



**DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP PENYESUAIAN
SOSIAL SISWA SD 1 TERNADI**

SKRIPSI

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

Oleh

MOHAMAD SOBIRIN

NIM. 202033082

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

2024



**DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP PENYESUAIAN
SOSIAL SISWA SD 1 TERNADI**

Oleh
MOHAMAD SOBIRIN
NIM. 202033082

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

2024





**DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP PENYESUAIAN
SOSIAL SISWA SD 1 TERNADI**

SKRIPSI

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

Oleh

MOHAMAD SOBIRIN

NIM 202033082

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

2024

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Don’t give a damn what you think, I’m doing this for me”

(Eminem, Not Afraid).

Ketika aku mengatakan akan melakukan sesuatu, aku melakukannya, aku tidak peduli dengan apa yang kau pikirkan, aku melakukannya untukku.

So.. Just do it! – (Sobirin, 2024)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada kehadiran Allah SWT yang telah memberikan perlindungan selama penelitian dan penyelesaian skripsi ini. Sebagai bentuk penghormatan kepada setiap individu yang telah berperan dalam proses ini, saya dengan tulus menyembahkan skripsi ini kepada:

1. Keluarga Tercinta
2. Kedua orang tua yang telah tiada (Alm. Bpk. Marsudi dan Almh. Ibu Sumini), yang telah memberikan kasih sayang, dukungan tak terbatas, dan teladan dalam kehidupan. Terima kasih atas cinta dan pengorbanan kalian, yang akan selalu menjadi cahaya dan inspirasi dalam setiap langkah hidup saya. Semoga kalian berbahagia di sisi Allah SWT. Amin.
3. Saudara-saudara kandung saya, terutama Mbak Kartini yang telah menjadi pengganti orang tua sampai saat ini, juga Mas Agus dan Mas Edi yang telah menjadi contoh sebagai laki-laki yang harus memenuhi tanggung jawabnya. Kemudian juga untuk Titik Susanti, keponakan saya yang menjadi contoh untuk menjadi sosok guru yang baik nantinya. Terima kasih kepada seluruh keluarga besar saya, atas dukungan, cinta, dan semangat yang selalu mengalir.
4. Sahabat saya, Galang, yang selalu memberikan dukungan dan hadir dalam setiap momen untuk memberikan hiburan. Juga kepada Nabila, teman seperjuangan yang selalu membantu dan memberikan dukungan. Sigit

Jastro, sahabat saya, bos es krim yang dengan senang hati menerima keluh kesah saya.

5. Teman-teman kuliah, terutama kelas B, Harmanto, Ronald, Andika, Kharis, Bibun, Bagus, Fatah, Azizi, dan lainnya. Kalian telah memberikan dukungan yang tak tergantikan dan menjadi tempat untuk *sharing* hal-hal penting. Terima kasih atas semua waktu dan pengalaman yang berharga bersama selama masa perkuliahan ini.
6. Tak lupa juga teman-teman lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu.
7. Keluarga besar SD 1 Ternadi, atas keramahan dan rasa kekeluargaannya yang telah memberikan waktu, kesempatan, dan informasi yang berharga untuk menjadi tempat penelitian skripsi ini. Terima kasih atas kerja sama dan dukungannya yang luar biasa.
8. Dosen pembimbing, Bapak Erik Aditia Ismaya dan Ibu Imaniar Purbasari, yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan motivasi yang tiada hentinya selama proses penulisan skripsi ini. Terima kasih atas arahan dan bimbingan yang berharga.
9. Almamater Universitas Muria Kudus.
10. Dan yang terakhir, kepada diri saya sendiri, yang telah mencurahkan segala kemampuan hingga berhasil mencapai titik ini. Meskipun tanpa kehadiran seseorang yang spesial, hal tersebut tidaklah menjadi masalah besar ketika didukung oleh banyak orang yang tersayang. Terima kasih kepada diri saya sendiri, semoga ke depannya dapat terus berkembang dan menjadi lebih baik lagi.

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi dengan judul *Dampak Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Siswa SD 1 Ternadi* oleh Mohamad Sobirin (202033082) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, 21 Februari 2024

Pembimbing I



Dr. Erick Aditia Ismaya, S.Pd., M.A.

