# DAMPAK *GAME ONLINE* PADA INTERAKSI SOSIAL ANAK DI DUKUH NGRIMAN DESA KARANGLO KECAMATAN KLATEN SELATAN KABUPATEN KLATEN

## SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Guna Memperoleh Derajat Sarjana Kependidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Diajukan Oleh:

**FIFI ALFIANI AGUSTIN**
**1815100025**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
**UNVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN**
**2022**

# DAMPAK *GAME ONLINE* PADA INTERAKSI SOSIAL ANAK DI DUKUH NGRIMAN DESA KARANGLO KECAMATAN KLATEN SELATAN KABUPATEN KLATEN

## SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Guna Memperoleh Derajat Sarjana Kependidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Diajukan Oleh:

**FIFI ALFIANI AGUSTIN**
**1815100025**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
**UNVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN**
**2022**

UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Alamat: Jl. Ki Hajar Dewantara, Klaten 57438, Po Box. 168
Telp. (0272) 326000, 3265000, 322363, 328842, Fax. (0272)

**PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fifi Alfiani Agustin

NIM : 1815100025

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)

Judul : Dampak *Game Online* pada Interaksi Sosial Anak di Dukuh Ngriman Desa Karanglo Kecamatan Klaten Selatan Kabupaten Klaten

Menyatakan bahwa Skripsi ini adalah karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh derajat kesarjanaan di suatu perguruan tinggi manapun. Dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis/diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Jika terdapat hal-hal yang tidak sesuai dengan pernyataan ini, maka saya bersedia derajat kesarjanaan saya dicabut.

Klaten, 11 Juni 2022

Yang menyatakan,

Fifi Alfiani Agustin

1815100025

## HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : Dampak *Game Online* pada Interaksi Sosial Anak di Dukuh Ngriman Desa Karanglo Kecamatan Klaten Selatan Kabupaten Klaten

Nama : Fifi Alfiani Agustin

NIM : 1815100025

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui

pada **Senin, 13 Juni 2022**

| **Pembimbing I,** | **Pembimbing II,** |
|---|---|
| Dr. Iswan Riyadi, M.M. | Isna Rahmawati, S.Th.I., M.Pd. |
| NIP. 196004011986111001 | NIK. 690 516 368 |

**Mengetahui,**
**Ketua Program Studi PGSD**

Ummu Hany Almasitoh, S.Psi., M.A.
NIK. 690 809 296

**SKRIPSI**

**DAMPAK *GAME ONLINE* PADA INTERAKSI SOSIAL ANAK DI DUKUH NGRIMAN DESA KARANGLO KECAMATAN KLATEN SELATAN KABUPATEN KLATEN**

Dipersiapkan dan disusun oleh

**Fifi Alfiani Agustin**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada **Senin, 27 Juni 2022**

**Dewan Penguji**

| | |
|---|---|
| **Ketua,** | **Sekretaris,** |
| Dr. H. Ronggo Warsito, M.Pd. | Ummu Hany Almasitoh, S.Psi., M.A. |
| NIK. 690 890 113 | NIK. 690 809 296 |
| **Penguji I,** | **Penguji II,** |
| Dr. Iswan Riyadi, M.M. | Isna Rahmawati, S.Th.I., M.Pd. |
| NIP. 196004011986111001 | NIK. 690 516 368 |

**Mengesahkan,**
**Dekan FKIP Unwidha Klaten**

Dr. H. Ronggo Warsito, M.Pd.
NIK. 690 890 113

# PERSEMBAHAN

**Kupersembahkan karya ini,**

Bapak dan Ibu tercinta

Kakak serta adikku tersayang

Dosen Pembimbing Skripsi

Seluruh staf dan dosen PGSD Universitas Widya Dharma Klaten

Almamater tercinta

Teman-teman Universitas Widya Dharma Klaten

# MOTTO

"Kamu tidak harus menjadi hebat untuk memulai, tetapi kamu harus mulai untuk menjadi hebat"

-(Zig Ziglar)-

"Jangan terlalu ambil hati dengan ucapan seseorang, kadang manusia punya mulut tapi belum tentu punya pikiran."

