

**PENGARUH *GAME ONLINE* DAN INSTAGRAM DALAM INTERAKSI
SOSIAL MAHASISWA PGSD UMS**



Skripsi Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Diajukan Oleh:
HAFID AROSYID
A510150003

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

JULI, 2019

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini,

Nama : Hafid Arosyid

NIM : A510150003

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : “PENGARUH *GAME ONLINE* DAN *INSTAGRAM*
DALAM INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA PGSD UMS”

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar hasil karya saya sendiri dan bebas plagiat orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu/dikutip dalam naskah dan disebutkan pada daftar pustaka. Apabila kemudian hari terbukti skripsi ini hasil plagiat, saya bertanggungjawab sepenuhnya dan menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surakarta, 8 Juli 2019

Yang membuat pernyataan,



Hafid Arosyid

NIM. A510150003

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGARUH *GAME ONLINE* DAN INSTAGRAM DALAM INTERAKSI
SOSIAL MAHASISWA PGSD UMS**

Oleh :

HAFID AROSYID

A510150003

Skripsi telah disetujui oleh pembimbing skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta untuk dipertahankan didepan tim penguji skripsi.

Surakarta, 8 Juli 2019

Dosen Pembimbing



(Wahdan Najib Habiby, S.Th.I., M.Pd)

NIDN. 0621078202

HALAMAN PENGESAHAN

PENGARUH *GAME ONLINE* DAN INSTAGRAM DALAM INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA PGSD UMS

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

HAFID AROSYID

A510150003

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada hari Kamis, 01 Agustus 2019

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

1. Wahdan Najib Habiby, S. Th. I., M. Pd
(Ketua Dewan Penguji)
2. Almuntaqo Zainuddin, M. Si., M. Pd
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Dra. Sri Hartini, S. H., M. Pd
(Anggota II Dewan Penguji)

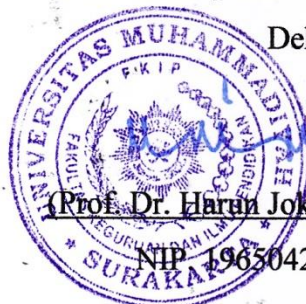
(.....)
(.....)
(.....)

Surakarta, 01 Agustus 2019

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



(Prof. Dr. Haran Joko Prayitno, M. Hum)

NIP. 196504281993031001

HALAMAN MOTTO

Siapa yang menempuh jalan untuk mencari Ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju Surga
(HR. Muslim, no. 2699)

Dan orang-orang yang mau menerima petunjuk, Allah menambah petunjuk kepada mereka dan memberikan balasan ketaqwaannya
(Qs. Muhammad: 17)

Barang siapa yang bersikap ramah kepada orang lain dan meringankan beban hidupnya baik sedikit maupun banyak, maka kewajiban bagi Allah untuk memberikan kepadanya pelayanan dengan pelayanan Surga
(HR. Thabrani)

Ketakutan akan membawamu dalam Kekalahan
Berusaha sekuat tenaga dan berdoa sepenuh jiwa
Lampaui dirimu, lalu kamu akan tahu kenapa Tuhan menciptakanmu
(Hafid Arosyid)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahil'alam, dengan penuh rasa syukur kepada ALLAH SWT yang tiada henti dalam memberi pertolongan, dan dengan segala ketulusan dan kerendahan hati saya persembahkan skripsi ini kepada :

1. Kedua orang tuaku, Bapak Solihin dan Ibu Siti Hasanah yang tiada henti bekerja keras mendidik dan membimbingku dari lahir hingga tua nanti, tak akan pernah mampu aku membalas segala kebaikan mereka.
2. Kedua Saudariku, Etika Setyaningrum dan Asfi Melisa serta seluruh keluarga besar yang memberikan do'a, semangat dan dukungannya selama ini.
3. Sahabat sekaligus saudara dekatku Ahmad Ardian Rizky, yang bersedia memberi semangat dan masukan – masukan yang membangun serta membantuku.
4. Saudaraku “Trio ciki-ciki”, Dendy Arnanta dan Riky Aditya Ramadhan teman seperjuangan yang selalu membantu dari segi moril maupun materiil dalam menyusun Skripsi.
5. Sahabat Fantastic 7, Dendy Arnanta, Riky Aditya, Harizah Zain, Andina Widayanti, Saroh Nurfiatun, dan Umi Hapsari, yang selalu mendoakan yang terbaik.
6. Tim Akustik ELSTE, Sadani Haryo Susanto, Meidita Candra M, Wigung Bayu S, Yoga Priadiadinata, Aji Saadi, yang selalu memberikan dukungan terbaiknya.
7. Tim LKTI, Afrin Puspa, Efi Rusdiyani, Indah Susilowati, Fitria Bakti, yang memberikan pengalaman berarti di dunia penelitian.
8. Keluarga HMP PGSD yang memberikan semangat dan pengalaman terbaiknya selama perkuliahan.

