

**PERUBAHAN PERILAKU BERMAIN ANAK USIA SEKOLAH
DASAR DI ERA DIGITAL: STUDI KASUS MASYARAKAT
DESA PETISBENEM**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya untuk
memenuhi salah satu persyaratan memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Sosial (S.sos)
dalam bidang Sosiologi



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

LULY ALYA MAHMUDAH

NIM 1004022108

Program Studi Sosiologi

Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

MARET 2026

PERNYATAAN PERTANGGUNGJAWABAN PENULISAN SKRIPSI

Bismillairrahmanirrahim, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Luly Alya Mahmudah

NIM : 10040322108

Program Studi : Sosiologi

Judul Skripsi : Perubahan Perilaku Bermain Anak Usia Sekolah Dasar Di Era Digital: Studi kasus Masyarakat Desa Petisbenem

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Skripsi ini tidak pernah dikumpulkan pada Lembaga Pendidikan manapun untuk mendapat gelar akademik apapun
2. Skripsi ini adalah benar benar hasil karya saya secara mandiri dan bukan merupakan plagiasi atas karya orang lain
3. Apabila skripsi ini kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan sebagai hasil plagiasi, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang terjadi.

Surabaya, 09 Maret 2026

Yang menyatakan,



METERAL
TEMPEL
EBE86ANK503836028

Luly Alya Mahmudah,

NIM. 10040322108

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Bismillairrahmanirrahim, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Luly Alya Mahmudah

NIM : 10040322108

Program Studi : Sosiologi

Judul Skripsi : Perubahan Perilaku Bermain Anak Usia Sekolah Dasar Di Era Digital: Studi kasus Masyarakat Desa Petisbenem

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Skripsi ini tidak pernah dikumpulkan pada Lembaga Pendidikan manapun untuk mendapat gelar akademik apapun
2. Skripsi ini adalah benar benar hasil karya saya secara mandiri dan bukan merupakan plagiasi atas karya orang lain
3. Apabila skripsi ini kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan sebagai hasil plagiasi, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang terjadi.

Surabaya, 09 Maret 2026

Yang menyatakan,

A 10,000 Rupiah postage stamp is affixed to the document. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'METERAL TEMPEL' and 'EBE 66ANX503838026'. A handwritten signature is written over the stamp.

Luly Alya Mahmudah,

NIM. 10040322108

PENGESAHAN

Skripsi yang ditulis oleh Luly alya Mahmudah dengan judul: *Perubahan Perilaku Bermain Anak Usia Sekolah Dasar di Era Digital: Studi Kasus Masyarakat Desa Petisbenem* telah dipertahankan dan dinyatakan lulus di depan Tim Penguji Skripsi pada tanggal 27 Maret 2026

TIM PENGUJI SKRIPSI

Penguji I

Prof. Dr. H. Isa Anshori, Drs., M.Si
NIP. 196705061993031002

Penguji II

Dr. Iva Yulianti Umdatul Izzah, S. Sos, M.Si
NIP. 197607182008012022

Penguji III

Husnul Muttaqin, S. Ag., S. Sos., M.S.I
NIP. 197801202006041003

Penguji IV

Masitah Effendi, M.Sosio
NIP. 199105172020122027

Surabaya, 27 Maret 2026

Mengesahkan,

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Dekan



Prof. Dr. H. Abd. Chalik, M.Ag.
NIP. 19730627200031002



UIN SUNAN AMPEL
SURABAYA

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Luly Alya Mahmudah
NIM : 10090322108
Fakultas/Jurusan : FISIP / Sosiologi
E-mail address : lulyalya123@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Perubahan Perilaku Bermain Anak Usia Sekolah Dasar di Era Digital : Studi kasus Masyarakat Desa Petisbenem

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya,

Penulis

(Luly Alya Mahmudah)
nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

Luly Alya Mahmudah, 2026 Perubahan Perilaku Bermain Anak Usia Sekolah Dasar Di Era Digital: Studi Kasus Masyarakat Desa Petisbenem. Skripsi Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Kata Kunci: Perilaku Bermain, Era Digital, Anak Sekolah Dasar, Desa Petisbenem.