-(Albert Einstein)-

"Jangan menilai saya dari kesuksesan, tetapi nilai saya dari beberapa sering saya jatuh dan berhasil bangkit kembali."

-(Nelson Mandela)-

***THE IMPACT OF ONLINE GAMES ON CHILDREN'S SOCIAL INTERACTIONS IN THE NGRIMAN HAMLET KARANGLO VILLAGE SOUTH KLATEN DISTRICT KLATEN REGENCY***

**FIFI ALFIANI AGUSTIN**
**NIM. 1815100025**
**fifialfiani082000@gmail.com**

***ABSTRACT***

*This study aims to determine the impact caused by online games on children's social interaction in Ngriman Halmet , Karanglo Village, South Klaten District, Klaten Regency. This is motivated by problems related addiction to playing online games in children in Ngriman Hamlet, Karanglo Village, South Klaten District, Klaten Regency.*

*This study used descriptive qualitative method. The subjects in this study were elementary school children aged 10-12 years and their parents. The data collection techniques used were interviews, observations, and documentation that had been tested by a team of experts. The sampling technique used is purposive sampling, while for data analysis using the Miles and Huberman model which includes data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions.*

*The results of this study indicate that social interaction in children who like to play online games is not good, it can be seen from the interaction with family and the surrounding environment. Meanwhile, the relationship between gamers is getting closer, judging from their sense of solidarity, they are getting higher. This study shows that children who like to play games will experience addiction, children who are addicted to games will close themselves off from the life around them, children become difficult to manage and do not want to be limited in playing online games, and the from of children's behavior that changes due to online game addiction is behavior. Increased emotionality and aggressiveness.*

***Keywords****: Impact of Online Games, Children's Social Interaction*

# DAMPAK *GAME ONLINE* PADA INTERAKSI SOSIAL ANAK DI DUKUH NGRIMAN DESA KARANGLO KECAMATAN KLATEN SELATAN KABUPATEN KLATEN

**FIFI ALFIANI AGUSTIN**
**NIM. 1815100025**
**fifialfiani082000@gmail.com**

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak yang disebabkan oleh *game online* pada interaksi sosial anak di Dukuh Ngriman Desa Karanglo Kecamatan Klaten Selatan Kabupaten Klaten. Hal ini dilatar belakangi oleh permasalahan yang berkaitan dengan kecanduan bermain *game online* pada anak di Dukuh Ngriman Desa Karanglo Kecamatan Klaten Selatan Kabupaten Klaten.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah anak SD yang berumur 10-12 tahun beserta orang tua nya.Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi,dan dokumentasi yang sudah diuji oleh tim ahli. Teknik sampling yang digunakan adalah dengan *purposive sampling*, sedangkan untuk analisis data menggunakan model Miles and Huberman yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Interaksi sosial pada anak yang gemar bermain *game online* terbilang kurang baik. dapat dilihat dari interaksi dengan keluarga maupun lingkungan sekitar. Sedangkan hubungan sesama pemain *game* semakin erat, dilihat dari rasa solidaritas mereka semakin tinggi. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa anak yang gemar bermain *game* akan mengalami kecanduan. Dapat dilihat bahwa 3 dari 4 anak di Dukuh Ngriman Desa Karanglo mengalami kecanduan *game online*, anak yang kecanduan *game* akan menutup diri dari kehidupan sekitar, anak menjadi sulit diatur dan tidak ingin dibatasi dalam bermain *game online*, dan bentuk perilaku anak yang berubah akibat kecanduan *game online* adalah perilaku emosional dan agresivitas yang meningkat.

***Kata Kunci**: Dampak game online, Interaksi sosial anak*

# KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT. Tuhan semesta alam yang telah memberikan nikmat iman dan Islam. Shalawat dan salam tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Karena beliaulah kita bisa terangkat pada derajat yang lebih tinggi.

