

**DAMPAK KONTEN GAMING YOUTUBE TERHADAP  
PERKEMBANGAN ANAK DI DUSUN LANGSATAN  
DESA SUKAMAKMUR**

**SKRIPSI**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**  
Oleh:  
**MOHAMMAD KAFIN ADZKA**  
NIM: D20191098

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS DAKWAH  
2025**

# **DAMPAK KONTEN GAMING YOUTUBE TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK DI DUSUN LANGSATAN DESA SUKAMAKMUR**

## **SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)  
Fakultas Dakwah  
Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam



Oleh:

**MOHAMMAD KAFIN ADZKA**  
NIM: D20191098

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS DAKWAH  
2025**



## DAMPAK KONTEN GAMING YOUTUBE TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK DI DUSUN LANGSATAN DESA SUKAMAKMUR

### SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Sosial (S. Sos)  
Fakultas Dakwah  
Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam

Oleh:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**  
JEMBER

Dosen Pembimbing:



Anisah Prafitralia, M.Pd.  
NIP. 198905052018012002



DAMPAK KONTEN GAMING YOUTUBE TERHADAP  
PERKEMBANGAN ANAK DI DUSUN LANGSATAN  
DESA SUKAMAKMUR

SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu  
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos)

Fakultas Dakwah  
Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam

Hari : Rabu

Tanggal : 17, Desember 2025

Tim Pengudi

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Ketua

Ahmad Hayyan Najikh, M.Kom.I.  
NIP : 198710182019031004  
Anggota :

1. Dr. Kun Wazis, S.Sos, M.I.Kom
2. Anisah Prafitralia, M.Pd

Sekretaris

Dhama Suroyya, M.I.Kom.  
NIP : 198806272019032009

(  
Anisahpar)





Artinya : Janganlah engkau mengikuti sesuatu yang tidak diketahui. Sesungguhnya pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, semua itu akan diminta pertanggung jawabannya (Q.S Al Isra : Ayat 36 ).\*

---

\*Al-Qur'an Al-Karim ( Bandung, Caringin, 2014 ), 65.

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini dipersembahkan kepada M. Sholeh dan Siti Latifah, Bapak dan Ibuku yang telah membesarkan dan mendidikku dengan penuh kasih sayang.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**  
**JEMBER**

## ABSTRAK

Mohammad Kafin Adzka.2025: *Dampak Konten Gaming Youtube Terhadap Perkembangan anak di Dusun Langsatan Desa Sukamakmur.*

**Kata Kunci:** Konten Game *YouTube*, Perkembangan Anak, *Free Fire*, Media Digital, Pengawasan Orang Tua.

Perkembangan teknologi komunikasi dan internet yang pesat telah menciptakan platform baru, seperti *YouTube*, sebagai sumber informasi dan hiburan yang tidak terbatas, termasuk berbagai jenis konten digital. *Trend* konten permainan di *YouTube* kini sangat populer dan menjadi kegiatan yang diikuti oleh anak-anak di Dusun Langsatan, Desa Sukamakmur, baik dalam menonton maupun mencoba memainkan permainan yang mereka lihat. Kondisi tersebut menimbulkan kekhawatiran sebagian orang tua terkait kemungkinan perubahan perilaku anak, sehingga menarik untuk diteliti lebih lanjut secara empiris. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis secara mendalam bagaimana konten permainan *YouTube* memengaruhi perkembangan anak-anak di lingkungan penelitian.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Fokus utama penelitian ini adalah untuk menjawab dua pertanyaan utama, yaitu: 1) Apa saja Konten Gaming *Youtube* yang digemari oleh Anak di Dusun Langsatan Desa Sukamakmur? dan 2) Bagaimana Dampak Konten Gaming *Youtube* terhadap Perkembangan Anak di Dusun Langsatan Desa Sukamakmur?.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui jenis konten permainan yang populer pada *YouTube* di kalangan anak-anak di Dusun Langsatan, Desa Sukamakmur, serta menganalisis dampaknya terhadap pertumbuhan mereka. Secara khusus, penelitian ini bertujuan menentukan jenis konten permainan yang disukai anak-anak dan menjelaskan secara rinci dampak positif dan negatif dari penggunaan konten tersebut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa konten permainan *Free Fire* menjadi jenis konten yang paling banyak diminati dan berpengaruh dalam kalangan subjek kajian. Hasil kajian utama menunjukkan dampak positif terhadap kreativitas dan kerjasama dalam pasukan, sesuai dengan sifat permainan itu sendiri. Namun, temuan yang paling penting adalah munculnya dampak negatif berupa isolasi sosial dan pola tingkah laku yang terganggu, terutamanya penggunaan *gadget* yang berlebihan, yang menyebabkan masalah ketagihan. Berdasarkan temuan tersebut, kajian ini menyimpulkan bahwa konten *YouTube* berpotensi menghambat perkembangan sosial dan emosional anak-anak di Dusun Langsatan. Oleh karena itu, kajian ini menyarankan perlunya adanya kebijakan pemantauan media digital yang lebih ketat dan terstruktur dari keluarga serta masyarakat setempat untuk mengatasi risiko ini.

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan rasa syukur penulis haturkan kepada Allah SWT. Berkat rahmat dan hidayah-Nya, proses perencanaan, pelaksanaan, serta penyusunan tesis sebagai salah satu bagian dari syarat menyelesaikan program sarjana muda dapat berjalan lancar dan sempurna.

Penulis berhasil mencapai pencapaian ini berkat bantuan dari banyak pihak. Karena itu, penulis menyadari dan mengucapkan rasa terima kasih yang besar kepada mereka:

1. Prof. Dr. H. Hepni S.Ag., M.M., CPEM., Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, atas segala fasilitas perkuliahan yang telah beliau sediakan.
2. Prof. Dr. Fawaizul Umam, M.Ag., Dekan Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, atas kepemimpinan beliau dalam mengelola dan menjamin pelaksanaan program fakultas berjalan dengan sukses.
3. Dr. Muhib Alwi, S.Psi, MA dan Dr. Imam Turmudi S.Pd, M.M, selaku Ketua Jurusan PBK dan Ketua Jurusan KSM yang telah memberikan arahan, dukungan, dan kebijakan untuk mempermudah proses penyusunan skripsi ini.
4. Ahmad Hayyan Najikh, M. Kom. I., Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Saya mengucapkan terima kasih atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan dalam penyelesaian tugas akhir ini.

5. Anisah Prafitalia, M.Pd., Dosen Pembimbing, yang dengan sukarela meluangkan waktu untuk mengarahkan, mendukung, dan membimbing penulis selama proses penulisan skripsi ini hingga selesai.
6. Seluruh dosen dan Staf Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Terima kasih atas segala ilmu pengetahuan yang telah diberikan serta pelayanan akademik yang sangat baik selama ini.
7. Seluruh partisipan yang sudah membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih, tanpa partisipasi dari kalian penyelesaian skripsi ini tentu akan sangat sulit.

Akhirkata penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam skripsi ini, untuk itu saran dan kritik yang membangun dari bapak dan ibu merupakan sesuatu hal yang sangat berharga untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada dalam skripsi ini, semoga kebaikan bapak dan ibu serta seluruh pihak yang terlibat dalam penyelesaian skripsi ini tercatat sebagai amal shalih dan mendapatkan balasan dari Allah SWT serta semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan seluruh masyarakat indonesia

Jember, 21 November 2025

Penulis

## DAFTAR ISI

COVER.....	ii
PERSETUJUAN .....	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN .....	Error! Bookmark not defined.
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
4.1 Konten Game Minecraft.....	1
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A.    Konteks Penelitian.....	1
B.    Fokus Penelitian .....	3
C.    Tujuan Penelitian.....	4
D.    Manfaat Penelitian.....	4
E.    Definisi Istilah .....	5
1.    Konten Gaming <i>Youtube</i> .....	6
2.    Perkembangan Anak .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
A.    Penelitian Terdahulu.....	7

B.	Kajian Teori .....	17
1.	Konten Gaming Youtobe .....	17
2.	Perkembangan Anak.....	25
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		31
A.	Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	31
B.	Lokasi Penelitian .....	32
C.	Subyek Penelitian .....	33
D.	Teknik Pengumpulan Data .....	34
E.	Analisis Data .....	36
F.	Keabsahan Data.....	37
G.	Tahap-tahap Penelitian .....	38
H.	Sistematika Pembahasan .....	40
<b>BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS .....</b>		42
A.	Gambaran Objek Penelitian.....	42
B.	Penyajian Data dan Analisis .....	44
C.	Pembahasan dan Temuan.....	60
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		65
A.	KESIMPULAN .....	65
B.	SARAN .....	66
C.	Keterbatasan Penelitian .....	67
D.	Penutup.....	67
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		68
Lampiran .....		71

LAMPIRAN TRANSKRIP WAWANCARA PENELITIAN .....	81
Lampiran 1. Transkrip Wawancara Orang Tua (OT-01) .....	81
Lampiran 2. Transkrip Wawancara Orang Tua (OT-02) .....	81
Lampiran 3. Transkrip Wawancara Orang Tua (OT-03) .....	81
Lampiran 4. Transkrip Wawancara Orang Tua (OT-04) .....	81
Lampiran 5. Transkrip Wawancara Orang Tua (OT-05) .....	82
Lampiran 6. Transkrip Wawancara Anak (A-01) .....	82
Lampiran 7. Transkrip Wawancara Anak (A-02) .....	82
Lampiran 8. Transkrip Wawancara Anak (A-03) .....	82
Lampiran 9. Transkrip Wawancara Anak (A-04) .....	83
Lampiran 10. Transkrip Wawancara Anak (A-05) .....	83
Wawancara & Observasi .....	72
Matrik penelitian .....	73
Pedoman Wawancara .....	76
Jurnal kegiatan penelitian .....	78
Dokumentasi .....	79
Biodata Mahasiswa .....	81

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 Tabulasi Penelitian Terdahulu .....	13
Tabel 3.1 Data Informan Penelitian .....	39

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**  
JEMBER

## **DAFTAR GAMBAR**

4.1 Konten Game Minecraft.....	47
4.2 konten Game Free Fire.....	48
4.3 Konten Game Roblox.....	49

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**  
JEMBER

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Internet jadi salah satu pangkal energi data yang amat potensial untuk memudahkan sistem kehidupan. Kedatangan internet sudah sanggup melahirkan suatu sistem kehidupan terkini, ataupun diistilahkan dengan dunia maya. Dunia maya mempunyai kesamaan yang amat nyata dengan kehidupan yang saat ini kita jalani seperti biasanya. Apa yang dijalani di kehidupan yang saat ini kita jalani seperti biasanya, dikala ini dapat pula kita jalani di dunia maya. Selaku ilustrasi aktivitas bisnis *online* yang dijalani seorang dengan memanfaatkan teknologi internet.<sup>1</sup>

Dalam observasi penelitian, perkembangan internet dan media digital telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan masyarakat, termasuk anak-anak di Dusun Langsatan, Desa Sukamakmur Kecamatan Ajung Kabupaten Jember Jawa Timur. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, *platform YouTube* terbukti menjadi salah satu media hiburan digital yang paling sering diakses oleh anak-anak, khususnya melalui konten gaming. Konten tersebut tidak hanya ditonton sebagai hiburan, tetapi juga dijadikan rujukan dalam aktivitas bermain *game* sehari-hari.<sup>2</sup>

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa anak-anak di Dusun Langsatan secara aktif mengonsumsi konten gaming *YouTube*, terutama

---

<sup>1</sup> Talika, “*Manfaat Internet Sebagai Media Komunikasi Bagi Remaja Di Desa Air*

<sup>2</sup> Observasi dilakukan di Dusun Langsatan, Desa Sukamakmur Kecamatan Ajung Kabupaten Jember, tanggal 29 Desember 2024 pukul 08.00–09.30 WIB.

konten permainan *Free Fire*. Aktivitas ini berlangsung secara rutin dengan intensitas yang beragam, baik di rumah maupun di lingkungan sekitar. Anak-anak tidak hanya menonton *video* permainan, tetapi juga meniru strategi bermain, gaya komunikasi, serta istilah-istilah yang digunakan oleh konten kreator dalam *video* tersebut. Temuan ini mengindikasikan adanya proses internalisasi pesan media ke dalam perilaku dan pola interaksi anak.<sup>3</sup>

Berdasarkan data lapangan, penelitian ini menemukan adanya dampak ganda dari konsumsi konten gaming *YouTube* terhadap perkembangan anak. Di satu sisi, konten gaming memberikan dampak positif berupa meningkatnya kreativitas, kemampuan bekerja sama dalam tim, serta pemahaman strategi permainan. Namun, di sisi lain, penelitian ini juga mengungkap dampak negatif, seperti berkurangnya interaksi sosial langsung, kecenderungan penggunaan gawai secara berlebihan, serta munculnya perubahan perilaku dan pola komunikasi anak dalam kehidupan sehari-hari.<sup>4</sup>

Selain itu, keterbatasan pengawasan orang tua menjadi faktor penting yang memengaruhi intensitas konsumsi konten gaming *YouTube* oleh anak-anak. Sebagian besar orang tua memiliki keterbatasan waktu untuk mendampingi anak dalam penggunaan media digital, sehingga anak relatif bebas mengakses konten sesuai preferensinya. Kondisi ini memperkuat

---

<sup>3</sup> Observasi dilakukan di Dusun Langsatan, Desa Sukamakmur Kecamatan Ajung Kabupaten Jember, tanggal 29 Desember 2024 pukul 08.00–09.30 WIB.

<sup>4</sup> Observasi dilakukan di Dusun Langsatan, Desa Sukamakmur Kecamatan Ajung Kabupaten Jember, tanggal 29 Desember 2024 pukul 08.00–09.30 WIB.

temuan penelitian bahwa konten gaming *YouTube* berpotensi memberikan pengaruh signifikan terhadap perkembangan sosial dan emosional anak.<sup>5</sup>

Dengan demikian, konteks penelitian ini tidak hanya menggambarkan fenomena penggunaan konten gaming *YouTube* oleh anak-anak, tetapi juga menunjukkan realitas empiris mengenai dampak yang ditimbulkan setelah penelitian dilakukan. Temuan tersebut menegaskan bahwa konsumsi konten gaming *YouTube* perlu mendapatkan perhatian serius dari orang tua dan masyarakat agar perkembangan anak tetap berlangsung secara seimbang.<sup>6</sup> Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengkaji “**Dampak Konten Gaming *Youtube* terhadap Anak di Dusun Langsatan Desa Sukamakmur.**”

## B. Fokus Penelitian

Berdasarkan Konteks penelitian yang telah saya uraikan sebelumnya, fokus kajian seterusnya dapat diringkaskan sebagai berikut:

1. Apa saja Konten Gaming *Youtube* yang digemari oleh Anak di Dusun Langsatan Desa Sukamakmur?
2. Bagaimana Dampak Konten Gaming *Youtube* terhadap Perkembangan Anak di Dusun Langsatan Desa Sukamakmur?

---

<sup>5</sup> Observasi dilakukan di Dusun Langsatan, Desa Sukamakmur Kecamatan Ajung Kabupaten Jember, tanggal 29 Desember 2024 pukul 08.00–09.30 WIB.

<sup>6</sup> Observasi dilakukan di Dusun Langsatan, Desa Sukamakmur Kecamatan Ajung Kabupaten Jember, tanggal 29 Desember 2024 pukul 08.00–09.30 WIB.

### C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui Konten Gaming *Youtube* yang diminati anak di Dusun Langsatan Desa Sukamakmur.
2. Untuk mengetahui bagaimana Dampak Konten Gaming *Youtube* terhadap Perkembangan Anak di Dusun Langsatan Desa Sukamakmur.

### D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian berisi tentang kontribusi yang akan diberikan setelah selesai melakukan penelitian.<sup>7</sup> Penelitian ini memiliki dua manfaat yaitu, manfaat teoritis dan manfaat praktis di antaranya sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoritis

Studi ini dapat berfungsi sebagai referensi pustaka dan menjadi acuan informasi bagi riset-riset berikutnya yang memiliki fokus permasalahan serupa.

- a. Kontribusi utama studi ini adalah menyediakan pengetahuan dan edukasi yang berguna mengenai efek konten gaming *YouTube* terhadap perkembangan anak di wilayah Dusun Langsatan, Desa Sukamakmur.
- b. Riset ini diharapkan mampu menyumbang referensi dan menambah koleksi literatur akademik di lingkungan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

---

<sup>7</sup> Tim Penyusun UIN, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: UIN Khas Jember Press, 2024).  
digib.uinkhas.ac.id    digib.uinkhas.ac.id    digib.uinkhas.ac.id    digib.uinkhas.ac.id

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Peneliti

Penelitian ini memiliki harapan untuk menyumbangkan pengetahuan dan wawasan baru terkait pengaruh konten gaming *YouTube* terhadap perkembangan anak-anak di Dusun Langsatan, Desa Sukamakmur.

