

**ANALISIS DAMPAK PERMAINAN GAME MOBILE PADA
SISWA KELAS V SDN NGAGEL REJO I SURABAYA**

Diajukan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Adi Buana Surabaya untuk memenuhi sebagian
Persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**Gerina Vilaninda
15800004**

**UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

2019

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh : Gerina Vilaninda
NIM 158000004
Judul Skripsi : Analisis Dampak Permainan *Game Mobile* pada
Siswa Kelas V SDN Ngagel Rejo I Surabaya

telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Surabaya, 14 Januari 2019

Pembimbing I

Pembimbing II



Drs. H. Atnuri, SH., M.Pd
NIDN. 0720096701

Dra. Dian Kusmaharti, S.Si M.Pd
NIDN. 0728116301

Mengetahui:
Ketua Program Studi PGSD



Drs. Bahauddin Azmy, M.Pd
NIDN. 0707106102

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gerina Vilaninda
NIM : 158000004
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri; bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia dibatalkan gelar akademik yang saya peroleh dari Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.

Demikian pernyataan saya buat

Surabaya, 14 Januari 2019
Yang membuat pernyataan,



ABSTRAK

Vilaninda, Gerina, 2019. Analisis Dampak Permainan Game Mobile Pada Siswa Kelas V SDN Ngagel Rejo I Surabaya. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Drs. H. Atnuri, S.H., M.Pd (1), Dra. Dian Kusmaharti, S.Si., M.Pd (2)

Kata kunci: *dampak, permainan, game mobile, sikap.*

Kecanduan *game mobile* di era saat ini melaporkan bahwa kecanduan *game mobile* semakin meningkat di dunia. Di negara-negara Asia Tenggara, dampak negatif dari kecanduan *game online* telah menyebabkan pemerintah dan penyedia layanan kesehatan menjadikan hal ini menjadi masalah yang serius dan berupaya untuk mengembangkan serangkaian inisiatif untuk membatasi dan mengatasi masalah tersebut. Pada tahun 2012 ditemukan ada 45,3% dari 3.264 siswa sekolah yang bermain *game mobile*. Dengan kriteria tersebut, ditemukan ada 15 siswa (10,2%) dari 1477 siswa yang mungkin mengalami adiksi.

Game mobile mempunyai dampak negatif. Dampak negatif *game mobile* dapat berpengaruh pada pendidikan karakter anak di sekolah, seperti pada karakter sikap tanggung jawab dan kreatif siswa. Maka dari itu pihak sekolah maupun guru dibantu dengan orang tua siswa nantinya saterus memantaup perkembangan dan memberikan penguatan terhadap pendidikan karakter sesuai dengan Perpres no 87 tahun 2017. persentase siswa kelas V B yang sukadantidaksukapermainan *game mobile*. dampak permainan *game mobile* pada sikap tanggung jawab dan sikap kreatif siswa kelas V B

Terdapat 17 siswa dari 31 siswa yang menyukai permainan *game mobile* sebanyak 76%, siswa kelas V B menyukai permainan *game mobile*. Kemudian terdapat 14 siswa dari 31 siswa sebanyak 24% yang tidak menyukai permainan *game mobile*. Dampak permainan *game mobile* pada sikap tanggung jawab dan kreatif siswa yang menyukai *game mobile* dikatakan baik atau berdampak positif. Sedangkan dampak permainan

game mobile pada sikap tanggung jawab dan kreatif siswa yang tidak menyukai game mobile dikatakan kurang baik atau berdampak negatif.

ABSTRACT

Vilaninda, Gerina, 2019. Analysis of the Impact of Mobile Game Games on Class V Students of SDN NgagelRejo I Surabaya. Primary School Teacher Education Study Program.Faculty of Teacher Training and Education.University of PGRI AdiBuana Surabaya..Drs. H. Atnuri, S.H., M.Pd (1), Dra. Dian Kusmaharti, S.Si.,M.Pd (2)

Keywords: impact, game, mobile game, attitude

Addiction to mobile games in the current era reports that mobile game addiction is increasing in the world. In Southeast Asian countries, the negative impact of online game addiction has caused governments and health care providers to make this a serious problem and try to develop a series of initiatives to limit and overcome these problems. In 2012 there were 45.3% of 3,264 school students playing mobile games. With these criteria, it was found that there were 15 students (10.2%) out of 1477 students who might experience addiction.

