

PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP KEMAMPUAN
PERILAKU PROSOSIAL ANAK USIA 5 – 6 TAHUN
(penelitian *mix method* di TK Al – Kahfi & TK Al – Wahdah)

SKRIPSI

Disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam penyelesaian
Studi pada jenjang Sarjana (Strata I) serta untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)



MUHAMMAD RAIHAN NAFIS SUWARNA
41032107236001

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM NUSANTARA
BANDUNG
2025

HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Muhammad Raihan Nafis Suwarna

NIM : 41032107236001

Judul : PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP
KEMAMPUAN PERILAKU PROSOSIAL ANAK USIA 5 – 6 TAHUN
(penelitian *mix method* di TK Al – Kahfi & TK Al – Wahdah)

Disetujui oleh,

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II

Dr. Anita Kresnawaty, S.Pd.I., M.M.Pd.
NIDN. 0409068206

Agus Ruswandi M.Ag.
NIDN. 0418088603

Disahkan oleh,

Dekan,

Ketua Program Studi,

Dr. H. Maman Suherman, S.Pd., M.M.Pd
NIDN. 0406046704

Dr. Susan Maulani, M.Pd
NIDN. 0420027906

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademi Universitas Islam Nusantara, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Raihan Nafis Suwarna
NIM : 41032107236001
Program Studi : PGPAUD
Fakultas : FKIP
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Nusantara hak bebas royalti non eksklusif (*non-exclusive royalty-free right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP KEMAMPUAN PERILAKU PROSOSIAL ANAK USIA LIMA SAMPAI ENAM TAHUN. Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan. Dengan hak bebas royalti non eksklusif ini Universitas Islam Nusantara berhak menyimpan mengalih media / formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan pemilik hak cipta. Demikian persyaratan ini saya dibuat untuk digunakan dengan sebaik dan sebenar – benarnya.

Bandung, April 2025

Yang Menyatakan,

Muhamamd Raihan Nafis Suwarna

PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI

Bismillaahirrohmaanirrohiim,

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Muhammad Raihan Nafis Suwarna

NIM : 41032107236001

Judul : PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP
KEMAMPUAN PERILAKU PROSOSIAL ANAK USIA 5 – 6 TAHUN
(Studi Penelitian *Mix Method* di TK Al – Kahfi dan TK Al – Wahdah)

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul di atas beserta seluruh isinya merupakan hasil karya sendiri. Adapun pendapat maupun pernyataan orang lain yang ditulis dalam skripsi ini dikutip sesuai dengan aturan mengutip yang berlaku dan etika keilmuan.

Atas pernyataan saya tersebut, maka saya bersedia untuk menanggung segala resiko maupun sanksi yang berkaitan dengan karya tulis saya di kemudian hari.

Bandung, April 2025

Yang membuat pernyataan,

Muhammad Raihan Nafis Suwarna

MOTTO

"Tidak ada rahasia. Ini semua tentang melakukan hal yang sama berulang kali. Ini semua tentang melakukan yang terbaik setiap hari."

- Lin Dan

"Untuk jadi seorang juara, harus menciptakan sesuatu yang memang berbeda dari yang lain,"

- Taufik Hidayat

"Saya selalu berusaha untuk menjadi lebih baik dari hari kemarin" dan "Saya selalu fokus pada proses, bukan hanya hasil"

- Tai Tzu-ying

"Sesungguhnya setelah kesulitan ada kemudahan"

- Q.S. Al – Insyirah : 5 - 6

Tantangan dan cobaan dalam hidup ini tidak akan pernah berakhir. Selagi kita masih hidup dalam dunia yang fana ini, segala jenis cobaan pasti akan menghantam kita. Tapi ingatlah selalu bahwa tuhan tidak akan memberikan cobaan kepada hambannya melebihi batas kemampuannya. Percayalah bahwa setiap pertarungan dalam hidup kita merupakan proses untuk menggapai sesuatu yang besar didepan sana. Dan satu hal lagi, tidak semua hal yang kita inginkan akan terwujud sesuai kemauan kita, karena sesungguhnya tuhan lebih tahu dibanding diri kita sendiri terkait hal – hal apa saja yang sebenarnya baik dan tidak baik untuk kita.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamu 'alaikum Wr Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan berkat rahmat dan karunia-NYA serta kemudahan dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Tidak terlupakan shalawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarganya, para sahabatnya, serta kepada umatnya.

Karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Kemampuan Perilaku Prososial Anak Usia Lima Sampai Enam Tahun” (studi penelitian *mix method* terhadap orang tua di TK Al – Kahfi dan TK Al – Wahdah) dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana Pendidikan guru PAUD di Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Nusantara Kota Bandung.

