

## DAFTAR ISI

|                                                       |      |
|-------------------------------------------------------|------|
| HALAMAN JUDUL.....                                    | i    |
| LEMBAR PERSETUJUAN.....                               | ii   |
| LEMBAR PENGESAHAN .....                               | iii  |
| LEMBAR PERNYATAAN .....                               | iv   |
| MOTTO .....                                           | v    |
| PERSEMBAHAN.....                                      | vi   |
| KATA PENGANTAR .....                                  | vii  |
| DAFTAR ISI.....                                       | ix   |
| DAFTAR TABEL.....                                     | xi   |
| DAFTAR GAMBAR .....                                   | xii  |
| DAFTAR LAMPIRAN .....                                 | xiii |
| ABSTRAK.....                                          | xiv  |
| <i>ABSTRACT</i> .....                                 | xv   |
| BAB I PENDAHULUAN                                     |      |
| 1.1 Latar Belakang .....                              | 1    |
| 1.2 Rumusan Masalah .....                             | 8    |
| 1.3 Tujuan Masalah.....                               | 9    |
| 1.4 Manfaat Penelitian .....                          | 9    |
| 1.5 Asumsi Penelitian .....                           | 10   |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA                               |      |
| 2.1 <i>Game</i> dalam <i>Gadget</i> .....             | 11   |
| 2.2.1 Kecanduan <i>Game</i> dalam <i>Gadget</i> ..... | 13   |
| 2.2 Interaksi Sosial .....                            | 14   |
| 2.2.1 Pengertian Interaksi Sosial.....                | 14   |
| 2.2.2 Karakteristik Interaksi Sosial.....             | 15   |
| 2.2.3 Bentuk-bentuk Interaksi Sosial .....            | 17   |
| 2.2.4 Manfaat Interaksi Sosial .....                  | 18   |
| 2.3 Sikap Sosial.....                                 | 19   |
| 2.3.1 Pengertian sikap sosial.....                    | 19   |
| 2.3.2 Sikap individu dan sikap sosial.....            | 20   |
| 2.3.3 Pembentukan dan perubahan sikap.....            | 22   |
| 2.3.4 Ciri-ciri dan fungsi sikap .....                | 23   |
| 2.4 Penelitian Terdahulu (opsional) .....             | 25   |

### BAB III METODE PENELITIAN

|                                             |    |
|---------------------------------------------|----|
| 3.1 Pendekatan Penelitian .....             | 27 |
| 3.2 Objek Penelitian .....                  | 28 |
| 3.2.1 Lokasi penelitian .....               | 28 |
| 3.2.2 Informan .....                        | 29 |
| 3.3 Teknik Pengumpulan Data .....           | 33 |
| 3.3.1 Observasi .....                       | 34 |
| 3.3.2 Wawancara .....                       | 35 |
| 3.3.3 Dokumentasi .....                     | 36 |
| 3.4 Teknik Analisis Data .....              | 36 |
| 3.4.1 Proses analisis data .....            | 36 |
| 3.4.2 Pengujian keabsahan data .....        | 37 |
| 3.5 Definisi Operasional .....              | 38 |
| 3.5.1 <i>Game</i> dalam <i>gadget</i> ..... | 38 |
| 3.5.2 Interaksi Sosial .....                | 38 |
| 3.5.3 Nilai Kebersamaan .....               | 39 |

