

TESIS



**DAMPAK PENGGUNAAN GAME ONLINE PADA
INTERAKSI SOSIAL DAN IMPLIKASINYA TERHADAP
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VI SEKOLAH
DASAR NEGERI 01 BANJARKULON BANJARNEGARA**

Oleh:

Renita Mei Lina

NIM. 2220110108

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO**

AGUSTUS, 2024

**DAMPAK PENGGUNAAN GAME ONLINE PADA
INTERAKSI SOSIAL DAN IMPLIKASINYA TERHADAP
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VI SEKOLAH
DASAR NEGERI 01 BANJAR KULON BANJARNEGARA**

TESIS

Diajukan kepada

Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan

dalam Menyelesaikan Program

Magister Pendidikan Dasar (M.Pd.)

Oleh:

Renita Mei Lina

NIM 2220110108

PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR

PROGRAM PASCASARJANA

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO

AGUSTUS, 2024

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING TESIS

Tesis yang diajukan oleh:

Nama : Renita Mei Lina
NIM : 2220110108
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar
Fakultas : Pascasarjana
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Judul : Dampak Pengguna *Game Online* pada Interaksi Sosial dan Implikasinya Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VI Sekolah Dasar Negeri 01 Banjarkulon Banjarnegara

Telah diperiksa dan disetujui oleh:

Mengetahui
Kaprosdi Magister Pendidikan Dasar

Purwokerto, 27 Agustus 2024
Pembimbing

Assoc. Prof. Dr. Subuh Anggoro, M.Pd
NIK. 2160221

Assoc. Prof. Dr. Subuh Anggoro, M.Pd
NIK. 2160221

LEMBAR PENGESAHAN TESIS

**DAMPAK PENGGUNAAN *GAME ONLINE* PADA INTERAKSI SOSIAL
DAN IMPLIKASINYA TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA
DIDIK KELAS VI SEKOLAH DASAR NEGERI 01 BANJARKULON
KABUPATEN BANJARNEGARA**

Disusun oleh

**RENITA MEI LINA
220110108**

Telah berhasil dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 9 Agustus
2024

Dewan Penguji:

1. Penguji I

Dr. Y. Suyitno, M.Pd
NIK. LB17011001

2. Penguji II

Dr. Ana Andriani, M.Pd.
NIK. 2160651

3. Pembimbing

Assoc. Prof. Subuh Anggoro, M.Pd.
NIK. 2160221



Mengetahui
Direktur Program Pascasarjana
Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Dr. Kuntoro, M. Hum
NIK. 2161127

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Renita Mei Lina

NIM : 2220110108

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana

Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa tesis ini adalah hasil dari karya saya dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar bukan hasil penjiplakan karya orang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila kelak dikemudian hari terbukti ada unsur penjiplakan, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Purwokerto, 15 Juli 2024

Yang membuat pernyataan,



Renita Mei Lina

NIM. 2220110108

MOTTO

لَا الشَّمْسُ يَنْبَغِي لَهَا أَنْ تُدْرِكَ الْقَمَرَ وَلَا اللَّيْلُ سَابِقُ النَّهَارِ وَكُلٌّ فِي فَلَكٍ يَسْبَحُونَ ٤٠

“Tidaklah mungkin bagi matahari mengejar bulan dan malam pun tidak dapat mendahului siang. Masing-masing beredar pada garis edarnya”.

(Q.S. Yasin: 40)



DEDIKASI KARYA TERBAIK

Alhamdulillahirobbil'alamin segala puji dan syukur saya haturkan kepada Allah Subhanahu Wata'ala yang telah memberikan rahmat serta hidayah Nya dan shalawat serta salam semoga tercurahkan kepada Nabi Agung Muhammad Sallallahu Alaihi Wasallam, serta seluruh keluarga dan para sahabat yang telah mendukung saya.

