

**SKRIPSI**



**ANALISIS PERILAKU SISWA KELAS 5 SDN 4 GETASSRABI  
TERHADAP *GAME ONLINE***

Oleh

**NOOR FITRIYANI**

**NIM 201833161**

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

**2023**

# **SKRIPSI**

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

## **ANALISIS PERILAKU SISWA KELAS 5 SDN 4 GETASSRABI TERHADAP GAME ONLINE**

Oleh

**NOOR FITRIYANI**

**NIM 201833161**

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

**2023**



## PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh Noor Fitriyani (NIM. 201833161) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, 24 Februari 2023  
Pembimbing I



**Siti Masfuah, S.Pd., M.Pd.**  
**NIDN. 0615129001**

Pembimbing II



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

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




**Siti Masfuah, S.Pd., M.Pd.**  
**NIDN. 0615129001**

## HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh Noor Fitriyani (NIM. 201833161) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji pada tanggal 27 Februari 2023 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 1 Maret 2023

Tim Penguji

  
**Siti Masfiah, S.Pd., M.Pd.** (Ketua)  
NIDN. 0615129001


  
**Dr. Wawan Shokib Rondli, M.Pd.** (Anggota)  
NIDN. 0615037901

  
**Dr. Nur Fajrie, M.Pd.** (Anggota)  
NIDN. 0619097803

  
**Dr. Khandun, M.Pd.** (Anggota)  
NIDN. 0612047001

Mengetahui,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Dekan,



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

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

1. Janganlah hanya melihat seseorang dari fisiknya tetapi lihatlah seseorang dari hatinya (Noor Fitriyani).
2. Belajarlah selagi yang lain sedang tidur, Bekerjalah Selagi yang lain sedang bermalas-malasan, Bersiap-siaplah selagi yang lain sedang bermain, dan Bermimpilah selagi yang lain sedang berharap (William Arthur Ward).
3. Ketika seseorang menghina kamu, itu adalah sebuah pujian bahwa selama ini mereka menghabiskan banyak waktu untuk memikirkan kamu, bahkan ketika kamu tidak memikirkan mereka (BJ Habibie).

### PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur kepada Allah, saya persembahkan skripsi dan karya saya ini kepada:

1. Bapakku tercinta Bapak Edy Sugiyanto (Alm), ini merupakan impian beliau sejak dulu, maaf ketika bapak masih ada, aku belum bisa mewujudkan impianmu melihat aku wisuda pak, terima kasih atas semangat dan dukungan bapak dulu ketika aku masih berjuang, beliaualah orang pertama yang selalu mendukungku.
2. Ibuku tercinta Ibu Kusmiyati, terimakasih buk karena selalu memberikan semangat dan mendukung untuk selalu berjuang.
3. Suamiku tercinta Abi Wutuh Bonang Kisworo terima kasih karena sudah bersabar dan menyanggiku.
4. Anakku tercinta Fatimah Azzahra yang sekarang sudah di surganya Allah, terima kasih sudah mendoakan umi nak untuk tetap selalu kuat.
5. Putri kecilku tercinta yang comel dan menggemaskan Aisha Almashyra Kisworo terimakasih nak, selalu menemani umi dalam setiap langkah, walaupun itu suka maupun duka. Dan terima kasih selalu menjadi semangat umi untuk tetap kuat dan selalu berjuang.
6. Adikku yang kusayangi dan kukasihi Dwi Pujiastuti, yang selalu memberikanku semangat dan dukungan untuk selalu berjuang.

7. Semua keluarga yang selalu memberikan semangat dan dukungannya.
8. Semua teman-temanku yang telah membantu dalam kelancaran pembuatan skripsi, dan selalu memberikan semangat, motivasi, dan dukungan agar cepat selesai.
9. Dosen Pembimbing yang telah memberikan motivasi serta nasehat.



## PRAKATA

Puji syukur peneliti haturkan kehadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan kasih-Nya, peneliti mampu menyelesaikan proposal skripsi ini. Penelitian berjudul **“Analisis Perilaku Siswa Kelas 5 SDN 4 Getassrabi terhadap *Game Online*”** diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan masukan dalam peningkatan kualitas pendidikan pada umumnya.

