

SKRIPSI



ANALISIS DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP PRESTASI BELAJAR

SISWA KELAS V SD SEMBATURAGUNG 01

Oleh

AJI PRASETYO

NIM 201833065

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2023



ANALISIS DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP PRESTASI BELAJAR

SISWA KELAS V SD N SEMBATURAGUNG 01

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi Salah Satu

Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh

AJI PRASETYO

NIM 201833065

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2023

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

Mulai sekarang, Mulai dari mana anda berada, Mulai dengan rasa takut, Mulai dengan rasa sakit, Mulai dengan keraguan, Mulai dengan tangan gemetar, Mulai dengan suara gemetar, Tapi mulailah. Mulai dan jangan berhenti. Mulai dari mana anda berada, Dengan apa yang anda miliki. Baru Mulai

PERSEMBAHAN :

Puji syukur yang mendalam atas karunia dan rahmat Allah SWT dan secara khusus skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Orang tua saya Alm Bapak Joko Minarto dan Ibu Supriyati telah mengisi dunia saya dengan penuh kebahagiaan, memberikan semangat untuk mengerjakan skripsi ini, serta selalu menjaga saya dalam doa-doa hingga saya mampu menggapai hal-hal yang saya inginkan.
2. Adik saya Ardiyanto dan Septiana yang selalu menyemangati dan selalu memberikan support pada pengerjaan skripsi ini hingga selesai.
3. Maulina Rizky Faradine yang tersayang yang sudah membantu memberikan semangat, ceramahan dan dorongan agar cepat wisuda dan lulus.
4. Untuk dosen pembimbing Bu Diana dan Pak Wawan yang sudah membimbing saya dari awal penulisan proposal skripsi sampai sidang skripsi.
5. Semua dosen PGSD yang selalu memberi bimbingan.
6. Teman-teman kelas B PGSD UMK Angkatan 2018 yang telah memberi semangat satu sama lain.
7. Keluarga kesar SD N Sembaturagung 01 yang telah bersedia menjadi informan selama saya melakukan penelitian

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh Aji Prasetyo. 201833065 ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Kudus,


Pembimbing I



Dr. Wawan Shokib Rondli, M.Pd.

NIDN. 0615037901

Pembimbing II



Diana Ermawati, M.Pd.

NIDN. 0627039105

Mengetahui,

Ka. Prodi PGSD



Siti Masluah, M.Pd.

NIDN. 0615129001

PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Aji Prasetyo (NIM 201833065) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 03 Maret 2023

Tim Penguji



Dr. Wawan Shokib Rondli, M.Pd
NIDN. 0615037901

(Ketua)



Diana Ernawati, M.Pd
NIDN. 0627039105

(Anggota)



Imaniar Purbasari, M.Pd
NIDN. 0619128801

(Anggota)



Sekar Dwi Ardianti, M.A
NIDN. 0623119001

(Anggota)

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



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

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rizki, rahmat dan hidayahNya, sehingga penyusunan skripsi yang berjudul “**Analisis Dampak *Game online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD N Sembaturagung 01**” dapat diselesaikan dengan baik.

Maksud penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi penyelesaian studi guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini dari awal hingga akhir tidak terlepas dari bimbingan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih setulusnya kepada pihak-pihak yang telah memberikan bantuan dan kemudahan.

1. Kedua orang tua saya yang telah memberikan dukungan moral serta material untuk menyelesaikan kuliah di Universitas Muria Kudus.
2. Drs. Sucipto M.Pd, Kons dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang telah memberikan izin melaksanakan penelitian.
3. Siti Masfuah S.Pd, M.Pd ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus.
4. Wawan Shokib Rondli M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang bermanfaat kepada peneliti dalam menyelesaikan penelitian.
5. Diana Ernawati M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang bermanfaat kepada peneliti dalam menyelesaikan penelitian.
6. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya kepada penulis.
7. Semua pihak yang telah terlibat dalam penelitian ini baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, mengingat segala keterbatasan, kemampuan, pengalaman penulis. Oleh karena itu penulis menerima kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan skripsi ini. Harapan penulis semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua orang yang memerlukannya.

Pati, 27 Februari 2023

Penulis



Aji Prasetyo

NIM. 201833065



ABSTRACT

Prasetyo, Aji. 2022. *Analysis of the Impact of Online Games on the Learning Achievements of Class V Elementary School Students Sematuragung 01*. Primary teacher education. Faculty of Teacher Training and Education. Muria Kudus University. Supervisor (1) Dr. Wawan Shokib Rondli, M.Pd. (2) Diana Ermawati, M.Pd.