Penulisan dan penyusunan skripsi ini tentunya masih banyak kurangnya karena dari pengalaman dan pengetahuan peneliti yang terbatas. Demikian pengantar dari penulis, semoga tugas akhir skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak terutama bagi pengembangan dunia pendidikan. Penulis menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan dalam karya tulis ilmiah ini, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran demi perbaikan dan penelitian selanjutnya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Bandung, April 2025

Penulis

Muhammad Raihan Nafis Suwarna

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih yang sebesar – besarnya atas berkah dan rahmat Allah SWT yang selalu menjadi tempat peneliti mengadu segala keluh, kesah, dan syukur selama masa penyusunan skripsi ini.

Tugas skripsi ini dapat terseusun berkat bantuan, bimbingan, dan saran – saran serta masukkan dari berbagai pihak sampai selesai laporan ini, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang setulusnya kepada :

1. Bapak Dr. H. Maman Suherman, S.Pd, M.M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UNINUS.
2. Ibu Dr. Susan Maulani, M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Anak Usia Dini.
3. Ibu Dr. Anita Kresnawati, M.M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, motivasi, meluangkan waktu dan pengarahan kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Agus Ruswandi, M.Ag. selaku Dosen Pembimbing II sekaligus sebagai Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan, meluangkan waktu, mengarahkan yang terbaik untuk anak didiknya, dan motivasi kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Dosen – Dosen Prodi PG PAUD yang telah memberikan ilmu, inspirasi, dan motivasi selama perkuliahan.
6. TK Al – Wahdah khususnya kepada Ibu Kepala Sekolah Ibu Lina karena telah memberikan peneliti izin dan kesempatan untuk bisa melakukan penelitian di sekolah tersebut.
7. TK Al – Kahfi khususnya kepada Ibu Kepala Sekolah Ibu Muki karena telah memberikan peneliti izin dan kesempatan untuk bisa melakukan penelitian di sekolah tersebut.
8. Para orang tua di TK Al – Wahdah dan TK Al – Kahfi karena telah berkontribusi, membantu dan meluangkan waktunya untuk menjadi sampel dan sumber data dalam penelitian ini.

9. Orang tua saya tercinta ibu Ifa Diah Sarifa dan Bapak Bapu Suwarna, yang senantiasa memberi limpahan kasih sayang, doa, dan dukungan selama ini. terimakasih atas cinta dan kasih sayangnya.
10. Kepada Ibu Piniarti yang senantiasa mendukung saya setiap kondisi dan keadaan dalam melaksanakan perkuliahan dari awal hingga menyelesaikannya saat skripsi ini.
11. Keluarga besar, terutama tante dan nenek saya bernama Ibu Ani Anisa dan Ibu Diot yang telah mengenalkan saya dengan kepala sekolah TK Al – Wahdah sehingga memudahkan izin untuk pelaksanaan penelitian
12. Adik saya tercinta yang telah membantu dan memudahkan dalam pengerjaan skripsi ini.
13. Teman seperjuangan saya ibu Hesty dan Ibu Elit dalam berbagi ilmu selama pengerjaan skripsi ini.
14. Teman satu kampus saya yang selalu memberikan pengalaman, semangat, motivasi, dan berbagi ilmunya ibu Cucu sehingga pengerjaan skripsi ini dapat berjalan dengan baik dan lancar.
15. Teman – teman seangkatan 2023 kelas A dan B Prodi PG PAUD yang telah memberikan inspirasi dan pengalaman baru selama perkuliahan.
16. Teman – teman Angkatan 2022 kebawah yang sudah memberikan pengalaman dan ilmu nya sehingga pengerjaan skripsi ini dapat penuh dengan ilmu dan penemuan baru.
17. Teman SMA saya bernama Jeremi Cornellius yang sudah sangat membantu saya dalam pengerjaan skripsi karena berbagi pengalaman dan ilmu miliknya.
18. Teman – teman saya di UPI (Universitas Pendidikan Indonesia) yang sudah berbagi pengalaman dan ilmu nya dalam pengerjaan skripsi ini.
19. Sahabat – sahabat SMA saya yang selalu mendukung dan memotivasi saya untuk terus semangat dalam mengerjakan skripsi.
20. serta semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT, memberikan balasan dengan segala kebaikan dunia dan akhirat atas keikhlasan dan kebaikan semua pihak yang telah diberikan kepada peneliti. Harapan peneliti semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya, khususnya pengembangan untuk ilmu pendidikan.

Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan ke tidak sempurnaan di dalam penelitian skripsi ini. Untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran untuk menyempurnakan di masa yang akan datang.

Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak atas perhatian dan pemberian semangat selama proses penyelesaian skripsi.