Dengan penuh cinta dan kasih sayang serta doa yang ikhlas, karya tulis tesis ini saya persembahkan untuk:

Kedua orang tua saya, Bapak Kuswanto dan Ibu Parni beserta keluarga besar yang telah memberi dukungan moril, spiritual selalu mendampingi, memberikan doa dan semangat dalam menyelesaikan pendidikan selama berada di Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Purwokerto ini, tiada kata terucap selain doa semoga selalu dalam lindungan Alloh Subhanahu Wata'ala Amiin.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirahim

Game online memberikan pengaruh yang sangat tinggi terhadap individu atau kelompok yang memainkannya, terutama pada anak-anak. Sekarang ini, anak sudah terbiasa memainkan *telepon seluler* untuk digunakan permainan *game online*. Pertumbuhan teknologi yang telah maju wajib disetabilkan pada pertumbuhan karakter anak-anak, supaya peserta didik bisa memahami serta mengambil dampak yang baik pada *game online*.

Pendidikan yang baik wajib disampaikan dan ditegaskan kepada peserta didik yang kerap menyalah gunakan telepon seluler hanya untuk dimainkan game online saja, tetapi masih banyak fungsi edukasi untuk bagaimana menggunakan telepon seluler secara baik dan sesuai dengan kebutuhannya. Dampak dari kecanduan game online maka proses kegiatan belajar mengajar di sekolah bisa menghambat fokusnya peserta didik ketika mendapatkan pembelajaran yang diberikan dari pengajar. Pendidik memang wajib mengarahkan peserta didik supaya tidak pilihpilih dalam menentukan pertemanannya sebab bisa menyebabkan sosialisasi peserta didik menurun. Peran orang tua dan guru sangat berpengaruh untuk peserta didik, bagaimana nanti mampu meminimalisir atau mencegah dampak dari menggunakan permainan game online.

Tesis ini disajikan dalam lima bab dengan rincian sebagai berikut: Bab I Pendahuluan, merupakan bab yang menyajikan pemahaman awal dan umum, dengan komponen pembahasan latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian. Bab II Kajian Pustaka, menyajikan telaah teoritis untuk memperdalam aspek-aspek yang diteliti, dengan kajian yang dibahas yaitu pengertian *game online*, interaksi sosial, peserta didik, dan hasil belajar. Definisi *game online*, jenis jenis *game online*, dampak dari *game online*. Pengertian interaksi sosial, proses interaksi sosial, faktor yang mendasari terjadinya interaksi sosial, dan interaksi sosial di

sekolah atau di kelas VI. Definisi hasil belajar, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, pengaruh game online terhadap hasil belajar. Bab III Metode Penelitian memaparkan tentang metode penelitian, tempat dan waktu penelitian penulis, subjek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, IV teknik analisis data dan keabsahan data. Bab IV memaparkan tentang hasil penelitian secara menyeluruh dan pembahasan yang yang mendetail. Bab V memaparkan tentang simpulan dan saran dari tesis.

Tesis ini memberikan gambaran mengenai dampak penggunaan *game online* pada interaksi sosial dan implikasinya terhadap hasil belajar peserta didik kelas VI SD Negeri 1 Banjarkulon Banjarnegara. Hasil penelitian ini sangat diperlukan dalam upaya mengurangi dampak dari penggunaan permainan game online, untuk selalu memperhatikan interaksi sosialnya dan fokus terhadap hasil belajar peserta didik dalam mencapainya untuk sebagai bekal masa depan mereka.

Purwokerto, Agustus 2024

Peneliti

UCAPAN TERIMAKASIH

Bismillahirrahmaanirrahim

Asalamulikum Warohmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala, yang telah melimpahkan berkat, rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan karya ilmiah dalam bentuk tesis yang berjudul " Dampak Penggunaan Game Online Pada Interaksi Sosial dan Implikasinya Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VI di Sekolah Dasar Negeri 01 Banjar Kulon Kabupaten Banjarnegara “ dengan baik segala ketulusan dan kerendahan hati sangat disadari jika tanpa bantuan, dorongan, dukungan serta doa dari semua pihak, sepertinya mustahil penelitian tesis ini bisa sampai akhir dapat selesai dengan baik. Untuk itu pada kesempatan ini peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Assoc. Prof. Dr. Jebul Suroso. S.Kp. Ns. M.Kep, selaku Rektor dan seluruh jajaran pimpinan Universitas Muhammadiyah Purwokerto yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan pendidikan ini.
2. Bapak Dr. H. Kuntoro, M.Hum. selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Purwokerto yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menimba ilmu hingga penyusunan tesis ini selesai.
3. Bapak Assoc. Prof. Dr. Subuh Anggoro, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Purwokerto, beliau sebagai seorang pendidik yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menuntut ilmu hingga penyusunan tesis ini selesai.
4. Ibu Dr. Ine Kusuma Aryani, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing yang penuh perhatian dan telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan arahan bimbingan dan saran yang membangun yang sangat luar biasa dalam penyusunan tesis ini.
5. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Magister Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Purwokerto yang telah memberikan arahan supor yang sangat