ABSTRAK

Hafid Arosyid/A510150003. **PENGARUH *GAME ONLINE* DAN INSTAGRAM DALAM INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA PGSD UMS**. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta. Juli, 2019.

Penggunaan *Game Online* dan Instagram yang marak dimainkan dikalangan mahasiswa PGSD UMS dan merupakan salah satu efek perkembangan IPTEK di Era Revolusi Industri 4.0, namun dikawatirkan penggunaannya menimbulkan pengaruh yang dapat merubah hubungan sosial dengan lingkungan sekitar. Tujuan dari penulisan penelitian ini adalah untuk 1) Mendeskripsikan intensitas penggunaan *game online* dan Instagram dalam interaksi sosial Mahasiswa PGSD UMS, dan 2) Mendeskripsikan pengaruh *game online* dan Instagram dalam interaksi sosial mahasiswa PGSD UMS. Penelitian menggunakan pendekatan Kualitatif Deskriptif dengan instrumen pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data kualitatif menggunakan konsep yang disampaikan Miles dan Huberman. Subyek dari penelitian ini adalah mahasiswa PGSD semester II, IV dan VI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Intensitas penggunaan *game online* dan Instagram mahasiswa PGSD UMS rata-rata perhari menggunakan dalam waktu yang tidak dapat dipastikan dan belum termasuk dalam kategori ketergantungan, 2) *Game Online* berpengaruh baik bagi sesama pengguna *game* dalam Interaksi Sosial, namun berpengaruh buruk bagi bukan sesama pengguna *game*, dan Instagram dalam Interaksi Sosial mahasiswa PGSD UMS sangat positif jika dimanfaatkan sesuai dengan semestinya diantaranya: a) menambah jejaring sosial, b) mampu menciptakan kelompok sosial melalui komunitas yang ada di dalam Instagram, c) dapat bertukar kabar dengan saudara dan teman.

Kata kunci: *Game Online*, Instagram, Mahasiswa, Interaksi Sosial, IPTEK

ABSTRACT

Hafid Arosyid/A510150003. **PENGARUH GAME ONLINE DAN INSTAGRAM DALAM INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA PGSD UMS.** Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta. Juli, 2019.

The use of Online and Instagram games are lively among students of PGSD UMS and is one of the effects of development of IPTEK in the Era of Industrial Revolution 4.0, but the use of the influence caused influences that can change social relations With the surrounding environment. The purpose of this research is to 1) describe the intensity of use of online and Instagram games in the social interaction of students of PGSD UMS, and 2) describe the influence of online and Instagram games in student social interactions PGSD UMS . Research uses qualitative descriptive approaches with data collection instruments in the form of observations, interviews, polls, and documentation. Qualitative data analysis techniques using concepts delivered by Miles and Huberman. The subjects of this study were students of PGSD II, IV and VI. The results showed that: 1) The intensity of use of online games and Instagram students of PGSD UMS average per day use in an uncertain time and have not included in the category of dependency, 2) good effect online games For fellow gaming users in social interaction, but adversely affect non-fellow gaming users, and Instagram in social interactions students of PGSD UMS are very positive if used accordingly: a) Add to the network Social, B) being able to create social groups through the community within Instagram, C) can exchange news with your relatives and friends.

Keywords: Online games, Instagram, students, social interactions, SCIENCE and technology

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr.wb

Puji Syukur peneliti panjatkan kepada ALLAH SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi yang berjudul “Pengaruh *Game Online* dan Instagram dalam Interaksi Sosial Mahasiswa PGSD UMS”. Skripsi ini merupakan sebagian tugas dan syarat yang harus dipenuhi guna memperoleh gelar sarjana pendidikan S-1 pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, tanpa bantuan mereka, skripsi ini tidak pernah terwujud. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada berbagai pihak.