Bandung, April 2025

Penulis,

Muhammad Raihan Nafis Suwarna

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI	iii
MOTTO	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
ABSTRAK.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Perumusan Masalah Dan Pembatasan Masalah	7
1. Perumusan Masalah	7
2. Pembatasan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian Dan Manfaat Penelitian.....	7
1. Tujuan Penelitian	7
2. Manfaat Penelitian	8
D. Asumsi, Hipotesis Penelitian, Dan Pertanyaan Penelitian	9
1. Asumsi.....	9
2. Hipotesis Penelitian	9
3. Pertanyaan Penelitian.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA / KAJIAN TEORI	12
A. Game Online	12
1. Definisi Game Online	12
2. Penggunaan Game Online	14
3. Game Online Dengan Anak - Anak	14

B.	Kemampuan Prososial.....	16
1.	Definisi Kemampuan Prososial	16
2.	Aspek – Aspek Kemampuan Perilaku Prososial.....	17
3.	Elemen / Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Perilaku Prososial.....	19
4.	Bentuk Perilaku Prososial.....	21
5.	Perkembangan Kemampuan Prososial.....	22
6.	Motivasi Untuk Bertindak prososial	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		24
A.	Pendekatan Penelitian	24
B.	Metode Penelitian	24
1.	Kuantitatif.....	26
2.	Kualitatif.....	27
C.	Teknik Pengumpulan Data.....	28
1.	Angket	28
2.	Wawancara	29
D.	Populasi (Kuantitatif) Dan Sumber Data (Kualitatif).....	30
1.	<i>Simple Random Sampling</i>	30
2.	<i>Voluntary Sampling</i>	32
E.	Teknik Pengolahan Data	32
1.	Kuantitatif.....	32
2.	Kualitatif.....	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		48
A.	Hasil Penelitian	48
1.	Kondisi Responden Penelitian	48
2.	Deskripsi Hasil Data Kuantitatif.....	49
3.	Hasil Analisis Data	66
4.	Deskripsi Hasil Data Kualitatif.....	71
B.	Pembahasan Penelitian.....	83
1.	Intensitas Penggunaan Game Online	83
2.	Kemampuan Perilaku Prososial	88
3.	Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Kemampuan Perilaku Prososial	90

4. <i>Novelty</i> (Kebaharuan) Penelitian	91
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	93
A. Simpulan	93
B. Saran	95
1. Orang Tua	Error! Bookmark not defined.
2. Anak - Anak	95
3. Peneliti Selanjutnya	95
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN – LAMPIRAN	101
RIWAYAT HIDUP PENULIS	130

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Instrumen Angket (Kuantitatif)	101
Lampiran 2 Pedoman Instrumen Wawancara (Kualitatif)	105
Lampiran 3 Surat Izin Pelaksanaan Penelitian.....	107
Lampiran 4 Hasil Penyebaran Kuisisioner	111
Lampiran 5 Output SPSS	116
Lampiran 6 Hasil Penelitian Wawancara.....	120

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi - Kisi Instrumen Penelitian Angket.....	28
Tabel 3. 2 Kisi - Kisi Instrumen Penelitian Wawancara.....	29
Tabel 3. 3 Hasil Output Pengujian Variabel X	35
Tabel 3. 4 Hasil Output Pengujian Variabel Y	36
Tabel 3. 5 Hasil Output Uji Reliabilitas Data	38
Tabel 4. 1 Karakteristik Responden.....	48
Tabel 4. 2 Intensitas Bermain Game Setiap Hari.....	49
Tabel 4. 3 Intensitas Bermain Game Lebih Dari 1 Jam	50
Tabel 4. 4 Intensitas Orang Tua Dalam Membatasi Anak Bermain Game.....	51
Tabel 4. 5 Intensitas Anak Dalam Memilih Jenis Game Yang Dimainkan	52
Tabel 4. 6 Game Yang Dimainkan Oleh Anak Mengajarkan Nilai Sosial Yang Baik	54
Tabel 4. 7 Intensitas Anak Lebih Suka Bermain Game Dengan Teman - Temannya.....	55
Tabel 4. 8 <i>Altruistic Prosocial Behavior</i>	57
Tabel 4. 9 <i>Compliant Prosocial Behavior</i>	58
Tabel 4. 10 <i>Compliant Prosocial Behavior</i>	59
Tabel 4. 11 <i>Altruistic Prosocial Behavior</i>	61
Tabel 4. 12 <i>Emotional Prosocial Behavior</i>	62
Tabel 4. 13 <i>Compliant Prosocial Behavior</i>	63
Tabel 4. 14 <i>Emotional Prosocial Behavior</i>	64
Tabel 4. 15 Hasil Output Uji Normalitas (Metode Komogorov-Smirnov).....	66
Tabel 4. 16 Hasil Output Uji Linearitas Data	67
Tabel 4. 17 Hasil Output Uji Heteroskedastisitas Data	68
Tabel 4. 18 Hasil Output Analisis Regresi Linear Sederhana.....	68
Tabel 4. 19 Hasil Output Analisis Koefisien Determinasi.....	69
Tabel 4. 20 Hasil Output Pengujian Hipotesis Uji t.....	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tabel Penentuan Jumlah Sampel Isaac Dan Michael.....	31
Gambar 3. 2 Macam - Macam Statistik Untuk Analisis Data.....	33
Gambar 3. 3 Komponen Dalam Analisis Data (<i>Interactive Model</i>)	45
Gambar 4. 1 Grafik Pie Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Perilaku Prososial.....	90

