

SKRIPSI



**ANALISIS PERAN ORANGTUA DALAM KEBIASAAN ANAK BERMAIN
GAME ONLINE DI SDN ANGKATAN KIDUL 01**

Oleh
WIDIAWATI
201833070

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

2023



**ANALISIS PERAN ORANGTUA DALAM KEBIASAAN ANAK BERMAIN
GAME ONLINE DI SDN ANGKATAN KIDUL 01**

SKRIPSI



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

2023

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Nyatanya berdamai dengan diri sendiri jauh lebih indah. Cukup diam sambil semua dibawa Do'a. Aku Percaya, Allah sedang mempersiapkan apa yang terbaik untuk aku. Selagi terus bersabar, bersyukur, dan ikhlas menerima jalan skenarioNya. (AnisaAlyanaa)

PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas limpahan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan dimudahkan oleh Allah. Skripsi sebagai tugas terberat dibangku perkuliahan ini bukanlah akhir dari perjalanan, melainkan sebuah pintu kecil menuju pencapaian yang lebih besar dimasa yang akan datang.

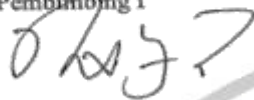
1. Kedua Orangtua saya Bapak Rumat dan Ibu Jasmi yang selalu memberikan semangat, dan kasih sayang dengan sepenuh hati, Karena saya percaya bahwa dari Do'a mereka lah yang dapat membantu saya bisa bertahan hingga saat ini dan kedepannya nanti.
2. Bapak/Ibu Dosen Program studi PGSD Universitas Muria Kudus, terutama dosen pembimbing saya Drs. Masturi, MM (Pembimbing I) dan saya F. Shoufika Hilyana, S.Si., M.Pd. (Pembimbing II) yang telah dengan sabar membimbing, membantu serta memberikan saran dan motivasi selama penyusunan skripsi.
3. Teman-teman PGSD angkatan 2018 terutama kelas C yang saling menguatkan satu sama lain, selalu menyemangati, membantu, serta memberikan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini, baik kepada guru SDN Angkatan Kidul01 maupun anak-anak dan wali murid yang telah memberikan ijin dan ikhlas membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Almamter tercinta Universitas Muria Kudus

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi dengan judul “Analisis Perang Orangtua Dalam Meminimalisir Kebiasaan Anak Bermain *Game online* Di SDN Angkatan Kidul 01” oleh Widiawati (NIM. 201833070) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

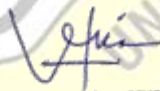
Kudus, 10 Februari 2023

Pembimbing I



Dr. Masturi, MM.
NIDN 061405570

Pembimbing II



E. Shoufika Hilyana, S.Si, M.Pd.
NIDN 0006108503

Mengetahui,

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



Siti Masfuah, M.Pd.
NIDN 0615129001



PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Widiawati (NIM 201833070) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 27 Februari 2023


Tim Penguji


Drs. Masturi, MM.
NIDK. 8931760023

(Ketua)


E. Shoufika Hilyana, S.Si, M.Pd.
NIDN. 0006108503

(Anggota)


Much Arsyad Fardani, M.Pd.
NIDN. 0614069001

(Anggota)



Dr. Nur Fajrie, M.Pd.
NIDN. 0619097803

(Anggota)

Mengetahui,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,


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



PRAKATA

Syukur Alhamdulillah senantiasa dihaturkan kepada Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “*Analisis Peran Orangtua Dalam Kebiasaan anak bermain game online di SDN Angkatan Kidul 01*”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat penyelesaian studi pada jenjang Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.

Selesainya skripsi ini tentunya tidak lepas dari banyaknya bantuan, masukan bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini. Peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Drs. Sucipto, M.Pd. Kons., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menuntut ilmu di Universitas Muria Kudus.
2. Siti Masfu'ah, S.Pd., M.Pd., selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menuntut ilmu di Universitas Muria Kudus.
3. Drs. Masturi, MM (Pembimbing I) dan F. Shoufika Hilyana, S.Si., M.Pd. (Pembimbing II) yang telah dengan sabar membimbing serta memberikan saran dan motivasi selama penyusunan skripsi.
4. Dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan bimbingan dan ilmu selama menempuh pendidikan.
5. Kepala Sekolah SDN Angkatan Kidul 01 yang telah mengizinkan untuk penelitian.
6. Ibu Kiki Siti Rohmana S.Pd. SD Guru Kelas VI yang telah membantu saya saat penelitian di sekolah.

