 22 Letter Of Acceptance (LOA)	139
Lampiran 23 Penetapan Pembimbing Skripsi	140
Lampiran 24 Permohonan Izin Penelitian.....	141
Lampiran 25 Lembar Bimbingan	142