Key Words : Online Games, Learning Achievements, Learning Outcomes

The online learning process causes elementary school students to recognize what is called an online game. Online games are games that are connected to the internet network. Online games have been played by several groups, ranging from children to adults. The frequent playing of online games makes students addicted to playing online games, causing a decrease in student learning outcomes. The purpose of this study was to analyze the impact of online games on student achievement.

Online games are defined as a kind of game that uses a smartphone or computer media that can be played when connected to the internet network. From these online games will have an impact on children's learning achievement, which will increase or decrease due to the impact of these online games. Learning achievement is defined as the results obtained by a person during the learning process, where the results are in the form of knowledge, skills, attitudes as measured by using numbers, letters and symbols that reflect the results obtained from that person within a certain time.

This study uses qualitative research with the method used is the case study method. Data collection techniques using observation and interview techniques. This research was conducted at Sembaturagung 01 Elementary School. The subjects of this research were grade students. Data Validity Technique used Time Triangulation technique. The data analysis used by the researcher is data collection, data reduction, data presentation and data verification.

The results of the study prove that online games have an impact on student achievement. This impact is a negative impact on students, because the child plays too long. The impacts are 1) students speak dirty and rough, 2) eye and hearing health is reduced, 3) cannot manage time, 4) changes in student attitudes. With the response of parents of students who were disappointed and angry, because they could only advise their children who often play online games.

In this study it can be concluded that online games have a negative impact on students. This impact occurs due to lack of control from parents and communication between parents and class teachers. In addition, teachers are expected to be able to understand the signs of students who play online games more often than are concerned with school activities. Teachers can also communicate with parents of students about how the child is developing while at school.

ABSTRAK

Prasetyo, Aji. 2022. *Analisis Dampak Game online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD Sembaturagung 01*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Dr. Wawan Shokib Rondli, M.Pd. (2) Diana Ermawati, M.Pd.

Kata Kunci : *Game online, Prestasi Belajar, Hasil Belajar.*

Proses pembelajaran daring menyebabkan siswa sekolah dasar mengenal yang namanya *Game online*. *Game online* merupakan permainan yang terhubung dengan jaringan internet. *Game online* sudah banyak dimainkan oleh beberapa kalangan, mulai dari anak-anak sampai dewasa. Dengan seringnya bermain *game online* menjadikan siswa kecanduan bermain *game online* sehingga menyebabkan menurunnya hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dampak *game online* terhadap prestasi belajar siswa.

Game online diartikan sejenis permainan yang menggunakan media *smartphone* atau komputer yang dapat dimainkan apabila terhubung dengan jaringan internet. Dari *game online* tersebut akan berdampak pada prestasi belajar anak, yang akan bertambah atau berkurang karena dampak *game online* tersebut. Prestasi belajar diartikan sebagai hasil yang diperoleh seseorang selama proses pembelajaran berlangsung, dimana hasilnya berupa pengetahuan, keterampilan, sikap yang diukur dengan menggunakan angka, huruf dan simbol yang mencerminkan hasil yang diperoleh dari seseorang tersebut dalam waktu tertentu.

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode yang digunakan adalah metode studi kasus. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan wawancara. Penelitian ini dilakukan di SD N Sembaturagung 01. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V. Teknik Keabsahan Data menggunakan teknik Triangulasi Waktu. Analisis data yang digunakan oleh peneliti yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan verifikasi data.

Hasil penelitian membuktikan bahwa *game online* berdampak terhadap prestasi belajar siswa. Dampak tersebut merupakan dampak negative yang di ada pada siswa, karena anak tersebut bermain dengan terlalu lama. Dampaknya yaitu 1) siswa berbicara kotor dan kasar, 2) Kesehatan mata dan pendengaran berkurang, 3) tidak bisa mengatur waktu, 4) perubahan sikap pada siswa. Dengan respons orang tua siswa yang kecewa dan marah, karena hanya bisa menasehati anaknya yang sering bermain *game online*.

Pada penelitian ini bisa disimpulkan bahwa *game online* berdampak negative bagi siswa. Dampak tersebut terjadi karena kurang control dari orang tua dan komunikasi antara orang tua dan guru kelas. Selain itu guru diharapkan bisa mengerti tanda-tanda siswa yang lebih sering bermain *game online* daripada mementingkan kegiatan sekolah. Guru juga bisa berkomunikasi dengan orang tua siswa tentang bagaimana perkembangan anak tersebut waktu disekolah.