1. Prof. Dr. Sofyan Arif, M.Si selaku rektor Universitas Muhammadiyah Surakarta beserta jajarannya.
2. Prof. Harun Joko Priyatno, M.Hum selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
3. Nur Amalia, M.Teach Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Surakarta.
4. Wahdan Najib Habiby, S.Th.I., M.Pd sebagai pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu dan kesabarannya, memberikan ilmu dan saran pengarahan serta bimbingan kepada penulis dalam menyusun skripsi ini.
5. Dosen-dosen PGSD FKIP UMS yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat.
6. Mahasiswa PGSD UMS yang bersedia menjadi subjek dari penelitian tentang *Game Online* dan Instagram dalam Interaksi Sosial Mahasiswa PGSD UMS.
7. Semua pihak yang telah membantu skripsi ini, yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Seiring dengan do'a semoga semua bantuan dan amal kebajikan yang diberikan kepada penulis mendapatkan imbalan dari Allah SWT. Penulis menyadari skripsi ini jauh dari kesempurnaan dan banyak kekurangan. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat peneliti harapkan, demi kesempurnaan skripsi ini. Harapan

dari peneliti skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis sendiri dan umumnya bagi pembaca.

Wassalamu'alaikum wr.wb

Surakarta, 8 Juli 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR DIAGRAM DAN GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. <i>Game Online</i>	8
1. Jenis-jenis <i>Game Online</i>	9
2. Dampak Penggunaan <i>Game Online</i>	10
B. Media Sosial Instagram.....	11
1. Fitur dalam Instagram	12
2. Fungsi dan Aktivitas pada Instagram	12
C. Interaksi Sosial	13
1. Jenis-jenis Interaksi Sosial	15
2. Faktor Kebudayaan dalam Interaksi Sosial	16
3. Kelompok Sosial	17
4. Lingkungan Sosial.....	18

5. Permasalahan Sosial	20
D. Penelitian Terdahulu yang Relevan	22
E. Persamaan dan perbedaan dengan penelitian terdahulu.....	26
BAB III METODE PENELITIAN.....	27
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	27
B. Tempat dan Waktu Penelitian	27
C. Data, Sumber Data, dan Narasumber	28
1. Data	28
2. Sumber data.....	29
3. Narasumber	29
D. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling.....	30
E. Kehadiran Peneliti.....	31
F. Teknik Pengumpulan Data.....	31
G. Validitas dan Reliabilitas	36
H. Teknik Analisis Data.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
A. Hasil Penelitian	41
1. Deskripsi Lokasi Penelitian	41
2. Deskripsi Responden	43
3. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	44
4. Deskripsi Data Penelitian	45
B. Pembahasan.....	57
C. Pola-Pola Penggunaan <i>Game Online</i> dan Instagram	70
D. Keterbatasan Penelitian	72
BAB V PENUTUP.....	74
A. Simpulan	74
B. Implikasi.....	75
C. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN.....	80

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	28
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen yang digunakan dalam penelitian.....	33
Tabel 3.3 Uji Validitas	37
Tabel 4.1 Jumlah Mahasiswa PGSD	43
Tabel 4.2 Jumlah Mahasiswa menggunakan <i>game online</i> berdasarkan Klasifikasi Jenisnya	46
Tabel 4.3 Perbandingan penggunaan <i>game online</i> dan Instagram	65

DAFTAR DIAGRAM DAN GAMBAR

Diagram 4.1 Deskripsi Responden.....	44
Diagram 4.2 Pengguna <i>game online</i> berdasarkan gender	47
Gambar 4.1 Kelompok <i>gamers</i> dalam permainan <i>online</i>	48
Gambar 4.2 Penggunaan <i>game online</i> hingga larut malam.....	49
Gambar 4.3 Waktu penggunaan <i>game online</i>	50
Gambar 4.4 Penggunaan Instagram pada saat kuliah.....	51
Gambar 4.5 Waktu penggunaan Instagram	52
Gambar 4.6 Penggunaan <i>game online</i>	53
Gambar 4.7 Penggunaan <i>game online</i> menimbulkan keributan	54
Gambar 4.8 Efek penggunaan <i>game online</i> terhadap pekerjaan yang lain	55
Gambar 4.9 Penggunaan Instagram	56
Gambar 4.10 Penggemar Instagram	63
Gambar 4.11 Respon pengguna <i>game online</i>	66
Gambar 4.12 Reaksi pengguna <i>game online</i> ketika diganggu saat bermain.....	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Penelitian Observasi	80
Lampiran 2. Instrumen Penelitian Wawancara	81
Lampiran 3. Instrumen Penelitian Dokumentasi.....	86
Lampiran 4. Instrumen Penelitian Angket	87
Lampiran 5. Hasil Observasi.....	94
Lampiran 6. Hasil Angket Google Form.....	96
Lampiran 7. Denah Lokasi Perkuliahan PGSD.....	135
Lampiran 8. Foto Dokumentasi Penelitian.....	136