

**SKRIPSI**



**DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP INTERAKSI  
SOSIAL SISWA KELAS V DI SD 1 MIJEN KUDUS**

**Oleh  
NAILAL MUNA  
NIM 202033190**

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

**2024**



**DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP INTERAKSI  
SOSIAL SISWA KELAS V DI SD 1 MIJEN KUDUS**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Universitas Muria Kudus Untuk Memenuhi Salah Satu  
Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh  
NAILAL MUNA  
NIM 202033190**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS  
2024**

## MOTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTO

“Jangan menilai saya dari kesuksesan, tetapi nilai saya dari seberapa sering saya jatuh dan berhasil bangkit kembali”

(Nelson Mandela)

“Keberanian bukan berarti tidak takut, tetapi tetaplah melangkah meskipun takut”

(Nailal Muna)

### PERSEMBAHAN

Puji syukur atas segala rahmat serta kemudahan yang telah Allah SWT berikan dan sebuah perjuangan yang cukup panjang sehingga penelitian pada tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua yang tersayang **Bapak Suwignyo dan Ibu Uswatun Chasanah** yang selalu menjadi penyemangat dalam suka maupun duka dan menjadi orang yang paling istimewa di hidupku, terimakasih atas pengorbanan, dukungan, motivasi, dan doa-doa yang selalu menyertai disetiap langkahku. Tanpa kalian, saya mungkin tidak akan menjadi orang seperti saat ini.
2. Keluarga tercinta yang senantiasa memberikan semangat serta motivasi untuk peneliti.
3. Dr. Drs. Mohammad Kanzunnudin, M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan Dr. Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M.A. selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan arahan sehingga skripsi ini terselesaikan.
4. Bapak/Ibu dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus.
5. Sahabat tersayang “Geng Beban Keluarga”, Titis Sampurna (Mong) dan Nova Kharisma (Papo) yang telah memberi semangat sampai

terselesaikannya penyusunan skripsi ini. Terimakasih untuk canda tawa dan perjuangan yang kita lewati bersama serta selalu ada dalam keadaan apapun.

6. Sahabat seperjuangan saya Viki Marlina Kusumawati, Putri Istiqomah, Fika Yunia Miranti, Nia Oktaviana Choirunnisa, Tika Novitasari, Anggie Karunia yang telah membantu serta memberi semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Teman-teman Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2020
8. Teman Organisasi BEM FKIP UMK yang telah memberi semangat dan dukungan.
9. Semua pihak yang terlibat baik langsung maupun tidak langsung.

## **PRAKATA**

Peneliti memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian dengan judul “Dampak Game Online Mobile Legend Terhadap Interaksi Sosial Siswa Kelas V di SD 1 Mijen Kudus”.

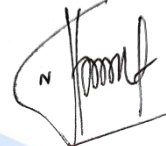
Penelitian ini disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.

Penelitian ini dapat terselesaikan berkat dari bimbingan, arahan, bantuan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan kali ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut ini.

1. Prof. Dr. Ir. Darsono, M.Si., selaku Rektor Universitas Muria Kudus
2. Drs. Sucipto, M.Pd., Kons. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
3. Siti Masfuah, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus.
4. Dr. Drs. Mohammad Kanzunnudin, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan dan saran bagi peneliti untuk menyusun proposal skripsi ini.
5. Dr. Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M.A selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan, motivasi, serta saran selama penyusunan proposal skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat selama perkuliahan.
7. Sutiyono, S.Pd.SD selaku Kepala Sekolah SD 1 Mijen yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
8. Nurul Faizah, S.Pd selaku Guru kelas V SD 1 Mijen yang telah memberikan informasi kepada peneliti.
9. Siswa kelas V SD 1 Mijen, sebagai subjek penelitian yang telah memberikan bantuan selama proses penelitian.