Perasaan syukur atas nikmat yang Allah SWT berikan kepada penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini. Banyak rintangan dan hambatan yang harus dilewati demi terselesaikannya karya ini namun karena kebesaran Allah SWT dan dukungan dari berbagai pihak, penulis bisa menghadapi kendala tersebut.

Pada kesempatan ini, dengan segala kemudahan hati, penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Triyono, M.Pd., selaku Rektor Unwidha Klaten.
2. Bapak Dr. H. Ronggo Warsito, M.Pd., selaku Dekan FKIP Unwidha Klaten.
3. Ibu Ummu Hany Almasitoh, S.Psi., M.A., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Bapak Dr. Iswan Riyadi, M.M., selaku dosen pembimbing I yang tak pernah lelah memberikan dukungan, bimbingan, dan kemudahan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Isna Rahmawati, S.Th.I., M.Pd., selaku dosen pembimbing II dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktu, perhatian dan memberikan masukan yang sangat berharga.

6. Bapak dan Ibu Dosen dan tenaga pendidik Unwidha Klaten yang telah memberikan ilmu untuk memperkaya penulis dengan berbagai macam pengetahuan.
7. Bapak Kosmas Widodo, selaku Kepala Desa Karanglo yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian, dan para orangtua serta anak-anak Dukuh Ngriman yang telah berpartisipasi menjadi subjek dalam penelitian ini.
8. Orangtuaku bapak Slamet Raharjo dan ibu Eni Budiati, terimakasih tak terhingga atas kasih sayang, doa, dan dukungan untuk penyelesaian skripsi ini.
9. Untuk kakak serta adikku terima kasih sudah memberikan semangat dan bantuannya.
10. Seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu, yang telah membantu untuk menyusun skripsi ini.

Akhir kata, penulis berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Klaten, 13 Juni 2022