DAFTAR ISI

MOTTO DAN PERSEMBAHAN	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	ii
PENGESAHAN PENGUJI	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
Daftar Gambar	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 <i>Game online</i>	10
2.1.1 Pengertian <i>Game online</i>	10
2.1.2 Jenis-Jenis <i>Game online</i>	11
2.1.3 Indikator <i>Game online</i>	13
2.1.4 Dampak <i>Game online</i>	14
2.1.5 Faktor-Faktor Penyebab Kebiasaan Bermain <i>Game online</i>	16
2.2 Prestasi Belajar	17
2.2.1 Aspek-Aspek Prestasi Belajar.....	17
2.2.2 Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar	18
2.2.3 Pengertian Orang Tua	20
2.3 Penelitian Yang Relevan	20
2.4 Kerangka Berpikir	22
BAB III METODE PENELITIAN	25
3.1 Waktu Dan Tempat Penelitian	25

3.1.1	Waktu Penelitian.....	25
3.1.2	Tempat Penelitian	25
3.2	Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	25
3.3	Peranan Peneliti	27
3.4	Data dan Sumber Data.....	27
3.4.1	Data.....	27
3.4.2	Sumber Data	28
3.5	Pengumpulan Data.....	29
3.5.1	Observasi	29
3.5.2	Wawancara.....	29
3.5.3	Dokumentasi	30
3.6	Teknik Pengambilan Subjek.....	31
3.7	Keabsahan Data	32
3.8	Analisis Data	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		35
4.1	Deskripsi Lokasi Penelitian.....	35
4.1.1	Gambaran Umum SD Negeri Sembaturagung 01.....	35
4.1.2	Identitas SD Negeri Sembaturagung 01.....	35
4.1.3	Visi Misi dan Tujuan SD Negeri Sembaturagung 01	36
4.1.4	Data Guru dan Karyawan SD Negeri Sembaturagung 01	37
4.1.5	Peserta Didik.....	38
4.1.6	Guru Kelas	39
4.1.7	Orang Tua Siswa.....	40
4.2	Hasil Penelitian.....	40
4.2.1	Hasil Data Observasi Lingkungan Sekolah	41
4.2.2	Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa.....	42
4.2.3	Respons Atau Sikap Orang Tua.....	55
BAB V PENUTUP.....		62
5.1	Kesimpulan.....	62
5.2	Saran	63
DAFTAR PUSTAKA		64



DAFTAR TABEL

Table 1. Tabel Kerangka Berpikir.	23
--	----



Daftar Gambar

Gambar 4. 1 SD Negeri Sembaturagung01	35
Gambar 4. 2 Observasi	42
Gambar 4. 3 Siswa Bermain Game online	43
Gambar 4. 4 Wawancara Guru	44
Gambar 4. 5 Wawancara EMP	46
Gambar 4. 6 Wawancara dengan Ico	47
Gambar 4. 7 Wawancara dengan AAN	48
Gambar 4. 8 Wawancara dengan MNS	49
Gambar 4. 9 Wawancara dengan HDN	50
Gambar 4. 10 Wawancara dengan Orangtua EMP	56
Gambar 4. 11 Wawancara dengan Orang Tua IWS	57
Gambar 4. 12 Wawancara dengan Nenek AAN	58
Gambar 4. 13 Wawancara dengan Orang tua MNS	59
Gambar 4. 14 Wawancara dengan Orang tua HDN	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Jadwal Pelaksanaan Penelitian	68
Lampiran 2. Daftar Nama Informan.....	71
Lampiran 3. Lembar Observasi Pra Penelitian	72
Lampiran 4. Lembar Wawancara Guru Pra Penelitian	73
Lampiran 5. Lembar Wawancara Siswa Pra Penelitian	77
Lampiran 6. Pedoman Observasi Penelitian	82
Lampiran 7. Pedoman Wawancara Guru	84
Lampiran 8. Pedoman Wawancara Siswa.....	85
Lampiran 9. Pedoman Wawancara Orang Tua	86
Lampiran 10 Lembar Wawancara Guru.....	87
Lampiran 11 Lembar Wawancara Siswa	91
Lampiran 12 Lembar Wawancara Orang Tua.....	106
Lampiran 13 Dokumentasi Hasil Peneliti.....	116
Lampiran 14 Dokumentasi Wawancara Siswa SD N Sembaturagung 01	118
Lampiran 15 Permohonan Ujian Skripsi.....	123
Lampiran 16 Surat Keaslian Berkas Skripsi	124
Lampiran 17 Surat Keterangan Selesai Bimbingan	125