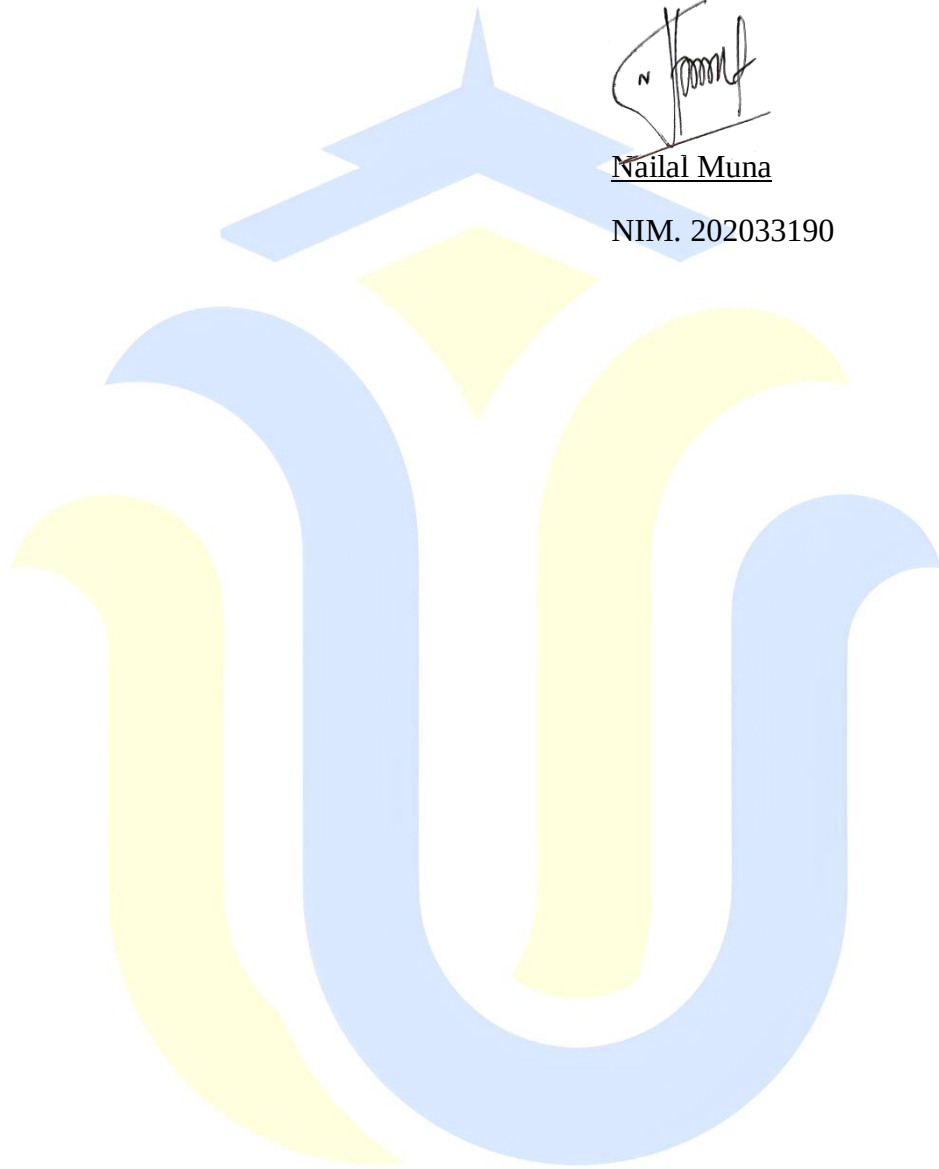
10. Keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan dan motivasi.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu dalam penyusunan proposal skripsi ini.

Kudus, 7 Mei 2024



Nailal Muna

NIM. 202033190



## PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi dengan judul *Dampak Game Online Mobile Legend Terhadap Interaksi Sosial Siswa Kelas V Di SD 1 Mijen Kudus* oleh Nailal Muna NIM 202033190 program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar disetujui untuk diuji.