### b. Bagi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Hasil penelitian ini akan memperkaya koleksi literatur di perpustakaan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Selain itu, studi ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi penting bagi para mahasiswa, khususnya yang berasal dari Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam.

### c. Bagi Masyarakat

Hasil riset ini dapat memberikan pemahaman dan informasi yang jelas mengenai efek konten gaming *YouTube* terhadap pertumbuhan anak-anak yang tinggal di Dusun Langsatan, Desa Sukamakmur.

## E. Definisi Istilah

Definisi istilah mencakup arti dari istilah-istilah utama yang menjadi fokus peneliti dalam topik penelitian tersebut. Tujuannya adalah agar tidak terjadi kesalahpahaman mengenai arti dan makna istilah-istilah yang

dimaksudkan oleh peneliti.<sup>8</sup> Istilah-istilah yang terdapat dalam topik penelitian ini akan dijelaskan dan diberikan definisi sebagai berikut

### **1. Konten Gaming YouTube**

Konten Gaming *YouTube* merujuk kepada jenis konten yang dipublikasikan di platform *YouTube* yang berkaitan dengan permainan video atau gaming. Konten ini dapat beragam, mulai dari video *let's play*, *review game*, tutorial, *highlight* permainan, hingga kompilasi momen-momen menarik dalam permainan.

### **2. Perkembangan Anak**

Perkembangan anak mengacu pada proses sosial yang dialami oleh seorang anak di Dusun Langsatan Desa Sukamakmur. Ini mencakup berbagai aspek, seperti kemampuan berbicara, reaksi dan *respons*, tindakan sosial, dan kemampuan berkomunikasi dengan lingkungan sekitar seperti pemecahan masalah dan pemahaman konsep abstrak.

---

<sup>8</sup> Tim Penyusun UIN, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: UIN Khas Jember Press, 2024).  
digib.uinkhas.ac.id    digib.uinkhas.ac.id    digib.uinkhas.ac.id    digib.uinkhas.ac.id

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian ini dilakukan oleh Agung Octaveriza, skripsi tahun 2021 yang berjudul “Pola Komunikasi Remaja Jorong Koto Panjang Setelah Menonton Konten Gaming Di Media Sosial *Youtube*”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Tujuannya adalah untuk menjelaskan komunikasi remaja Jorong Koto panjang serta isi video permainan yang mereka bagikan di youtube.

Hasil dari penelitian bisa disimpulkan bahwa Konten *youtube* gaming pada saat ini membagikan nuansa pada para pemirsa terlebih pada anak muda jorong Koto Jauh. terdapat beragam karakteristik khas yang dimainkan oleh para konten arsitek itu alhasil perihal inilah yang membuat para anak muda menjajaki konten mereka. Lebih dominan mengenakan bahasa- bahasa kotor serta bahasa *toxic* yang lain, alhasil buat para anak muda yang menyaksikan tiap kontenya ini bisa dibilang kurang untuk ditonton, berkata kalau ia terbawa-bawa untuk tiap bahasa yang dikeluarkan.

Bisa mengganggu pola komunikasi alhasil perilaku yang ditimbulkan bisa dibilang menyimpang. Penelitian ini sama dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu membahas tentang konten gaming youtube dengan perbedaan yang terletak pada fokus penelitian di mana peneliti membahas cara para remaja dari Jorong

Koto Panjang berkomunikasi mengenai konten *gaming* di media sosial youtube.<sup>9</sup>

2. Penelitian ini dilakukan oleh Wisnu Purnomo Aji, skripsi tahun 2021 yang berjudul “Dampak Media Sosial Terhadap Komunikasi Interpersonal Orangtua dan Anak di Desa Saptomulyo Kecamatan Kotagajah Kabupaten Lampung Tengah”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami dampak penggunaan media sosial *YouTube* terhadap komunikasi antara orang tua dan anak berusia 10 sampai 13 tahun di Desa Saptomulyo, Kecamatan Kotagajah, Kabupaten Lampung Tengah.

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa komunikasi antara orang tua dan anak di daerah tersebut masih mampu membentuk karakter anak, meskipun belum berjalan dengan baik. Masih ada perbedaan dalam komunikasi antara orang tua dan anak di beberapa keluarga, yang disebabkan oleh penggunaan *YouTube* yang berlebihan. Penggunaan media sosial ini juga menciptakan jarak antara orang tua dan anak, sehingga memengaruhi hubungan mereka secara negatif. . Persamaan penelitian ini dengan peneliti adalah sama-sama membahas tentang media soaial Youtube, adapun perbedaan dari penelitian di atas

---

<sup>9</sup> Agung Octaveriza “Pola Komunikasi Remaja Jorong Koto Panjang Setelah Menonton Konten Gaming Di Media Sosial Youtobe” 2021  
digib.uinkhas.ac.id    digib.uinkhas.ac.id    digib.uinkhas.ac.id    digib.uinkhas.ac.id

adalah peneliti membahas tentang Dampak Media Sosial Terhadap Komunikasi Interpersonal Orangtua dan Anak.<sup>10</sup>

3. Penelitian ini dilakukan oleh Dini Wahdiyati & Dwi Putra tahun 2022 yang berjudul “Kekerasan Verbal dalam Konten Gaming di *Youtube* (Analisis Kualitatif Konten Ulasan Permainan Online Minecraft dan Mobile Legends pada Akun *Youtube* *Miuveox* dan *Brandonkent Everything*)”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif.

Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kekerasan verbal yang kerap dilakukan oleh youtuber gaming yaitu berupa umpatan dan makian, *youtuber* gaming yang melakukan kekerasan verbal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya faktor lingkungan dan faktor ekonomi. Lingkungan pergaulan menjadi cerminan youtuber gaming dalam berkata-kata, hal ini terjadi karena pergaulan merupakan faktor yang membentuk kebiasaan seseorang sehingga kata-kata kasar yang muncul dalam konten tersebut adalah kebiasaan yang terjadi di pergaulan orang tersebut.

Selain itu, untuk mendapatkan keuntungan maksimal dari publikasi konten gaming, *youtuber* gaming menggunakan kata-kata kasar untuk mengekspresikan dirinya saat bermain game, hal ini dilakukan untuk menambah jumlah *viewers* sehingga iklan yang didapatkan oleh *youtuber* gaming semakin banyak. Persamaan penelitian ini dengan peneliti adalah sama-sama membahas tentang konten gaming *youtube*.

---

<sup>10</sup> Wisnu Purnomo Aji, “Dampak Media Sosial Terhadap Komunikasi Interpersonal Orangtua dan Anak di Desa Saptomulyo kecamatan Kotagajah Kabupaten Lampung Tengah” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2021).

Perbedaan pada penelitian ini ialah hanya berfokus pada kekerasan verbal.<sup>11</sup>

4. Penelitian ini dilakukan oleh Ilham Fajri, Yulina Puspitasari, Muhammad Zulfa Irfansyah, Tegar Wijiarko, Laili Etika Rahmawati tahun 2022 yang berjudul “Perilaku Berbahasa Youtuber Gaming Mobile Legend”, Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif.

Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kekerasan verbal berupa umpatan dan makian yang diucapkan *youtuber* gaming membawa dampak negatif khususnya anak-anak, dengan menonton konten gaming tersebut anak-anak mengikuti kata-kata umpatan dan makian dalam kehidupan sehari-hari mereka terutama saat bermain bersama teman. Kata umpatan dan makian yang diucapkan anak-anak ini merupakan suatu kekerasan verbal dimana hal ini dapat menyakiti dan merugikan orang lain. Persamaan penelitian ini dengan peneliti adalah sama-sama membahas tentang konten gaming *youtube*. Perbedaan pada penelitian ini ialah hanya membahas dampak kekerasan verbal saja.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Dini Wahdiyati dan Dwi Putra, “ Kekerasan Verbal dalam Konten Gaming di Youtube (Analisis Kualitatif Konten Ulasan Permainan Online Minecraft dan Mobile Legends pada Akun Youtube Miuveox dan Brandonkent Everything) ”, Jurnal Indonesia Sosial Teknologi, Vol. 3, No.2 Februari tahun 2022.

<sup>12</sup> Ilham Fajri, Yulina Puspitasari, Muhammad Zulfa Irfansyah, Tegar Wijiarko, Laili Etika Rahmawati, “Perilaku Berbahasa Yourtuber Gaming Mobile Legend”, Jurnal Literasi volume 06 No. 1 April tahun 2022.

5. Penelitian ini dilakukan oleh Yosephine Manullang, Juniar Andrean Rifky Efendy, Arya Irfandi Yoga Dewanto, Muhamtyo Ramadhani, Oktavia Rahmadani, Eni Nurhayati tahun 2023 yang berjudul “Dampak Penggunaan Bahasa *Youtuber* Gaming Windah Basudara Terhadap Perilaku Anak Dibawah Umur”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif yang berupaya menggambarkan indikasi, isu, atau peristiwa yang sedang terjadi. Metode deskriptif ini memfokuskan kembali penelitian pada masalah nyata yang muncul selama penelitian dan berusaha menjelaskan peristiwa tersebut tanpa memberikan perlakuan khusus kepada subjek tertentu. Variabel yang diteliti dapat berupa variabel tunggal atau variabel ganda.

Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Penyelidik tidak hanya mengenai seorang *YouTuber*, tetapi semua *YouTuber* yang terus-menerus menggunakan kata-kata kasar atau tidak sopan. Dari video yang diupload di internet, terdapat banyak penonton yang bukan hanya remaja, tetapi juga anak-anak di bawah umur. Kebanyakan video yang ditemui mengandungi kata-kata yang tidak sopan, dan sebagian besar dari video tersebut mengandung kata-kata kasar. Ini menunjukkan bahwa penggunaan kata-kata kasar oleh *YouTuber* permainan dalam video bisa menghasilkan kandungan yang tidak sehat, serta mungkin menyebarkan informasi palsu atau berpotensi melanggar hukum. Persamaan pada penelitian ini dengan peneliti yaitu sama-sama

meneliti dampak tayangan *youtube* terhadap aspek perkembangan atau perilaku anak. Perbedaan pada penelitian ini ialah secara khusus membedah dampak perilaku anak akibat peniruan penggunaan bahasa kasar atau *umpatan* dari satu *channel Youtuber gaming* yang spesifik<sup>13</sup>

6. Penelitian ini dilakukan oleh Nihwan, dan Haya Mudianti tahun 2023 yang berjudul “Analisis Dampak Tayangan *Youtube* Terhadap Perkembangan Moral Anak Usia Dini” Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Kesimpulannya, *YouTube* memiliki dua dampak terhadap anak-anak, yaitu positif dan negatif. Dampak negatifnya terjadi ketika anak-anak menggunakan *YouTube* untuk hal-hal yang tidak terkait dengan belajar, seperti menonton video yang tidak berisi materi pendidikan, yang bisa menyebabkan anak-anak berperilaku tidak sesuai dengan usianya.

Sementara itu, dampak positifnya adalah *YouTube* menyediakan banyak sumber belajar untuk anak-anak, seperti lagu anak-anak, yang membuat anak-anak lebih mudah menghafal. Persamaan pada penelitian ini dengan peneliti yaitu sama-sama meneliti dampak tayangan *youtube* terhadap aspek perkembangan atau perilaku anak, Perbedaan pada penelitian ini ialah lebih lebih spesifik mengkaji dampak tayangan terhadap perkembangan moral anak usia dini.<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup> Yosephine Manullang, Juniar Andrean Rifky Efendy, Arya Irfandi Yoga Dewanto, Muhantyo Ramadhani, Oktavia Rahmadani, Eni Nurhayati Jurnal Multidisiplin West Science Vol. 02, No. 12, Desember 2023

<sup>14</sup> oleh Nihwan, dan Haya Mudianti “Analisis Dampak Tayangan *Youtube* Terhadap Perkembangan Moral Anak Usia Dini” Journal of Early Childhood Studies Vol. 1 No. 1 Juni 2023  
digib.uinkhas.ac.id    digib.uinkhas.ac.id    digib.uinkhas.ac.id    digib.uinkhas.ac.id

Perbandingan antara studi terdahulu yang relevan dan penelitian yang sedang dilakukan ini, meliputi aspek persamaan dan perbedaannya, akan diuraikan sebagai berikut:

**Tabel 1**  
**Penelitian Terdahulu**

No.	Penulis	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Agung Octaveriza (2021)	Pola Komunikasi Remaja Jorong Koto Panjang Setelah Menonton Konten Gaming Di Media Sosial <i>Youtube</i> .	<p>a. Membahas mengenai Konten Gaming <i>Youtube</i></p> <p>b. Menggunakan metode penelitian kualitatif</p>	<p>a. Subjek penelitian: Remaja Jorong Koto Panjang</p> <p>b. Fokus penelitian terdahulu adalah Bagaimana komunikasi remaja Jorong Koto Panjang terhadap konten <i>gaming</i> di media sosial youtube, sedangkan peneliti, fokus pada Bagaimana</p>

No.	Penulis	Judul	Persamaan	Perbedaan
				Dampak Konten Gaming YouTube terhadap Perkembangan Anak di Dusun Langsat Desa Sukamakmur
2.	Wisnu Purnomo Aji (2021)	Dampak Media Sosial Terhadap Komunikasi Interpersonal Orang tua dan Anak di Desa Saptomulyo kecamatan Kota gajah Kabupaten Lampung Tengah	a. Membahas mengenai media sosial YouTube b. Menggunakan metode penelitian kualitatif c. Jenis penelitian deskriptif	a. Subjek penelitian: Orang tua dan anak-anak desa saptomulyo b. Fokus penelitian terdahulu adalah untuk mengetahui Dampak Media Sosial Terhadap Komunikasi Interpersonal Orangtua dan Anak.
3.	Dini Wahdiyati	Kekerasan Verbal dalam Konten	Terdapat persamaan yaitu	Penelitian ini hanya berfokus

No.	Penulis	Judul	Persamaan	Perbedaan
	& Dwi Putra (2022)	Gaming di <i>Youtube</i> (Analisis Kualitatif Konten Ulasan Permainan Online Minecraft dan Mobile Legends pada Akun <i>Youtube</i> Miuveox dan Brandonkent Everything)	membahas tentang konten gaming youtube dan metode penelitian menggunakan kualitatif	pada kekerasan verbal saja
4.	Ilham Fajri, Yulina Puspitasari, Muhammad Zulfa Irfansyah, Tegar Wijiarko, Laili Etika Rahmawati (2022)	Perilaku Berbahasa <i>Youtuber</i> Gaming <i>Mobile Legend</i>	Terdapat persamaan yaitu sama-sama membahas konten gaming <i>youtube</i> dan juga membahas dampak yang terjadi	Hanya membahas dampak kekerasan verbal saja

NO	Penulis	Judul	Persamaan	Perbedaan
5	Yosephine Manullang, Juniar Gaming Windah Andrean Basudara Terhadap Rifky Perilaku Anak Efendy, Arya Dibawah Umur” Irfandi Yoga Dewanto, Muhantyo Ramadhani, Oktavia Rahmadani, Eni Nurhayati	Dampak Penggunaan Bahasa Youtuber Gaming Windah Basudara Terhadap Perilaku Anak Dibawah Umur”	. Persamaan pada penelitian ini dengan peneliti yaitu sama-sama meneliti dampak tayangan youtube terhadap aspek perkembangan atau perilaku anak.	Perbedaan pada penelitian ini ialah secara khusus membedah dampak perilaku anak akibat peniruan penggunaan bahasa kasar atau <i>umpatan</i> dari satu channel Youtuber gaming yang spesifik
6	Nihwan, dan Haya Mudianti	Analisis Dampak Tayangan Youtube Terhadap Perkembangan Moral Anak Usia Dini	Persamaan pada penelitian ini dengan peneliti yaitu sama-sama meneliti dampak tayangan youtube terhadap perkembangan	1. Perbedaan pada penelitian ini ialah lebih spesifik mengkaji dampak tayangan terhadap perkembangan

			aspek perkembangan atau perilaku anak	moral anak usia dini. <sup>15</sup>
--	--	--	---------------------------------------	-------------------------------------

Sumber: diolah peneliti, 2025

## B. Kajian Teori

Pembahasan teori di bagian ini akan menjadi sudut pandang utama dalam analisis penelitian. Kajian teori dilakukan secara mendalam untuk memperluas wawasan peneliti dalam mengurai permasalahan yang hendak diselesaikan, selaras dengan rumusan masalah dan fokus studi. Dalam konteks kualitatif, teori berfungsi sebagai perspektif, bukan sebagai elemen yang diuji secara empiris, seperti lazimnya pada riset kuantitatif.