Fifi Alfiani Agustin

## DAFTAR ISI

**HALAMAN SAMPUL** ..... **i**

**HALAMAN JUDUL** ..... **ii**

**HALAMAN PERNYATAAN** ..... **iii**

**HALAMAN PERSETUJUAN** ..... **iv**

**HALAMAN PENGESAHAN** ..... **v**

**HALAMAN PERSEMBAHAN** ..... **vi**

**MOTTO** ..... **vii**

***ABSTRACT*** ..... **viii**

**ABSTRAK** ..... **ix**

**KATA PENGANTAR** ..... **x**

**DAFTAR ISI** ..... **xii**

**DAFTAR GAMBAR** ..... **xv**

**DAFTAR LAMPIRAN** ..... **xvi**

**BAB I PENDAHULUAN** ..... **1**

A. Latar Belakang Masalah ..... 1

B. Identifikasi Masalah ..... 5

C. Pembatasan Masalah ..... 6

D. Rumusan Masalah ..... 6

E. Tujuan Penelitian .....6

F. Manfaat Penelitian .....6

**BAB II LANDASAN TEORI.....8**

A. Tinjauan Pustaka.....8

B. Penelitian yang Relevan.....25

C. Kerangka Berpikir.....28

**BAB III METODE PENELITIAN.....29**

A. Jenis Penelitian .....29

B. Tempat dan Waktu Penelitian.....30

C. Data dan Sumber Data.....30

D. Teknik Pengumpulan Data.....31

E. Instrumen Penelitian .....34

F. Keabsahan Data.....35

G. Teknik Analisis Data .....36

**BAB VI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....39**

A. Hasil Penelitian.....39

B. Pembahasan.....47

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....58**

A. Kesimpulan .....58

B. Saran .....59

**DAFTAR PUSTAKA** ..... **61**

**LAMPIRAN** ..... **63**

# DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir ..... 28

Gambar 2. Langkah-langkah Analisis Data ..... 38

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pedoman Wawancara ..... 64

Lampiran 2. Lembar Wawancara Orang Tua ..... 66

Lampiran 3. Lembar Wawancara Anak ..... 74

Lampiran 4. Pedoman Observasi ..... 82

Lampiran 5. Lembar Observasi ..... 83

Lampiran 6. Lembar Kuesioner ..... 87

Lampiran 7. Instrumen Validasi ..... 91

Lampiran 8. Surat Izin Penelitian ..... 96

Lampiran 9. Surat Keterangan Validasi ..... 97

Lampiran 10. Surat Keterangan Selesai Penelitian ..... 98

Lampiran 11. Foto Dokumentasi ..... 99

# BAB I

# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Manusia merupakan makhluk sosial yang melalui beberapa tahap perkembangan dari anak-anak ke dewasa. Aristoteles telah menyatakan bahwa manusia adalah makhluk sosial (*zoon politicon; man is social animal*) atau manusia adalah makhluk yang memiliki ketergantungan dan menjadi keanggotaan dalam suatu lingkungan tertentu.

Manusia sebagai makhluk sosial saling terkait dengan manusia lainnya sehingga mampu mempengaruhi perilaku dan tindakan seseorang untuk melakukan kegiatan tertentu. Hubungan antara satu dengan yang lain disebut dengan interaksi sosial. Muhith (2018) menyatakan bahwa, interaksi sosial adalah suatu hubungan antara individu atau lebih, dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya. Walgito (Muhith 2018) menjelaskan bahwa interaksi sosial adalah hubungan antara individu satu dan lainnya, individu satu dapat mempengaruhi yang lainnya maupun sebaliknya, terjadilah hubungan yang saling timbal balik. Berdasarkan pendapat tersebut diketahui bahwa interaksi sosial tidak akan terjadi tanpa adanya komunikasi.

Wahjosumidjo (2011) menyatakan bahwa pada dasarnya setiap individu memerlukan interaksi dengan lingkungan sosialnya karena lingkungan sosial merupakan sarana bagi individu untuk mengembangkan diri dan menyesuaikan hidupnya. Dengan kemampuan berinteraksi yang baik

dengan lingkungannya, maka akan mencerminkan bahwa anak dianggap mampu mengambil peran sebagai pendorong siswa untuk selalu bersikap positif.

Pada jaman modern seperti sekarang yang dulunya anak memiliki kesibukan bermain menggunakan permainan tradisional sekarang mulai beralih karena adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat. Kecanggihan serta kemudahan dari perkembangan teknologi inilah yang mengubah pola hidup dan dunia bermain anak, anak-anak akan lebih tertarik untuk memanfaatkan teknologi sebagai sarana bermain seperti *game online* (George, 2010). Pramudyawardani (2015) mengemukakan bahwa hampir semua orang tua (94%) menyatakan anak mereka biasa menggunakan perangkat teknologi untuk bermain *game online*. Baiknya anak diperkenalkan permainan tradisional yang mampu mengenalkan nilai budaya serta norma sosial yang ada. Pengawasan serta pembatasan terhadap anak saat bermain *smartphone* harus lebih digalakkan agar meminimalisir dampak yang terjadi akibat *game online* . Dharmamulya (2008) mengemukakan bahwa permainan dapat menjadi sarana untuk mengenalkan nilai budaya dan norma-norma sosial yang diperlukan untuk hubungan sosial dan berperan sesuai dengan kedudukan sosial dalam masyarakat pada anak. Nurlaela (2019) menyatakan bahwa permainan *game online* yang dilakukan anak telah membawa dampak pada moral anak. Moral anak menjadi buruk karena terlalu fokus dengan dunia virtual. Anak lebih sering berinteraksi dengan dunia *game* nya dibanding dunia nyata.

Menurut Febriyanto Pratama Putra (2012) *Game* adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalm konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing. Sedangkan *Game Online* adalah suatu jenis permainan yang membutuhkan koneksi internet dan terdiri dari dua unsur utama, yakni *server* dan *client*. *Server* berperan sebagai dasar agar *client* yang sudah terhubung dengan internet dapat mulai memainkan permainan tersebut, sedangkan *client* merupakan pengguna permainan *Game Online* yang difasilitasi oleh *server*. *Game Online* dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik.