Keberhasilan peneliti menyelesaikan penelitian ini, berkat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu tidak berlebihan apabila dalam kesempatan ini peneliti menyampaikan terima kasih dan rasa hormat kepada:

1. Siti Masfuah, S.Pd., M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang telah memberikan informasi dan kemudahan dalam penyusunan skripsi.
2. Siti Masfuah, S.Pd., M.Pd, Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, masukan dan motivasi dalam penyusunan skripsi.
3. Dr. Wawan Shokib Rondli, S.Pd., M.Pd, Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan dan motivasi dalam penyusunan skripsi.
4. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus yang dengan ikhlas mendidik dan memberikan pengajaran kepada peneliti hingga selesainya tugas.
5. Siswa kelas 5 SDN 4 Getassrabi Kudus yang bersedia menjadi subjek dalam penelitian ini.
6. Ibu Sunami, S.Pd yang telah bersedia memberikan informasi dan data-data dalam menyusun penelitian ini.
7. Teman-teman mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus angkatan tahun 2010 atas semangat yang diberikan.
8. Seluruh keluarga dan semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Untuk semuanya, peneliti tidak dapat membalas yang telah diberikan. Peneliti hanya dapat berdoa semoga amal baik yang telah dilakukan mendapatkan



imbalan yang sebaik-baiknya dari Allah SWT. Peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti dan pembaca pada umumnya. Amin.

**Kudus, Februari 2023**

**Noor Fitriyani**  
**NIM.201833161**



## ABSTRAK

**Fitriyani, Noor.** 2022. *Analisis Perilaku Siswa Kelas 5 SDN 4 Getassrabi terhadap Game Online*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Siti Masfuah, S.Pd., M.Pd. (2) Dr. Wawan Shokib Rondli, S.Pd., M.Pd.

**Kata kunci:** *Game Online (Game Online)*, Perilaku Siswa.

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan realita penggunaan *game online* pada siswa kelas 5 SDN 4 Getassrabi dan menganalisis perilaku siswa kelas 5 SDN 4 Getassrabi terhadap *Game Online*. Latar belakang semakin banyaknya siswa khususnya siswa sekolah dasar yang bermain *game online*, siswa semakin tidak terkontrol ketika pembelajaran *daring* di rumah, yang menyebabkan perubahan perilaku siswa yang kurang baik karena bermain *game online*.

*Game online* adalah *game* atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*. Perilaku adalah segala sesuatu yang diperbuat oleh seseorang atau pengalaman. Perilaku merupakan perbuatan atau tindakan seseorang individu yang merupakan cerminan dari sikap. Sedangkan perilaku sosial dapat disimpulkan sebagai segala aktivitas manusia yang merupakan bentuk respon terhadap interaksi yang terjadi antara individu dengan orang lain atau kelompok sosial.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif. Penelitian ini akan dilaksanakan pada siswa kelas 5 SDN 4 Getassrabi, Kecamatan Gebog, Kabupaten Kudus. Penelitian kualitatif ini akan dilaksanakan pada informan atau subjek penelitian yaitu 3 siswa kelas 5, 3 orangtua siswa kelas 5, dan guru kelas 5 SDN 4 Getassrabi Kudus. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan merupakan analisis data deskriptif kualitatif yang melalui 3 tahapan yaitu: reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan verifikasi atau penyimpulan (*conclusion drawing*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa realita penggunaan *game online* pada siswa kelas 5 SDN 4 Getassrabi ditemukan bahwa siswa kelas 5 sudah mengenal dan bermain *game online*. Jenis *game online* yang digemari adalah jenis peperangan dan pertarungan. Sedangkan perilaku siswa kelas 5 SDN 4 Getassrabi ketika bermain *game online* lebih mengarah ke perilaku yang negatif, bentuk-bentuk perilaku negatif pada anak yang muncul ketika mereka bermain *game online* berupa pembangkangan (*negativisme*), agresi (*agression*), berselisih/bertengkar (*quarreling*), dan menggoda (*teasing*).