### 1. Konten Gaming Youtobe

#### a. *Uses and Gratifications*

Teori ini lebih populer dibandingkan teori komunikasi massa lainnya. Teori ini mengusulkan bahwa isu utama bukan terletak pada cara media mengubah sikap dan perilaku penonton atau seberapa besar pengaruh media terhadap perubahan sikap dan perilaku penonton, melainkan bagaimana media *merespons* kebutuhan individu dan aspek sosial masyarakat. Oleh karena itu, kalangan sasaran adalah orang-orang yang aktif, yang memakai media untuk mencapai tujuan pribadi. Dalam melihat media, teori ini lebih menekankan

---

<sup>15</sup> oleh Nihwan, dan Haya Mudianti “Analisis Dampak Tayangan Youtube Terhadap Perkembangan Moral Anak Usia Dini” Journal of Early Childhood Studies Vol. 1 No. 1 Juni 2023  
[digib.uinkhas.ac.id](http://digib.uinkhas.ac.id) [digib.uinkhas.ac.id](http://digib.uinkhas.ac.id) [digib.uinkhas.ac.id](http://digib.uinkhas.ac.id) [digib.uinkhas.ac.id](http://digib.uinkhas.ac.id)

pendekatan manusia. Artinya, manusia itu sendiri memiliki kekuatan dan hak untuk memanfaatkan media. Pengguna memiliki berbagai alasan untuk menggunakan media. Selain itu, pengguna juga memiliki hak untuk menentukan cara mereka menggunakan media serta dampak yang diberikan oleh media tersebut. Selain itu, teori ini juga membahas cara masyarakat menggunakan media secara aktif dan menyeluruh, di mana masyarakat sendiri memilih media yang akan digunakan untuk memenuhi kebutuhan pribadi mereka, baik untuk mendapatkan informasi, belajar, atau bersenang-senang.

Namun, perlu diketahui bahwa media bukan satu-satunya sumber kepuasan dalam memenuhi kebutuhan tersebut. Berdasarkan pendapat *Elihu Katz, Jay G. Blumler, dan Michael Gurevitch*, dapat diketahui bahwa dasar teori ini mengarahkan perhatian pada khalayak media. Keputusan seseorang dalam menggunakan media sepenuhnya ditentukan oleh diri mereka sendiri, akhirnya menyebabkan mereka memilih untuk menggunakan media atau tidak menggunakan media sama sekali. Sebagai contoh, seseorang akan menonton video tutorial ketika mereka ingin belajar sesuatu melalui media. Dengan demikian, keinginan seseorang untuk belajar juga berpengaruh

besar terhadap keputusan khalayak dalam menggunakan media.<sup>16</sup>

### **b. Model dari Teori *Uses and Gratifications***

#### **a. Model Nilai Harapan**

Model Nilai Harapan pertama kali dibuat oleh Palmgreen, yang berpendapat bahwa perhatian penonton terhadap media dipengaruhi oleh sikap mereka. Menurutnya, kepuasan yang didapat seseorang dari media juga bergantung pada sikap mereka terhadap media itu. Secara dasar, sikap seseorang terhadap media biasanya dimulai dari tingkat kepercayaan mereka terhadap program tersebut, yang mereka anggap layak dipercaya. Misalnya, jika seseorang mempercayai program berita yang tayang di stesen TV yang dipercayai seperti Metro TV, maka siaran tersebut dianggap memberi informasi yang akurat. Karena itu, penonton akan merasa puas dengan informasi yang diberikan dan cenderung menonton berita di stesen TV tersebut. Sebaliknya, jika seseorang tidak percaya, mereka mungkin tidak menonton siaran berita dari stesen TV itu.<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup> Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch, M. (1973). *Uses and Gratifications Research*. *Public Opinion Quarterly*, 37(4), 509-523.

<sup>17</sup> Palmgreen, P., & Rayburn, J. D. (1982). *Gratifications sought and media exposure: An expectancy value model*. *Communication Research*, 9(4), 561-580.

Ada empat alasan mengapa khalayak menggunakan media, antara lain:

1. Pengalihan (*diversion*), yaitu cara untuk melaikan diri dari rutinitas dan masalah harian. Orang yang sudah bekerja sepanjang hari membutuhkan media sebagai bentuk gangguan dan istirahat dari rutinitas mereka..
2. Hubungan Personal, hal ini bisa terjadi karena seseorang menggunakan media sebagai pengganti teman.
3. Identitas pribadi adalah cara untuk memperkuat nilai-nilai seseorang. Misalnya, banyak siswa menemukan bahwa mereka belajar lebih baik ketika mendengar musik atau radio.
4. Pengawasan adalah informasi mengenai bagaimana media membantu seseorang mencapai sesuatu tujuan. Misalnya, masyarakat menonton acara agama di televisi untuk membantu mereka memahami agama yang mereka anut.

Selain itu, Siregar dan Pasaribu menjelaskan bahwa ada jenis motif yang terdapat pada setiap individu yang mendorongnya untuk Menggunakan media, antara lain:

1. Seseorang disebut memiliki motif informasional dalam usahanya untuk mendapat kejelasan tentang kebutuhan

terhadap informasi tertentu agar khalayak memperoleh kejelasan tentang suatu hal yang dibutuhkannya. Informasi itulah yang memberi kejelasan tentang sesuatu yang digunakan untuk mengurangi keraguan terhadap lingkup sosial atau lingkungan pergaulannya.

2. Seseorang disebut memiliki motif edukasional ketika usahanya dalam mencari informasi didorong oleh kebutuhannya dalam belajar untuk mengasah kemampuan yang dimiliki serta untuk memproses diri. Informasi yang didapat audiens berdasarkan motivasi, jenis ini dapat digunakan untuk meningkatkan penampilan mereka dalam interaksi sosial serta meningkatkan cara mereka bekerja dan sebagainya.
3. Seseorang disebut memiliki motivasi hiburan jika mereka mencari informasi untuk memenuhi keinginan psikologis mereka. Maka, informasi tersebut digunakan untuk mencapai kepuasan pribadi yang tidak terkait dengan lingkungan sosial mereka.<sup>18</sup>

### **b. Model Penggunaan dan Ketergantungan**

Teori penggunaan dan ketergantungan sering dianggap sebagai teori yang memperhatikan dampak terhadap masyarakat. Artinya, teori ini memastikan bahwa

---

<sup>18</sup> Humaizi, *Uses and Gratifications Theory* (USU Press, Medan: 2018) hal 1, 12, 13, 14, 21, dan  
[digib.uinkhas.ac.id](http://digib.uinkhas.ac.id)   [digib.uinkhas.ac.id](http://digib.uinkhas.ac.id)   [digib.uinkhas.ac.id](http://digib.uinkhas.ac.id)   [digib.uinkhas.ac.id](http://digib.uinkhas.ac.id)

individu memiliki kemampuan untuk mengendalikan media yang digunakan karena media hanya memiliki kemampuan terbatas dalam mempengaruhi masyarakat. Namun, pada tahun 1975, Melvin DeFleur dan Sandra Ball-Rokeach mengusulkan gagasan mereka mengenai teori ketergantungan, yang membahas kemampuan media massa untuk memengaruhi masyarakat karena ketergantungan masyarakat terhadap isi media massa.<sup>19</sup>

Teori ketergantungan mengasaskan pemikiran bahwa pengaruh media ditentukan oleh hubungan antara sistem sosial yang lebih besar, peranan media dalam sistem tersebut, serta hubungan penonton dengan media. Menurut *DeFleur* dan *Rokeach*, ketergantungan masyarakat terhadap media adalah hal yang penting, yang melibatkan tiga pihak utama, yaitu media, masyarakat, dan sistem sosial di sekitarnya. Dalam uraian mereka mengenai teori ketergantungan ini, *Rokeach* dan *DeFleur* menekankan pendekatan yang bersifat sistemik dan luas..<sup>20</sup>

Menurut *DeFleur* dan *Rokeach*, tahap ketergantungan pada media adalah penting untuk memahami kapan dan mengapa pesan dari media massa

<sup>19</sup> Ball-Rokeach, S. J., & DeFleur, M. L. (1976). *A dependency model of mass-media effects*. *Communication Research*, 3(1), 3-21

<sup>20</sup> Ball-Rokeach, S. J., & DeFleur, M. L. (1976). *A dependency model of mass-media effects*. *Communication Research*, 3(1), 3-21

bisa mengubah keyakinan, perasaan, dan tindakan masyarakat. Dalam masyarakat modern, orang-orang semakin mengandalkan media untuk: (a) memahami dunia sosial mereka; (b) bertindak secara bermakna dan efektif dalam masyarakat; dan (c) mencari fantasi serta melarikan diri. Tingkat ketergantungan pada media ditentukan oleh: (a) tingkat kepentingan informasi yang disampaikan media; dan (b) tingkat perubahan dan konflik yang terjadi dalam masyarakat.<sup>21</sup>

Kedua ahli pakar ini setuju dengan gagasan awal mengenai penggunaan media dan teori kepuasan, yaitu orang mempercayai informasi dari media untuk memenuhi keperluan atau mencapai tujuan tertentu, tetapi mereka tidak mengandalkan semua media secara sama. *Rokeach* dan *DeFleur* menyebutkan dua faktor yang menentukan sejauh mana seseorang bergantung pada media:<sup>22</sup>

- a. Orang itu cenderung lebih memilih media yang bisa memenuhi beberapa kebutuhan mereka sekaligus, daripada media yang hanya mampu memenuhi beberapa kebutuhan saja.

---

<sup>21</sup> Ball-Rokeach, S. J., & DeFleur, M. L. (1976). *A dependency model of mass-media effects*. *Communication Research*, 3(1), 3-21

<sup>22</sup> Ball-Rokeach, S. J., & DeFleur, M. L. (1976). *A dependency model of mass-media effects*. *Communication Research*, 3(1), 3-21

b. Perubahan sosial dan konflik di dalam masyarakat bisa menyebabkan perubahan pada institusi, keyakinan, dan aktiviti yang sudah mapan. Situasi sosial yang tidak tenang seperti perang, bencana, atau kekacauan bisa membuat cara orang menggunakan media berubah. Contohnya, masyarakat cenderung lebih bergantung pada media untuk memperoleh informasi atau berita. Di masa situasi sosial yang tenang, kebutuhan terhadap media juga berubah, dimana masyarakat lebih memilih tontonan hiburan.

Oleh karena itu, ketergantungan pada media disebabkan oleh dua faktor utama: keinginan penonton untuk merasa senang dan adanya pilihan alternatif untuk menonton. Setiap faktor dipengaruhi oleh beberapa ciri. Misalnya, seseorang yang tidak mampu melakukan perjalanan karena kondisi kesehatannya akan memilih media seperti televisi untuk hiburan.<sup>23</sup>

Dalam model ini yang disebut model penggunaan dan ketergantungan, ada beberapa faktor dalam sistem media, seperti struktur masyarakat, perbedaan antar individu, dan sistem media itu sendiri, yang menyebabkan masyarakat menggunakan dan bergantung pada media. Ketergantungan

---

<sup>23</sup> Ball-Rokeach, S. J., & DeFleur, M. L. (1976). *A dependency model of mass-media effects*. Communication Research, 3(1), 3-21  
digib.uinkhas.ac.id digib.uinkhas.ac.id digib.uinkhas.ac.id digib.uinkhas.ac.id

terhadap media akan memengaruhi media itu sendiri.

Semakin tinggi ketergantungan seseorang terhadap media, maka semakin besar pengaruh media terhadap orang tersebut. *M.M. Miller* dan *S.D. Reese* (1982), dalam penelitian mereka tentang pengaruh media dalam politik, menemukan bahwa pengaruh media lebih besar pada orang-orang yang lebih tergantung pada media dibandingkan orang yang tidak tergantung.<sup>24</sup>

## 2. Perkembangan Anak

### a. Pengertian Perkembangan Anak

Perkembangan adalah perubahan yang teratur, bertahap, dan berlangsung terus-menerus dalam diri seseorang sejak lahir hingga meninggal. Setiap orang mengalami perubahan ini terutama mulai dari masa lahir hingga usia dewasa. Teratur artinya perkembangan memiliki urutan yang jelas dan terorganisir. Bertahap berarti perkembangan adalah proses menuju keadaan yang lebih baik. Berlangsung terus-menerus berarti ada kestabilan dalam tingkat perkembangan hingga mencapai titik yang optimal. Istilah perkembangan juga bisa merujuk pada bagaimana seseorang tumbuh, menyesuaikan diri, dan mengalami perubahan sepanjang hidupnya, melalui perkembangan fisik, perkembangan kepribadian, perkembangan

<sup>24</sup> Ball-Rokeach, S. J., & DeFleur, M. L. (1976). *A dependency model of mass-media effects*. *Communication Research*, 3(1), 3-21  
digib.uinkhas.ac.id digib.uinkhas.ac.id digib.uinkhas.ac.id digib.uinkhas.ac.id

sosial dan emosional, perkembangan kognitif, serta perkembangan bahasa.<sup>25</sup>

Usia antara 6 hingga 12 tahun merupakan masa peralihan dari prasekolah ke sekolah rendah. Masa ini juga disebut sebagai masa peralihan dari awal kanak-kanak ke akhir kanak-kanak hingga pra-akil baligh. Secara umum, setelah mencapai usia 6 tahun, perkembangan jasmani dan rohani anak-anak semakin sempurna. Pertumbuhan fisik mereka berkembang cepat, serta kesehatan mereka semakin baik, sehingga anak-anak menjadi lebih kuat dan tahan terhadap berbagai situasi yang bisa menyebabkan masalah kesehatan. Dengan memahami tugas perkembangan anak sesuai usia mereka, sebagai orang tua dan guru, kita dapat memenuhi kebutuhan yang dibutuhkan dalam setiap tahap perkembangan, sehingga mencegah terjadinya tingkah laku yang tidak sesuai..<sup>26</sup>

**b. Tugas perkembangan anak pada masa kanak kanak akhir (6-12 tahun) ialah sebagai berikut:**

- 1) Memperlajari keterampilan fisik yang diperlukan untuk permainan-permainan umum.
- 2) Membangun sikap yang sehat mengenai diri sendiri sebagai makhluk yang sedang tumbuh.

---

<sup>25</sup> Fatmaridha Sabani, Perkembangan Anak-anak Selama Masa Sekolah Dasar (6 – 7 Tahun), Didaktika: Jurnal Kependidikan, Vol.8, No.2, Mei 2019, hal 89.