Penelitian ini menganalisis pergeseran perilaku bermain anak usia sekolah dasar di Desa Petisbenem dari tahun 1980 hingga 2026. Menggunakan metode kualitatif fenomenologi, studi ini mengeksplorasi transisi dari permainan tradisional komunal menuju permainan digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa era 1980-an didominasi interaksi fisik dan solidaritas sosial yang kuat, sementara tahun 2020–2026 ditandai dengan ketergantungan tinggi pada gawai dan akses WiFi. Perubahan ini berdampak pada menurunnya interaksi verbal, lunturnya adab tradisional, dan munculnya gaya komunikasi yang lebih agresif. Teknologi digital telah menjadi "fakta sosial" yang menciptakan perilaku hibrida, di mana anak hadir secara fisik namun terputus secara sosial.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

ABSTRACT

Luly Alya Mahmudah, 2026 Changes in the Playing Behavior of Elementary School-Aged Children in the Digital Era: A Case Study of the People of Petisbenem Village, Thesis, Sociology Study Program, Faculty of Social and Political Sciences, State Islamic University of Sunan Ampel Surabaya.

Keywords: *Play Behavior, Digital Era, Elementary School Children, Petisbenem Village.*

This study analyzes the shift in play behavior among elementary school children in Petisbenem Village from 1980 to 2026. Using a qualitative phenomenological approach, the research explores the transition from traditional communal games to digital-based play. The results show that while the 1980s era was defined by physical interaction and strong social solidarity, the 2020–2026 decade marked a significant shift due to high gadget and WiFi accessibility. This digital transition has led to decreased verbal interaction, a decline in traditional etiquette, and more aggressive communication styles. Digital technology has become a dominant "social fact," creating a hybrid behavior where children are physically present but socially detached.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

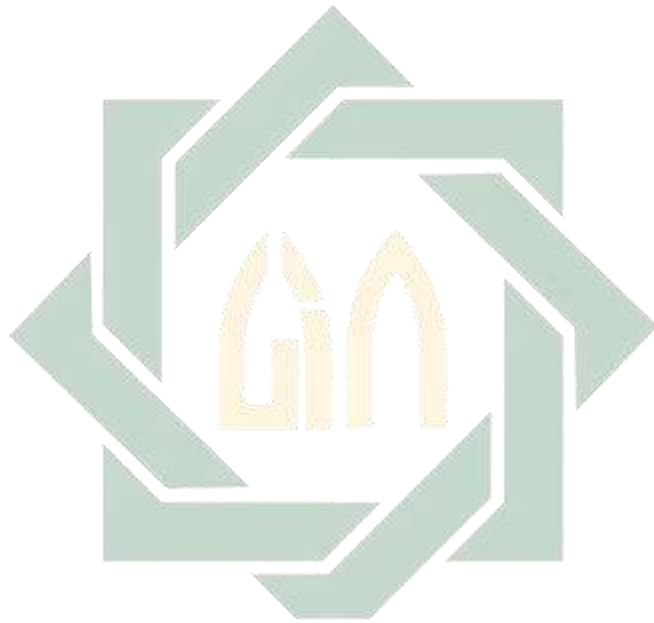
DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
PENGESAHAN	ii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
PERNYATAAN PERTANGGUNGJAWABAN PENULISAN SKRIPSI.....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan masalah	10
C. Tujuan Penelitian	11
D. Manfaat penelitian	11
E. Definisi konseptual.....	13
F. Sistematika Pembahasan	17
BAB II PERSPEKTIF TEORITIS	20
A. Kajian Pustaka	20
B. Penelitian Terdahulu	23
C. Kerangka Teori.....	35
BAB III METODE PENELITIAN	38

A. Jenis Penelitian	38
B. Lokasi dan waktu penelitian	39
C. Sumber Data.....	39
D. Pemilihan Subyek Penelitian	40
E. Tahap-Tahap Penelitian.....	44
F. Teknik Pengumpulan Data	44
G. Teknik Analisis Data	47
H. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data.....	49
BAB IV PEMBAHASAN.....	51
A. Gambaran umum desa Petisbenem.....	51
B. Transisi Pola Perilaku Bermain Anak di Desa Petisbenem.....	55
C. Faktor-Faktor Pendorong Pergeseran Perilaku Bermain Anak	73
D. Implikasi Sosial dan Pergeseran Nilai Karakter Anak di Petisbenem....	90
E. Analisis Fakta Sosial Emile Durkheim.....	107
BAB V PENUTUP	109
A. Kesimpulan.....	109
B. Saran.....	110
DAFTAR PUSTAKA	112
Lampiran.....	116

