

**SKRIPSI**



**ANALISIS PENGGUNAAN *GAME ONLINE* TERHADAP  
INTERAKSI SOSIAL ANAK SISWA KELAS V SDN LANGSE  
KECAMATAN MARGOREJO KABUPATEN PATI**

**Oleh:**

**Ardha Adhi Duta Bayu Pratama**

**NIM 201733100**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

**2023**



**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP INTERAKSI  
SOSIAL ANAK SEKOLAH DI SDN LANGSE KECAMATAN  
MARGOREJO KABUPATEN PATI TAHUN 2021/2022**

**SKRIPSI**

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

**Oleh :**

**Ardha Adhi Duta Bayu Pratama**

**NIM 201733100**

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

**2023**

## MOTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

Jangan takut gagal, karena belajar dari kegagalan adalah hal yang bijak– **Ardha Adhi Duta Bayu Pratama**

### PERSEMBAHAN

Puji syukur atas segala rahmat yang telah Allah SWT berikan sehingga penelitian pada tugas akhir ini dapat terselesaikan. Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Orang tua peneliti (Bapak ..... dan Ibu .....) dan keluarga yang senantiasa memberi semangat, kasih sayang, do'a, dan segala pengorbanan yang tulus. Terima kasih untuk Bapak, Ibu, dan keluarga.
2. Dosen pembimbing, Ika Ari Pratiwi M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I dan Diana Ermawati M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang senantiasa membimbing dan memberikan pengarahan dengan penuh kesabaran.
3. Bapak/Ibu dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus yang telah memberikan ilmu, pengajaran, dan pengalaman.
4. Teman-teman Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2017 yang senantiasa memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini

## PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh Ardha Adhi Duta Bayu Pratama (NIM 201733100) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus,  
Pembimbing I




Ika Ari Pratiwi, M.Pd.  
NIDN.0607018801  
Pembimbing II



Diana Ermawati, S.Pd.,M.Pd.  
NIDN.0627039105

Mengetahui,  
Ka. Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Siti Masfiah, S.Pd.,M.Pd  
NIDN.061512900



## PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh Ardha Adhi Duta Bayu Pratama NIM. 201733100 ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 10 Maret 2023

Tim Penguji

(Ketua)

Ika Ari Pratiwi, M.Pd.

NIDN. 0628098705

Diana Ernawati, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0627039105

F. Shoufika Hilvana, S.Si., M.Pd.

NIDN. 0006108503

Dr. Nur Fairie, M.Pd.

NIDN. 0619097803

Mengetahui,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Drs. Sucipto, M.Pd., Kons.

NIDN. 0629086302

## PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL ANAK SEKOLAH DI SDN LANGSE KECAMATAN MARGOREJO KABUPATEN PATI TAHUN 2021/2022”** ini dengan baik. Skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana Strata 1 (S1) di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus.

Pada penyusunan skripsi ini peneliti telah mendapatkan bimbingan, bantuan, masukan, dan dukungan dari berbagai pihak. Maka dari itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Darsono, M.Si., selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Drs. Sucipto, M.Pd. Kons., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
3. Siti Masfuah, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Ika Ari Pratiwi M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I dan Diana Ermawati M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, saran, dan arahan, serta dukungan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu, pengalaman, dan tantangan yang bermanfaat.
6. Kepala SDN Langse Kecamatan Margorejo yang telah memberikan izin dan koordinasi pelaksanaan penelitian ini.
7. Bapak dan Ibu Wali Murid kelas V SDN Langse yang telah memberikan izin atas partisipasi putra atau putrinya dalam pelaksanaan penelitian ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan menjadi kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Kudus,

Ardha Adhi Duta Bayu Pratama

## ABSTRACT

Pratama, Ardha Adhi Duta Bayu. 2022. *The Effect of Online Games on Social Interaction of School Children at SDN Langse, Margorejo District, Pati Regency in 2021/2022*. Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Muria Kudus University. Advisor (1) Dr. Murtono, M.Pd. (2) Diana Ermawati, S.Pd. M.Pd.

**Keywords:** Impact of online games; children's social interaction, technology.

The development of online games has mastered many people and especially elementary school children. Analysis of the impact of online games is expected that students are not addicted to playing online games and interact more with their friends. As educators and parents, they also play an important role in children's development and control all children's activities so they are not addicted to online games. The purpose of this study is the influence of online games on the social interaction of school children in Langse Elementary School, Margorejo District, Pati Regency.

Social interaction is a relationship between two or more human individuals, where the behavior of one individual affects, changes or improves the behavior of the other individual or vice versa. There are 3 forms of social interaction, namely cooperation, competition, conflict and accommodation. There are 3 types of social interaction, namely (1) interaction between individuals and individuals, (2) interactions between individuals and individuals, (3) interactions between groups and groups.