<sup>26</sup> Fatmaridha Sabani, Perkembangan Anak-anak Selama Masa Sekolah Dasar (6 – 7 Tahun), Didaktika: Jurnal Kependidikan, Vol.8, No.2, Mei 2019, hal 90-91

- 3) Belajar menyesuaikan diri dengan teman-teman seusianya.
- 4) Mulai mengembangkan peran social pria atau wanita yang tepat.
- 5) Mengembangkan keterampilan-keterampilan yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari
- 6) Memgembangkan pengertian-pengertian yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari.
- 7) Mengembangkan hati nurani, pengertian moral, tata, dan tingkatan.
- 8) Mengembangkan sikap terhadap kelompok-kelompok social dan lembag-lembaga
- 9) Mencapai kebebasan pribadi.<sup>27</sup>

Menurut Piaget, anak-anak lahir dengan beberapa skema sensorimotor yang menjadi dasar untuk berinteraksi dengan lingkungan sekeliling mereka. Pengalaman awal anak-anak dibentuk oleh skema sensorimotor ini. Artinya, hanya peristiwa yang bisa dijelaskan melalui skema ini yang dapat dipahami oleh anak-anak, sehingga peristiwa tersebut menentukan batas pengalaman mereka. Namun, melalui pengalaman, skema awal ini terus berubah. Setiap pengalaman memiliki hal-hal yang baru yang harus diterima oleh struktur pikiran anak. Dengan berinteraksi dengan lingkungan, struktur pikiran ini terus

---

<sup>27</sup> Miftahul Jannah, “Tugas-Tugas Perkembangan Pada Usia Kanak-Kanak”, *Internasional Journal Of Child and Gender Studies*, Vol. 1, No 2, September 2015, hlm 91.  
[digib.uinkhas.ac.id](http://digib.uinkhas.ac.id) [digib.uinkhas.ac.id](http://digib.uinkhas.ac.id) [digib.uinkhas.ac.id](http://digib.uinkhas.ac.id) [digib.uinkhas.ac.id](http://digib.uinkhas.ac.id)

berkembang, sehingga pengalaman anak semakin luas. Namun, menurut Piaget, proses ini terjadi perlahan, karena skema baru selalu berkembang dari skema yang sudah ada. Dengan cara ini, pertumbuhan kecerdasan anak dimulai dari respons refleks terhadap lingkungannya, lalu berkembang hingga anak mampu berpikir tentang hal-hal yang mungkin terjadi dan mengeksplorasi secara mental akibat yang mungkin terjadi. Proses interiorisasi ini membentuk perkembangan operasi, yang memungkinkan anak tidak lagi perlu menghadapi lingkungan secara langsung, karena kini ia mampu menggunakan simbol-simbol untuk memanipulasinya. Perkembangan operasi ini memberikan anak cara yang lebih kompleks untuk menghadapi lingkungan sekitar, sehingga anak dapat melakukan tindakan berpikir yang lebih rumit. Hal ini terjadi karena struktur kognitif anak kini lebih jelas. Demikian pula dengan lingkungan fisik anak, dapat dikatakan struktur kognitif anak membentuk lingkungan fisiknya.<sup>28</sup>

Teori pembelajaran sosial adalah pengembangan dari teori pembelajaran tradisional, yaitu teori tingkah laku. Teori ini diciptakan oleh Albert Bandura pada tahun 1986. Meski menerima sebagian besar prinsip dari teori tingkah laku, teori

---

<sup>28</sup> Fatimah Ibda, Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget, INTELEKTUALITA - Volume 3, Nomor 1, Januari-Juni 2015. Hlm. 29  
digib.uinkhas.ac.id digib.uinkhas.ac.id digib.uinkhas.ac.id digib.uinkhas.ac.id

pembelajaran sosial lebih menekankan pengaruh sinyal terhadap perilaku serta proses pikiran dalam diri seseorang..<sup>29</sup>

Salah satu anggapan awal yang mendasari teori pembelajaran sosial Bandura adalah manusia cukup fleksibel dan mampu belajar cara berperilaku serta bertindak. Titik utama pembelajaran ini adalah pengalaman pengganti. Meskipun manusia bisa dan memang belajar banyak dari pengalaman langsung, mereka belajar lebih banyak dengan memperhatikan cara orang lain berperilaku.<sup>30</sup>

Asumsi awal memberikan sudut pandang teoritis dari Bandura dalam teori pembelajaran sosial, yaitu: (1) Pembelajaran pada dasarnya terjadi melalui proses peniruan atau pemodelan. (2) Dalam proses peniruan atau pemodelan, seseorang dianggap sebagai pihak yang aktif dalam memilih perilaku apa yang ingin ditiru serta seberapa sering dan kuat peniruan tersebut dilakukan. (3) Peniruan atau pemodelan merupakan bentuk pembelajaran perilaku tanpa harus mengalami langsung. (4) Dalam peniruan atau pemodelan, terjadi penguatan secara tidak langsung yang sama efektifnya dengan penguatan langsung untuk mendorong peniruan. Individu dalam penguatan tidak langsung juga harus

---

<sup>29</sup> Herly Janet Lesilolo, Penerapan Teori Belajar Sosial Albert Bandura Dalam Proses Belajar Mengajar Di Sekolah, Kenosis Vol. 4 No. 2. Desember 2018. hlm. 186-202

<sup>30</sup> Jess Feist, Gregory J. Feist. Theories of Personality. Edisi keenam. (New York: McGraw Hill Companies, Inc, 2009). hlm.409.

menggunakan komponen kognitif tertentu seperti kemampuan mengingat dan mengulang dalam melakukan peniruan. (5) Proses mediasi internal sangat penting dalam pembelajaran karena saat ada masukan dari indrawi yang menjadi dasar pembelajaran dan muncul perilaku tertentu, terdapat proses internal yang memengaruhi hasil akhir dari perilaku tersebut..<sup>31</sup>

Salah satu konsep utama yang perlu dibahas dalam teori pembelajaran sosial Albert Bandura adalah determinisme timbal balik. Menurut pandangan ini, pada dasarnya, input dari indra tidak selalu menghasilkan tindakan tanpa memperhatikan pengaruh dari manusia yang sadar. Sistem ini mengatakan bahwa tindakan seseorang adalah hasil dari interaksi antara tiga faktor, yaitu lingkungan, tindakan, dan kepribadian.<sup>32</sup>

---

**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER**

<sup>31</sup> Neil J. Salkind,.An Introduction to theories of human development. (London: Sage Publications, 2004). hlm.211-213.

<sup>32</sup> Herly Janet Lesilolo, Penerapan Teori Belajar Sosial Albert Bandura Dalam Proses Belajar Mengajar Di Sekolah, Kenosis Vol. 4 No. 2. Desember 2018. hlm. 186-202

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah metode penelitian digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, di mana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekan makna dari pada *generalisasi*.<sup>33</sup>

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Pendekatan kualitatif berorientasi pada pemahaman terhadap fenomena yang dirasakan subjek seperti motivasi, persepsi, perilaku, dan tindakan dengan cara menyajikan deskripsi verbal. Karakteristik khas dari proses ini adalah penyajian data dalam bentuk bahasa, dilakukan dalam konteks alamiah, dan menggunakan metode yang relevan dengan lingkungan tersebut.

Peneliti memilih metode kualitatif yang bersifat studi kasus karena pendekatan ini memungkinkan kajian dan penggambaran fenomena yang diteliti secara mendalam. Untuk mendapatkan data yang faktual, peneliti menerapkan pendekatan intensif dan menjalin komunikasi erat dengan para informan.

---

<sup>33</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 9.  
digib.uinkhas.ac.id    digib.uinkhas.ac.id    digib.uinkhas.ac.id    digib.uinkhas.ac.id

Berdasarkan definisi tersebut, penelitian ini menekankan pada pengumpulan data yang bersifat deskriptif kualitatif. Intinya, penelitian kualitatif menghasilkan data yang kaya secara deskripsi dan berupaya mengungkap makna di balik fenomena berdasarkan realitas yang ada.

### **B. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Dusun Langsatan, Desa Sukamakmur, Kecamatan Ajung, Kabupaten Jember Jawa Timur. Lokasi ini dipilih karena berdasarkan hasil observasi awal peneliti ditemukan fenomena tingginya intensitas anak-anak dalam mengonsumsi konten gaming *YouTube*, khususnya konten permainan *Free Fire*, yang memunculkan indikasi perubahan perilaku serta pola interaksi sosial anak.<sup>34</sup>

Selain itu, Dusun Langsatan merupakan wilayah dengan karakteristik masyarakat pedesaan yang sebagian besar orang tuanya memiliki keterbatasan waktu dalam melakukan pengawasan terhadap aktivitas digital anak. Kondisi tersebut menjadikan Dusun Langsatan sebagai lokasi yang relevan dan representatif untuk mengkaji secara mendalam dampak konten gaming *YouTube* terhadap perkembangan anak dalam konteks sosial tertentu<sup>35</sup>

---

<sup>34</sup> Observasi dilakukan di Dusun Langsatan, Desa Sukamakmur Kecamatan Ajung Kabupaten Jember, tanggal 29 Desember 2024 pukul 08.00–09.30 WIB.

<sup>35</sup> Observasi dilakukan di Dusun Langsatan, Desa Sukamakmur Kecamatan Ajung Kabupaten Jember, tanggal 29 Desember 2024 pukul 08.00–09.30 WIB.

### C. Subyek Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik purposive untuk menentukan informan. Purposive adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sampel ini lebih cocok digunakan untuk penelitian kualitatif, atau penelitian-penelitian yang tidak melakukan generalisasi<sup>36</sup>. Adapun yang menjadi kriteria subjek penelitian ini adalah:

- a. Orang Tua anak sebanyak (5 orang) karena orang tua adalah subjek yang relevan karena mereka memiliki peran sebagai pengasuh, pendidik, dan pengawas utama dalam kehidupan anak sehari-hari.<sup>37</sup>
- b. Anak-anak sebanyak (5 orang) karena anak-anak adalah subjek utama karena mereka adalah konsumen langsung konten game di YouTube.<sup>38</sup>

**Tabel 3.1  
Data Informan Penelitian**

No	Nama Anak	Jenis Kelamin	Umur Anak	Tanggal Lahir	Alamat	Nama Orang Tua/Wali
1	Reyhan	Laki-laki	10 Tahun	12-05-2014	Dusun Langsatan, Desa Sukamakmur	Ibu Komariyah
2	Alfan	Laki-laki	11 Tahun	03-03-2013	Dusun Langsatan, Desa Sukamakmur	Ibu Immah
3	Azril	Laki-laki	9 Tahun	21-07-2015	Dusun Langsatan, Desa Sukamakmur	Ibu Anisa
4	Fatan	Laki-laki	10 Tahun	14-02-2014	Dusun Langsatan, Desa Sukamakmur	Bapak Irfan
5	Ujap	Laki-laki	11 Tahun	30-11-2013	Dusun Langsatan, Desa Sukamakmur	Bapak Holili

<sup>36</sup> Tim Penyusun UIN, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: UIN Khas Jember Press, 2024).

<sup>37</sup> Observasi dilakukan di Dusun Langsatan, Desa Sukamakmur Kecamatan Ajung Kabupaten Jember, tanggal 29 Desember 2024 pukul 08.00–09.30 WIB.

<sup>38</sup> Observasi dilakukan di Dusun Langsatan, Desa Sukamakmur Kecamatan Ajung Kabupaten Jember, tanggal 29 Desember 2024 pukul 08.00–09.30 WIB.

## D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui penelitian lapangan (field research) dengan melibatkan informan yang telah ditetapkan dan disajikan dalam Tabel Informan Penelitian. Teknik pengumpulan data disesuaikan dengan fokus penelitian, yaitu sebagai berikut:

### a. Observasi

Observasi dilakukan untuk memperoleh data awal mengenai aktivitas anak-anak dalam mengakses dan menonton konten gaming *YouTube* di Dusun Langsatan Desa Sukamakmur Kecamatan Ajung Kabupaten Jember Jawa Timur. Bedasarkan hasil observasi di Dususn Langsatan Desa Sukamakmur Kecamatan Ajung Kabupaten jember Jawa Timur, peneliti menemukan bahwa anak-anak memiliki intensitas yang cukup tinggi dalam mengakses konten gaming *Youtube*, khususnya permainan *Free Fire*. Aktivitas menonton umumnya dilakukan sepuang sekolah hingga malam hari menggunakan telepon genggam milik pribadi maupun orang tua. Hasil observasi menunjukkan bahwa anak-anak cenderung menonton secara individual, menirukan bahasa dan istilah permainan dari konten creator, serta lebih memilih menonton *Youtube* dibandingkan bermain

di luar rumah. Temuan ini menjadi data awal untuk memperkuat hasil wawancara dan dokumentasi pemelitian<sup>39</sup>

### **b. Wawancara**

Wawancara dilakukan secara mendalam kepada informan penelitian yang terdiri dari 5 anak-anak dan 5 orang tua, sebagaimana tercantum dalam Tabel Informan Penelitian. Wawancara dengan anak-anak bertujuan untuk memperoleh data mengenai jenis konten gaming *YouTube* yang dikonsumsi, alasan menonton, serta kebiasaan anak dalam mengakses konten tersebut. Sementara itu, wawancara dengan orang tua dilakukan untuk menggali data terkait bentuk pengawasan orang tua serta dampak yang dirasakan terhadap perkembangan perilaku, sosial, dan emosional anak setelah mengonsumsi konten gaming *YouTube*.<sup>40</sup>

### **c. Dokumentasi**

Dokumentasi digunakan sebagai teknik pendukung untuk memperkuat data hasil observasi dan wawancara dengan informan penelitian. Adapun hasil data yang diperoleh melalui data dokumentasi foto kegiatan penelitian yang relevan dengan aktivitas anak-anak dalam mengonsumsi konten gaming *YouTube* di Dusun Langsatan

---

<sup>39</sup> Observasi dilakukan di Dusun Langsatan, Desa Sukamakmur Kecamatan Ajung Kabupaten Jember, tanggal 29 Desember 2024 pukul 08.00–09.30 WIB.

<sup>40</sup> Observasi dilakukan di Dusun Langsatan, Desa Sukamakmur Kecamatan Ajung Kabupaten Jember, tanggal 29 Desember 2024 pukul 08.00–09.30 WIB.

Desa Sukamakmur Kecamatan Ajung Kabupaten Jember Jawa Timur.<sup>41</sup>

## E. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kualitatif dengan menggunakan model analisis interaktif. Analisis data dilakukan sejak proses pengumpulan data berlangsung hingga penelitian selesai, sehingga data yang diperoleh dapat dianalisis secara mendalam dan berkesinambungan. Tahapan analisis data dalam penelitian ini meliputi:

### a. Data Reduction (Reduksi Data)

Reduksi data dilakukan dengan cara menyeleksi, memfokuskan, dan menyederhanakan data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap informan penelitian sebagaimana tercantum dalam tabel informan. Data yang direduksi adalah data yang relevan dengan fokus penelitian, yaitu jenis konten gaming *YouTube* yang dikonsumsi anak serta dampaknya terhadap perkembangan perilaku, sosial, dan emosional anak.<sup>42</sup>

### b. Data Display (Penyajian Data)

Data yang telah direduksi selanjutnya disajikan dalam bentuk uraian naratif yang sistematis sesuai dengan fokus penelitian. Penyajian data dilakukan dengan mengelompokkan

<sup>41</sup> Observasi dilakukan di Dusun Langsatan, Desa Sukamakmur Kecamatan Ajung Kabupaten Jember, tanggal 29 Desember 2024 pukul 08.00–09.30 WIB.

<sup>42</sup> Tim Penyusun UIN, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: UIN Khas Jember Press, 2024).

temuan hasil wawancara dan observasi berdasarkan tema-tema penelitian, sehingga memudahkan peneliti dalam memahami pola dan hubungan antar data.<sup>43</sup>

### c. *Conclusion Drawing / Verification* (Penarikan Kesimpulan)

Tahap akhir analisis data adalah penarikan kesimpulan berdasarkan hasil penyajian data. Kesimpulan diperoleh melalui interpretasi terhadap temuan penelitian yang didukung oleh data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, sehingga menghasilkan gambaran yang utuh mengenai dampak konten gaming *YouTube* terhadap perkembangan anak di Dusun Langsatan Desa Sukamakmur.<sup>44</sup>

## F. Keabsahan Data

Keabsahan data dalam penelitian ini dijaga untuk memastikan kebenaran dan kepercayaan terhadap data yang diperoleh di lapangan. Uji keabsahan data dilakukan dengan menggunakan teknik triangulasi, yaitu sebagai berikut:

### a. Triangulasi sumber

Triangulasi sumber dilakukan dengan cara membandingkan data yang diperoleh dari berbagai informan penelitian, yaitu anak-anak dan orang tua sebagaimana tercantum dalam tabel informan.

Data mengenai jenis konten gaming *YouTube* yang dikonsumsi

<sup>43</sup> Tim Penyusun UIN, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: UIN Khas Jember Press, 2024)

<sup>44</sup> Tim Penyusun UIN, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: UIN Khas Jember Press, 2024).

anak serta dampaknya terhadap perkembangan anak diperiksa kebenarannya dengan membandingkan keterangan antara anak dan orang tua.<sup>45</sup>

#### b. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik dilakukan dengan cara membandingkan data yang diperoleh melalui berbagai teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dari hasil wawancara diperkuat dengan hasil observasi langsung serta dokumentasi pendukung untuk memastikan konsistensi dan keabsahan data.<sup>46</sup>

Melalui penerapan triangulasi sumber dan triangulasi teknik tersebut, data hasil penelitian diharapkan memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi serta dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

### **G. Tahap-tahap Penelitian**

Tahapan penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran sistematis mengenai proses penelitian yang dilakukan oleh peneliti, mulai dari tahap persiapan hingga penyusunan laporan penelitian. Adapun tahapan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

---

<sup>45</sup> Tim Penyusun UIN, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: UIN Khas Jember Press, 2024).