DAFTAR TABEL

Tabel 11 daftar Informan Penelitian.....	43
Tabel 2 Jenis dan jumlah Pekerja di Desa PetisBenem	52



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 wilayah desa Petis Benem	51
Gambar 2 Data Statistik Desa Petisbenem (2024)	53
Gambar 3 kondisi lapangan tahun 2013	56
Gambar 4 Wawancara bersama R, V, dan P	65
Gambar 5 anak-anak yang sedang nonton tiktok	68
Gambar 6 kegiatan mabar anak-anak	72
Gambar 7 wawancara bersama bu s wali murid.....	79
Gambar 8 Wawancara bersama D, A, Ak, K, dan Ri.....	95
Gambar 9 Wawancara bersama pak Y dan bu W.....	99
Gambar 10 foto wawancara dengan bu M	101

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, Supriyanto. Peran Orangtua Dan Lingkungan Dalam Pendidikan Akhlak Anak Di Era Digital (Studi di Dusun Leles Desa Condong Catur Kecamatan Depok Kabupaten Sleman Yogyakarta). 2020.
- Abimanyu, Himawan. “Pola Komunikasi Kelompok dalam Game Online (Studi Kasus Komunitas Rise Of Kingdoms Indonesia Tahun 2022).” Universitas Islam Indonesia, 2024.
- Adlini, Miza Nina, Anisya Hanifa Dinda, Sarah Yulinda, Octavia Chotimah, dan Sauda Julia Merliyana. “Metode penelitian kualitatif studi pustaka.” Jurnal Edumaspul 6, no. 1 (2022): 974–80.
- Anshori, Isa. “Melacak State Of The Art Fenomenologi Dalam Kajian Ilmu-Ilmu Sosial: Tracking State Of The Art Phenomenology In The Study Of Social Sciences.” Halaqa: Islamic Education Journal 2, no. 2 (2018): 165–81.
- Aprilia, Bella. “EKSISTENSI PERMAINAN TRADISIONAL PADA ERA MODERNISASI DI DESA PARENGAN KABUPATEN MOJOKERTO.” ETNOREFLIKA: Jurnal Sosial dan Budaya 12, no. 1 (2023): 86–95.
- Arsini, Yenti, Rahmah Yani, dan Shopiyyah Nazwa. “Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Sosial Pada Siswa.” Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora 2, no. 3 (2023): 190–99.
- Aswandi, Rio, Iskandar Iskandar, dan Andi Burchanuddin. “Penggunaan Gadget di Kalangan Siswa: Studi Kasus Perilaku Sosial pada Siswa SD Negeri Mawas Kota Makassar.” Jurnal Sosiologi Kontemporer 3, no. 1 (2023): 09–16.
- Deparia, Elda, Hamengkubuwono Hamengkubuwono, dan Jauhari Kumara Dewi. “Implementasi Permainan Tradisional Terompah Di

Ekstrakurikuler Pramuka Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Di Sdn 17 Rejang Lebong.” Institut Agama Islam Negeri Curup, 2023.

Desvira, Indry Ayu, Nursapia Harahap, dan Indira Fatra Deni. “TRANSFORMASI PERILAKU KOMUNIKASI PENGGUNA GAME ONLINE MOBILE LEGEND: BANG BANG (STUDI KASUS PADA PELAJAR SMA NEGERI 1 RANTAU SELATAN).” *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan* 2, no. 6 (2023): 1837–48.

Fathoni, Tamrin. “Konsep solidaritas sosial dalam masyarakat modern perspektif Émile Durkheim: The concept of social solidarity in modern society: Émile Durkheim’s perspective.” *Journal of Community Development and Disaster Management* 6, no. 2 (2024): 129–47.

Gusnita, A. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Anak (Studi Kasus Gampong Panteriek). 1. 2021.