### BAB IV PEMBAHASAN

|                                                                                                          |    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 4.1 Hasil penelitian .....                                                                               | 41 |
| 4.1.1 Deskripsi Objek Penelitian .....                                                                   | 41 |
| 4.1.1.1 Deskripsi Profil SDN Blega 03 .....                                                              | 41 |
| 4.1.1.2 Data Profil SDN Blega 03 .....                                                                   | 42 |
| 4.1.1.3 Visi dan Misi SDN Blega 03 .....                                                                 | 42 |
| 4.1.2 Deskripsi Siswa dan Guru SDN Blega 03 .....                                                        | 43 |
| 4.1.2.1 Database Siswa SDN Blega 03 .....                                                                | 43 |
| 4.1.2.2 Database Guru SDN Blega 03 .....                                                                 | 44 |
| 4.1.3 Sarana dan Prasaran SDN Blega 03 .....                                                             | 44 |
| 4.1.4 Dampak Permainan <i>Game</i> dalam <i>Gadget</i> terhadap Perilaku Sosial Siswa .....              | 46 |
| 4.1.5 Nilai Kebersamaan yang Tercipta pada Siswa SDN Blega 03 .....                                      | 53 |
| 4.2 Pembahasan .....                                                                                     | 60 |
| 4.2.1 Identifikasi Dampak Permainan <i>Game</i> dalam <i>Gadget</i> terhadap Perilaku Sosial Siswa ..... | 60 |
| 4.2.2 Identifikasi Nilai Kebersamaan yang Tercipta pada Siswa Blega 03 .....                             | 74 |

### BAB V PENUTUP

|                    |    |
|--------------------|----|
| 5.1 Simpulan ..... | 85 |
| 5.2 Saran .....    | 86 |

|                      |    |
|----------------------|----|
| DAFTAR PUSTAKA ..... | 89 |
|----------------------|----|

### LAMPIRAN-LAMPIRAN

## DAFTAR TABEL

|                                                   |    |
|---------------------------------------------------|----|
| Tabel 3.1 daftar namagatekeeper dan informan..... | 30 |
| Tabel 4.1 data SDN Blega 03.....                  | 42 |
| Tabel 4.2 database siswa SDN Blega 03.....        | 43 |
| Tabel 4.3 database guru SDN Blega 03 .....        | 44 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                             |    |
|---------------------------------------------|----|
| Gambar 3.1 triangulasi teknik.....          | 38 |
| Gambar 4.1 SDN Blega 03.....                | 41 |
| Gambar 4.2 <i>game subway surfers</i> ..... | 61 |
| Gambar 4.3 <i>game pou</i> .....            | 63 |
| Gambar 4.4 <i>game candy crush</i> .....    | 64 |
| Gambar 4.5 <i>game clash of clans</i> ..... | 66 |

## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran 1 (Wawancara Informan)

|                                                      |     |
|------------------------------------------------------|-----|
| 1. Kisi-kisi pedoman wawancara .....                 | 1.1 |
| 2. Pedoman wawancara kepala sekolah .....            | 1.2 |
| 3. Pedoman wawancara guru .....                      | 1.3 |
| 4. Pedoman wawancara siswa .....                     | 1.4 |
| 5. Pedoman wawancara orangtua .....                  | 1.5 |
| 6. Jawaban wawancara Kepala Sekolah .....            | 1.6 |
| 7. Jawaban wawancara Guru Kelas IV, V, dan VI .....  | 1.7 |
| 8. Jawaban wawancara Siswa Kelas IV, V, dan VI ..... | 1.8 |
| 9. Jawaban wawancara Orangtua Siswa .....            | 1.9 |

### Lampiran 2 (Surat-surat)

|                                                                    |     |
|--------------------------------------------------------------------|-----|
| 10. Surat pengantar penelitian dari prodi ke sekolah .....         | 2.1 |
| 11. Surat pernyataan sudah melakukan penelitian dari sekolah ..... | 2.2 |
| 12. Validasi Ahli .....                                            | 2.3 |
| 13. Validasi Bahasa .....                                          | 2.4 |

### Lampiran 3 (Dokumentasi)

|                                                       |     |
|-------------------------------------------------------|-----|
| 14. Dokumentasi wawancara kepada siswa .....          | 3.1 |
| 15. Dokumentasi wawancara kepada orangtua .....       | 3.2 |
| 16. Dokumentasi wawancara kepada kepala sekolah ..... | 3.3 |
| 17. Dokumentasi wawancara kepada guru .....           | 3.4 |

Musdhalifah, Idrisiyah. 2016. Dampak Permainan *Game* dalam *Gadget* terhadap Perilaku Sosial Siswa (Studi Kasus Nilai Kebersamaan pada Siswa SD Negeri Blega 03). Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing (1) Priyono Tri Febrianto, S.Sos.,M.Si, (2) Busyro Karim, S.Ag.,M.Si.