<sup>46</sup> Tim Penyusun UIN, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: UIN Khas Jember Press, 2024).

a. Tahap Pra Lapangan

Pada tahap ini, peneliti melakukan penyusunan rancangan penelitian, penentuan fokus penelitian, serta pengurusan perizinan penelitian. Selain itu, peneliti juga melakukan observasi awal di Dusun Langsatan Desa Sukamakmur Kecamatan Ajung Kabupaten Jember Jawa Timur untuk memperoleh gambaran umum mengenai fenomena anak-anak yang mengonsumsi konten gaming *YouTube*<sup>47</sup>.

b. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Tahap ini merupakan tahap pengumpulan data utama. Peneliti melakukan observasi secara langsung terhadap aktivitas anak-anak dalam mengakses konten gaming *YouTube*, serta melaksanakan wawancara mendalam dengan informan penelitian yang terdiri dari anak-anak dan orang tua sebagaimana tercantum dalam tabel informan. Pengumpulan data juga dilengkapi dengan dokumentasi sebagai data pendukung.<sup>48</sup>

c. Tahap Penyelesaian

Tahap akhir penelitian adalah penyusunan laporan penelitian dalam bentuk skripsi. Pada tahap ini, peneliti menyusun hasil penelitian dan pembahasan berdasarkan data yang telah dianalisis, sehingga menghasilkan kesimpulan yang harus memenuhi kaidah

---

<sup>47</sup> Tim Penyusun UIN, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: UIN Khas Jember Press, 2024).

<sup>48</sup>

penulisan akademik yang berlaku di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.<sup>49</sup>

## H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan memuat deskripsi menyeluruh tentang struktur skripsi, yakni dari bab awal (Pendahuluan) sampai bab akhir (Penutup). Adapun rincian susunan proposal penelitian ini adalah:

**BAB I** Pendahuluan (Bab I) mencakup beberapa sub-bagian penting, di antaranya Latar Belakang Masalah, Fokus dan Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Penetapan Definisi Istilah, serta Sistematika Pembahasan.

**BAB II** Kajian Kepustakaan (Bab II) menjelaskan tentang tinjauan literatur dari penelitian-penelitian sebelumnya yang serupa dengan riset ini. Selanjutnya, bab ini memaparkan landasan teori yang digunakan sebagai dasar pelaksanaan penelitian, yang disesuaikan dengan fokus kajian.

**BAB III** Metode Penelitian (Bab III) berfungsi menjelaskan metodologi yang digunakan dalam studi ini. Peneliti memilih jenis penelitian deskriptif yang didukung oleh pendekatan kualitatif

**BAB IV** Penyajian Data dan Analisis (Bab IV) mengulas hasil temuan yang didapatkan dari pelaksanaan penelitian di lapangan. Bagian ini berisi deskripsi dan analisis data yang diperoleh, di mana setiap temuan

---

<sup>49</sup>

dolah menggunakan prosedur metodologi Bab III dan disesuaikan dengan fokus permasalahan studi.

**BAB V** Bab Penutup (Bab V) berisi uraian ringkas mengenai kesimpulan dari seluruh masalah yang dikaji dalam penelitian. Kesimpulan ini diikuti oleh rekomendasi atau saran dari pihak peneliti.



## **BAB IV**

### **PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS**

#### **A. Gambaran Objek Penelitian**

##### **1. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Dusun Langsatan, Desa Sukamakmur, Kecamatan Ajung, Kabupaten Jember Jawa Timur. Dusun Langsatan merupakan salah satu dusun yang berada dalam wilayah administratif Desa Sukamakmur dengan karakteristik masyarakat pedesaan yang masih mempertahankan pola kehidupan sosial tradisional, namun telah mengalami penetrasi teknologi digital secara signifikan.<sup>50</sup>

Berdasarkan data administrasi desa, Dusun Langsatan memiliki jumlah penduduk sekitar ±450 jiwa, yang terbagi dalam kurang lebih 140 kepala keluarga (KK). Komposisi penduduk didominasi oleh keluarga usia produktif dengan jumlah anak usia sekolah dasar yang cukup tinggi. Anak-anak di rentang usia 6–12 tahun menjadi kelompok usia yang paling banyak dijumpai di dusun ini dan juga menjadi kelompok yang paling aktif dalam mengakses media digital, khususnya *YouTube*.<sup>51</sup>

Dari sisi mata pencaharian, mayoritas penduduk Dusun Langsatan bekerja sebagai petani, buruh tani, peternak, serta pekerja sektor informal. Sebagian kecil masyarakat bekerja sebagai pedagang kecil dan pekerja harian lepas. Kondisi pekerjaan tersebut menyebabkan sebagian besar

---

<sup>50</sup> Observasi dilakukan di Dusun Langsatan, Desa Sukamakmur tanggal 29 Desember 2024 pukul 08.00–09.30 WIB.

<sup>51</sup> Observasi dilakukan di Dusun Langsatan, Desa Sukamakmur tanggal 29 Desember 2024 pukul 08.00–09.30 WIB.

orang tua memiliki waktu yang terbatas untuk mendampingi anak secara intensif dalam aktivitas sehari-hari, termasuk dalam penggunaan perangkat digital.<sup>52</sup>

Secara geografis, Dusun Langsatan berada di wilayah pedesaan dengan akses jalan yang cukup memadai dan telah terjangkau jaringan listrik serta jaringan *internet*. Akses *internet* di dusun ini relatif stabil, sehingga penggunaan telepon genggam berbasis *internet* sudah menjadi hal yang umum di kalangan masyarakat. Hampir setiap keluarga memiliki minimal satu perangkat telepon pintar yang dapat diakses oleh anak-anak, baik milik pribadi maupun milik orang tua.<sup>53</sup>

Dalam kehidupan sehari-hari, anak-anak di Dusun Langsatan memiliki waktu luang yang cukup besar setelah pulang sekolah. Berdasarkan hasil observasi peneliti, waktu luang tersebut sebagian besar diisi dengan aktivitas menonton *YouTube*, bermain *game* daring, dan berinteraksi dengan teman sebaya melalui media digital. Konten yang paling sering diakses adalah konten gaming, khususnya *video* permainan *Free Fire*, yang ditonton dalam bentuk *gameplay*, *tutorial*, maupun tayangan kompetisi.<sup>54</sup>

Dari segi sosial-budaya, masyarakat Dusun Langsatan masih menjunjung tinggi nilai kebersamaan dan interaksi sosial secara langsung.

---

<sup>52</sup> Observasi dilakukan di Dusun Langsatan, Desa Sukamakmur tanggal 29 Desember 2024 pukul 08.00–09.30 WIB.

<sup>53</sup> Observasi dilakukan di Dusun Langsatan, Desa Sukamakmur tanggal 29 Desember 2024 pukul 08.00–09.30 WIB.

<sup>54</sup> Observasi dilakukan di Dusun Langsatan, Desa Sukamakmur tanggal 29 Desember 2024 pukul 08.00–09.30 WIB.

Namun, hasil penelitian menunjukkan adanya pergeseran pola interaksi anak, di mana sebagian anak lebih memilih beraktivitas di dalam rumah dengan gawai dibandingkan bermain secara langsung di luar rumah. Kondisi ini menjadi latar sosial yang penting dalam memahami dampak konsumsi konten gaming *YouTube* terhadap perkembangan anak.<sup>55</sup>

Berdasarkan kondisi demografis, sosial, dan teknologi tersebut, Dusun Langsatan dipandang sebagai lokasi yang relevan dan representatif untuk mengkaji dampak konten gaming *YouTube* terhadap perkembangan anak. Keberadaan anak-anak sebagai pengguna aktif media digital, keterbatasan pengawasan orang tua, serta akses *internet* yang memadai menjadikan dusun ini sebagai konteks penelitian yang sesuai dengan fokus dan tujuan penelitian..<sup>56</sup>

## **B. Penyajian Data dan Analisis**

Data hasil penelitian mengenai 'Dampak Konten Game *YouTube* Terhadap Perkembangan Anak Di Dusun Langsatan Desa Sukamakmur' disajikan di bagian ini. Studi ini dimulai dengan mewawancara orang tua anak-anak di lokasi tersebut. Berikut adalah data-data yang berhasil dikumpulkan, sesuai dengan fokus penelitian:

### **1. Konten Gaming *Youtobe* yang di minati Anak di Dusun Langsatan Desa Sukamakmur**

---

<sup>55</sup> Observasi dilakukan di Dusun Langsatan, Desa Sukamakmur tanggal 29 Desember 2024 pukul 08.00–09.30 WIB.

<sup>56</sup> Observasi dilakukan di Dusun Langsatan, Desa Sukamakmur tanggal 29 Desember 2024 pukul 08.00–09.30 WIB.

Konten game yang digemari oleh anak-anak di Dusun Lansatan, Desa Sukamakmur, bervariasi, mulai dari game petualangan hingga game strategi. Sebagian besar anak-anak lebih suka menonton video yang memberikan hiburan, petunjuk bermain, atau tips dan trik untuk memenangkan permainan. Sifat interaktif dan seru dari game ini membuatnya sangat digemari oleh anak-anak, tetapi juga menimbulkan tantangan bagi orang tua dalam mengawasi dan membatasi waktu menonton mereka. Konten *game* di *YouTube* memberikan banyak pilihan yang menarik bagi anak-anak, tetapi juga penting bagi orang tua untuk memastikan bahwa anak-anak mereka mengonsumsi konten yang sesuai dengan usia dan tidak mengganggu aktivitas lainnya, seperti belajar atau berinteraksi dengan keluarga dan teman-teman.

Mayoritas anak Dusun Lansatan mengakses game melalui platform *YouTube*, baik *gameplay*, tutorial, maupun *review game*. Permainan populer untuk anak-anak antara lain:

a. *Minecraft*



Gambar 4.1  
Konten Game Minecraft

*Minecraft* adalah permainan video kotak pasir yang memungkinkan pemain bebas untuk menjelajah, membangun, dan mengubah dunia maya yang terdiri dari blok tiga dimensi. Dunia yang sangat luas dan dihasilkan secara otomatis ini memungkinkan pemain menjelajah berbagai jenis lingkungan, mengumpulkan bahan mentah, serta membuat bangunan dan mekanisme rumit dengan menggunakan alat dan batu merah.

b. *Free fire*



*Gambar 4.2  
Konten Game Free fire*

*Free Fire* adalah permainan *battle royale* yang dibangunkan oleh Garena, dirancang khusus untuk dimainkan di peranti dengan spesifikasi rendah. Dalam permainan ini, 50 pemain ditempatkan di sebuah pulau terpencil, dan mereka harus bertahan hidup dengan mencari senjata, alat, serta strategi terbaik agar menjadi orang terakhir yang masih hidup. Salah satu ciri utama *Free Fire* adalah permainannya yang cepat dan dinamis, dengan setiap pertandingan berlangsung sekitar 10 menit, membuatnya mudah diakses oleh berbagai kalangan pemain, termasuk pemula. Permainan ini menampilkan karakter dengan kemampuan khusus (sistem kemahiran karakter), berbagai peta, mode permainan kompetitif seperti Ranking dan *Squad Clash*, serta sistem penyesuaian visual yang luas, termasuk kulit, pakaian, hewan peliharaan, dan ekspresi emosi.

c. *Roblox*



*Gambar 4.2*  
Konten Game *Roblox*

*Roblox* adalah platform permainan *online* yang membolehkan pengguna tidak hanya bermain tetapi juga mencipta dan menerbitkan permainan mereka sendiri. Platform ini menggunakan *user-generated content (UGC)*, yang artinya hampir semua permainan di *Roblox* dicipta oleh komunitas, bukan oleh orang yang membuat permainan utama. Dengan aplikasi *Roblox Studio*, pengguna boleh menciptakan berbagai jenis permainan seperti permainan *roleplay*, *obby*, *adventure*, *simulator*, *story*, serta *mini game*, menggunakan bahasa pemrograman luas sebagai asas untuk menulis *skrip*.

Dari tiga *game* diatas, anak-anak di Dusun Langsatan, Desa Sukamakmur, sangat menikmati konten *Free Fire* di *YouTube*. *Game* ini menawarkan hiburan yang cepat, menarik, dan kompetitif yang membuatnya sangat digemari.

Dalam observasi lapangan yang dilakukan oleh peneliti bahwa konten *Free Fire* di *YouTube* sangat populer di kalangan anak-anak di Dusun Langsatan, Desa Sukamakmur.<sup>57</sup> Mereka tertarik dengan berbagai jenis konten seperti *gameplay*, *tutorial*, dan *video kompetisi*. Meskipun konten ini bermanfaat dalam meningkatkan keterampilan bermain, dampak negatif seperti gangguan pada waktu belajar dan kecanduan menonton juga menjadi perhatian bagi orang tua. Oleh karena itu, pengawasan dan pengaturan waktu menonton yang bijaksana sangat penting untuk memastikan anak-anak dapat menikmati game secara sehat dan produktif.

Hasil observasi diatas diperkuat oleh wawancara dengan Ibu Komariyah selaku orang tua dari Reyhan mengatakan:

“Saya tidak terlalu masalah jika anak saya menonton konten *Free Fire*, selama dia bisa mengatur waktu dengan baik. Saya juga sering mendengarnya berbicara tentang strategi yang dia pelajari dari video tersebut. Dia bahkan mulai bermain dengan lebih percaya diri dan punya tujuan yang lebih jelas saat bermain. Tapi, saya tetap khawatir kalau dia terlalu lama menonton dan mengabaikan hal-hal lain seperti sekolah atau bermain di luar rumah. Oleh karena itu, saya selalu mengingatkannya untuk membatasi waktu menonton dan lebih fokus pada kegiatan lain. Yang saya hargai, dia juga kadang meminta izin untuk menonton hanya jika tugas sekolahnya sudah selesai. Itu menunjukkan bahwa dia masih bisa mengatur prioritas.”<sup>58</sup>

Dalam konteks ini, peran orang tua tidak hanya sebagai pengontrol, tetapi juga sebagai mediator yang membantu anak menyeimbangkan antara aktivitas digital dan kewajiban lainnya. Perspektif tersebut memperlihatkan bagaimana pengalaman empiris orang tua membentuk

---

<sup>57</sup> Observasi dilakukan di Dusun Langsatan, Desa Sukamakmur tanggal 29 Desember 2024 pukul 08.00–09.30 WIB.

<sup>58</sup> Ibu Komariyah, Wawancara, 30 Desember 2024, Jember  
[digib.uinkhas.ac.id](http://digib.uinkhas.ac.id) [digib.uinkhas.ac.id](http://digib.uinkhas.ac.id) [digib.uinkhas.ac.id](http://digib.uinkhas.ac.id) [digib.uinkhas.ac.id](http://digib.uinkhas.ac.id)

cara pandang yang lebih reflektif terhadap penggunaan media digital oleh anak, yang selanjutnya dapat dibandingkan dengan pandangan orang tua lainnya.

Dihari yang sama, peneliti juga mewawancara Ibu Immah selaku orang tua dari Alfan mengatakan:

“Anak saya sangat tertarik dengan game *Free fire* karena selain seru, game ini melibatkan banyak strategi dan kerjasama tim. Di *YouTube*, dia menonton banyak video yang menjelaskan cara memilih hero yang tepat, dan bagaimana bekerja sama dengan tim untuk meraih kemenangan.”<sup>59</sup>

Ibu Immah juga menambahkan bahwa ketertarikan anaknya terhadap konten *Free Fire* di *YouTube* tidak hanya berdampak pada aspek hiburan, tetapi turut memengaruhi cara anak berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman sebayanya. Menurutnya, anak menjadi lebih terbiasa berdiskusi, menyampaikan pendapat, serta memahami peran masing-masing anggota tim saat bermain. Namun demikian, Ibu Immah tetap menegaskan pentingnya pengawasan orang tua agar aktivitas menonton tidak dilakukan secara berlebihan. Ia menerapkan aturan waktu menonton dan selalu mengaitkannya dengan kewajiban sekolah serta aktivitas *non-digital*.