Kudus, 9 Agustus 2024

Pembimbing I



**Dr. Drs. Mohammad Kanzunnudin, M.Pd.**  
NIDN. 0607016201

Pembimbing II



**Dr. Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M.A.**  
NIDN. 0623038604

Mengetahui,

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



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

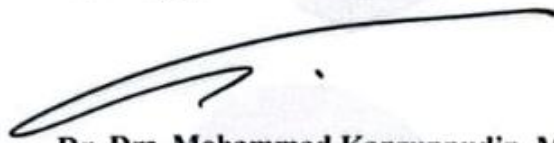


## PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skrripsi dengan judul *Dampak Game Online Mobile Legend Terhadap Interaksi Sosial Siswa Kelas V Di SD 1 Mijen Kudus* oleh Nailal Muna NIM 202033190 ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 17 September 2024

Tim Penguji



Dr. Drs. Mohammad Kanzunnudin, M.Pd.  
NIDN. 0607016201

, Ketua/anggota



Dr. Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M.A  
NIDN. 0623038604

, Anggota



Dr. Wawan Shokib Rodli, S.Pd., M.Pd  
NIDN. 0615037901

, Anggota

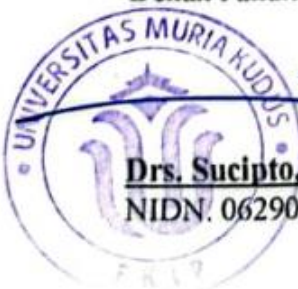
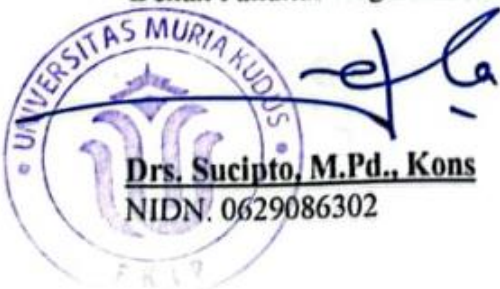


Moh. Syafruddin Kuryanto, S.Si., M.Or  
NIDN. 0604059102

, Anggota

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



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

## ABSTRAK

Muna, Nailal. 2023. ***Dampak Game Online Mobile Legend Terhadap Interaksi Sosial Siswa Kelas V SD 1 Mijen.*** Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Dr. Drs. Moh. Kanzunnudin, M.Pd. (2) Dr. Erik Aditia Ismaya, S.Pd, M.A.

**Kata Kunci :** dampak *game online*, interaksi sosial

Diharapkan melalui analisis dampak *game online*, siswa akan lebih berinteraksi dengan teman dan menghindari kecanduan bermain *game online*. Sebagai pendidik, kita juga harus memastikan bahwa siswa kita tidak bermain *game online* di sekolah dan memberitahu mereka bahwa berteman dengan orang lain lebih penting. Sebagai orang tua, kita juga harus memantau segala aktivitas anak agar mereka tidak bertindak sembarangan dan harus saling berteman dengan orang lain.

Tujuan dari penelitian ini : (1) mengetahui dan menjelaskan mengapa siswa bermain *game online mobile legend* di SD 1 Mijen; (2) mengetahui bagaimana karakteristik anak dalam *game online mobile legend* di SD 1 Mijen; (3) mengetahui tindak lanjut yang diberikan oleh guru terhadap *game online* di SD 1 Mijen.

Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas V SD 1 Mijen Kudus dengan subjek penelitian siswa kelas V dan guru kelas V. Pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan simpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) siswa bermain *game online* rata-rata sudah bermain HP atau *gadget*. Dampak *game online* sangat bergantung pada penggunaannya, jika berlebihan risiko kecanduan dapat mengganggu berbagai aspek kehidupan anak-anak, tetapi jika bijak bisa bermanfaat dan mengembangkan keterampilan penting di era digital; (2) karakteristik anak dalam bermain *game online* menemukan bahwa beberapa siswa sering menggunakan bahasa yang tidak pantas di sekolah, kemungkinan besar dipengaruhi oleh penggunaan *gadget* yang tidak diawasi; (3) tindak lanjut yang diberikan yaitu dengan sekolah menerapkan kebijakan pembatasan penggunaan *gadget* untuk meningkatkan interaksi sosial dan fokus belajar dengan pendekatan disiplin tanpa kekerasan.