ABSTRAK

MUHAMMAD RAIHAN NAFIS SUWARNA
PGPAUD, FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN,
UNIVERSITAS ISLAM NUSANTARA

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh dalam penggunaan game online terhadap perilaku prososial anak – anak, khususnya pada penelitian ini difokuskan pada keterampilan prososial anak usia lima sampai tahun. Perumusan penelitian ini yaitu bagaimana pengaruh penggunaan game online terhadap kemampuan prososial anak untuk usia lima sampai enam tahun. Lokasi penelitian ini berada di TK Al – Kahfi dan TK Al – Wahdah. Penelitian ini merupakan penelitian *mix method sequential explanatory*, yaitu metode kombinasi yang penelitiannya pertama menggunakan kuantitatif lalu diakhiri dengan kualitatif. Kuantitatif menggunakan metode *ex – post facto* dan kualitatif menggunakan metode studi kasus. Sementara untuk teknik pengumpulan data untuk kuantitatif menggunakan angket dan kualitatif menggunakan wawancara. Teknik pengumpulan data untuk kuantitatif menggunakan *simple random sampling* dengan objek penelitian di target 89 orang tua anak, sementara kualitatif menggunakan *voluntary sampling* dengan target 5 orang tua anak usia lima sampai enam tahun. Teknik pengolahan data untuk kualitatif menggunakan analisis data Miles *and* Huberman yaitu pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi, sementara untuk kuantitatif menggunakan statistik inferensial parametris dan statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game online memiliki skor akhir statistik 448,3 (rendah) dengan pernyataan wawancara oleh sumber data (orang tua) menunjukkan bahwa penggunaan game online pada anak usia lima sampai enam tahun tergolong rendah, sementara untuk kemampuan perilaku prososial memiliki skor akhir statistik sebesar 551,46 (tinggi), hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan perilaku prososial yang dimiliki oleh anak usia lima sampai enam tahun tergolong tinggi. Untuk hasil penelitian akhir yaitu pengaruh penggunaan game online terhadap kemampuan perilaku prososial anak usia lima sampai enam tahun mendapatkan hasil koefisien determinasi di angka 5,7%. Artinya pengaruh game online terhadap kemampuan perilaku prososial hanya sekitar 5,7%, untuk sisanya sebesar 94,3% berasal dari faktor – faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Didapatkan bahwa faktor – faktor lain yang dapat mempengaruhi kemampuan prososial anak yaitu faktor lingkungan dan faktor pola asuh orang tua, yang merupakan faktor – faktor yang tidak diteliti oleh peneliti.

Kata Kunci : *anak usia dini, kemampuan perilaku prososial, pengaruh, penggunaan game online, taman kanak – kanak*

ABSTRACT

This study aims to examine the influence of online game usage on children's prosocial behavior, specifically focusing on the prosocial skills of children aged five to six years. The research question is: how does the use of online games affect the prosocial abilities of children aged five to six years? The research was conducted at Al-Kahfi Kindergarten and Al-Wahdah Kindergarten. This study employs a sequential explanatory mixed-method approach, which begins with quantitative research and is followed by qualitative research. The quantitative method uses an ex-post facto approach, while the qualitative method uses a case study approach. For data collection, the quantitative data was gathered using questionnaires, and the qualitative data through interviews. The sampling technique for the quantitative part used simple random sampling, targeting 89 parents of children, while the qualitative part used voluntary sampling, targeting 5 parents of children aged five to six years. The qualitative data was processed using Miles and Huberman's data analysis techniques, which include data collection, data condensation, data display, conclusion drawing, and verification. For the quantitative data, parametric inferential statistics and descriptive statistics were used. The results showed that online game usage had a final statistical score of 448.3 (low), and interview statements from data sources (parents) confirmed that the use of online games among children aged five to six years was relatively low. Meanwhile, prosocial behavior ability had a final statistical score of 551.46 (high), indicating that the prosocial behavior abilities of children in this age group are generally high. The final research finding indicates that the influence of online game usage on prosocial behavior ability in children aged five to six years has a coefficient of determination of 5.7%. This means that online games account for only around 5,7% of the variation in prosocial behavior, while the remaining 94.3% is influenced by other factors not examined in this study. Other influencing factors include environmental factors and parenting styles, which were not part of examined of this research.

Keywords: *early childhood, prosocial behavior ability, influence, online game usage, kindergarten*