luarbiasa dan banyak ilmu yang disampaikan kepada peneliti selama peneliti menempuh pendidikan Magister.

6. Sahabat saya yang selalu ada menemani yang dengan kebesaran kelapangan jiwa selalu memberi semangat dan dukungan serta bantuan kepada peneliti dalam menyelesaikan pendidikan Magister.
7. Para rekan sejawat Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Purwokerto angkatan 2022, yang dalam suasana akrab selalu membangun suasana akademis yang kondusif dan menyenangkan serta selalu memberi motivasi dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Hanya kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala peneliti memohon semoga segala kebaikan, petunjuk, bantuan, serta bimbingan yang diberikan semua pihak kepada peneliti mendapat balasan dari Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang berlipat ganda. Peneliti sangat berharap, semoga tesis ini dapat berguna bagi peneliti khususnya, dan semua pihak yang memerlukannya. Aamiin

Purwokerto, Agustus 2024

Peneliti

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH

Sebagai seorang civitas akademika Universitas Muhammadiyah Purwokerto dan demi kepentingan pengembangan ilmu pengetahuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Renita Mei Lina
NIM : 2220110108
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar
Fakultas : Program Pascasarjana
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Jenis karya : Tesis

Menyetujui untuk memberikan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non Exclusive Royalty Fee Right*) kepada Universitas Muhammadiyah Purwokerto atas karya ilmiah saya yang berjudul “Dampak Penggunaan *Game Online* pada Interaksi Sosial dan Implikasinya Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VI Sekolah Dasar Negeri 01 Banjarkulon Banjarnegara”.

Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non- Exclusive Royalty Fee Right*) ini, Universitas Muhammadiyah Purwokerto berhak menyimpan, mengalihmedia/ mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya ini dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan seperlunya.

Dibuat di:
Purwokerto pada tanggal:
Yang Menyatakan,



Renita Mei Lina
NIM 2220110108

**DAMPAK PENGGUNAAN GAME ONLINE PADA INTERAKSI
SOSIAL DAN IMPLIKASINYA TERHADAP HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS VI SEKOLAH DASAR NEGERI 01
BANJARKULON BANJARNEGARA**

RENITA MEI LINA

(NIM. 2220110108)

ABSTRAK

Penggunaan *game online* telah menjadi fenomena yang signifikan di kalangan peserta didik, dengan potensi untuk memengaruhi prestasi belajar mereka. Penelitian ini menyelidiki dampak penggunaan *game online* pada interaksi sosial dan implikasinya terhadap hasil belajar, motivasi dan konsentrasi belajar, serta kemampuan kognitif. Pembahasan ini menguraikan sejumlah temuan penting dari literatur terkait, menyoroti dampak positif dan negatif penggunaan *game online* dalam konteks pendidikan, bagaimana interaksi sosial anak di lingkungan sekolah. Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung di sekolah, peneliti menemukan beberapa penemuan yang dilakukan oleh peserta didik, dari kelas rendah sampai kelas tinggi peserta didik jam 07.00 pagi sudah berada di sekolah, pada saat masuk kelas saya fokus mengamati di kelas tinggi yaitu kelas VI. Penemuan yang ada bahwa kelas VI itu berjumlah 19 peserta didik. Dalam proses kegiatan belajar mengajar hampir semua peserta didik aktif, walaupun ada 3 sampai 5 peserta didik yang memang pasif ketika berada didalam kelas. Peserta didik yang aktif pada saat belajar, ternyata tidak hanya membahas seputar pelajaran yang sedang berlangsung, namun ada beberapa argument dari peserta didik membahas diluar tema pelajaran. Peserta didik membahas pelajaran hari sebelumnya, ada juga yang membahas seputar game yang dimainkan oleh peserta didik. Tidak hanya permainan game online saja yang dibahas, namun ada permainan offline juga. Dari keseluruhan peserta didik yang ada di kelas VI yang kondusif dan mengikuti pembelajaran dengan baik hanya kurang lebihnya 5 anak saja. Karena memang yang lain cenderung lebih tertarik untuk membahas permainan yang dimainkan dari pada mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung.