Mobile games have a negative impact. The negative impact of mobile games can have an effect on children's character education in schools, such as the character of students' responsibility and creative attitude. Therefore the school and the teacher assisted with parents of students always continue to monitor developments and provide reinforcement of character education in accordance with Presidential Regulation No. 87 of 2017. The percentage of class V B students who like and do not like playing mobile games.the impact of mobile game play on the attitude of responsibility and creative attitude of class V B students

There are 17 students from 31 students who like 76% of mobile game play, class V B students like mobile game play. Then there are 14 students from 31 students as much as 24% who do not like the game play. The impact of mobile game play on the attitude of responsibility and creativity of students who like mobile games is said to be good or have a positive impact. While the impact of mobile game play on the attitude of responsibility and creativity of students who do not like mobile games is said to be less good or have a negative impact.

MOTTO

Selalu bersyukur, ikhlas, dan tetap semangat adalah kunci dari sebuah kesuksesan. Jangan pernah takut untuk mencoba sesuatu hal yang baru. Bantulah orang lain dengan ilmu yang kamu dapatkan dan jangan lupa untuk terus selalu berdoa.

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Alhamdulillah, saya persembahkan karya saya untuk orang-orang yang saya sayangi:

1. Allah SWT yang memudahkan saya untuk menyusun skripsi ini.
2. Bapak Gani dn Ibu Jumiati selaku keuda orang tua saya yang telah mendoakan kelancaraan skripsi ini.
3. Adek saya yang selalu menyemangati.
4. Keluarga besar saya yang selalu mendoakan.
5. Teman-teman saya Filla, Diah, Gesita yang sealing menyemangati dan mendukung satu sama lain.
6. Teman sekaligus kakak Eryato Setyono yang selalu memeberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Rekan-rekan magang I, II, dan III khususnya “P penghuni Aquarium Squad”. Terima kasih telah berjuang bersama, serta saling memberikan semangat.
8. Rekan-rekan bimbingan skripsi yang saling membantu dalam menyelesaikan skripsi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran ALLAH SWT, karena dengan limpahan rahmatnya dan hidayahnya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “ Analisis Dampak Permainan *Game Mobile* Pada Siswa Kelas V SDN Ngagel Rejo I Surabaya”.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, saya banyak mendapatkan dukungan, bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Saya menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. H. Djoko Adi Walujo, S.T., M.M., DBA., selaku Rektor Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.
2. Dr. Suhari, S.H.,
M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.
3. Drs. Bahauddin Azmy, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PGSD Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.
4. Drs. H. Atnuri, S.H., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I dalam menyelesaikan penulisan skripsi.
5. Dra. Dian Kusmaharti, S.Si., M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II dalam menyelesaikan penulisan skripsi.
6. Dosen Mata Kuliah di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.

7. Drs. MatraiFaridhin, M.M., selakuKepalasekolah SDN NgagelRejo I Surabaya.
8. Tetty Dwi Mayasari, S.Pd, selaku Guru WaliKelasV B SDN NgagelRejo I Surabaya.
9. Rekan-rekanmahasiswa S-1 PGSD angkatan 2015 Universitas PGRI AdiBuana Surabaya.
10. SegenapDewan Guru SDN NgagelRejo I Surabaya.
11. PesertaDidikKelasV B SDN NgagelRejo I Surabaya.
12. Keduaorangtua, saudara, dansahabat saya yang senantiasamemberikankasihsayang, dorongan spiritual, semangat yang tiadahenti-hentinya.sertado'a yang selalumenyertaisampaipenelitianiniselesai.

Akhir kata, semoga Allah SWT Senantiasa melindungi kita semua dan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis, maupun bagi dunia pendidikan.

