



**ANALISIS BERMAIN *GAME ONLINE MOBILE LEGEND* PADA
PERILAKU SOSIAL SISWA KELAS V DI SD NEGERI CIDADAP 01
TAHUN AJARAN 2023/2024**

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan**

Dibuat Oleh :

Bayu Firmansyah

40220037

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

TAHUN 2024

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.

Ketua Program Studi
Bapak Anwar Ardani, M.Pd.
di
Bumiayu

Assalamualaikum Wr.Wb

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan Skripsi yang berjudul **"ANALISIS BERMAIN GAME ONLINE *MOBILE LEGEND* PADA PERILAKU SOSIAL SISWA KELAS V DI SD NEGERI CIDADAP 01 TAHUN AJARAN 2023/2024"**, yang ditulis oleh :

Nama : Bayu Firmansyah
NIM : 40220037
Jenjang : Strata 1
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan dalam ujian Skripsi.
Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Bumiayu, 16 September 2024
Pembimbing



Yuni Suprpto, M.Pd.
NIDN.0626068702

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **ANALISIS BERMAIN GAME ONLINE *MOBILE LEGEND* PADA PERILAKU SOSIAL SISWA KELAS V DI SD NEGERI CIDADAP 01 TAHUN AJARAN 2023/2024.**

Oleh

Nama : Bayu Firmansyah
NIM : 40220037
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Telah dipertahankan dihadapan dewan penguji Skripsi pada tanggal 6 bulan oktober tahun 2024.

Dewan Penguji

Nama Penguji
Ketua Sidang
Eka Farida Fasha, S.Si., M.Pd.
NIDN. 0606098602

Tanda Tangan


Penguji I
Dr. Ujang Khiyarusoleh, M.Pd.
NIDN.0606068602



Penguji II
Anwar Ardani, M.Pd.
NIDN. 0619128901



Penguji III/Pembimbing
Yuni Suprpto, M.Pd.
NIDN. 0626068702



Diterima dan disahkan

Pada tanggal17.....Oktober.....2024..

Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Eka Farida Fasha, S.Si., M.Pd.
NIDN. 0606098602



Anwar Ardani, M.Pd.
NIDN. 0619128901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Bayu Firmansyah
NIM : 40220037
Jenjang : Strata I
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : **ANALISIS BERMAIN GAME ONLINE MOBILE
LEGEND PADA PERILAKU SOSIAL SISWA
KELAS V DI SD NEGERI CIDADAP 01 TAHUN
AJARAN 2023/2024**

menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian – bagian yang dirujuk sumbernya. Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur – unsur plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi, baik skripsi beserta gelar sarjana dibatalkan serta protes sesuai dengan peraturan perundang – undangan yang berlaku.

Bumiayu, 1 September 2024

Yang menyatakan



Bayu Firmansyah
NIM. 40220037

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Banggalah Dengan Siapa Dirimu, Dan Jangan Malu Dengan Cara

Orang Lain Melihatmu.

(Anonim)

PERSEMBAHAN

Alhamdullilah rabbil alamin

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT, atas segala berkah dan rahmat Nya serta kesempatan dalam menyelesaikan skripsi ini dengan segala kekurangannya.

Skripsi ini dipersembahkan untuk.

1. Kepada Orang tuaku, ayahanda bapak Kistaka Rajudin dan ibu Emah Purwaningsih terimakasih atas segala pengorbanan dan tulus kasih yang diberikan. Orang tua yang hebat yang selalu menjadi penyemangat saya sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia yang tak henti-hentinya mendo'akan, mencurahkan kasih sayang, perhatian, motivasi, nasehat, serta dukungan baik secara moral maupun financial.
2. Kaka kandung, Agung firman pradana dan adik kandung Carolina Firgianti dan Kaka Ipar saya Tika Aryani serta ponakan terganteng saya Izan Afnan Manaf, terimakasih banyak sudah hadir menjadi saudara yang baik serta memberi semangat untuk saya demi mengejar cita-cita.

3. Untuk dosen pembimbing saya bapak Yuni Suprpto, M.Pd terimakasih telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi ini.
4. Untuk Anissa, Azizah, Aiza, Gilang, Nabilah, Nasril, Adnin, Kiswanto, Windu, Yudha, Seno. Terimakasih yang sudah menemani penulis dalam penyusunan skripsi ini.
5. Untuk teman-teman PGSD 1 yang sudah berjuang bersama dari awal sampai akhir.

Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih banyak kepada semua pihak yang telah membantu. Semoga Allah SWT melimpahkan karunianya setiap amal kebaikan kita dan diberikan balasan. Aamiin.

Bumiayu, 1 Agustus 2024
Penulis



Bayu Firmansyah
NIM. 40220037

ABSTRAK

Firmansyah, Bayu. 40220037. 2024, Analisis Bermain Game Online Mobile Legend pada Perilaku Sosial Siswa Kelas V di SD Negeri Cidadap 01 Tahun Ajaran 2023/2024. **Yuni Suprpto, M.Pd.**

Kata Kunci : Game Online, Mobile Legend, Perilaku Sosial Siswa

Penelitian ini di latar belakang pertumbuhan teknologi terus menjadi Mutahir dari awal mulanya perlengkapan telepon universal hingga menjadi *gadget* yang merupakan perangkat digital yang hamper dimiliki oleh semua kalangan. *Gadget* yang ada saat ini memuat banyak *feature* menarik yang kerap kali menjadi hiburan bagi penggunanya. Game bukan hanya dimainkan dengan tujuan mengisi waktu luang, namun untuk jaman saat ini games nyaris dimainkan tiap waktu. *Game online* adalah cara hidup baru bagi orang-orang dari segala usia yang bisa dimainkan dimanapun saja, kapan saja serta bisa dimainkan sendiri ataupun berkelompok. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain game online mobil legend terhadap perilaku sosial siswa SD. Dengan penelitian tersebut dapat mengetahui pengaruh apa saja yang dialami oleh siswa dari bermain *game online mobile legend*. Penelitian ini Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif naratif.