NIDN. 0623038604

Pembimbing II



Imanjari Purbasari, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0619128801

Mengetahui,

Ka. Progam studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Siti Masfuah, S.Pd., M.Pd

NIDN. 0615129001

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh Mohamad Sobirin (202033082), ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji pada tanggal 29 Februari 2024 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 2 April 2024

Tim Penguji



Dr. Erik Aditia-Ismaya, S.Pd., M.A.

NIDN. 0623038604



Imaniar Furbasari, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0619128801



Dr. Wawan Shokib Rondli, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 615037901



Dendi Agung Santoso, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0611098602

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Drs. Sucipto, M.Pd., Kons.

NIDN. 0629086302

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah penulis bersyukur kepada Allah SWT, atas taufiq dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Dampak *Game Online* Terhadap Penyesuaian Sosial Siswa SD 1 Ternadi” Tahun Pelajaran 2023/2024. Sebagai bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar guna memperoleh gelar sarjana S. Pd.

Dalam upaya penyelesaian penulisan skripsi ini, penulis telah banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karenanya penulis menghaturkan terima kasih kepada

1. Prof. Dr. Ir. Darsono, M.Si., selaku Rektor Universitas Muria Kudus, atas segala kebijakan, perhatian dan dorongan untuk memberi kesempatan peneliti menjadi mahasiswa UMK sampai selesai.
2. Drs. Sucipto, M.Pd., Kons., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
3. Siti Masfuah M.Pd, sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus,
4. Dr. Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M.A. dan Imaniar Purbasari, S.Pd., M.Pd, sebagai Dosen Pembimbing I dan II, yang telah banyak memberi arahan dan bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas penulisan skripsi.
5. M.Ihsom S.Pd.SD, selaku kepala SD 1 Ternadi Dawe Kudus dan Guru serta Staff SD 1 Ternadi yang telah banyak membantu selama di sekolah.
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu peneliti demi kelancaran dan keberhasilan dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti mendapat balasan dari Allah SWT. Demi kesempurnaan skripsi ini, peneliti mengucapkan terima kasih atas kritik dan saran yang membangun. Besar harapan peneliti semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca serta dapat meningkatkan mutu Pendidikan.

Kudus, 23 Februari 2024

Peneliti



Mohamad Sobirin

ABSTRAK

Sobirin, Mohamad (2024). *Dampak Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Siswa SD 1 Ternadi*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Dr. Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M.A. (2) Imaniar Purbasari, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : *Game online*, Penyesuaian sosial, siswa SD.

Perkembangan teknologi, khususnya *game online* yang populer di kalangan anak-anak, memengaruhi penyesuaian sosial siswa Sekolah Dasar. Meskipun *game* dapat meningkatkan keterampilan sosial, terdapat masalah kecanduan yang berpotensi mengisolasi anak-anak dari interaksi sosial dunia nyata, menghambat penyesuaian sosial di sekolah dan masyarakat.

Penyesuaian sosial, sebagai kemampuan individu untuk berinteraksi, membangun hubungan sehat, dan beradaptasi, melibatkan respons mental dan perilaku terhadap tuntutan sosial dan lingkungan. Kompleksitas penyesuaian sosial dapat dipengaruhi oleh penggunaan *game online*, yang dapat memiliki dampak yang kompleks.

Penelitian kualitatif di SD 1 Ternadi menggunakan pendekatan naratif melalui observasi dan wawancara terhadap guru dan siswa kelas 3-6 yang aktif bermain *game online*. Dari hasil ini, terlihat dampak kompleks yang ditimbulkan oleh *game online* terhadap penyesuaian sosial siswa.

Hasil penelitian di SD 1 Ternadi menunjukkan bahwa penggunaan *game online* tidak sepenuhnya menghambat penyesuaian sosial siswa. Meskipun demikian, dampak yang ditemukan dari penggunaan *game online* terkait penyesuaian sosial siswa menunjukkan adanya perubahan yang positif. Siswa menunjukkan kemampuan sosial virtual yang baik, termasuk dalam hal mendapatkan teman dan bahasa baru dari *game online*. Selain itu, respons emosional siswa terhadap permainan cenderung positif, yang berimbas pada perilaku sosial yang baik, seperti partisipasi dan kerja sama dengan teman dan guru. Meskipun demikian, tetap diperlukan pengawasan dari orang tua dan guru untuk memastikan bahwa dampak yang diperoleh siswa dari penggunaan *game online* tetap positif dan berkelanjutan.