Setelah itu Ibu Anisa selaku orang tua dari Azril mengatakan:

“Sejujurnya, saya agak khawatir juga dengan kebiasaan anak saya yang sering menonton video *Free Fire*. Dia memang sangat senang menonton pemain profesional bermain, dan saya bisa lihat dia belajar banyak dari video-video tersebut, seperti cara bertahan hidup lebih lama atau memilih posisi yang lebih strategis dalam permainan. Tapi, saya juga khawatir dia bisa terbawa suasana dan terlalu fokus pada

---

<sup>59</sup> Imroatul, wawancara, 30 desember 2024, Jember  
[digib.uinkhas.ac.id](http://digib.uinkhas.ac.id)   [digib.uinkhas.ac.id](http://digib.uinkhas.ac.id)   [digib.uinkhas.ac.id](http://digib.uinkhas.ac.id)   [digib.uinkhas.ac.id](http://digib.uinkhas.ac.id)

game ini, sehingga dia kurang memperhatikan kegiatan lain, seperti berinteraksi dengan teman-teman di luar atau bahkan mengabaikan pelajaran. Untuk itu, saya menetapkan batasan waktu menonton dan mengingatkan dia agar tetap mengutamakan kewajiban belajar dan beraktivitas di luar rumah.”<sup>60</sup>

Pernyataan Ibu Anisa menunjukkan adanya sikap seseorang merasakan dua emosi orang tua terhadap konsumsi konten game *Free Fire* oleh anak. Di satu sisi, ia menyadari bahwa *video* permainan yang ditonton anaknya memiliki nilai pembelajaran, khususnya dalam hal pengambilan keputusan, strategi bertahan, dan pemahaman situasi dalam permainan. Namun di sisi lain, kekhawatiran muncul terkait potensi dominasi aktivitas digital yang dapat menggeser perhatian anak dari interaksi sosial langsung dan tanggung jawab akademik.

Bersama dengan Bapak Irfan selaku orang tua dari Fatan juga mengatakan:

*“Ana’ kaulâh senneng ka aksi bân tantangan sè ghâncang è Free Fire. Kaentoh èpon cè’ sennengnga nonton pemain laèn ngalahaghi lawan kalabân trik-trik tertentu. Video-video panèka aberri’ wawasan ghâbây cara kaangghuy bertahan lebbi abit è dâlem permainan.”*

“Anak saya suka dengan aksi cepat dan tantangan dalam *Free Fire*. Dia sangat menikmati saat menonton pemain lain mengalahkan lawan dengan trik tertentu. Video-video itu memberinya wawasan tentang bagaimana cara bertahan hidup lebih lama dalam permainan.”<sup>61</sup>

Meskipun demikian, Bapak Irfan juga menyadari bahwa intensitas menonton perlu tetap dikendalikan agar tidak mengganggu aktivitas lain yang lebih esensial bagi perkembangan anak. Sikap ini

<sup>60</sup> Annisa, wawancara, 30 desember 2024, Jember

<sup>61</sup> Irfan, wawancara, 30 desember 2024, Jember

menunjukkan kesadaran orang tua akan pentingnya keseimbangan antara pemanfaatan konten digital sebagai sarana pembelajaran informal dan pemenuhan kebutuhan sosial, fisik, serta akademik anak. Dengan demikian, pengalaman empiris Bapak Irfan semakin menegaskan pola pengasuhan yang menekankan pendampingan dan pengaturan, bukan pelarangan secara mutlak.

Dan juga Bapak Holili selaku orang tua dari Ujap juga mengatakan:

"ghènikah senneng polana lèbur bân ngajhâri strategi. Nonton video *Free Fire* ngajhâri carana mèlè sènjata sè teppa' bân cara èlang moso kalabân taktik sè efektif. Ana'na kaulâh cè' terrona dâ' pertandingan kompetitif bân ngabâs carana pemain laènna aperrang kantos ahèrra."

"Dia suka karena selain menyenangkan, game ini juga mengajarkan tentang strategi. Menonton video *Free Fire* membuatnya belajar cara memilih senjata yang tepat, dan bagaimana menghindari musuh dengan taktik yang efektif. Anak saya sangat tertarik dengan pertandingan kompetitif dan melihat bagaimana pemain lain bisa berjuang sampai akhir"<sup>62</sup>

Pernyataan Bapak Holili menegaskan bahwa konten *Free Fire* di *YouTube* dipandang orang tua sebagai media pembelajaran strategis bagi anak. Ketertarikan pada pertandingan kompetitif mendorong anak memahami proses, ketekunan, serta strategi bertahan. Melalui video tersebut, anak memperoleh pengetahuan teknis sekaligus mengembangkan pola pikir yang lebih terstruktur. Namun, Bapak Holili tetap menekankan pentingnya pendampingan agar penggunaan

---

<sup>62</sup> Holili, wawancara, 30 desember 2024, Jember  
[digib.uinkhas.ac.id](http://digib.uinkhas.ac.id) [digib.uinkhas.ac.id](http://digib.uinkhas.ac.id) [digib.uinkhas.ac.id](http://digib.uinkhas.ac.id) [digib.uinkhas.ac.id](http://digib.uinkhas.ac.id)

konten game tidak berlebihan dan tetap seimbang dengan aktivitas perkembangan anak lainnya.

Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman empiris orang tua membentuk sikap yang cenderung menerima keberadaan konten game digital, selama penggunaannya tetap berada dalam batas yang wajar dan seimbang dengan aktivitas perkembangan anak lainnya.

Berdasarkan hasil uraian wawancara dengan orang tua dari anak-anak yang gemar menonton konten *Free Fire* di *YouTube*, dapat disimpulkan bahwa menonton konten *Free Fire* di *YouTube* memberikan manfaat seperti pembelajaran strategi dan kerja tim, pengawasan orang tua tetap diperlukan untuk memastikan anak-anak tidak mengabaikan kewajiban lain dan bisa mengelola waktu dengan bijak. Orang tua berperan penting dalam membatasi durasi menonton dan memastikan bahwa kegiatan belajar dan sosial anak tetap berjalan seimbang.

Uraian tersebut diperkuat oleh teori *Uses and Gratifications* yang menekankan bahwa khalayak bersifat aktif dalam memilih dan menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan tertentu. Anak-anak menggunakan konten *Free Fire* di *YouTube* untuk memenuhi kebutuhan hiburan, kebutuhan kognitif (menambah pengetahuan dan strategi bermain), serta kebutuhan integrasi sosial melalui pemahaman kerja sama tim dan interaksi dengan teman seaya. Dengan demikian, penggunaan media *YouTube* oleh anak-anak tidak bersifat pasif,

melainkan berorientasi pada tujuan tertentu sesuai dengan kebutuhan dan kepuasan yang ingin mereka peroleh.

Untuk memperkuat hasil wawancara diatas peneliti juga mewawancarai anak-anak yang bernama Reyhan, Alfan, Azril, Fatan, Ujap.

“Karena seru. Ada banyak hero yang lucu-lucu, terus mereka bisa bertarung lawan musuh. Aku suka lihat mereka jadi pemenang.”<sup>63</sup>

“Karena seru! Ada orang-orang yang main game dan bisa menang. Aku suka lihat mereka pakai senjata keren.”<sup>64</sup>

“Karena aku suka lihat orang-orang yang bisa lari dari musuh dan jadi pemenang! Mereka pintar banget.”<sup>65</sup>

“Karena seru! Aku suka lihat orang main cepat-cepat dan bisa menang lawan musuh. Itu bikin aku semangat.”<sup>66</sup>

“Karena seru! Banyak pemain yang jago banget. Aku suka lihat mereka bertarung supaya bisa menang.”<sup>67</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua dan anak-anak yang gemar menonton konten *Free Fire* di *YouTube*, dapat disimpulkan bahwa menonton konten *Free Fire* memberikan manfaat yang signifikan dalam hal pembelajaran strategi dan kerjasama tim bagi anak-anak. Anak-anak seperti Najid, Alfan, Azril, Fatan, dan Ujap mengungkapkan bahwa mereka belajar berbagai hal dari video, seperti cara bertahan hidup lebih lama, memilih senjata yang tepat, dan bekerja sama dalam tim. Mereka juga sangat tertarik dengan aksi cepat

<sup>63</sup> Reyhan, wawancara, 30 Desember 2024, Jember

<sup>64</sup> Alfan, Wawancara, 30 Desember 2024, Jember

<sup>65</sup> Azril, Wawancara, 30 Desember 2024, Jember

<sup>66</sup> Fatan, Wawancara, 30 Desember 2024, Jember

<sup>67</sup> Ujap, Wawancara, 30 Desember 2024, Jember

dan tantangan dalam permainan yang menginspirasi mereka untuk berusaha lebih baik dalam bermain.

Namun, pengawasan orang tua tetap sangat diperlukan untuk memastikan bahwa anak-anak tidak mengabaikan kewajiban lain seperti belajar, berinteraksi dengan teman-teman di luar rumah, atau beraktivitas sosial. Para orang tua, seperti yang diungkapkan oleh Ibu Komariah, Ibu Immah, Ibu Anisa, Bapak irfan, dan Bapak Holili, menyadari manfaat yang bisa diperoleh anak-anak dari menonton konten tersebut, tetapi mereka juga mengingatkan anak-anak untuk membatasi durasi menonton dan lebih fokus pada kegiatan lain yang lebih penting.

Kesadaran anak-anak tentang pengaturan waktu menunjukkan bahwa mereka masih bisa mengelola prioritas dengan bimbingan orang tua. Orang tua berperan penting dalam mengatur keseimbangan antara hiburan, pembelajaran, dan kewajiban lainnya, serta memastikan bahwa waktu yang dihabiskan untuk menonton tidak berlebihan.

Secara keseluruhan, meskipun menonton video *Free Fire* bisa memberikan pembelajaran yang bermanfaat, pengawasan orang tua sangat penting untuk memastikan perkembangan anak yang seimbang, baik dari segi pendidikan, sosial, maupun waktu bermain.

## 2. Dampak Konten Gaming YouTube terhadap Perkembangan Anak di Dusun Langsatan Desa Sukamakmur

Dampak konten gaming *YouTube* terhadap perkembangan anak di Dusun Langsatan Desa Sukamakmur sangat bergantung pada seberapa besar anak terpapar dan bagaimana mereka mengelola konsumsi media tersebut. Meskipun ada potensi untuk memperluas jaringan sosial dan meningkatkan keterampilan komunikasi, penting bagi orang tua dan pendidik untuk terlibat aktif dalam mengarahkan anak-anak agar mereka tetap seimbang dalam berinteraksi dengan dunia nyata dan dunia maya.

Ketika melakukan observasi di lapangan, peneliti menemukan bahwa anak-anak di Dusun Langsatan, Desa Sukamakmur, sangat antusias dan tertarik dengan konten gaming, khususnya yang berkaitan dengan game *Free Fire* di *YouTube*. Mereka lebih cenderung menonton *video gameplay*, *tutorial*, dan kompetisi yang melibatkan strategi dan kerja sama tim. Anak-anak terlihat menikmati aksi cepat dan tantangan dalam permainan, dan banyak dari mereka yang mulai mempraktikkan strategi-strategi yang mereka pelajari dari *video-video* tersebut.

Namun, peneliti juga mencatat bahwa meskipun anak-anak memperoleh banyak manfaat dari menonton konten ini, seperti meningkatkan keterampilan dalam hal strategi permainan dan kerjasama tim, beberapa anak cenderung menghabiskan waktu yang lama di depan layar. Hal ini menimbulkan kekhawatiran terkait pengabaian kegiatan lain

yang penting untuk perkembangan mereka, seperti belajar, bermain di luar rumah, dan berinteraksi dengan teman-teman sebaya.

Observasi diatas diperkuat oleh wawancara bersama dengan orang tua anak, diawali dengan Ibu Komariyah yang mengatakan:

“Saya rasa, konten game seperti Free Fire memberikan dampak yang cukup positif bagi Reyhan, terutama dalam hal kemampuan berpikir cepat dan mengambil keputusan. Namun, saya juga merasa khawatir kalau dia terlalu sering menonton video-game ini. Dia kadang jadi terlalu fokus dan lupa waktu.”<sup>68</sup>

Kemudian Ibu Imroatul selaku orang tua dari alfan mengatakan:

“Alfan itu sangat suka menonton konten game ini, terutama Free Fire. Dari apa yang saya lihat, dia menjadi lebih terbuka terhadap kerja sama tim. Ketika bermain game, dia jadi lebih sering berkomunikasi dengan teman-temannya dan belajar cara berbagi peran dalam tim.”<sup>69</sup>

Ibu anis selaku orang tua dari azril juga menjelaskan:

“Ada perubahan. Dengan teman-teman sebaya, dia jadi lebih sering berbicara tentang game, bahkan kadang-kadang mereka bermain bersama secara online. Ini membuat hubungan mereka semakin dekat. Namun, saya juga merasa dia lebih banyak menghabiskan waktu di kamar dengan perangkatnya, kurang berinteraksi dengan keluarga. Saya kadang merasa dia lebih sibuk dengan dunia maya daripada berbicara dengan kami di rumah.”<sup>70</sup>

Lalu Bapak Irfan selaku orang tua dari Fatan mengatakan:

“Dari sisi positif, anak saya jadi lebih terlatih dalam bekerja sama dengan teman-temannya saat bermain. Dia juga lebih kreatif dalam mencari solusi di dalam permainan. Namun, saya melihat dia dari sisi negatifnya lebih sering duduk di depan layar dan kadang lupa untuk keluar rumah atau bermain di luar.”<sup>71</sup>

<sup>68</sup> Komariyah, Wawancara, 30 Desember 2024, Jember

<sup>69</sup> Imroatul, Wawancara, 30 Desember 2024, Jember

<sup>70</sup> Anis, Wawancara, 30 Desember 2024, Jember

<sup>71</sup> Irfan, Wawancara, 30 Desember 2024, Jember

Dan Bapak Holili selaku orang tua dari Ujap juga mengatakan

“Positifnya, anak saya jadi lebih kreatif dan bisa berpikir dengan cepat saat bermain. Dia juga belajar tentang pentingnya bekerja sama dalam tim dan berkomunikasi secara efektif dengan teman-temannya saat bermain. Namun, saya juga merasa dia menjadi lebih sering terfokus pada permainan dan kurang tertarik untuk melakukan kegiatan lain yang lebih bermanfaat untuk kesehatan tubuhnya, seperti bermain di luar rumah atau berolahraga. Terlalu banyak waktu di depan layar bisa mengurangi interaksi sosialnya dengan teman-teman di dunia nyata.”<sup>72</sup>

Observasi dan wawancara diatas yang sudah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa Dampak konten gaming di *YouTube* terhadap perkembangan anak-anak di Dusun Langsatan, Desa Sukamakmur, menunjukkan adanya efek yang bervariasi, tergantung pada seberapa banyak anak-anak terpapar dan bagaimana mereka mengelola waktu serta interaksi mereka dengan dunia maya. Konten gaming, terutama yang terkait dengan permainan seperti *Free Fire*, memiliki potensi positif, seperti meningkatkan keterampilan berpikir cepat, strategi permainan, serta kemampuan kerja sama tim. Anak-anak yang terpapar konten ini sering kali menunjukkan peningkatan dalam komunikasi dan kolaborasi saat bermain, yang merupakan keterampilan sosial penting.

Namun, meskipun ada banyak manfaat yang dapat diperoleh, paparan yang berlebihan terhadap konten gaming dapat membawa dampak negatif. Beberapa anak mulai menghabiskan waktu yang lama di depan layar, yang berpotensi mengurangi kegiatan fisik, interaksi sosial di dunia nyata, serta keterlibatan mereka dalam kegiatan lain yang penting untuk

---

<sup>72</sup> Holili, Wawancara, 30 Desember 2024, Jember  
digib.uinkhas.ac.id    digib.uinkhas.ac.id    digib.uinkhas.ac.id    digib.uinkhas.ac.id

perkembangan mereka, seperti belajar atau bermain di luar rumah. Hal ini juga dapat mengarah pada penurunan kualitas hubungan dengan keluarga dan teman-teman sebaya.

Dalam wawancara dengan orang tua, terungkap bahwa meskipun mereka mengakui adanya dampak positif dari konten gaming, seperti peningkatan keterampilan sosial dan kreativitas, banyak juga yang merasa khawatir jika anak-anak terlalu lama menghabiskan waktu di depan layar. Kekhawatiran ini mencakup kurangnya interaksi fisik, berkurangnya kegiatan luar rumah, dan kecenderungan anak-anak untuk lebih fokus pada dunia maya daripada hubungan sosial di kehidupan nyata.

Secara keseluruhan, meskipun konten gaming dapat memberikan manfaat tertentu, terutama dalam hal keterampilan sosial dan strategi, penting bagi orang tua dan pendidik untuk terlibat aktif dalam membimbing anak-anak agar mereka tetap seimbang dalam menjalani kehidupan nyata dan dunia maya, serta menjaga interaksi sosial yang positif dan sehat.