Kesimpulan dari penelitian ini adalah *game online* jenis peperangan dan pertarungan yang sering dimainkan siswa secara berlebihan dapat memberi pengaruh buruk pada perilaku siswa, perilaku siswa ketika bermain *game online* lebih mengarah pada perilaku yang negatif, perilaku negatif yang ditunjukkan antara lain pembangkangan (*negativisme*), agresi (*agression*), berselisih/bertengkar (*quarreling*), dan menggoda (*teasing*).

## ABSTRACT

**Fitriyani, Noor.** 2022. Analysis of the Behavior of Grade 5 Students at SDN 4 Getassrabi towards Online Games. Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Muria Kudus University. Advisor (1) Siti Masfuah, S.Pd., M.Pd. (2) Dr. Wawan Shokib Rondli, S.Pd., M.Pd.

Keywords: Online Games (Online Games), Student Behavior.

This study aims to describe the reality of using online games in grade 5 students at SDN 4 Getassrabi and to analyze the behavior of grade 5 students at SDN 4 Getassrabi towards online games. The background is that more and more students, especially elementary school students, play online games, students are increasingly out of control when learning online at home, which causes changes in student behavior that are not good because of playing online games.

Online games are games or games where many people can play at the same time through online communication networks. Behavior is everything that is done by a person or experience. Behavior is an act or action of an individual which is a reflection of attitude. While social behavior can be concluded as all human activities which are a form of response to interactions that occur between individuals and other people or social groups.

This research is a type of qualitative research. This research will be conducted on grade 5 students at SDN 4 Getassrabi, Gebog District, Kudus Regency. This qualitative research will be carried out on informants or research subjects, namely 3 grade 5 students, 3 parents of grade 5 students, and a grade 5 teacher at SDN 4 Getassrabi Kudus. Data collection techniques include observation, interviews, and documentation. The data analysis technique used is descriptive qualitative data analysis which goes through 3 stages, namely: data reduction (data reduction), data presentation (data display), and verification or conclusion (conclusion drawing).

The results showed that the reality of using online games in grade 5 students at SDN 4 Getassrabi found that grade 5 students already knew and played online games. The types of online games that are popular are the types of war and battle. Meanwhile, the behavior of 5th grade students at SDN 4 Getassrabi when playing online games is more towards negative behavior, forms of negative behavior in children that arise when they play online games are in the form of defiance (negativism), aggression (aggression), disputes/quarrels (quarreling), and teasing.

The conclusion of this study is that online games of war and fighting types that are often played by students excessively can have a bad influence on student behavior, student behavior when playing online games is more towards negative behavior, negative behavior shown includes defiance (negativism), aggression (aggression), dispute/fight (quarreling), and teasing (teasing).

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI</b> .....	iii
<b>HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	iv
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>PRAKATA</b> .....	vii
<b>ABSTRAK</b> .....	ix
<b>ABSTRACT</b> .....	x
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Ruang Lingkup.....	5
1.6 Definisi Operasional .....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	7
2.1 Kajian Teori.....	7
2.1.1 <i>Game Online</i> .....	7
2.1.1.1 Pengertian <i>Game Online</i> .....	7
2.1.1.2 Jenis-Jenis <i>Game Online</i> .....	8
2.1.1.3 Faktor Pendorong Bermain <i>Game Online</i> .....	12
2.1.2 Perilaku Sosial Siswa.....	14
2.1.2.1 Pengertian Perilaku.....	15
2.1.2.2 Pengertian Perilaku Sosial.....	16
2.1.2.3 Bentuk-Bentuk Perilaku Sosial.....	17
2.1.2.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Sosial.....	21
2.2 Penelitian Relevan.....	26