Simpulan dari penggunaan *game online* menunjukkan bahwa dampaknya terhadap penyesuaian sosial siswa di SD 1 Ternadi bersifat kompleks. Faktor-faktor seperti jenis *game*, durasi bermain, dan dukungan sosial dari orang tua dan guru memengaruhi dampaknya. Meskipun dampak negatif seperti isolasi diri atau konflik terjadi, hal ini tidak konsisten di seluruh siswa. Namun, siswa di SD 1 Ternadi tetap mampu beradaptasi dengan baik, menyoroti pentingnya peran orang tua dan guru dalam memberikan bimbingan yang sesuai.

ABSTRACT

Sobirin, Mohamad (2024). *The Impact of Online Games on the Social Adjustment of SD 1 Ternadi Students*. Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Muria Kudus University. Supervisor (1) Dr. Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M.A. (2) Imaniar Purbasari, S.Pd., M.Pd.

Keywords : *Online games, Social Adjustment, Elementary School Students.*

Technological developments, especially online games that are popular among children, influence the social adjustment of elementary school students. Although gaming can improve social skills, there is an addiction problem that has the potential to isolate children from real-world social interactions, hindering social adjustment in school and society.

Social adjustment, as an individual's ability to interact, build healthy relationships, and adapt, involves mental and behavioral responses to social and environmental demands. The complexity of social adjustment can be influenced by the use of online games, which can have complex impacts.

Qualitative research at SD 1 Ternadi uses a narrative approach through observations and interviews with teachers and students in grades 3-6 who actively play online games. From these results, it can be seen the complex impact that online games have on students' social adjustment.

The results of research at SD 1 Ternadi show that the use of online games does not completely hinder students' social adjustment. However, the impact found from the use of online games regarding students' social adjustment shows positive changes. Students demonstrate good virtual social skills, including making friends and new languages from online games. In addition, students' emotional responses to games tend to be positive, which results in good social behavior, such as participation and cooperation with friends and teachers. However, supervision from parents and teachers is still needed to ensure that the impact students get from using online games remains positive and sustainable.

Conclusions from the use of online games show that the impact on students' social adjustment at SD 1 Ternadi is complex. Factors such as game type, duration of play, and social support from parents and teachers influence the impact. Although negative impacts such as self-isolation or conflict occurred, these were not consistent across students. However, students at SD 1 Ternadi were still able to adapt well, highlighting the important role of parents and teachers in providing appropriate guidance

DAFTAR ISI

JUDUL	i
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	iv
PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Tujuan Penelitian.....	5
1.4. Manfaat Penelitian.....	6
1.4.1. Manfaat Teoritis	6
1.4.2. Manfaat Praktis	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
2.1. Deskripsi Konseptual	8
2.1.1. Penyesuaian Sosial.....	8
2.1.1.1. Konsep Penyesuaian Sosial	8
2.1.1.2. Faktor Penyesuaian Sosial	10
2.1.1.3. Indikator Penyesuaian Sosial	12
2.1.1.4. Dampak Penyesuaian Sosial	15
2.1.2. <i>Game Online</i>	18
2.1.2.1. Konsep <i>Game Online</i>	18
2.1.2.2. Jenis-jenis <i>Game Online</i>	19
2.1.2.3. Dampak <i>Game Online</i>	21