### C. Pembahasan dan Temuan

Setelah mendapatkan hasil temuan di lapangan, peneliti melakukan korelasi antara data empiris (berasal dari observasi, wawancara, dan dokumentasi) dengan landasan teori yang relevan. Tahap selanjutnya adalah pemaparan dan analisis data tersebut sesuai dengan batasan fokus penelitian yang telah ditetapkan. Berikut adalah rincian pembahasannya:

1. Konten Game *Youtube* yang diminati oleh Anak Di Dusun Langsatan Desa Sukamakmur.

Berdasarkan penyajian data dan analisis yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan di Dusun Langsatan, Desa Sukamakmur, tentang konten *game YouTube* yang digemari oleh anak yaitu konten *game free fire*, mereka menyukai itu karena mereka bisa belajar strategi dan kerjasama tim. Anak-anak belajar bahwa memiliki rencana yang baik sangat penting, tetapi itu harus diimbangi dengan kemampuan untuk berkolaborasi dengan orang lain. Mereka mulai memahami bahwa kemenangan dalam tim tidak hanya tentang siapa yang bermain dengan keterampilan terbaik, tetapi juga tentang bagaimana setiap orang bekerja dengan anggota tim lainnya untuk mencapainya. Ini mengajarkan mereka nilai saling percaya, komunikasi yang efektif, dan pemahaman bahwa keberhasilan tim bergantung pada kontribusi kolektif, bukan individu saja.

Secara keseluruhan, belajar strategi dan kerjasama tim di dalam permainan memberikan anak-anak keterampilan yang dapat diterapkan

dalam banyak aspek kehidupan mereka, seperti dalam bekerja sama dengan teman, berkomunikasi secara jelas, serta merencanakan dan mencapai tujuan secara bersama-sama. Pembentukan rasa kompetisi dan status sosial dalam game seperti *Free Fire* bisa memberikan motivasi dan rasa pencapaian, tetapi juga bisa menciptakan tekanan sosial atau perasaan tidak puas jika anak-anak merasa mereka tidak memenuhi ekspektasi mereka atau kelompok mereka. Oleh karena itu, penting bagi anak-anak untuk belajar bagaimana menyeimbangkan kompetisi dengan hubungan sosial yang sehat dan bagaimana mengelola perasaan mereka terkait status sosial dengan bijaksana.

Uraian diatas diperkuat dengan teori kebutuhan media (*Uses and Gratification theory*) yang memandang anak sebagai khalayak aktif dalam menggunakan media. Anak-anak di Dusun Langsatan memilih konten gaming *Youtube* karena mampu memenuhi kebutuhan hiburan, pembelajaran strategi permainan, dan interaksi social, sehingga media digunakan sesuai dengan kepentingan dan kepuasan yang mereka cari.

## 2. Dampak Konten Gaming *Youtube* terhadap Perkembangan Anak di Dusun Langsatan Desa Sukamakmur.

Berdasarkan penyajian data dan analisis yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan di Dusun Langsatan, Desa Sukamakmur, dampak konten gaming *YouTube* terhadap perkembangan anak sangat bergantung pada tingkat paparan dan

bagaimana anak-anak mengelola waktu serta interaksi mereka dengan konten tersebut.

Dalam observasi dilapangan sebelum melakukan wawancara pada orang tua dan anak, peneliti menemukan dampak positif seperti keterampilan strategi dan berpikir cepat, kemampuan kerja sama tim, dan kreativitas dan pemecahan masalah

Sesuai hasil observasi diatas, peneliti hanya menemukan dampak positif saja, namun ketika peneliti melakukan wawancara dengan orang tua dan anak, peneliti menemukan tidak hanya dampak positif terhadap perkembangan anak, peneliti juga menemukan dampak negatif.

Hasil temuan dilapangan ketika peneliti melakukan penelitian dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Peneliti menemukan bahwa dampak konten *game youtube* terhadap perkembangan anak didusun langsutan desa sukamakmur, berdampak positif dan negatif.

Dampak konten gaming di *YouTube* terhadap perkembangan anak-anak memiliki dua sisi yang signifikan. Di satu sisi, anak-anak memperoleh manfaat dalam hal peningkatan keterampilan berpikir cepat, strategi permainan, kemampuan kerja sama tim, serta kreativitas dalam pemecahan masalah. Namun, di sisi lain, paparan yang berlebihan terhadap konten gaming dapat mengarah pada pengurangan aktivitas fisik, ketergantungan pada dunia maya, serta penurunan kualitas interaksi sosial mereka di dunia nyata.

Data yang dikumpulkan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi telah diverifikasi dengan mempertimbangkan fokus permasalahan. Identifikasi yang muncul dari data tersebut kemudian dipastikan sejalan dengan kerangka teori yang dijadikan pijakan oleh peneliti selama pelaksanaan studi..

Seperti *Lev Vygotsky* yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam perkembangan kognitif dan sosial anak. Menurut teori ini, anak-anak belajar melalui interaksi dengan orang lain, baik itu dalam konteks sosial langsung atau melalui media seperti game online. Dalam kasus ini, permainan seperti *Free Fire* dapat meningkatkan keterampilan sosial anak, seperti komunikasi dan kerja sama tim, yang tercermin dari wawancara dengan orang tua yang mengungkapkan bahwa anak-anak mereka menjadi lebih terbuka terhadap kerja sama tim dan komunikasi efektif dengan teman-teman saat bermain. Namun, terlalu banyak terpapar konten ini juga dapat mengurangi waktu anak-anak untuk berinteraksi secara langsung dengan keluarga atau teman sebaya di dunia nyata, yang dapat menghambat perkembangan sosial mereka secara keseluruhan.

Dari semua pemaparan temuan dilapangan dan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa Konten gaming *YouTube*, seperti *Free Fire*, memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan anak-anak di Dusun Langsatan, Desa Sukamakmur. Di satu sisi, game ini memberikan manfaat dalam hal peningkatan keterampilan kognitif, sosial, dan kerja sama tim. Di sisi lain, paparan berlebihan terhadap konten gaming dapat

mengarah pada penurunan aktivitas fisik, berkurangnya interaksi sosial di dunia nyata, dan ketergantungan pada dunia maya.



## BAB V

# PENUTUP

### A. KESIMPULAN

Dengan mempertimbangkan temuan dari lokasi penelitian dan hasil kajian teori yang telah dipaparkan sebelumnya, serta selaras dengan fokus utama skripsi ini, penulis merumuskan beberapa kesimpulan penting sebagai berikut:

1. Anak-anak di Dusun Langsatan, Desa Sukamakmur sangat suka menonton konten *game Free Fire* di *YouTube*. Mereka menikmati game ini karena permainannya menyenangkan dan membutuhkan strategi serta kerja sama tim. Dari menonton *video*, anak-anak belajar beberapa hal seperti memilih senjata yang tepat, bertahan hidup dalam permainan, serta cara bekerja sama dengan teman-teman. Namun, orang tua tetap harus memperhatikan waktu anak-anak menonton agar tidak mengganggu kegiatan seperti belajar atau bermain dengan teman di luar rumah.
2. Dampak Konten gaming di *YouTube* memengaruhi perkembangan anak di Dusun Langsatan, Desa Sukamakmur dalam dua cara. Di sisi positif, anak-anak bisa mendapatkan manfaat seperti meningkatkan kemampuan berpikir cepat, strategi, dan kerja sama tim. Konten ini juga membantu melatih kreativitas serta kemampuan berinteraksi sosial. Namun, di sisi negatif, terlalu banyak mengakses konten ini bisa membuat anak-anak menghabiskan waktu terlalu lama di depan layar. Hal ini bisa menyebabkan berkurangnya aktivitas fisik, semakin sedikitnya interaksi

sosial secara langsung, dan anak-anak cenderung mengabaikan tugas seperti belajar atau berkumpul dengan keluarga.

## B. SARAN

Berdasarkan temuan dalam penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan:

1. Bagi Orang tua sebaiknya lebih aktif dalam mengawasi dan menentukan waktu anak dalam menonton video game di *YouTube*. Mereka perlu mengatur batasan durasi menonton serta menjadwalkan kegiatan lain seperti belajar dan bermain di luar rumah, agar anak tetap bisa berkembang dalam hal keterampilan sosial dan fisiknya.
2. Bagi Pendidik dan masyarakat sekitar harus lebih memperhatikan perkembangan anak-anak dalam menghadapi pengaruh media digital. Mereka bisa memberikan penjelasan tentang dampak baik dan buruk dari konten yang dilihat anak-anak serta membantu mereka mengatur waktu penggunaan media dengan cerdas.
3. Bagi Peneliti berikutnya, penelitian ini hanya mencakup anak-anak di Dusun Langsatan, Desa Sukamakmur. Untuk melihat dampak yang lebih luas dari konten gaming *YouTube* terhadap pertumbuhan anak, penelitian selanjutnya bisa dilakukan dengan memperluas area penelitian. Selain itu, diperlukan penelitian lebih lanjut mengenai dampak jangka panjang dari paparan konten gaming terhadap perkembangan anak-anak.

### C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain:

1. Keterbatasan waktu dan sumber daya dalam pelaksanaan penelitian ini mengharuskan pembatasan jumlah subjek wawancara, yang meliputi sebagian kecil orang tua dan anak-anak. Kondisi ini berpotensi memengaruhi generalisasi atau keluasan hasil temuan.
2. Penelitian ini hanya dilakukan di Dusun Langsatan, Desa Sukamakmur, sehingga hasil yang ditemukan tidak bisa diterapkan atau digunakan untuk wilayah atau anak-anak di daerah lain.

### D. Penutup

Penelitian ini menjelaskan dengan jelas bagaimana konten game di *YouTube* mempengaruhi perkembangan anak-anak di Dusun Langsatan, Desa Sukamakmur. Meskipun ada dampak baik, seperti meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan berpikir cepat, terlalu lama menonton konten tersebut bisa membawa efek buruk, terutama pada aspek fisik dan sosial anak. Karena itu, orang tua dan guru perlu tetap memperhatikan serta membimbing anak agar mereka bisa menggunakan media secara bijak, sekaligus memelihara harmonisasi antara interaksi digital dan dunia nyata.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung Octaveriza “*Pola Komunikasi Remaja Jorong Kota Panjang Setelah Menonton Konten Gaming Di Media Sosial Youtobe*” 2021
- Albi Anggito, dan Johan Setiawan, Metodologi Penelitian Kualitatif, (Sukabumi: CV. Jejak, 2018), 11.
- Al-Qur'an Al-Karim. (2010) *Al-Qur'an Al-Karim Terjemah dan Tafsir Perkata*. Bandung: Caringin.
- Arief R, Rekyan Bayu W, Muhammad Fajrul A, dan Nur Aini Rakhmawati, (Journal Information Engineering and Educational Technology) “*Klasterisasi Topik Konten Channel Youtube Gaming Indonesia Menggunakan Latent Dirichlet Allocation*” Volume 05 Nomor 02, 2021, hal 79.
- Arif, Munandar, Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif, (Bandung: Media Sains Indonesia, 2022), 355-357.
- Asaas Putra, dan Diah Ayu Patmaningrum, *Pengaruh Youtube Di Smartphone Terhadap Perkembangan Komunikasi Interpersonal Anak*, Jurnal Penelitian Komunikasi Vol. 21 No. 2, Desember 2018: 160.
- Agung Hening A, Aji Santoso, Andreas Andoyo, dan Yudhistira Ardana. *Sosialisasi Dampak Positif Dan Negatif Game Online Bagi Anak Sekolah Dasar*”, Jurnal PkM Pemberdayaan Masyarakat hal : 89-95 Vol 2, No 3, Juli 2021
- Ball-Rokeach, S. J., and DeFleur, M. L. (1976). *A dependency model of mass-media effects*. Communication Research, 3(1), 3-21
- Fatimah, Ibda, Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget, Intelektualita - Volume 3, Nomor 1, Januari-Juni 2015. Hlm. 29
- Fatmaridha Sabani, *Perkembangan Anak-anak Selama Masa Sekolah Dasar (6 – 7 Tahun)*, Didaktika: Jurnal Kependidikan, Vol.8, No.2, Mei 2019, hl 89.
- Fatty Faiqah, Muh. Nadjib, dan Andi Subhan Amir, *YouTube Sebagai Sarana Komunikasi Bagi Komunitas Makassarvidgram*, Jurnal Komunikasi Kareba, Vol. 5, No. 2, 2016, 260
- Halaluddin, Hengki Wijaya, Analisis Pada Kualitatif: Sebuah Tinjauan Teori dan Praktik, (Jakarta: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray, 2019), 10.

Herly Janet, Lesilolo, *Penerapan Teori Belajar Sosial Albert Bandura Dalam Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*, Kenosis Vol. 4 No. 2. Desember 2018. hlm. 186-202.

Humaizi, *Uses and Gratifications Theory* (USU Press, Medan: 2018) hal 1, 12, 13, 14, 21, dan 26.

Jazimatul Husna, “*Peran Pustakawan Sebagai Kreator Konten Digital*”, ANUVA Volume 3 (2): 177, 2019.

Jess Feist, and Gregory J. Feist. Theories of Personality. Edisi keenam. (New York: McGraw Hill Companies, Inc, 2009). hlm.409.

Katz, E., Blumler, J. G., and Gurevitch, M. (1973). *Uses and Gratifications Research. Public Opinion Quarterly*, 37(4), 509-523.

Lalu Muhammad, Ilham Fajri, Yulina P, dan Muhammad Zulfa Irfansyah, (2022), *Perilaku Berbahasa Youtuber Gaming Mobile Legend*, Jurnal Literasi Vol.6, No.1, 2022. hal.86-94.

Mathew B.Miles and A.Michael Huberman, *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook* (American:Sage Publication,2014),12

Mellyaningsih, A, “Motif Subscriber Menonton Channel Youtube Raditya Dika,” Jurnal E-Komunikasi Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Kristen Petra, Surabaya. vol. 4, no. 1, 2017.

Morissan, *Teori Komunikasi: Individu Hingga Massa Kencana*, Prenadamedia Group, Tahun 2013, hlm. 508-509

Natasya Eka Putri, Arju Susanto, dan Tadjuddin Nur, Jurnal Perspektif – Yayasan Jaringan Kerja Pendidikan Bali, *Pengaruh Konten Youtube Gaming Terhadap Pemerolehan Bahasa Anak Usia Tiga Sampai Enam Tahun*, halaman 461.

Nazir, “*Metode Penelitian*”, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1999).

Neil J. Salkind,. *An Introduction to theories of human development*. (London: Sage Publications, 2004). hlm.211-213.

Nurazizah, R. S. (2017). *Analisis Resepsi pada Channel Game Reza Oktovian*. Retrieved 2021.

Nursapia Harahap, Penelitian Kualitatif (Medan: Wal Ashri Publishing, 2020), 5

Palmgreen, P., & Rayburn, J. D. (1982). *Gratifications sought and mediaexposure: An expectancy value model*. *Communication Research*, 9(4), 561-580.

### Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UIN KHAS Jember 2025

Rici Oktari “*Dampak Konten Youtube terhadap Perkembangan Bahasa Anak*”  
JOTE Volume 5 Nomor 1 Tahun 2023 Halaman 528-537

Sandu Siyoto, M Ali Sodik, Dasar Metodologi Penelitian, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), 77.

Siti Muslichatul Mahmudah, Muthia Rahayu, *Pengelolaan Konten Media Sosial Korporat Pada Instagram Sebuah Pusat Perbelanjaan*, Jurnal Komunikasi Nusantara, Vol. 2 No. 1 (2020) 4. Talika, 2016: 2, *Manfaat Internet Sebagai Media Komunikasi*

Sulih Ristiyani Ayu Saputri, Aisyah Safitri, Jurnal Ilmu Keperawatan Indonesia “*Perkembangan Anak Usia Sekolah di Sekolah Dasar Negeri dan Sekolah Dasar Islam Terpadu*”, Vol 7, No. 2, Juni 2017 : 256

Talika, 2016: 2, *Manfaat Internet Sebagai Media Komunikasi Bagi Remaja Di Desa Air Mangga Kecamatan Laiwui Kabupaten Halmahera Selatan.*)

Wahdiyati, D, dan Dwi Putra, R. (2022). *Kekerasan Verbal dalam Konten Gaming di Youtube (Analisis Isi Kualitatif Konten Ulasan Permainan Online Maincraft dan Mobile Legend pada Akun Youtube Miuveox dan Brandonkent Everything)*. Jurnal Indonesia Sosial Teknologi, 3(02), 203–218.