#### ABSTRAK

Penelitian ini berawal dari observasi yang dilakukan di SD Negeri Blega 03 Kabupaten Bangkalan. Siswa sekolah dasar di SDN Blega 03 mempunyai minat yang tinggi dalam memiliki *gadget*. Sebagian besar siswa-siswi SDN Blega 03 ini memiliki *gadget* yakni sebanyak 59% atau 52 siswa menjawab bahwa teman sebaya juga memiliki *gadget*. Maka dari hal itu dapat diketahui bahwa saat ini siswa sekolah dasar sudah banyak yang memiliki *gadget* secara pribadi. *Gadget* yang dimiliki siswa-siswi digunakan untuk bermain *game*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui dampak *game* dalam *gadget* terhadap perilaku sosial siswa, serta untuk mengetahui nilai kebersamaan yang tercipta di era digital. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Objek terdapat 10 informan diantaranya; kepala sekolah, guru kelas IV, guru kelas V, guru kelas VI, siswa kelas IV, siswa kelas V, siswa kelas VI, dan orangtua dari ketiga siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa teknik yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan triangulasi. Sedangkan untuk kegiatan analisis data dimulai dari pengambilan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil menunjukkan bahwa permainan *game* dalam *gadget* tidak terlalu berdampak terhadap perilaku sosial siswa, masih banyak siswa-siswi yang melakukan interaksi secara langsung (*face to face*) dan masih adanya nilai kebersamaan yang tercipta dilingkungan siswa-siswi SDN Blega 03. Nilai kebersamaan erat kaitannya dengan interaksi sosial, dari seringnya siswa-siswi berinteraksi dengan teman, guru, maupun orang disekitar akan tercipta kebersamaan di dalamnya. Nilai kebersamaan yang ada sebelum adanya *game* dalam *gadget* tidak sepenuhnya luntur, masih banyak siswa-siswi yang masih bermain antar teman di sekolah maupun di luar lingkungan sekolah.

**Kata Kunci:** Permainan *game*, *gadget*, interaksi sosial, nilai kebersamaan

Musdhalifah, Idrisiyah. 2016. The Impact Of The Games in the Gadget on Social Behavior (Study case: the value of togetherness among student of SDN Blega 03). Thesis. Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Education, University of Trunojoyo Madura. Advisor (1) Priyono Tri Febrianto, S.Sos.,M.Si.,Perceptor (2) M Busyro Karim, S.Ag.,M.Si.

#### **ABSTRACT**

The research is started from the observation which is done in SDN Blega 3. The students of SDN Blega 3 have a strong interest in having gadget. Most of SDN Blega 3 students have gadget, as much as 59% or 52 students asserf that their peers also have gadget. There for it can be seen the elementary school students already have personal gadget which is used for playing games. The purpose of this research is to know the impact of games in gadget foward social behavior of students and to know a value of togetherness that is created in the digital era. This research uses descriptive qualitative reseach methode. The object are 13 informants, including; a headmaster, 4<sup>th</sup> grade teacher, 5<sup>th</sup> grade teacher, 6<sup>th</sup> grade teacher, 4<sup>th</sup> grade students, 5<sup>th</sup> grade students, 6<sup>th</sup> grade students and the parents of the third students. The collecting data has been obtained by savoral techniques, namely observation, interview, documentation, and triangulation. The analysis data starts from data collection , data reduction, data presentation, and conclusion. The result indicate that the gamers on gadget has a little impact foward social behavior of stdents. There are still many students who interact directly (face to face) and a value of togethernes still created by students of SDN Blega 3. The togetherness value close related with social interaction, from the frequency of students interaction with friend, teacher, or people around will be created togetherness. The togetherness value that existed before the game on gadget is not completely faded, there are still many students who are still playing among friends at school and out school.

**Keywords:** games, gadgets, social interaction, togetherness.