Kecanduan *Game Online* membuat anak lebih banyak menghabiskan waktu didepan *smartphone* sehingga menghambat interaksi dengan teman-teman seusianya (Young, 2013). Tetapi disisi lain apabila ia mampu mengendalikan waktu dan membangun *self control* yang baik, tentu saja seorang individu dapat mengendalikan rasa ketergantungan pada *Game Online*. Hal ini akan berdampak positif bagi pengguna *Game Online* yang dimana dia dapat mengatur pola kegiatan sehari-hari sehingga dapat mengatur waktu bermain dan belajar. *Game online* memiliki dampak positif lainnya antara lain memberikan kesenangan dan tantangan, menghilangkan stress, dan mengisi waktu luang (Hanni dan Budhi, 2015).

Dampak *game*, khususnya *game online* ada yang positif dan negatif. Dampak positif dari *game online* yaitu ketika proses pembelajaran berlangsung rata-rata pemain *game online* mampu menyelesaikan soal pemecahan masalah. Karena pemain *game online* telah terbiasa memecahkan teka-teki atau cara agar dapat menyelesaikan lalu meningkatkan level dalam

permainan *game online*. Selain itu, dampak negatif dari bermain *game online* yaitu siswa tidak konsentrasi saat pembelajaran berlangsung (Rahmad, 2015).

Dampak *game online* bagi perilaku siswa sangat besar pengaruhnya karena akan mengurangi mereka dalam bersosialisasi dan berinteraksi dengan masyarakat. Kecanduan *game online* kurang baik terhadap perkembangan siswa sekolah dasar karena akan merubah dirinya lebih cenderung pendiam, cuek dan egios serta kurangnya interaksi terhadap masyarakat. Elly Risman (2010) mengatakan bahwa generasi net merupakan generasi cuek dan egois, interaksi sosialnya dapat mengalami hambatan karena terlalu banyak terekspose dunia maya. Akibatnya, ada jarak lebar antara orang tua dan sang anak. Anak generasi ini pun tidak begitu peduli pada dunia sekitarnya.

Salah satu diantara masalah tersebut yang ditemukan di Dukuh Ngriman Desa Karanglo Kecamatan Klaten Selatan adalah mengenai interaksi sosial anak yang diakibatkan dari dampak bermain *game online*. Hasil dari wawancara kepada 4 anak laki-laki di Dukuh Ngriman Desa Karanglo Kecamatan Klaten Selatan sering menghabiskan waktu luangnya seperti waktu pulang sekolah dan hari libur untuk bermain *game online* menggunakan *smartphone* pribadi mereka. Sementara itu dari 4 anak laki-laki ada 3 orang yang mengatakan bahwa interaksi sosial jarang dilakukan dengan teman-temannya seperti anak tidak pernah mengobrol dengan teman sebayanya tetapi mereka cenderung menyendiri. Hal ini tidak terlepas dari kurangnya pengawasan orang tua terhadap penggunaan *smartphone* pada anak.

Timbul sebuah dugaan bahwa anak memiliki kecanduan game online hingga berdampak pada interaksi sosialnya karena orang tua tidak membatasi

penggunaan *smartphone* pada anak. Menurut Fauziah (2013) apabila tidak bisa mengontrol diri, *Game Online* bisa berdampak yang buruk bagi perkembangan anak. Dampak yang muncul akibat *game online* adalah anak jarang bermain, menyapa dan mengobrol dengan teman sebaya serta mereka sering emosi saat kalah bermain *game online*.

Berdasarkan penjabaran di atas maka dilaksanakan penelitian yang berjudul "Dampak *Game Online* Pada Interaksi Sosial Anak di Dukuh Ngriman Desa Karanglo Kecamatan Klaten Selatan Kabupaten Klaten".