Kata Kunci:

Game Online, Interaksi Sosial, Peserta Didik, Hasil Belajar.

**THE IMPACT OF USE OF ONLINE GAMES ON SOCIAL
INTERACTION AND ITS IMPLICATIONS FOR LEARNING
OUTCOMES OF CLASS VI STUDENTS OF STATE PRIMARY SCHOOL
01 BANJAR KULON BANJARNEGARA**

RENITA MEI LINA 2220110108

ABSTRACT

Online gaming use has become a significant phenomenon among learners, with the potential to affect their learning achievement. This study investigates the impact of online gaming use on social interactions and its implications for learning outcomes, learning motivation and concentration, and cognitive abilities. The discussion outlines a number of important findings from the relevant literature, highlighting the positive and negative impacts of online gaming use in the educational context, how children's social interactions in the school environment. When teaching and learning activities take place at school, researchers found several discoveries made by students, from low to high class students at 07.00 in the morning were already at school, when entering the class I focused on observing in the high class, namely class VI. The findings are that class VI has 19 students. In the process of teaching and learning activities, almost all students are active, although there are 3 to 5 students who are passive when in the classroom. Students who are active during learning, it turns out that they do not only discuss about the ongoing lesson, but there are several arguments from students discussing outside the theme of the lesson. Students discuss the previous day's lesson, there are also those who discuss the games played by students. Not only online games are discussed, but there are offline games as well. Of all the students.

Keyword: *Online Games, Social Interactions, Students, Learning Integration.*

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING TESIS	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
LEMBAR PENGESAHAN TESIS	v
MOTTO	vi
DEDIKASI KARYA TERBAIK	vii
KATA PENGANTAR	viii
UCAPAN TERIMA KASIH	x
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH	xii
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Rumusan Masalah	9
D. Tujuan Penelitian	10
E. Manfaat Hasil Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Game Online	12
1. Definisi <i>Game Online</i>	12
2. Jenis-Jenis <i>Game Online</i>	13
3. Dampak <i>game online</i>	14
B. Interaksi Sosial	16
1. Pengertian Interaksi Sosial	16
2. Proses Interaksi Sosial	21
3. Faktor yang Mendasari Terjadinya Interaksi Sosial	22