Wisnu Purnomo Aji “ *Dampak Media Sosial Terhadap Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak di Desa Saptomulyo Kecamatan Kota Gajah Kabupaten Lampung Tengah*”.(Skripsi,Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung,Tahun 2021)

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mohammad Kafin Adzka

NIM : D20191098

Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Fakultas : Dakwah

Universitas : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Dampak Konten Gaming Youtube Terhadap Perkembangan anak di Dusun Langsatan Desa Sukamakmur.”** ini adalah hasil penelitian/ karya saya sendiri kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Jember, 21 November 2025  
Saya yang menyatakan



**Mohammad Kafin Adzka**  
**NIM. D20191098**

## Lampiran

### WAWANCARA & OBSERVASI

Annisa, wawancara, 30 desember 2024, Jember

Alfan, Wawancara, 30 Desember 2024, Jember

Azril, Wawancara, 30 Desember 2024, Jember

Fatan, Wawancara, 30 Desember 2024, Jember

Holili, wawancara, 30 desember 2024, Jember

Imroatul, wawancara, 30 desember 2024, Jember

Irfan, wawancara, 30 desember 2024, Jember

Komariyah, Wawancara, 30 Desember 2024, Jember

Observasi dilakukan di Dusun Langsatan, Desa Sukamakmur Kecamatan Ajung

Kabupaten Jember, tanggal 29 Desember 2024 pukul 08.00–09.30 WIB.

Reyhan, wawancara, 30 Desember 2024, Jember

Ujap, Wawancara, 30 Desember 2024, Jember

## SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

### SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor:

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Holili  
Jabatan : Ketua RT 03  
Alamat : Jl. Argopuro, Langsatan, Sukamakmur, Ajung, Jember

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : MOHAMMAD KAFIN ADZKA  
NIM : D20191098  
Alamat : Jl. Argopuro, Langsatan, Sukamakmur, Ajung, Jember

Keperluan: Melaksanakan penelitian mengenai "Dampak Konten Gaming Youtube Terhadap Perkembangan Anak di Dusun Lansatan Desa SukaMakmur"

Telah menyelesaikan kegiatan penelitian di wilayah RT 03 RW 01 pada:

Hari / Tanggal : 31 Desember 2024  
Lokasi : Dusun Langsatan  
Waktu Pelaksanaan : 29 s/d 31 Desember 2024

Kegiatan penelitian tersebut telah berlangsung dengan baik, tertib, dan tidak mengganggu ketertiban warga sekitar.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 31 Desember 2024

Ketua RT 03



## Matrik Penelitian

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
Dampak Konten Gaming <i>Youtube</i> terhadap perkembangan Anak di Dusun Langsatan Desa Sukamakmur	1. Jenis Konten Game	<p>1) Jenis video yang ditonton dan waktu</p> <p>2) Kategori game yang dominan</p>	<p>- Gameplay, tutorial, kompetisi, akses dan durasi</p> <p>- Game petualangan, strategi, battle royale</p>	<p>1. Orang tua di dusun langsatan desa sukamakmur</p> <p>2. Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi</p>	<p>a. Metode Penelitian Kualitatif</p> <p>b. Jenis Penelitian Deskriptif</p> <p>c. Lokasi Penelitian Dusun Lansgatan Desa yang digemari oleh Anak</p> <p>d. Teknik Pengumpulan Data:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Observasi</li> <li>b) Wawancara</li> </ul>	<p>1. Apa saja Konten Gaming <i>Youtube</i> yang yang Lansgatan Desa oleh Anak di Dusun Langsatan Desa Sukamakmur</p>

	2. Dampak Positif	3) Peningkatan keterampilan strategi	- Kemampuan anak dalam memecahkan masalah atau menemukan solusi dalam game.		c) Dokumentasi e. Teknik Keabsahan Data: a) Triangulasi Sumber b) Triangulasi Data	ur? 2. Bagaimana Dampak Konten Gaming YouTube terhadap Perkembangan Anak di Dusun Langsutan
	4) Kemampuan kerja sama tim	5) Komunikasi efektif	- Anak lebih aktif berpartisipasi dalam permainan kelompok.			

	3. Dampak Negatif	6) Penurunan aktivitas fisik  7) Penurunan interaksi sosial  8) Ketergantungan pada media digital	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak mampu menjelaskan ide atau strategi game kepada teman.</li> <li>- Frekuensi aktivitas fisik anak (olahraga atau bermain di luar).</li> <li>- Frekuensi anak berbicara atau bermain dengan</li> </ul>			Desa Sukamakmur?
--	-------------------	---	--	--	--	------------------

			teman secara langsung.			
			- Jumlah waktu penggunaan gadget selain untuk belajar.			

## Pedoman Wawancara

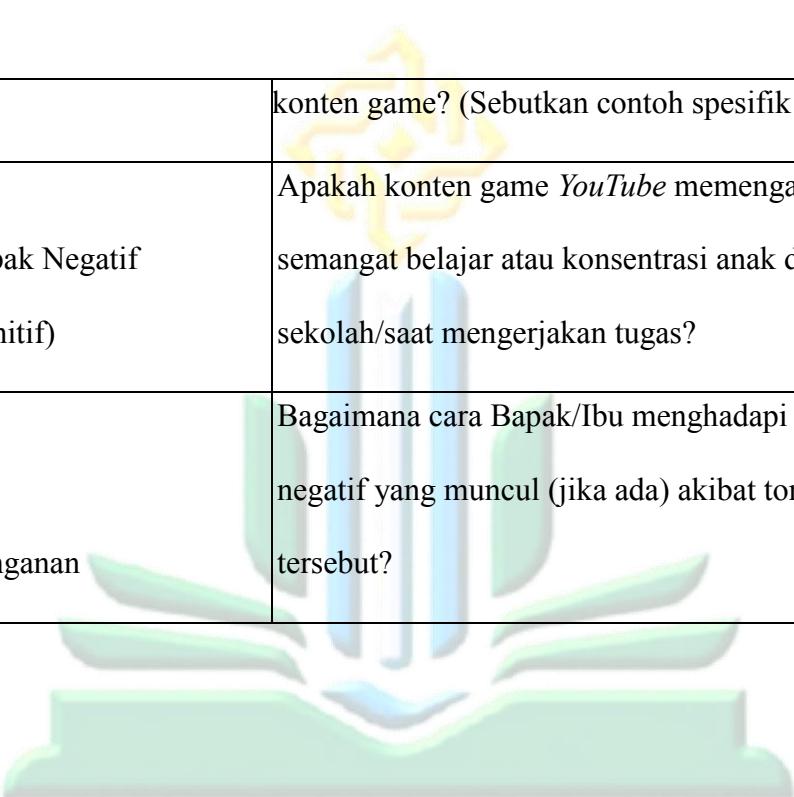
### 1. Wawancara Kepada Anak-anak (Fokus pada Kebiasaan Menonton)

No.	Indikator	Pertanyaan
A	<b>Akses dan Durasi</b>	
1	Kebiasaan menonton	Apa yang biasanya kamu tonton di <i>YouTube</i> ? (Spesifik ke konten game)
2	Intensitas dan durasi	Berapa lama kamu menonton konten game <i>YouTube</i> dalam sehari? Kapan biasanya kamu menonton?
3	Perangkat	Kamu menonton di HP (Handphone) siapa? Punya HP sendiri?
B	<b>Jenis Konten Game</b>	
4	Konten favorit	Siapa <i>Youtuber</i> game favoritmu? Game apa yang paling sering kamu lihat?
5	Alasan menonton	Mengapa kamu suka menonton konten game tersebut?
6	Interaksi dengan konten	Apakah kamu pernah meniru kata-kata atau gerakan dari <i>Youtuber</i> game yang kamu tonton?

## 2. Pertanyaan untuk Orang Tua/Wali (Fokus pada Pengawasan & Dampak)

No.	Indikator	Pertanyaan
A	<b>Pengawasan Orang Tua</b>	
7	Peran pengawasan	Seberapa sering Bapak/Ibu mendampingi anak saat menonton <i>YouTube</i> ?
8	Pembatasan	Apakah ada aturan waktu atau jenis tontonan yang Bapak/Ibu berikan?
9	Pengetahuan Orang Tua	Apakah Bapak/Ibu tahu konten game apa yang paling sering ditonton anak Anda?
B	<b>Dampak Konten Game (Perkembangan Anak)</b>	
10	Dampak Positif	Menurut Bapak/Ibu, apa hal positif yang didapat anak setelah menonton konten game <i>YouTube</i> ? (Misalnya: pengetahuan, kosakata bahasa Inggris, keterampilan).
11	Dampak Negatif (Sosial)	Apakah anak menjadi lebih suka menyendiri atau jarang berinteraksi dengan teman-temannya di lingkungan sekitar setelah sering menonton?
12	Dampak Negatif (Emosi/Perilaku)	Apakah Bapak/Ibu melihat perubahan emosi/perilaku anak, misalnya menjadi lebih mudah marah, agresif, atau mengucapkan kata-kata kasar setelah menonton

		konten game? (Sebutkan contoh spesifik jika ada).
13	Dampak Negatif (Kognitif)	Apakah konten game <i>YouTube</i> memengaruhi semangat belajar atau konsentrasi anak di sekolah/saat mengerjakan tugas?
14	Penanganan	Bagaimana cara Bapak/Ibu menghadapi dampak negatif yang muncul (jika ada) akibat tontonan tersebut?


  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**  
 JEMBER

**LAMPIRAN**  
**TRANSKRIP WAWANCARA PENELITIAN**

**Lampiran 1. Transkrip Wawancara Orang Tua (OT-01)**

No	Kode	Pertanyaan (P)	Jawaban Informan (I)
1	OT-01	Sejak kapan anak menonton konten gaming <i>YouTube</i> ?	Sekitar satu tahun terakhir.
2	OT-01	Konten apa yang paling sering ditonton?	<i>Free Fire</i> .
3	OT-01	Apakah ada perubahan perilaku anak?	Lebih sering bermain HP dan kadang lupa waktu.
4	OT-01	Bagaimana pengaruh terhadap belajar?	Perlu diingatkan agar tetap belajar.

**Lampiran 2. Transkrip Wawancara Orang Tua (OT-02)**

No	Kode	Pertanyaan (P)	Jawaban Informan (I)
1	OT-02	Seberapa sering anak menonton YouTube?	Hampir setiap hari setelah sekolah.
2	OT-02	Apa alasan anak menyukai konten tersebut?	Karena seru dan banyak strategi.
3	OT-02	Apakah ada dampak sosial?	Anak lebih sering ngobrol dengan teman soal game.
4	OT-02	Bagaimana pengawasan orang tua?	Waktu menonton dibatasi.

**Lampiran 3. Transkrip Wawancara Orang Tua (OT-03)**

No	Kode	Pertanyaan (P)	Jawaban Informan (I)
1	OT-03	Bagaimana kebiasaan anak saat menonton <i>YouTube</i> ?	Kalau sudah pegang HP sulit berhenti.
2	OT-03	Konten apa yang disukai?	<i>Free Fire</i> .
3	OT-03	Dampak positif yang dirasakan?	Anak jadi cepat tanggap.
4	OT-03	Dampak negatif yang dirasakan?	Jarang bermain di luar rumah.

**Lampiran 4. Transkrip Wawancara Orang Tua (OT-04)**

No	Kode	Pertanyaan (P)	Jawaban Informan (I)
1	OT-04	Apakah anak sering menonton konten game?	Iya, cukup sering.
2	OT-04	Apa manfaat yang terlihat?	Anak jadi suka berpikir strategi.

3	OT-04	Apa dampak negatifnya?	Kadang lupa waktu.
4	OT-04	Apakah dilakukan pembatasan?	Iya, jam main dibatasi.

#### Lampiran 5. Transkrip Wawancara Orang Tua (OT-05)

No	Kode	Pertanyaan (P)	Jawaban Informan (I)
1	OT-05	Bagaimana pendapat Bapak tentang konten <i>Free Fire</i> ?	Seru tapi perlu diawasi.
2	OT-05	Apa dampaknya bagi anak?	Cepat berpikir tapi kurang aktivitas luar.
3	OT-05	Apakah pengawasan diperlukan?	Sangat perlu.
4	OT-05	Bagaimana cara mengawasi?	Membatasi waktu dan mengingatkan.

#### Lampiran 6. Transkrip Wawancara Anak (A-01)

No	Kode	Pertanyaan (P)	Jawaban Informan (I)
1	A-01	Kenapa kamu suka menonton <i>Free Fire</i> ?	Karena seru.
2	A-01	Apa yang kamu dapat dari menonton?	Jadi tahu cara main.
3	A-01	Kamu sering lupa waktu?	Iya, kadang.
4	A-01	Lebih suka main di rumah atau luar?	Di rumah.

#### Lampiran 7. Transkrip Wawancara Anak (A-02)

No	Kode	Pertanyaan (P)	Jawaban Informan (I)
1	A-02	Apa yang kamu sukai dari <i>Free Fire</i> ?	Senjatanya keren.
2	A-02	Kapan biasanya kamu menonton?	Sepulang sekolah.
3	A-02	Berapa lama menonton?	Kadang lama.
4	A-02	Kalau diminta berhenti?	Berhenti.

#### Lampiran 8. Transkrip Wawancara Anak (A-03)

No	Kode	Pertanyaan (P)	Jawaban Informan (I)
1	A-03	Kenapa sering menonton YouTube?	Karena seru.
2	A-03	Apa yang kamu tonton?	Game <i>Free Fire</i> .
3	A-03	Suka main di luar?	Kadang.
4	A-03	Lebih sering HP atau main luar?	HP.

### Lampiran 9. Transkrip Wawancara Anak (A-04)

No	Kode	Pertanyaan (P)	Jawaban Informan (I)
1	A-04	Apa yang kamu pelajari dari video game?	Kerja sama.
2	A-04	Kamu nonton dengan siapa?	Sendiri atau teman.
3	A-04	Kalau disuruh berhenti?	Mau.
4	A-04	Sering lupa waktu?	Kadang.

### Lampiran 10. Transkrip Wawancara Anak (A-05)

No	Kode	Pertanyaan (P)	Jawaban Informan (I)
1	A-05	Kenapa suka <i>Free Fire</i> ?	Pengen jago.
2	A-05	Apa yang kamu rasakan saat menonton?	Senang.
3	A-05	Kamu sering menonton?	Iya.
4	A-05	Sering lupa waktu?	Iya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

No.	Hari/Tanggal	Kegiatan Penelitian	Narasumber	Tanda Tangan (TTD)
1	29 December 2024	Menyerahkan surat izin penelitian kepada RT Dusun Langsatan	Ketua RT	
2	30 December 2024	Wawancara	Ibu Annisa	
3	30 December 2024	Wawancara	Bapak Holili	
4	30 December 2024	Wawancara	Ibu Imroatul	
5	30 December 2024	Wawancara	Bapak Irfan	
6	30 December 2024	Wawancara	Ibu Komariyah	
7	31 December 2024	Selesai Penelitian	Peneliti (Mohammad Kafin Adzka)	

## DOKUMENTASI



Wawancara bersama Ibu Imroatul ( Ibu dari Alfan )



Wawancara bersama Bapak Irfan ( Orang Tua dari Fatan )



Wawancara bersama Ibu Komariyah ( Orang Tua dari Reyhan )



Wawancara bersama Ibu Annisa ( Orang Tua dari Azril )



Wawancara bersama Bapak Holili ( Orang Tua dari Ujap )



Bapak Irfan sedang mengawasi Fatan yang sedang menonton game youtube



Bersama dengan alfan saat menonton konten game di depan rumah



Reyhan dan Alfan yang sedang menonton konten game dan juga bermain game



Ujap, reyhan, dan Fatan yang sedang menonton konten tournament *free fire*



## BIODATA PENULIS



### **DATA PRIBADI**

Nama	:	Mohammad Kafin Adzka
NIM	:	D20191098
Tempat Tanggal Lahir	:	Jember 24 Juni 2001
Alamat	:	Dusun Langsatan, RT/RW 004/002 Sukamakmur Ajung Kabupaten Jember
Fakultas	:	DAKWAH
Jurusan	:	Komunikasi dan Penyiaran Islam
Prodi	:	Komunikasi dan Penyiaran Islam
No Hp	:	085755679927
Email	:	kaffadz10@gmail.com

### **RIWAYAT PENDIDIKAN**

Tahun 2007-2013	:	SDN Kranjingan 04
Tahun 2013-2016	:	MTs Nuris Jember
Tahun 2016-2019	:	SMAN Jenggawah
Tahun 2019-2025	:	Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

### **PENGALAMAN ORGANISASI**

- a. Devisi Jarkom HMPS KPI Periode 2020-2021
- b. SEMA-F DAKWAH Periode 2021-2022
- c. Ketua Bidang Advokasi dan Gerakan PMII Rayon DAKWAH Masa Khidmat 2020-2021
- d. Anggota Kaderisasi Ikatan Mahasiswa Alumni Nuris