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat didentifikasi sebagai masalah, antara lain:

1. Perkembangan kemajuan teknologi menyebabkan penyebaran game online di Indonesia semakin luas.
2. Permainan game online mempengaruhi kehidupan masyarakat terutama pelajar.
3. Permainan game online dampak dari kemajuan teknologi.
4. Permainan game online telah menyebar khususnya di kalangan anak SD di Dukuh Ngriman Desa Karanglo.
5. Kecanduan game online yang dialami pada anak-anak SD, dapat mempengaruhi interaksi sosial anak dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan anak kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata.

6. Anak yang terbiasa bermain game online akan menimbulkan kecanduan dengan adanya permainan game online tersebut.

## C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, permasalahan yang ada cukup luas, sehingga perlu adanya pembatasan masalah yang akan diteliti. Maka penelitian ini akan dibatasi pada dampak yang disebabkan oleh *game online* terhadap perubahan interaksi sosial yang dilakukan oleh anak SD di Dukuh Ngriman Desa Karanglo Kecamatan Klaten Selatan.

## D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitiannya sebagai berikut :

Bagaimana dampak *Game Online* terhadap interaksi sosial anak di Dukuh Ngriman Desa Karanglo Kecamatan Klaten Selatan Kabupaten Klaten?

## E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang penulis rumuskan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah Untuk mengetahui dampak *Game Online* terhadap interaksi sosial anak di Dukuh Ngriman Desa Karanglo Kecamatan Klaten Selatan Kabupaten Klaten.

## F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian mencakup manfaat teoritis dan praktis. Penjabarannya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

   Secara teoritis penelitian yang dilakukan oleh peneliti diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan kajian dan referensi dalam pengembangan keilmuan dalam bidang pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Responden

   Setelah penelitian ini dilakukan, responden diharap dapat memeperoleh informasi dan memahami tentang dampak *Game Online* terhadap interaksi sosial anak.

b. Bagi Orang Tua dan Masyarakat Sekitar

   Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi kepada masyarakat tentang dampak *Game Online* terhadap interaksi sosial anak.

# BAB V

# KESIMPULAN DAN SARAN

## A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dalam skripsi "Dampak *Game Online* Pada Interaksi Sosial Anak Di Dukuh Ngriman Desa Karanglo Kecamatan Klaten Selatan Kabupaten Klaten", maka dapat ditarik kesimpulan antara lain: (1) Interaksi sosial pada anak yang bermain *game online* di Dukuh Ngriman Desa Karanglo Kecamatan Klaten Selatan Kabupaten Klaten terbilang kurang baik, dapat dilihat dari interaksi dengan keluarga maupun lingkungan sekitar. Sedangkan hubungan sesama pemain *game* semkain erat, dilihat dari rasa solidaritas mereka semakin tinggi. (2) Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa (a) anak yang gemar bermain *game online* mengalami kecanduan sehingga membuat anak tersebut sering menghabiskan waktu untuk bermain *game online*, (b) Anak yang kecanduan game online akan menutup diri dari kehidupan sekitar, hal tersebut memicu kurangnya komunikasi yang baik antara anak dan orang disekitarnya dan mampu menyebabkan renggangnya hubungan anak dengan orang tua maupun teman sebaya, (c) Gemarnya anak bermain game online menjadikan anak menjadi sulit diatur dan tidak ingin dibatasi dalam bermain game online, sehingga menyebabkan anak berani melawan serta memberontak kepada orang tua, (d) Bentuk perilaku anak yang ditimbulkan akibat dari seringnya memainkan game online yaitu perilaku emosional dan agresivitas anak yang semakin tinggi.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh penulis mengajukan beberapa saran yang diharapkan dpat menjadi bahan masukan bagi pihak-pihak yang berkepentingan dengan penelitian ini. Adapun saran-sran tersebut antara lain:

1. Bagi subjek penelitian khususnya para penggunaa *game online* diharapkan dapat mengendalikan perilaku bermain *game online* dengan membatasi waktu bermain game, mengalihkan kegiatan dengan hal yang lebih positif, misalnya berolahraga, menghindari pertemanan dengan orang-orang yang kecanduan *game online*.
2. Bagi Orangtua

a. Diharapkan orang tua lebih memahami lagi hal-hal yang berhubungan dengan dampak *game online* pada interaksi sosial anak di Dukuh Ngriman Desa Karanglo.

b. Pengawasan orang tua terhadap penggunaan smartphone pada anak lebih ditingkatkan, guna mengkontrol serta membatasi anak dalam bermain *game online* yang berdampak buruk bagi perkembangan dan interaksi sosial anak.

c. Para orang tua hendaknya selalu menemani anak, jika anak ingin bermain *game online*. Jangan sampai anak-anak dibiarkan sendirian untuk menentukan aktifitasnya.

3. Bagi peneliti selanjutnya disarankan agar lebih mendalami permasalahan-permasalahan dalam dampak game online pada interaksi sosial tidak hanya pada remaja dan diharapkan hasil penelitian ini juga dapat menjadi bahan

pertimbangan peneliti selanjutnya agar dapat melanjutkan penelitian yang lebih luas tentang dampak game online pada interaksi sosial.

## DAFTAR PUSTAKA


Adiningtiyas, S. W. 2017. *Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game,* Jakarta :Rineka Cipta.

Adri, Andy, 2018 *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*, Edisi 1, Jawa Timur: Media grafika.

Ahamdi, A. 2009. *Psikologi Sosial.* Jakarta: Rineka Cipta.

Dhohiri, T. R. 2006. *Pengantar Sosiologi.* Jakarta: Ghalia Indonesia Printing.

Edy Kurniawan, Drajat. 2017. Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling Gusjigang*. Vol. 3 No1 Januari-Juni.

Farida Yunistiati, M. A. 2017. Keharmonisan Keluarga Konsep Diri dan Interaksi Sosial Remaja. *Jurnal Psikologi , Vol. 03*, 60-77.

Fernando R, Gery. 2018. Hubungan antara Bermain *Game Online* Dengan Perilaku Sosial dan Prestasi Belajar. Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Lampung Bandar Lampung.

Gunawan, Imam. 2013. *Metode Penelitian KUALITATIF, Teori dan Praktik.* Jakarta: Bumi Aksara.

Indrayani, D. 2016. *Pengantar Sosiologi Ekonomi Edisi 1.* Jakarta: Prenadamedia Group.

Kolip, E. S. 2011. *Pengantar Sosiologi Pemahaman Fakta dan Gejala Permasalahan Sosial, Teori, Aplikasi, dan Pemecahannya.* Jakarta: Kencana.

Kurniawan, D. E. 2017. Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling Gusjigang , Vol. 3* No. 1.

Kustiawan, A. A. 2019. *Jangan Suka Game Online.* Magetan: CV. Ae Media Grafik.

Mulan Wigati Abdullah, Sosiologi (Jakarta: Grasindo, 2006), 26-27.

Moleong, Lexy J. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Moleong, lexy J. 2018. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Narwoko, S. 2011. *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan.* Jakarta: Kencana.

Nasution. 2011. *Metode Research (Penelitian Ilmiah).* Jakarta: Bumi Aksara.

Novrialdy, Efryzal. 2019. Kecanduan Game Online pada Remaja. *Jurnal Psikologi , Vol 27*.

Soekonto, S. 2010. *Sosiologi Suatu Pengantar.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. 2014. *Memahami Penelitian Kualitatif.* Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2015. Metode Penelitian: *Kuantitatif, Kualitatif*, dan *R@D*. Bandung: Alfabeta.

Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*, Jakarta: Rineka Cipta.

Suharsimi Arikunto. 2010. P*rosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, Jakarta: Rinekacit.

Surbakti, K. 2017. Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere , Vol. 01*, 32-33.

Trianingsih, R. 2016. Pengantar Praktik Mendidik Anak Usia Sekolah Dasar. *Vol. 3*, 199-203.