Hasil yang didapatkan menunjukkan bahwa siswa yang telah bermain game online *mobile legend* memiliki pengaruh positif dan negative. Kebanyakan siswa menunjukkan pengaruh positif pada perilaku sosialnya. Perilaku positif diantaranya kerja sama dan kebersamaan, komunikasi yang lebih baik, kreativitas dan inisiatif, pengendalian emosi. Selain itu, penggunaan game online *mobile legend* siswa tergolong rendah. Kategori rendah dan frekuensi rendah yaitu siswa bermain *game online mobile legend* dengan durasi waktu setiap harinya. Pengawasan orang tua tetap diperlukan agar tidak terlalu focus bermain game online dan membatasi waktu bermain *game online mobile legend*.

ABSTRACT

Firmansyah, Bayu. 40220037. 2024, *Analysis of Playing Mobile Legend Online Games on the Social Behavior of Class V Students at elementary school Negeri Cidadap 01 Academic Year 2023/2024.* **Yuni Suprpto, M.Pd.**

Keywords: *Online Games, Mobile Legend, Student Social Behavior*

This research in the background of technological growth continues to be Mutahir from the beginning of universal telephone equipment to become a gadget which is a digital device that is almost owned by all groups. Gadgets that exist today contain many interesting features that are often entertainment for their users. Games are not only played for the purpose of filling free time, but for the current era games are played almost all the time. Online games are a new way of life for people of all ages that can be played alone, anytime and can be played alone or in groups. This study aims to determine the influence of playing the online game of car legend on the social behavior of elementary school students. With this research, it can be found out what influences are experienced by students from playing the online game of car legend. This study uses a narrative qualitative research method.

The results obtained show that students who have played mobile legend online games have a positive and negative influence. Most students show a positive influence on their social behavior. Positive behaviors include cooperation and togetherness, better communication, creativity and initiative, and emotional control. In addition, the use of online mobile legend games for students is relatively low. The low and low frequency categories are students playing mobile legend online games with a duration of <1 hours per day. Parental supervision is still needed so that you don't focus too much on playing online games and limit the time spent playing online mobile legend games.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulisan Skripsi dengan objek penelitian di SD Negeri Cidadap 01 terselesaikan dengan baik. Dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih atas bantuan, saran, petunjuk dan partisipasinya kepada :

1. Dr. Muh. Kadarisman, S.H., M.Si. selaku Rektor Universitas Peradaban.
2. Eka Farida Fasha, S.Si., M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Peradaban.
3. Anwar Ardani, M.Pd. selaku Ka. Prodi PGSD Universitas Peradaban.
4. Terimakasih untuk dosen pembimbing Yuni Suprpto, M.Pd. selalu membimbing kami semuanya.
5. Seluruh Dosen Universitas Peradaban.
6. Kistaka Rajudin S,Pd selaku Kepala Sekolah Sd Negeri Cidadap 01.
7. Yayan Supriyatna S,Pd selaku Guru Kelas V Sd Negeri Cidadap 01.
8. Riski Pauzi S,Pd selaku Guru Olahraga Sd Negeri Cidadap 01.
9. Rekan – rekan Mahasiswa Prodi PGSD Universitas Peradaban yang telah menemani perjalanan perkuliahan dari awal hingga akhir.

Semoga Allah SWT membalas dan merahmati setiap langkah mereka dengan kebaikan. Penulis mengharapkan berbagai kritik dan saran membangun dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk semua pembaca.

Bumiayu, 1 Agustus 2024
Penulis

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized loop followed by a smaller, more complex mark.

Bayu Firmansyah
NIM. 40220037

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PESETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian.....	10
C. Rumusan Masalah	10
D. Tujuan Penelitian.....	11
E. Manfaat Penelitian.....	11
F. Sistematika Penulisan.....	12
BAB II LANDASAN TEORI	14
A. Landasan Teori.....	12
B. Kajian Penelitian Relevan	30

C. Kerangka Berfikir.....	33
BAB III METODE PENELITIAN.....	35
A. Desain Penelitian.....	35
B. Latar Penelitian	36
C. Data dan Sumber Data Penelitian.....	37
D. Teknik Pengumpulan Data	39
E. Keabsahan Data.....	40
F. Teknik Analisis Data.....	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	43
A. Hasil Penelitian	43
B. Pembahasan	57
BAB V PENUTUP.....	87
A. Kesimpulan	87
B. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian	33
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Jadwal Penelitian	92
Lampiran 2. Surat Permohonan Pelaksanaan Observasi	93
Lampiran 3. Surat Permohonan Pelaksanaan Penelitian	94
Lampiran 4. Surat Keterangan Selesai Penelitian dari SD	95
Lampiran 5. Lembar Observasi dan Wawancara Awal	95
Lampiran 6. Hasil Penelitian	97
Lampiran 7. Dokumentasi	110
Lampiran 8. Biodata Penulis	113