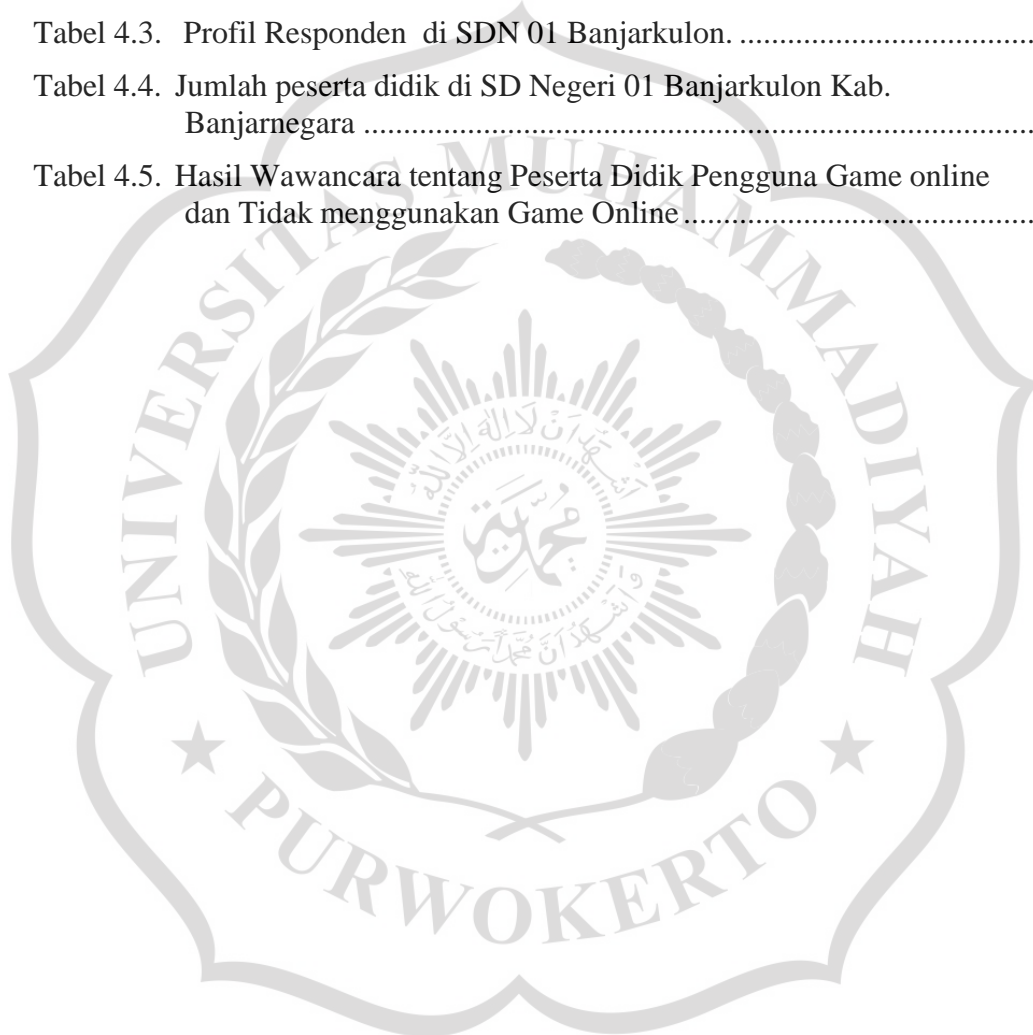
4. Interaksi Sosial di Sekolah atau di Kelas VI	22
C. Peserta Didik	25
1. Definisi Peserta Didik	25
2. Karakteristik Pesera Didik	27
D. Hasil Belajar	28
1. Definisi Hasil Belajar	28
2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	31
3. Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar	31
E. Penelitian Relevan	32
F. Kerangka Pikir	37
1. Kerangka Pikir	37
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Metode Penelitian	40
B. Subjek Penelitian	42
C. Tempat dan Waktu Penelitian	42
D. Sumber Data	42
E. Teknik Pengumpulan Data	44
F. Teknis Analisis Data	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	50
A. Hasil Penelitian	50
1. Profil Sekolah	50
2. Visi Misi dan Tujuan Sekolah	50
B. Pembahasan	68
1. Gambaran Umum Peserta Didik Pengguna Game Online di SD Negeri 01 Banjarkulon Kabupaten Banjarnegara	68
2. Interaksi Sosial Peserta Didik Pengguna <i>Game Online</i> di SD Negeri 01 Banjarkulon Kabupaten Banjarnegara	70
3. Hasil Belajar Peserta Didik Yang Menggunakan <i>Game Online</i> di SD Negeri 01 Banjarkulon Kabupaten Banjarnegara	73
4. Dampak Mengguankan <i>Game Online</i> Terhadap Interaksi Sosial dan Hasil Belajar Peserta Didik Di SD 01 Banjar Kulon Kabupaten Banjar Negara	74
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	76
A. Simpulan	76
B. Saran	77