Hal yang perlu dilakukan pendidik yaitu guru sebaiknya memberikan perhatian kepada anak-anak yang kurang dalam berinteraksi serta memberikan semangat dan nasihat mengenai pentingnya berteman dengan orang lain. Guru harus lebih sering mengadakan kegiatan yang melibatkan kerja sama antar siswa dan memperketat aturan terhadap siswa yang membawa *gadget* ke sekolah.

## ABSTRACT

Muna, Nailal. 2023. *The Impact of the Online Game Mobile Legend on the Social Interaction of Class V Students at SD 1 Mijen*. Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Muria Kudus University. Supervisor (1) Dr. Drs. Moh. Kanzunnudin, M.Pd. (2) Dr. Erik Aditia Ismaya, S.Pd, M.A.

**Keywords:** *impact of online games, social interaction*

It is hoped that through analyzing the impact of online games, students will interact more with friends and avoid addiction to playing online games. As educators, we must also ensure that our students do not play online games at school and tell them that making friends with other people is more important. As parents, we also have to monitor all our children's activities so that they do not act carelessly and must be friends with other people.

The aims of this research are: (1) to find out and explain why students play mobile legend online games at SD 1 Mijen; (2) find out the characteristics of children in the mobile legend online game at SD 1 Mijen; (3) find out the follow-up given by teachers regarding online games at SD 1 Mijen.

The method used is a qualitative method with a descriptive approach. This research will be carried out in class V of SD 1 Mijen Kudus with research subjects being class V students and class V teachers. Data collection in this research is by observation, interviews and documentation. Data analysis techniques use data reduction, data presentation and conclusions.

The research results show that (1) students who play online games on average already play with cellphones or gadgets. The impact of online games really depends on their use, if they are excessive the risk of addiction can disrupt various aspects of children's lives, but if wisely they can be beneficial and develop important skills in the digital era; (2) the characteristics of children playing online games found that some students often use inappropriate language at school, most likely influenced by unsupervised use of gadgets; (3) the follow-up given is that the school implements a policy of limiting the use of gadgets to increase social interaction and focus on learning with a non-violent disciplinary approach.

What educators need to do is that teachers should pay attention to children who lack interaction and provide encouragement and advice about the importance of making friends with other people. Teachers must hold activities that involve collaboration between students more often and tighten rules against students who bring gadgets to school.

## DAFTAR ISI

|                                                                |      |
|----------------------------------------------------------------|------|
| HALAMAN JUDUL SKRIPSI .....                                    | i    |
| MOTO DAN PERSEMBAHAN .....                                     | iv   |
| PRAKATA .....                                                  | vi   |
| PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI .....                           | viii |
| PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI .....                       | ix   |
| ABSTRAK .....                                                  | x    |
| ABSTRACT .....                                                 | xi   |
| DAFTAR ISI .....                                               | xii  |
| DAFTAR TABEL .....                                             | xiv  |
| DAFTAR GAMBAR .....                                            | xv   |
| DAFTAR LAMPIRAN .....                                          | xvi  |
| BAB I PENDAHULUAN .....                                        | 1    |
| 1.1 Latar Belakang .....                                       | 1    |
| 1.2 Rumusan Masalah .....                                      | 5    |
| 1.3 Tujuan Penelitian .....                                    | 6    |
| 1.4 Manfaat Penelitian .....                                   | 6    |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA .....                                    | 8    |
| 2.1 Game Online .....                                          | 8    |
| 2.1.1 Pengertian dan Perkembangan Game .....                   | 8    |
| 2.1.2 Jenis Game Online .....                                  | 9    |
| 2.1.3 Dampak Game Online .....                                 | 11   |
| 2.2. Interaksi Sosial .....                                    | 13   |
| 2.2.1 Pengertian Interaksi Sosial .....                        | 13   |
| 2.2.2. Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial .....                    | 14   |
| 2.2.3. Bentuk Interaksi Sosial Menurut Jumlah Pelakunya .....  | 15   |
| 2.2.3 Syarat Terjadinya Interaksi Sosial .....                 | 15   |
| 2.2.4. Faktor yang Mendasari Terjadinya Interaksi Sosial ..... | 16   |
| 2.3. Penelitian yang Relevan .....                             | 17   |
| 2.4. Kerangka Teoritis .....                                   | 21   |