2.3	Kerangka Teori.....	28
2.4	Kerangka Berpikir.....	30
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>		<b>31</b>
3.1	Tempat dan Waktu Peneletian.....	31
3.1.1	Tempat Penelitian.....	31
3.1.2	Waktu Penelitian.....	31
3.2	Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	31
3.3	Data dan Sumber Data.....	33
3.3.1	Data.....	33
3.3.2	Sumber Data.....	33
3.3.2.1	Sumber Data Primer.....	33
3.3.2.2	Sumber Data Sekunder.....	34
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	34
3.4.1	Observasi.....	34
3.4.2	Wawancara Mendalam.....	35
3.4.3	Dokumentasi.....	36
3.5	Keabsahan Data.....	36
3.6	Teknik Analisis Data.....	39
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>42</b>
4.1	Hasil Penelitian.....	42
4.1.1	Realita Penggunaan <i>Game Online</i> pada Siswa Kelas 5 SDN 4 Getassrabi.....	45
4.1.1.1	Pengertian <i>Game Online</i> .....	45
4.1.1.2	Waktu dan Tempat Bermain <i>Game Online</i> .....	46
4.1.1.3	Jenis <i>Game Online</i> .....	47
4.1.1.4	Faktor Pendorong Bermain <i>Game Online</i> .....	49
4.1.2	Perilaku Siswa Kelas 5 SDN 4 Getassrabi ketika Bermain <i>Game Online</i> .....	50
4.1.2.1	Pembangkangan ( <i>Negativisme</i> ).....	51
4.1.2.2	Agresi ( <i>Agression</i> ).....	53
4.1.2.3	Berselisih/Bertengkar ( <i>Quarreling</i> ).....	55

4.1.2.4 Menggoda ( <i>Teasing</i> ).....	57
4.2 Pembahasan.....	59
4.2.1 Realita Penggunaan <i>Game Online</i> pada Siswa Kelas 5 SDN 4 Getassrabi.....	59
4.2.1.1 Pengertian <i>Game Online</i> .....	60
4.2.1.2 Waktu dan Tempat Bermain <i>Game Online</i> .....	61
4.2.1.3 Jenis <i>Game Online</i> .....	61
4.2.1.4 Faktor Pendorong Bermain <i>Game Online</i> .....	63
4.2.2 Perilaku Siswa Kelas 5 SDN 4 Getassrabi ketika Bermain <i>Game Online</i> .....	66
4.2.2.1 Pembangkangan ( <i>Negativisme</i> ).....	66
4.2.2.2 Agresi ( <i>Agression</i> ).....	67
4.2.2.3 Berselisih/Bertengkar ( <i>Quarreling</i> ).....	68
4.2.2.4 Menggoda ( <i>Teasing</i> ).....	68
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>71</b>
5.1 Simpulan.....	71
5.2 Saran.....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>74</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>77</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Teori .....	29
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....	30
Gambar 4.1 Foto Siswa Bermain <i>Game Online</i> .....	43
Gambar 4.2 Foto Wawancara dengan Orangtua Siswa .....	44
Gambar 4.3 Foto Wawancara dengan Guru Kelas 5 .....	62



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Kegiatan Penelitian .....	78
Lampiran 2a. Kisi-Kisi Observasi Penelitian.....	79
Lampiran 2b. Pedoman Observasi Penelitian.....	80
Lampiran 2c. Hasil Observasi Siswa FB.....	82
Lampiran 2d. Hasil Observasi Siswa FT.....	86
Lampiran 2e. Hasil Observasi Siswa FN.....	90
Lampiran 3a. Kisi-Kisi Wawancara Siswa.....	95
Lampiran 3b. Pedoman Wawancara Siswa.....	96
Lampiran 3c. Hasil Wawancara Siswa FB.....	98
Lampiran 3d. Hasil Wawancara Siswa FT.....	101
Lampiran 3e. Hasil Wawancara Siswa FN.....	104
Lampiran 4a. Kisi-Kisi Wawancara Orangtua Siswa.....	107
Lampiran 4b. Pedoman Wawancara Orangtua Siswa.....	108
Lampiran 4c. Hasil Wawancara Orangtua Siswa FB.....	110
Lampiran 4d. Hasil Wawancara Orangtua Siswa FT.....	112
Lampiran 4e. Hasil Wawancara Orangtua Siswa FN.....	114
Lampiran 5a. Kisi-Kisi Wawancara Guru.....	117
Lampiran 5b. Pedoman Wawancara Guru.....	121
Lampiran 5c. Hasil Wawancara Guru.....	126
Lampiran 6 Hasil Dokumentasi Observasi.....	128
Lampiran 7 Hasil Dokumentasi Wawancara.....	130
Lampiran 8 Kode Informan.....	133