



**INTERAKSI SOSIAL ANAK DALAM PERMAINAN
*GAME ONLINE MOBILE LEGEND***

Skripsi

Disusun untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Disusun Oleh

AULIA NUR FITRIANA

NIM : 201633241

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

2023

**INTERAKSI SOSIAL ANAK DALAM PERMAINAN *GAME ONLINE*
*MOBILE LEGEND***

SKRIPSI

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

Oleh

Aulia Nur Fitriana

201633241

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

2023

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi dengan judul “Interaksi Sosial Anak dalam Permainan *Game Online Mobile Legend* (studi kasus siswa SD di desa Gondoharum Kudus)” oleh Aulia Nur Fitriana NIM 201633241 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar telah diperiksa dan dietujui untuk diuji.

Kudus,

Pembimbing I



Dr. Irfai Fathurohman, S.Pd, M.Pd
NIDN.0718098502

Pembimbing II



Imaniar Purbasari, S.Pd, M.Pd
NIDN.0619128801

Mengetahui

Ka. Prodi PGSD




Siti Masfiah, S.Pd, M.Pd
NIDN.061529001

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul "Interaksi Sosial Anak dalam Permainan *Game Online Mobile Legend*" oleh Aulia Nur Fitriana NIM 201633241 ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Kudus, Agustus 2023

Tim Penguji


Dr. Irfal Pathurohman, S.Pd, M.Pd
NIDN.0718098502


(Ketua)


Imaniar Purbasari, S.Pd, M.Pd
NIDN.0619128801

(Anggota)


Much Arsyad Fardani, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0614069001


(Anggota)


Moh. Syaifuddin Kuryanto, S.Si., M.Or
NIDN. 0604059102

(Anggota)

Mengetahui,
Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan




Drs. Sucipto, M.Pd., Kons
NIDN.0619128801

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Allah SWT tidak akan membebani seorang hamba melainkan sesuai dengan kemampuannya”

(Q.S Al-Baqarah:286)

“Selalu ada harga disetiap proses. Nikmati saja lelah-lelah itu. Lebarkan lagi rasa sabar itu. Orang lain gak akan bisa paham *struggle* dan masa sulitnya kita, yang mereka tahu hanya bagian *success stories*. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun gak ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat berharga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini, tetap semangat dan tetap berjuang”.

PERSEMBAHAN

Puji syukur alhamdulillah peneliti haturkan kepada Allah SWT yang senantiasa atas rahmat dan Karunianya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Dengan segala kerendahan hati, tugas akhir ini peneliti persembahkan kepada:

- 1 Kedua orang tua yang tercinta, Bapak Sidik Nugroho dan Ibu Mariah yang tidak henti memeberikan doa dan dukungan dalam menuntut ilmu sekaligus tanda terimakasih atas besarnya pengorbanan dan tulusnya rasa kasih sayang yang terus mengalir, sehingga peneliti dapat menjadi pribadi yang diharapkan.
- 2 Bapak Irfai Fathurohman dan Ibu Imaniar Purbasari sebagai dosen pembimbing yang sudah senantiasa sabar dalam membimbing dan memberi arahan dalam mengerjakan tugas akhir ini.
- 3 Mbah Sardjo yang tidak henti memberikan doa dan dukungan kepada peneliti. Semoga diberikan umur Panjang dan Kesehatan.
- 4 Saudara kandungku, Intan Nur Hafidha yang merelakan laptopnya saya pinjam.

- 5 Sahabat dan teman-teman yang sudah membantu dan memberi dukungan tiada henti kepada saya.
- 6 Almamater Universitas Muria Kudus.



PRAKATA

Puji syukur peneliti haturkan kepada Allah SWT atas Rahmat dan Hidayahnya peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini dengan judul Interaksi Sosial Anak dalam Permainan *Game Online Mobile Legend* dengan baik, sebagai salah satu syarat menyelesaikan gelar sarjana (SI) di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.