2.2.	Kajian Penelitian Relevan	24
2.3.	Kerangka Berfikir.....	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		29
3.1.	Tempat dan Waktu Penelitian	29
3.2.	Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	29
3.3.	Peranan Peneliti	31
3.4.	Data dan Sumber data.....	31
3.5.	Teknik Pengumpulan Data	33
3.5.1.	Observasi.....	33
3.5.2.	Wawancara.....	34
3.5.3.	Dokumentasi	34
3.6.	Keabsahan Data	35
3.7.	Analisis Data	35
3.7.1.	Pengumpulan Data	36
3.7.2.	Reduksi Data	36
3.7.3.	Penyajian Data	37
3.7.4.	Penarikan Kesimpulan	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN.....		40
4.1.	Deskripsi Latar Penelitian	40
4.2.	Deskripsi Temuan dan Pembahasan Hasil Analisis Data.....	42
4.2.1.	Faktor <i>Game Online</i> Terhadap Penyesuaian Sosial.....	50
4.2.2.	Dampak <i>Game Online</i> Terhadap Penyesuaian Sosial.....	52
4.2.2.1.	Dampak Positif	52
4.2.2.2.	Dampak Negatif.....	55
BAB V PENUTUP.....		66
5.1.	Simpulan.....	66
5.2.	Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA		69
LAMPIRAN.....		78
PERNYATAAN.....		101
RIWAYAT HIDUP.....		105

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir.....	27
-----------------------------------	----



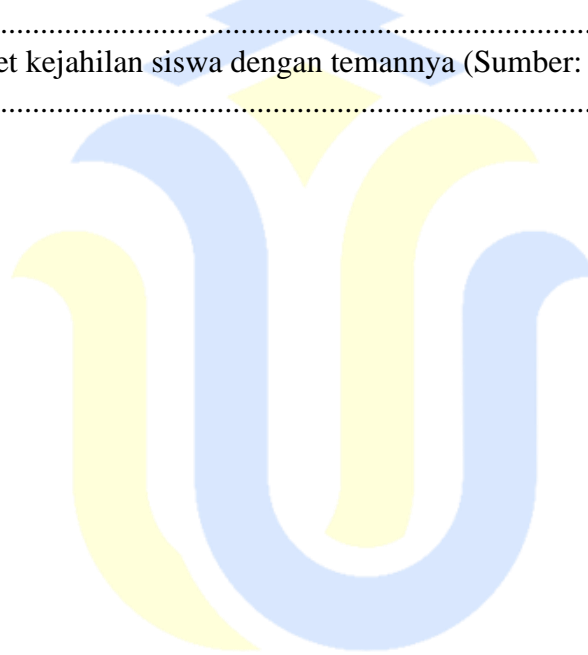
DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Daftar Subjek Hasil Wawancara.....	45
Tabel 4. 2 Dampak Positif dan Dampak Negatif <i>Game Online</i> yang dialami Siswa SD 1 Ternadi	58



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Penampakan lokasi serta kegiatan siswa di sekitar lingkungan Desa Ternadi (Sumber: Dokumentasi, 2024).....	40
Gambar 4. 2 Pemandangan Desa Ternadi dari atas bukit (Sumber: Dokumentasi, 2024)	41
Gambar 4. 3 Desa Ternadi dijadikan tempat <i>event</i> Balap Sepeda (Sumber: Dokumentasi, 2022)	41
Gambar 4. 4 Observasi di dalam kelas (Sumber: Dokumentasi, 2024)	43
Gambar 4. 5 Observasi di luar kelas (Sumber: Dokumentasi, 2024).....	44
Gambar 4. 6 Wawancara dengan siswa (Sumber: Dokumentasi, 2024).....	47
Gambar 4. 7 Wawancara dengan guru (Sumber: Dokumentasi, 2024).....	49
Gambar 4. 8 Bukti aktivitas dari Siswa (Sumber: Dokumentasi WhatsApp, 2024)	54
Gambar 4. 9 Potret kejahilan siswa dengan temannya (Sumber: Dokumentasi, 2024)	56



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Penelitian	79
Lampiran 2 Daftar Nama Subjek Penelitian	80
Lampiran 3 Pedoman Observasi	81
Lampiran 4 Lembar Observasi.....	82
Lampiran 5 Pedoman Wawancara Guru dan Siswa.....	85
Lampiran 6 Lembar Wawancara Siswa	87
Lampiran 7 Lembar Wawancara Guru.....	90
Lampiran 8 Sampel Hasil Observasi.....	93
Lampiran 9 Sampel Hasil Wawancara Siswa (1).....	95
Lampiran 10 Sampel Hasil Wawancara Siswa (2).....	96
Lampiran 11 Sampel Hasil Wawancara Guru (I).....	97
Lampiran 12 Sampel Hasil Wawancara Guru (2).....	99