DAFTAR PUSTAKA79
LAMPIRAN84



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1.1 Subjek Penelitian.....	42
Tabel 4.1 Peserta Didik SD Negeri 01 Banjarkulon TA 2023/2024	52
Tabel 4.2. Daftar Guru dan Karyawan SD Negeri 01 Banjarkulon.....	52
Tabel 4.3. Profil Responden di SDN 01 Banjarkulon.	54
Tabel 4.4. Jumlah peserta didik di SD Negeri 01 Banjarkulon Kab. Banjarnegara	57
Tabel 4.5. Hasil Wawancara tentang Peserta Didik Pengguna Game online dan Tidak menggunakan Game Online.....	60



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Sekma Kerangka Pikir	39
Gambar 3. 2	Bagan Analisis Data Interaktif Menurut Miles, Huberman & Saldan	47



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Kisi-Kisi Instrumen Pengumpulan Data.....	85
Lampiran 2.	Lembar Wawancara.....	86
Lampiran 3.	Pedoman Wawancara Kepala Sekolah	86
Lampiran 4.	Pedoman Wawancara Guru Kelas VI.....	87
Lampiran 5.	Pedoman Wawancara Orang Tua	88
Lampiran 6.	Pedoman Wawancara Siswa.....	89
Lampiran 7.	Pedoman Instrumen Observasi	90
Lampiran 8.	Pedoman Observasi	92
Lampiran 9	Kisi-Kisi Instrumen Observasi	93
Lampiran 10	Dampak Penggunaan Game Online Pada Interaksi Sosial Dan Impikasinya Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VI Di Sekolah Dasar Negeri 01 Banjar Kulon Kabupaten Banjarnegara.....	94
Lampiran 11	Instrumen Pengumpulan Data	95
Lampiran 12	Wawancara Dengan Wali Kelas IV Sd Negeri 01 Banjarkulon	96
Lampiran 13	Wawancara Kepala Sekolah Instrumen Wawancara	97
Lampiran 14	Pedoman Wawancara Guru Kelas VI Instrumen Wawancara	98
Lampiran 15	Pedoman Wawancara Orang Tua Instrumen Wawancara	99
Lampiran 16	Pedoman Wawancara Siswa Bermain Game Online Instrumen Wawancara	100
Lampiran 17	Pedoman Wawancara Bermain Game Online Instrumen Wawancara	101
Lampiran 18	Pedoman Wawancara Bermain Game Online Instrumen Wawancara	102
Lampiran 19	Pedoman Wawancara Siswa Tidak Bermain Game Online Instrumen Wawancara	103
Lampiran 20	Pedoman Wawancara Siswa Tidak Bermain Game Online Instrumen Wawancara	104
Lampiran 21	Pedoman Wawancara Siswa Tidak Bermain Game Online Instrumen Wawancara	105
Lampiran 22	Catatan Observasi Pendahuluan Dan Wawancara Awal	106

Lampiran 24 Dampak Penggunaan Game Online Pada Interaksi Sosial Dan Impikasinya Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VI Di Sekolah Dasar Negeri 01 Banjar Kulon Kabupaten Banjarnegara.....	108
Lampiran 25 Instrumen Pengumpulan Data	113
Lampiran 26 Wawancara Dengan Wali Kelas VI Sd Negeri 01 Banjarkulon	116
Lampiran 27 Wawancara Kepala Sekolah Instrumen Wawancara	119
Lampiran 28 Pedoman Wawancara Guru Kelas VI Instrumen Wawancara.....	124
Lampiran 29 Pedoman Wawancara Orang Tua Instrumen Wawancara	128
Lampiran 30 Pedoman Wawancara Siswa Bermain Game Online Instrumen Wawancara	130
Lampiran 31 Pedoman Wawancara Bermain Game Online Instrumen Wawancara	131
Lampiran 32 Pedoman Wawancara Bermain Game Online Instrumen Wawancara	133
Lampiran 33 Pedoman Wawancara Siswa Tidak Bermain Game Online Instrumen Wawancara	135
Lampiran 34 Pedoman Wawancara Siswa Tidak Bermain Game Online Instrumen Wawancara	137
Lampiran 35 Pedoman Wawancara Siswa Tidak Bermain Game Online Instrumen Wawancara	139
Lampiran 36 Dokumentasi Penelitian.....	140
Lampiran 37 Daftar Peserta Didik Sd Negeri 1 Banjarkulon.....	146