Dalam penyusunan skripsi ini peneliti menyadari bahwa memperoleh banyak dukungan, bimbingan, bantuan serta doa dari banyak pihak. Dengan segala kerendahan hati peneliti ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

- 1 Prof. Dr. Ir. Darsono, M. Si., 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 Universitas Muria Kudus.
- 4 Dr. Irfai Fathurohman, M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing dan mendukung peneliti dalam penyusunan skripsi.
- 5 Imaniar Purbasari, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dan memberi dukungan kepada peneliti.
- 6 Himmatul Ulya, M.Pd. selaku dosen wali peneliti.
- 7 Semua dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan sebagai bekal peneliti.
- 8 Orang tua, kakek, dan saudara peneliti yang senantiasa memberikan dukungan dan doa sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini.
- 9 Siswa SD di Desa Gondoharum selaku subyek penelitian yang telah bersedia dan membantu peneliti selama melaksanakan penelitian.
- 10 Rekan peneliti yang telah banyak membantu dan mengarahkan dalam mengerjakan skripsi ini.

11 Semua pihak yang telah membantu, mendukung dan mendoakan yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu.

Untuk berbagai pihak yang telah membantu dengan tulus dalam penyusunan skripsi ini saya ucapkan terimakasih, semoga hal baik yang kalian berikan kepada peneliti kembali kepada kalian.

Kudus, Agustus 2023

Peneliti

Aulia Nur Fitriana
NIM 201633241

ABSTRAK

Fitriana, Aulia Nur. 2023. Children's Social Interaction in Mobile Legend Online Games. Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Muria Kudus University. Supervisor (1) Dr. Irfai Fathurohman, S.Pd, M.Pd. (2) Imaniar Purbasari, M.Pd.

Keywords: Online Games, Mobile Legend, Children's Social Interaction

Online games are an embodiment of the development of modern technology in this world. Online game is a game that can be played by many people using the internet network. Online game players are usually dominated by students from elementary school to college students. Students who often play this online game will cause addiction or addiction. Being addicted to playing online games will have a negative impact, especially from an academic and social perspective.

Social interaction is a dynamic social relationship involving reciprocity between individuals, between human groups, and between people and human groups. The purpose of this research is to find out the social interaction of children in playing mobile legend online games.

This research is a qualitative, this research will be conducted around the research area in Gondoharum Village, Jekulo District, Kudus Regency. This study uses an approach in the form of interviews and documentation in the form of pictures or photographs.

The results of the research show that the reality of using online games in the current era is very difficult to avoid. Gadgets themselves have become increasingly sophisticated, now there are online games, one of which is mobile legend. Today's children, especially elementary school children, are starting to know what gadgets are, especially online games. . Whether they are parents or children, they definitely know what online games are because they are so widespread in today's era. On average, all elementary school children, especially boys, play online games, and there are various types, including adventure games, war games and fighting. Online games themselves certainly have positive and negative impacts. With these bad impacts in the long term, children can behave deviantly, such as stealing, skipping school, being lazy, and individualistic. Behind that, mobile legend online games also have a positive impact, namely being able to improve English language skills, getting to know new technology from a game and interactions in online games, and can also make money.

ABSTRAK

Fitriana, Aulia Nur. 2023. Interaksi Sosial Anak dalam Permainan *Game Online Mobile Legend*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Dr. Irfai Fathurohman, S.Pd, M.Pd. (2) Imaniar Purbasari, M.Pd.

Kata Kunci: *Game Online, Mobile Legend, Interaksi Sosial Anak*

Game Online merupakan sebuah perwujudan dari berkembangnya teknologi modern yang ada pada dunia ini. *Game Online* merupakan sebuah permainan yang bisa dimainkan orang banyak dengan menggunakan jaringan internet. Pemain *game online* biasanya didominasi dari kalangan pelajar mulai dari tingkat SD sampai dengan kalangan mahasiswa. Pelajar yang sering memainkan *game online* ini akan menyebabkan kecanduan atau ketagihan. Ketagihan memainkan *game online* akan berdampak buruk terutama dari segi akademik dan sosialnya.

