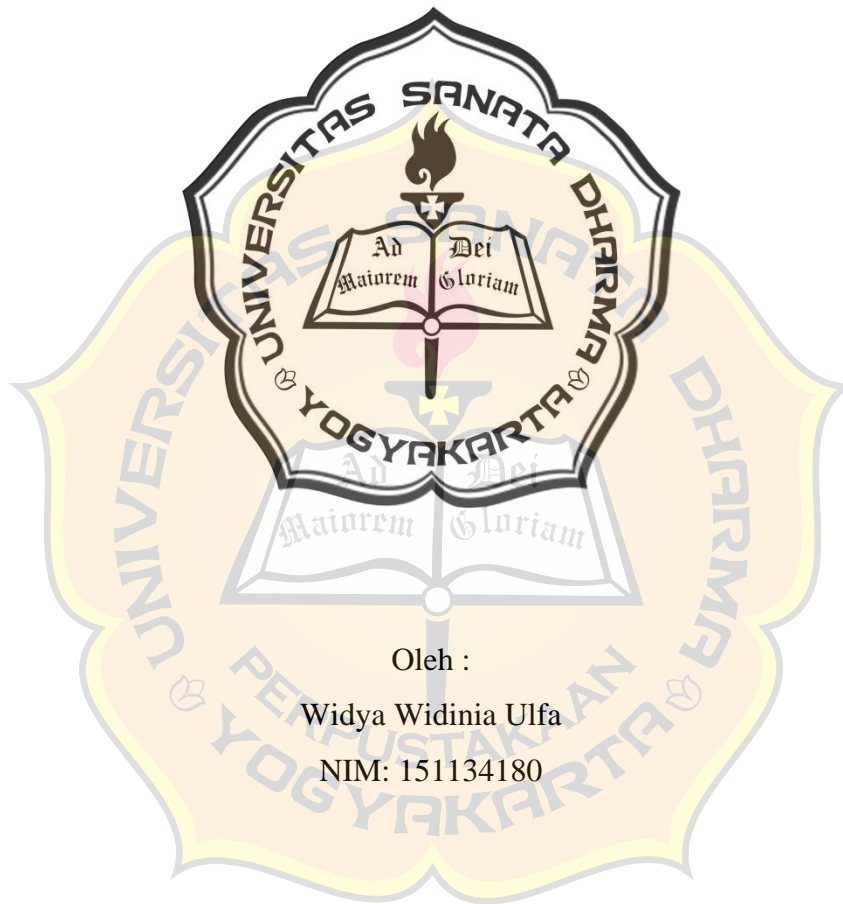


**SURVEI PERILAKU BERMAIN DAN DAMPAK PENGGUNAAN PERMAINAN
BERBASIS TEKNOLOGI PADA SISWA SD KELAS III - IV**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh :

Widya Widinia Ulfa

NIM: 151134180

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SANATA DHARMA
YOGYAKARTA
2019/2020**

ABSTRAK

SURVEI PERILAKU BERMAIN DAN DAMPAK PENGGUNAAN PERMAINAN BERBASIS TEKNOLOGI PADA SISWA SD KELAS III - IV

Widya Widinia Ulfa
Universitas Sanata Dharma
2019

Kegiatan Bermain anak memancing terbentuknya perilaku anak baik di sadari ataupun tidak. Penelitian perilaku bermain ini sangat terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perilaku bermain, Penggunaan permainan berbasis teknologi, dan dampak penggunaan permainan berbasis teknologi pada anak. Subjek penelitian berjumlah 114 siswa SD kelas III-IV. jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan metode survei dan teknik pengumpulan data berupa kuesioner pertanyaan terbuka yang tervalidasi yang dianalisis secara deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) Perilaku bermain siswa SD kelas III dan IV yaitu siswa banyak bermain permainan aktif : permainan bebas spontan, permainan drama, olahraga, permainan tradisional, dan permainan mengumpulkan (81,54%). Permainan yang sering dimainkan dalam 3 bulan terakhir yaitu permainan menggunakan HP .Siswa bermain bersama teman dan saudara di lingkungan rumah untuk mencari kesenangan. Selama satu hari, siswa menghabiskan waktu bermain 2 jam dan 84% siswa merasa cukup dengan waktu bermainnya. Sebanyak 59,6% siswa merasa sedih jika tidak dapat bermain dan orang tua ikut berperan dalam kegiatan bermain siswa. 2) Penggunaan permainan berbasis teknologi digital : Siswa banyak menggunakan HP untuk bermain *game (Mobile legend)* bersama teman dan siswa bermain di lingkungan rumah. 3) dampak negatif permainan: Dampak negatif dari permainan teknologi digital yaitu sakit mata, lupa waktu, berkata kotor dan kasar, serta mendapat pengaruh buruk. Berbeda dengan dampak negatif dari bermain tanpa menggunakan teknologi, anak cenderung bertengkar, bermain curang, dan bermusuhan.

Kata kunci : perilaku bermain, permainan menggunakan teknologi, dampak negatif permainan menggunakan teknologi

ABSTRACT**SURVEY OF PLAY BEHAVIOR AND IMPACT OF THE USE TECHNOLOGY-BASED GAMES ON III - IV ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

Widya Widinia Ulfa
Sanata Dharma University
2019

Children's play activities provoke the formation of children's behavior whether realized or not. Research into play behavior is very limited. This study aims to describe play behavior, the use of technology-based games, and the impact of the use of technology-based games on children. The research subjects were 114 elementary school students grade III-IV. this type of research is descriptive qualitative with survey methods and data collection techniques in the form of validated open-ended questionnaire analyzed descriptively.

The results showed: 1) The playing behavior of elementary school students in class III and IV, that is, students play a lot of active games: spontaneous free games, drama games, sports, traditional games, and collecting games (81.54%). The game that is often played in the last 3 months is a game using mobile phones. Students play with friends and relatives in the home environment to look for fun. During one day, students spent 2 hours playing time and 84% of students felt they had enough time to play. As many as 59.6% of students feel sad if they cannot play and parents play a role in student play activities. 2) Use of digital technology-based games: Students often use cellphones to play games (Mobile legend) with friends and students playing in the home environment. 3) the negative impact of the game: The negative impact of digital technology games are eye pain, forgetting time, saying dirty and rude, and having a bad influence. In contrast to the negative effects of playing without using technology, children tend to fight, play cheats, and are hostile.

Keywords: play behavior, games using technology, the negative impact of games using technology