This research uses qualitative research with descriptive method. This research was conducted at Langse Elementary School, Pati City. The primary data sources in this study were 5 parents and 5 students, while the secondary data sources were obtained from documentation, research notes, books and relevant journals related to this research. Data collection techniques used in this study were observation, interviews, and documentation. Data analysis used in this research is qualitative data analysis with reference to the concept of Miles and Huberman.

The results showed that. (1) The reality of using online games on average is already playing gadgets, especially male students use them to play online games; (2) The impact of online games on children's social interactions is very disturbed, online games have positive and negative impacts; (3) The follow-up given is by limiting children playing gadgets, being more assertive in making decisions for students who are still stubborn in carrying gadgets, educating students that it is important to interact with others.

Things that educators need to do, namely teachers should pay more attention to children who interact less, give encouragement and advice that making friends with others is important and tell others not to bully each other because it can make children less willing to interact



## ABSTRAK

Pratama, Ardha Adhi Duta Bayu. 2022. *Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Anak Sekolah di SDN Langse Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati Tahun 2021/2022*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Dr. Murtono, M.Pd. (2) Diana Ermawati, S.Pd. M.Pd.

**Kata Kunci:** Dampak *game online*; interaksi sosial anak, teknologi.

Perkembangan *game online* sudah menguasai banyak orang dan terutama kepada anak sekolah dasar. Analisis dampak *game online* diharapkan siswa agar tidak kecanduan dalam bermain *game online* dan lebih berinteraksi ke sesama teman. Sebagai pendidik dan orang tua juga berperan penting dalam perkembangan anak dan mengontrol segala aktivitas anak supaya tidak kecanduan *game online*. Tujuan dari penelitian ini yakni pengaruh *game online* terhadap interaksi sosial anak sekolah di SDN Langse Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati.

*Game online* adalah salah satu media yang berkembang pesat di era zaman ini. *Game* juga merupakan hasil dari perkembangan teknologi yang ada di bumi ini. Jenis jenis *game online*, yakni 1) *Strategy game*, 2) *Fighting game*, 3) *Adventure Game*, 4) *Shooter game*, 5) *Role-Playing Game (RPG)*, 6) *Racing Game* dan 7) *Education and Edutainment*.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode diskriptif. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Langse Kota Pati. Sumber data primer pada penelitian ini yakni 5 orang tua dan 5 siswa, sedangkan sumber data sekunder didapatkan dengan dokumentasi, catatan penelitian, buku dan jurnal relevan yang terkait penelitian ini. Teknik pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dengan mengacu kepada konsep dari Miles dan Huberman.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Realitas penggunaan *game online* rata-rata sudah bermain *gadget*, terutama siswa laki-laki menggunakannya untuk bermain *game online*; (2) Dampak *game online terhadap interaksi sosial anak* memiliki dampak positif dan negatif; (3) Tindak lanjut yang diberikan yaitu dengan membatasi anak bermain *gadget*, lebih tegas dalam mengambil keputusan kepada siswa yang masih bandel membawa *gadget*, memberikan edukasi kepada siswa bahwa penting berinteraksi dengan yang lainnya.

Hal-hal yang perlu dilakukan pendidik yaitu guru hendaknya lebih memperhatikan anak yang dalam berinteraksi kurang, memberikan semangat dan nasihat bahwa berteman dengan yang lain itu penting dan memberitahu yang lainnya jangan saling membully karena bisa membuat anak semakin tidak mau berinteraksi.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMBUN</b> .....	i
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	ii
<b>ABSTRAK</b> .....	iii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	v
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	vi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
2.1 Kajian Teori.....	8
2.1.1 <i>Game Online</i> .....	8
2.1.2 Interakasi Sosial.....	19
2.2 Penelitian Relevan .....	22
2.3 Kerangka Berpikir.....	24
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Desain Penelitian .....	27
3.2 Subjek Penelitian .....	28
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian .....	28
3.4 Data dan Sumber Data.....	29
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	31
3.6 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	34
3.7 Teknik Keabsahan Data .....	35
3.8 Teknik Analisis Data .....	38
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Hasil Penelitian .....	43
4.2 Pemahasan .....	56
4.3 Implikasi Penelitian .....	60
<b>BAB V PENUTUP</b>	

5.1 Smpulan .....	63
5.2 Saran.....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>66</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>68</b>



## DAFTAR GAMBAR

2.3 Skema Kerangka Berpikir.....	26
3.1 Skema Model Interaktif Analisis Data Kualitatif.....	40





## DAFTAR LAMPIRAN

1. Kisi-Kisi Instrumen Pengumpulan Data .....	45
2. Pengkodean .....	46
3. Data Informan dan Materi Wawancara.....	47
4. Pedoman Wawancara Kepala Sekolah.....	48
5. Pedoman Wawancara Guru Kelas .....	49
6. Pedoman Wawancara Orang Tua .....	50
7. Pedoman Wawancara Siswa .....	51