7. Kedua Orangtua yang telah memberikan do'a terbaik dan support sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.

Semua dukungan, semangat, dan do'a yang telah diberikan dari berbagai pihak yang terlibat dalam penelitian ini, semoga mendapat balasan yang sepadan dari Allah SWT. Peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat untuk semua orang yang membaca dan menambah ilmu pengetahuan. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini terdapat banyak kekurangan, oleh karena itu kritik maupun saran yang membangun sangat diperlukan



ABSTRAK

Widiawati. (2022). *Analisis Perang Orangtua Dalam Kebiasaan Anak Bermain Game online Di SDN Angkatan Kidul 01*. Kudus: Universitas Muria Kudus. Pembimbing (I) Drs.Maturi, MM. Pembimbing (II) F. Shoufika Hilyana, S. Si, M..Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran orangtua dalam kebiasaan anak bermain *game online* pada siswa SDN Angkatan Kidul 01 yang cukup banyak diminati oleh anak-anaknya. Selain itu peneliti tertarik dengan faktor-faktor yang mempengaruhi anak melakukan kebiasaan bermain *game online*. Permainan *game online* yang dapat menjadi sarana hiburan, dan mereka akan lebih merasa senang karena *game online* semakin banyak jenis dan terdapat fitur-fitur yang menarik di dalamnya, sehingga mereka akan merasa lebih tertantang untuk mencoba memainkannya. *Game online* memiliki dampak *postif* namun jika dilakukan secara terus-menerus akan mengakibatkan kecanduan yang akan menimbulkan dampak negatif bagi anak-anak.

Disinilah peran dari orangtua sangat dibutuhkan karena orangtua memiliki tanggung jawab terhadap anaknya serta mengajari hal-hal positif. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian kualitatif metode atau pendekatan fenomenologi sebagai tahapan dalam penelitian. Penelitian ini akan dilakukan di Desa Angkatan Kidul Kecamatan Tambakromo Kabupaten Pati lebih tepatnya peneliti mengambil subyek dari 4 siswa dan 4 orangtua/wali murid di SDN Angkatan Kidul 01 yang berarti terdapat 8 informan. Penelitian ini menggunakan Teknik pengumpulan data meliputi tahap observasi, wawancara, dokumentasi. Analisis data yang digunakan merupakan analisis data kualitatif.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa peran orangtua dalam kebiasaan anak bermain *game online* sangatlah penting. Peran setiap orangtua siswa SDN Angkatan Kidul 01 memiliki cara yang berbeda tapi dengan tujuan yang sama untuk memberikan yang terbaik pada anaknya. Peran yang diterapkan secara umum yaitu lain peran sebagai pendidik, peran sebagai pengawas, peran sebagai teman, sebagai pendorong dan sebagai konselor Semakin anak gemar bermain *game online* maka orangtua juga harus memberikan sebuah peran lebih pada anak. Adapun faktor mempengaruhi anak SDN Angkatan Kidul dalam bermain *game online* berbeda-beda secara umum karena kurangnya perhatian, depresi, kurang kontrol, kurangnya kegiatan, dan lingkungan.

Kata Kunci: Peran Orang Tua, Kebiasaan Bermain *Game online*

ABSTRACT

Widiawati. (2022). *Analysis of Parents' War in Children's Habits of Playing Online Games at SDN Angkatan Kidul 01*. Kudus: Muria Kudus University. Advisor (I) Drs. Maturi, MM. Advisor (II) F. Shoufika Hilyana, S. Si, M..Pd.

This study aims to determine the role of parents in children's habit of playing *online games* among students at SDN Agakatan Kidul 01, which their children are quite interested in. In addition, researchers are interested in the factors that influence children's habit of playing online games. Online game play can be a means of entertainment, and they will be happier because there are more and more types of online games and there are interesting features in them, so they will feel more challenged to try to play them. Online games have a positive impact but if done continuously will result in addiction which will have a negative impact on children.