Interaksi social merupakan hubungan social yang dinamis yang menyangkut hubungan timbal balik antar individu, antar kelompok manusia, maupun antara orang dengan kelompok manusia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui interaksi social anak dalam permainan *game online mobile legend*.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan, penelitian ini akan dilakukan di sekitar daerah peneliti di Desa Gondoharum Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus. Penelitian ini menggunakan pendekatan berupa wawancara dan dokumentasi berupa gambar atau foto.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa realitas penggunaan game online untuk era zaman sekarang sudah sangat susah dihindari, Didalam gadget itu sendiri sudah semakin canggih yang kini hadir namanya game online salah satunya mobile legend anak zaman sekarang terutama anak SD sudah mulai mengenal yang namanya gadget terutama dengan game online. Mereka entah orang tua atau anak pasti mengetahui apa itu game online karena sudah maraknya di era zaman sekarang. Rata-rata semua anak SD terutama yang laki-laki memainkan game online, dan jenisnya pun beragam ada game petulangan, ada peperangan, dan pertarungan. Game online itu sendiri pastinya memiliki dampak positif dan negative Dengan dampak buruk ini dalam jangka panjang anak bisa berperilaku menyimpang, seperti mencuri, suka bolos sekolah, pemalas, individualisme. Dibalik itu *game online mobile legend* juga memiliki dampak positif yaitu dapat meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, mengenal teknologi baru dari sebuah game dan interaksi dalam game online, dan juga dapat menghasilkan uang.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
INTERAKSI SOSIAL ANAK DALAM PERMAINAN <i>GAME ONLINE</i> <i>MOBILE LEGEND</i>.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	iii
PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PRAKATA.....	vii
ABSTRACT.....	ix
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Konseptual.....	6
1. Interaksi Sosial.....	6
a. Pengertian Interaksi Sosial.....	6
b. Syarat Terjadinya Interaksi Sosial.....	8
c. Faktor-Faktor Terjadinya Interaksi Sosial.....	10
2. <i>Game Online Mobile Legend</i>	14
a. Definisi <i>Game Online</i>	14
b. <i>Game Online Mobile Legend</i>	16
c. Jenis-Jenis <i>Game Online</i>	17
d. Tipe-Tipe <i>Game Online</i>	26
B. Kajian Penelitian Relevan.....	26
C. Kerangka Teori.....	28
D. Kerangka Berpikir.....	29
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	31

B. Rancangan Penelitian	31
C. Peranan Penelitian	32
D. Data dan Sumber Data	32
1. Data	32
2. Sumber Data	33
E. Pengumpulan Data	34
1. Observasi	34
2. Wawancara	34
3. Dokumentasi	35
F. Keabsahan Data	35
G. Analisis Data	36
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Latar Penelitian	
1. Kondisi Geografis Daerah Penelitian	38
2. Kondisi Sosial Ekonomi Penduduk	39
3. Kondisi Sosial Keagamaan	39
4. Kondisi Sosial Pendidikan	40
B. Hasil Penelitian dan Pembahasan	
1. Realitas Permainan <i>Game Online Mobile Legend</i>	41
2. Dampak Aktivitas Permainan <i>Game Online Mobile Legend</i>	46
 BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	51
B. Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Teori	29
Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir.....	30
Gambar 4.1 Peta Desa Gondoharum.....	38
Gambar 4.2 Kondisi Sosial Ekonomi Warga Desa Gondoharum	39
Gambar 4.3 Gambar Masjid di Desa Gondoharum.....	40
Gambar 4.4 SMK Muhammadiyah di Desa Gondoharum.....	40
Gambar 4.5 SMP 3 Jekulo di Desa Gondoharum	41



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	56
Lampiran 2 Pedoman Observasi	57
Lampiran 3 Pedoman Wawancara (untuk orang tua).....	58
Lampiran 4 Pedoman Wawancara (untuk anak)	59
Lampiran 5 Daftar Nama Peserta Didik.....	60
Lampiran 6A Hasil Observasi	61
Lampiran 6B Hasil Observasi	62
Lampiran 6C Hasil Observasi	63
Lampiran 7a Hasil Wawancara Orang tua	64
Lampiran 7b Hasil Wawancara Orang tua.....	65
Lampiran 7c Hasil Wawancara Orang tua	66
Lampiran 7d Hasil Wawancara Orang tua	67
Lampiran 8a Hasil Wawancara Anak	68
Lampiran 8b Hasil Wawancara Anak	69
Lampiran 8c Hasil Wawancara Anak	70
Lampiran 8d Hasil Wawancara Anak	71
Lampiran 8e Hasil Wawancara Anak	72
Lampiran 8f Hasil Wawancara Anak	73
Lampiran 8g Hasil Wawancara Anak	74
Lampiran 9 Dokumentasi	75