|                                                              |    |
|--------------------------------------------------------------|----|
| 2.5. Kerangka Berpikir .....                                 | 22 |
| BAB III METODE PENELITIAN .....                              | 24 |
| 3.1. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....                    | 24 |
| 3.1.1. Subjek Penelitian .....                               | 25 |
| 3.2. Tempat dan Waktu Penelitian.....                        | 25 |
| 3.3. Peranan Peneliti.....                                   | 25 |
| 3.4. Data dan Sumber data.....                               | 26 |
| 3.4.1. Data.....                                             | 26 |
| 3.4.2. Sumber Data.....                                      | 26 |
| 3.5. Teknik Pengumpulan Data.....                            | 27 |
| 3.5.1. Observasi.....                                        | 27 |
| 3.5.2. Wawancara .....                                       | 27 |
| 3.5.3. Transkripsi Data Wawancara .....                      | 28 |
| 3.5.4. Dokumentasi.....                                      | 28 |
| 3.5.5. Pencatatan .....                                      | 28 |
| 3.6. Teknik Keabsahan Data.....                              | 28 |
| 3.7. Teknik Pengambilan Informan.....                        | 31 |
| 3.8. Teknik Analisis Data .....                              | 31 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....                 | 35 |
| 4.1 Deskripsi Latar Penelitian.....                          | 35 |
| 4.1.1 Kondisi Sekolah.....                                   | 35 |
| 4.1.2 Identitas Sekolah .....                                | 36 |
| 4.2 Deskripsi Temuan dan Pembahasan Hasil Analisis Data..... | 37 |
| 4.2.1 Hasil Penelitian.....                                  | 38 |
| 4.2.2 Pembahasan.....                                        | 46 |
| BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....                                | 63 |
| 5.1 Simpulan .....                                           | 63 |
| 5.2 Saran .....                                              | 64 |
| DAFTAR PUSTAKA .....                                         | 66 |
| LAMPIRAN .....                                               | 71 |

## DAFTAR TABEL

|                                                                |    |
|----------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Yang Relevan..... | 19 |
| Tabel 4.1 Tenaga Pendidik dan Tenaga Kependidikan.....         | 36 |
| Tabel 4.2 Data Nama Informan.....                              | 38 |



## DAFTAR GAMBAR

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| Gambar 2.1 Kerangka Teori.....      | 21 |
| Gambar 2.2 Kerangka Berpikir.....   | 22 |
| Gambar 3.1 Bagan Analisis Data..... | 34 |
| Gambar 4.1 Kondisi Sekolah.....     | 35 |
| Gambar 4.2 Visi Misi.....           | 37 |





## DAFTAR LAMPIRAN

|                                               |     |
|-----------------------------------------------|-----|
| Lampiran 1 Kisi-Kisi Wawancara Guru.....      | 76  |
| Lampiran 2 Kisi-kisi Wawancara Orang Tua..... | 77  |
| Lampiran 3 Kisi-kisi Wawancara Siswa.....     | 79  |
| Lampiran 4 Instrumen Wawancara Guru.....      | 80  |
| Lampiran 5 Instrumen Wawancara Orang Tua..... | 87  |
| Lampiran 6 Instrumen Wawancara Siswa.....     | 105 |
| Lampiran 7 Hasil Observasi.....               | 120 |
| Lampiran 8 Display Data Wawancara.....        | 123 |
| Lampiran 9 Dokumentasi Peneliti.....          | 129 |
| Lampiran 10 Surat Penelitian.....             | 131 |
| Lampiran 11 Surat Selesai Penelitian.....     | 132 |
| Lampiran 12 LoA Jurnal.....                   | 133 |
| Lampiran 13 SK Skripsi.....                   | 134 |
| Lampiran 14 Riwayat Hidup.....                | 135 |