This is where the role of parents is needed because parents have a responsibility towards their children and teach positive things. This research was conducted using a type of qualitative research method or phenomenological approach as a stage in the research. This research will be conducted in the Village of Darat Kidul, Tambakromo District, Pati Regency, to be more precise, the researchers took the subjects of 4 students and 4 parents/guardians of students at SDN Batak Kidul 01, which means there were 8 informants. This study uses data collection techniques including the stages of observation, interviews, documentation. The data analysis used is a qualitative data analysis.

The results of this study prove that the role of parents in children's habit of playing online games is very important. The role of every parent of SDN Angkatan Kidul 01 students has a different way but with the same goal to give the best for their children. The roles that are applied in general are other roles as educators, roles as supervisors, roles as friends, as boosters and as counselors. The more children like to play online games, parents must also give more roles to children. The factors that influence the children of SDN Angkatan Kidul in playing online games are generally different due to lack of attention, depression, lack of control, lack of activity, and the environment.

Keywords: Role of Parents, and the Habit of Playing Online Games

DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	i
LOGO.....	ii
SKRIPSI.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
PRAKATA.....	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Deskripsi Konseptual.....	8
3.1.1 <i>Game online</i>	8
3.1.2 Dampak <i>Game online</i>	12
2.1.3 Faktor- Faktor kebiasaan anak bermain <i>game online</i>	14
2.2 Peran Orngtua	17
2.2.1 Pengertian dan Bentuk Peran Orngtua.....	17
2.2.2 Peran Orngtua dalam meminimalisir anak bermain <i>game online</i>	18
2.2.3 Peran Orngtua dalam memberikan motivasi anak bermain <i>game online</i>	21
2.3 Kajian Penelitian Relevan	22
2.4 Kerangka Berpikir	23

BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	25
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	25
3.1.1 Tempat Penelitian	25
3.1.2 Waktu Penelitian.....	25
3.2 Pendekatan Dan Jenis Penelitian	25
3.3 Peranan Peneliti	26
3.4 Data dan Sumber Data	27
3.4.1 Data.....	27
3.4.2 Sumber Data	27
3.5 Pengumpulan Data.....	28
3.6 Keabsahan Data	29
3.6.1 Kepercayaan (<i>Credibility</i>).....	30
3.6.2 Keterahlihan (<i>Transferbility</i>).....	30
3.6.3 Kebergantungan (<i>Dependability</i>).....	30
3.6.4 Kepastian (<i>Confirmability</i>)	30
3.7 Analisis Data.....	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	33
4.1 Deskripsi Latar Penelitian	33
4.1.1 Kondisi Daerah Penelitian	33
4.2.2 Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi anak melakukan kebiasaan bermain <i>game online</i>	37
4.2.3 Peran Orangtua dalam meminimalisir kebiasaan anak bermain <i>game online</i>	41
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	56
5.1 Simpulan.....	56
5.2 SARAN.....	56
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN.....	60

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Data Infroman	35
Tabel 4.2 Kesimpulan Hasil Observasi dan Wawancara	46



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Denah Desa Angkatan Kidul.....	33
Gambar 4.2 SDN Angkatan Kidul 01.	34
Gambar 4.3 Wawancara Guru Kelas.....	36
Gambar 4.4 Foto Wawancara siswa.....	37



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian Tahun 2022/2023	54
Lampiran 2 Kisi-kisi Peran Orangtua	56
Lampiran 3 Wawancara Peran Orangtua	58
Lampiran 5 Wawancara Siswa.....	77
Lampiran 6 Lembar Kisi-kisi Observasi Informan	89
Lampiran 7 Kisi-kisi Observasi Peran Orangtua	91
Lampiran 8 Lembar Hasil Observasi Peran Orangtua	92
Lampiran 10 Lembar Hasil Observasi Siswa.....	96
Lampiran 13 Dokumentasi Penelitian.....	103
Lampiran 14 Surat Pernyataan.....	106
Lampiran 15 LOA.....	107
Lampiran 16 Surat Permohonan Izin Penelitian	108
Lampiran 17 Surat Pernyataan Telah Melaksanakan Penelitian.....	109
Lampiran 18 Permohonan Ujian Skripsi.....	110
Lampiran 19 Berita Acara Sidang.....	111
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	112