Haris, Andi Tenri Citra. Solidaritas sosial dalam pembinaan anak jalanan. Penerbit LeutikaPrio, 2020.

Jailani, M. Syahrani. “Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif.” *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 1–9.

Janttaka, Nugrananda. “Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung.” *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4, no. 2 (2020): 132–41.

Khasanah, Bungah Nur, Sa’diyatum Ma’rufah, dan M. Rafi Adyatma Maulidan. “Analisis Komik Mengenal Permainan Tradisional

- Melalui Pendekatan Pragmatik.” Narasi: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pengajarannya 3, no. 1 (2025): 128–40.
- Lasmana, Anggitya Rizkita Putri. “Beyond Gadget: Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik Siswa SD Melalui Pembelajaran Luar Ruang.” Karimah Tauhid 4, no. 2 (2025): 1543–53.
- Mahyuddin, M. A. Sosiologi Komunikasi:(Dinamika Relasi Sosial di dalam Era Virtualitas). Penerbit Shofia, 2019.
- Merliana, Anggit, Rosarina Giyartini, Tb Moh Irma Ari Irawan, Resa Respati, dan Neni Nuraeni. “PENERAPAN PERMAINAN TRADISONAL SASALIMPETAN SEBAGAI STIMULASI PERKEMBANGAN SOSIAL BAGI SISWA SEKOLAH DASAR INDONESIA DI RIYADH.” Research and Development Journal of Education 11, no. 1 (2025): 215–30.
- Muliani, Muliani, Haifaturrahmah Haifaturrahmah, dan Nursina Sari. “The Influence of Digital Media on the Formation of Attitudes and Emotions of Elementary School Students.” Action Research Journal Indonesia (ARJI) 7, no. 4 (2025): 2998-3016-2998-3016.
- Murtiningsih, Siti. Filsafat Pendidikan Video Games: Kajian Tentang Struktur Realitas dan Hiperealitas Permainan Digital. UGM PRESS, 2021.
- Pelu, Musa. “Nilai Historis Candi Cetho Sebagai Sumber Dan Materi Pendidikan Budi Pekerti Berbasis Budaya Lokal.” DAN PENULISAN SEJARAH KRITIS 87 (t.t.).
- Pranoto, Yuli Kurniawati Sugiyo. Dinamika Emosi Anak Usia Dini: Kajian Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi COVID-19 (Jilid 2). Penerbit NEM, 2022.

- Putra, Bintang Kurnia, Ira Agus Sofiana, dan Surip. “Gadget Dan Perubahan Pola Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar (Studi Lapangan Di Kelurahan Pondok Kacang Barat Tangerang Selatan).” *Journal Of Education Research and Inovative* 1, no. 3 (2025): 104–11. <https://doi.org/10.64624/jeri.v1i3.73>.
- Sari, Hanis Ardika. Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Belajar Siswa : Suatu Kajian Literatur. Vol.2, No.2 (September 2025): 677–89. <https://doi.org/10.61722/jirs.v2i2.5757>.
- Setyawan, Feri Budi, Ella Kusuma Wardani, Ikhwan Mukmin, Aprilia Cyahyani Rupilu, dan Yessi Ika Sari. “Lunturnya Permainan Tradisional Bagi Anak Di Desa Tepus Gunung Kidul.” *Jurnal Edukasi: Kajian Ilmu Pendidikan* 9, no. 1 (2023): 98–106.
- Suryawan, I. Gusti Agung Jaya. “Permainan tradisional sebagai media pelestarian budaya dan penanaman nilai karakter bangsa.” *Genta Hredaya: Media Informasi Ilmiah Jurusan Brahma Widya STAHN Mpu Kuturan Singaraja* 2, no. 2 (2020).
- Suryawan, I. Gusti Agung Jaya. “Permainan tradisional sebagai media pelestarian budaya dan penanaman nilai karakter bangsa.” *Genta Hredaya: Media Informasi Ilmiah Jurusan Brahma Widya STAHN Mpu Kuturan Singaraja* 2, no. 2 (2020).
- Thaharah, Annisa, dan Farida Mayar. “Dampak Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Al-Mukhlisin Pasaman Barat.” *JCE (Journal of Childhood Education)* 6, no. 2 (2022): 389.