Surabaya, 14 Januari 2018

Penuli

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan	iii

Pernyataan Keaslian Skripsi	iv
Abstrak	v
Abstract	vi
Halaman Motto	vii
Persembahan	vii
Kata Pengantar	ix
Daftar Isi	xi
Daftar Tabel	xiii
Dafta Gambar	xv
Daftar Lampiran	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
F. Definisi Istilah	7
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Dasar Teori	8
B. Tinjauan Penelitian yang Relevan	37
C. Kerangka Konseptual	42
D. Asumsi	44
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan Penelitian	45
B. Data dan Sumber Data	45
C. Teknik Pengumpulan Data	47
D. Teknik Analisis Data	50
E. Keabsahan Data	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	55
B. Pembahasan	81

BAB V	SIMPULAN DAN SARAN	
	A. Simpulan	89
	B. Saran	90
DAFTAR PUSTAKA		91
LAMPIRAN		94

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Kategori Persentase Penilaian Angket	48

3.2 Kategori Persentase Penilaian Angket	52
4.1 Data Hasil Angket Suka Dengan Permainan <i>Game Mobile</i>	57
4.2 Data Hasil Angket Tidak Suka Dengan Permainan <i>Game Mobile</i>	58
4.3 Data Hasil Angket Sikap Tanggung Jawab Siswa Suka Bermain <i>Game Mobile</i>	59
4.4 Data Hasil Angket Sikap Tanggung Jawab Siswa Tidak Suka Bermain <i>Game Mobile</i>	60
4.5 Data Hasil Angket Sikap Kreatif Siswa Suka Bermain <i>Game Mobile</i>	61
4.6 Data Hasil Angket Sikap Kreatif Siswa Tidak Suka Bermain <i>Game Mobile</i>	62
4.7 Dokumentasi	64
4.8 Analisis Hasil Data Angket Suka Bermain <i>Game Mobile</i>	65
4.9 Hasil Angket Jenis <i>Game Mobile</i> yang Sering Dimainkan Siswa Kelas V B	66
4.10 Analisis Hasil Data Angket Tidak Suka Dengan Permainan <i>Game Mobile</i>	67
4.11 Analisis Hasil Data Angket Sikap Tanggung Jawab Suka Bermain <i>Game Mobile</i>	68
4.12 Analisis Hasil Data Angket Sikap Tanggung Jawab Tidak Suka Bermain <i>Game Mobile</i>	70
4.13 Analisis Hasil Data Angket Sikap Kreatif Siswa Suka Bermain <i>Game Mobile</i>	71
4.14 Analisis Hasil Data Angket Sikap Kreatif Siswa Tidak Suka Bermain <i>Game Mobile</i>	72
4.15 Perbandingan Tiga Teknik dalam Pengambilan Data Kesukaan Permainan <i>Game Mobile</i> Siswa Kelas V B	75
4.16 Perbandingan Tiga Teknik dalam Pengambilan Data Sikap Tanggung Jawab Siswa Kelas V B	76
4.17 Perbandingan Tiga Teknik dalam Pengambilan Data Sikap Kreatif Siswa Kelas V B	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

2.1 KerangkaKonseptual	43
3.1 Penentuan Skor Kriteriaum	52

3.2 Analisis Data Angket	52
3.3 Keabsahan Data	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1: Format RevisiSkripsi	94
Lampiran 2: BeritaAcaraBimbinganSkripsi	95

Lampiran 3: SuratPermohonanIjinPenelitian	96
Lampiran 4: SuratKeteranganSelesaiPenelitian	97
Lampiran 5: MatriksPenelitian	98
Lampiran 6: LembarAngketBermain <i>Game Mobile</i>	103
Lampiran 7: LembarAngketSikapTanggungJawab	105
Lampiran 8: LembarAngketSikapKreatif	108
Lampiran 9: LembarPedomanWawancara	111
Lampiran 10: LembarValidasiAngketBermain <i>Game Mobile</i>	112
Lampiran 11: LembarValidasiAngketSikap TanggungJawab	114
Lampiran 12: LembarValidasiAngketSikapKreatif	116
Lampiran 13: LembarValidasi Format Wawancara	118
Lampiran 14: HasilAngketBermain <i>Game Mobile</i>	120
Lampiran 15: HasilAngketSikapTanggungJawab	124
Lampiran 16: HasilAngketSikapKreatif	127
Lampiran 17: Rekapitulasi Data HasilAngketBermain <i>Game Mobile</i>	130
Lampiran 18: Rekapitulasi Data HasilAngketSikap TanggungJawab	131
Lampiran19: Rekapitulasi Data HasilAngketSikap Kreatif	132
Lampiran20 :DokumentasiPenelitian	133