

META ANALISI; “PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA DI SD”

Elsa Alfa Aghata¹, Rizki Novayanto², Septi Dhea Kusuma³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga

¹292020063@student.uksw.edu, ²292020075@student.uksw.edu,

³292020080@student.uksw.edu

ABSTRACT

The presence of online games amidst the rapid pace of technology has had a major influence on personal development and adaptation to the game. Online game players consist of all groups, from elementary school, middle school, high school students and adults. So this research aims to determine the impact of online games on the social behavior of elementary school students, in order to use it as material for educators' reflection. The research method used is descriptive qualitative research. Using written interview techniques, written interviews were given to all elementary school students to find out how many children play online games and what their perspective is towards children who play online games. The data reduction process is carried out by sorting the data obtained by summarizing, prioritizing what is important, focusing on what is important and discarding what is not necessary. Then the verification conclusion process is carried out by drawing actual conclusions that are valid and credible because they are supported by data obtained in the field. Interview data was obtained by researchers by asking several questions to elementary school students and teachers. Based on the data, there are rules/prohibitions regarding students being prohibited from bringing cellphones to school except in special situations such as after exams because there are no teaching and learning activities, even though there is a prohibition on not being allowed to bring cellphones, there are some students who still bring cellphones to school. The aim of implementing a ban on bringing cellphones to school is so that students focus on teaching and learning activities and are not distracted by other things, because the purpose of students going to school is to learn, not play.

Keywords: Online Games, Social Attitudes

ABSTRAK

Kehadiran *game online* ditengah lajunya teknologi yang membawa pengaruh besar terhadap perkembangan pribadi dan adaptasi permainnya. Pemain *game online* terdiri dari semua kalangan baik dari pelajar SD, SMP, SMA, Mahasiswa dan orang dewasa. Maka dalam penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan dari pengaruh *game online* terhadap perilaku sosial siswa SD, agar menjadikan bahan refleksi pendidik. Metode penelitian yang diambil ialah penelitian kualitatif deskriptif. Dengan menggunakan teknik wawancara tertulis, wawancara tertulis kepada seluruh siswa SD untuk mengetahui banyaknya anak yang bermain *game online* dan bagaimana sudut pandang terhadap anak yang bermain *game online*. Proses reduksi data dilakukan dengan memilah data yang diperoleh dengan cara dirangkum, memprioritaskan yang penting, memfokuskan pada sesuatu yang penting dan membuang yang tidak perlu. Kemudian proses kesimpulan verifikasi dilakukan dengan menarik kesimpulan sebenarnya yang valid dan kredibel karena

didukung oleh data yang didapatkan selama dilapangan. Data hasil wawancara diperoleh peneliti dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa dan guru SD. Berdasarkan data bahwa ada aturan/larangan mengenai siswa dilarang membawa ponsel ke sekolah kecuali dalam situasi khusus seperti setelah ujian karena sudah tidak ada kegiatan belajar mengajar, meskipun terdapat larangan tidak diperbolehkan membawa ponsel ada beberapa siswa yang tetap membawa ponsel ke sekolah. Tujuan dari penerapan larangan membawa ponsel ke sekolah yaitu supaya siswa fokus terhadap kegiatan belajar mengajar dan tidak terganggu oleh hal-hal lain, karena tujuan siswa ke sekolah itu untuk belajar bukan bermain.

Kata kunci: *Game Online*, Sikap Sosial

A. Pendahuluan

Teknologi merupakan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi keberlangsungan, dan kenyamanan hidup manusia. Penggunaan teknologi ini diawali dengan perubahan sumber daya alam menjadi alat-alat sederhana. Perkembangan teknologi terbaru, termasuk diantaranya mesin cetak, telepon, dan internet, telah memperkecil hambatan fisik terhadap komunikasi dan memungkinkan manusia berinteraksi dengan mudah serta bebas dalam skala global. *Game Online* merupakan salah satu perkembangan teknologi baru dengan memanfaatkan jaringan internet.

Game Online menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams (2006), merupakan sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah *genre* atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan antar pemain untuk bermain bersama

dalam sebuah permainan. Sedangkan menurut (Adams & Rollings, 2007) *Game Online* merupakan aplikasi permainan berupa pertualangan, pengaturan strategi, simulasi dan bermain peran yang memiliki aturan dan tingkatan tertentu.

Kehadiran *game online* ditengah lajunya teknologi yang membawa pengaruh besar terhadap perkembangan pribadi dan adaptasi permainnya. Pemain game online ini terdiri dari semua kalangan baik dari pelajar SD, SMP, SMA, Mahasiswa dan orang dewasa. Namun yang paling mendominasi ialah kalangan pelajar, mereka sering memainkan game online secara berlebihan yang dimana hal tersebut memiliki dampak bagi mereka, bahkan tidak sedikit dari mereka yang berubah menjadi pecandu *game online* sehingga lupa waktu, bahkan lupa jati dirinya. Waktu yang semestinya dapat digunakan belajar dan bermain dengan teman

sebayanya telah disita dengan berlebihan bermain *game online*.

Game online dapat merubah perilaku seseorang yang sebelumnya memiliki akhlak yang baik menjadi akhlak tercela karena terpapar pengaruh buruk *game online*. Tentu hal ini terjadi secara langsung akan tetapi perubahannya terasa sedikit demi sedikit. Perubahan ini tidak dirasakan oleh dirinya sendiri yang bermain *game online* akan tetapi perubahan tersebut dirasakan dan disadari oleh seseorang yang ada disekitarnya, seperti teman, orang tua dan guru. Apabila perubahan sudah terjadi, maka baik dari orang tua maupun guru harus mengambil tindakan tegas untuk menyelamatkan anak dan siswanya dengan cara memberikan bimbingan, melarang membawa hp di sekolah, memberi batasan mengakses game online saat dirumah dan mengarahkan dengan kegiatan yang positif, dengan memberikan ancaman ringan seperti handphone akan disita jika sering bermain game online.

Dampak dari *game online* yang mempengaruhi perilaku sosial siswa terjadi di kalangan pelajar sekolah dasar (SD). Sikap sosial merupakan suasana yang bergantung satu sama

lain, dan memang sebuah kewajiban agar keberadaan manusia terjamin, dapat diartikan jika kehidupan manusia berjalan pada situasi untuk saling mendukung di dalam sebuah kebersamaan (Nisrima, dkk, 2016:198). Sikap sosial seseorang bisa terbentuk dari beragam faktor, bisa dari faktor internal ataupun eksternal, yang berarti perilaku dari seseorang bisa menyesuaikan dengan beragam keadaan. Namun pada kenyataannya tidak sedikit dari anak usia Sekolah Dasar yang mulai melupakan sopan santun, tolong menolong, dan juga disiplin waktu, kebanyakan kurang peka dan kurang tertarik dengan keadaan nyata yang berada di lingkungan sekitarnya.

B. Metode Penelitian

Di dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode untuk mengambil data. Metode penelitian yang diambil ialah penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif ini digunakan untuk mengungkapkan fakta, peristiwa, situasi dan fenomena yang sesungguhnya terjadi pada saat penelitian digunakan. Menurut Sugiyono (2016:9) teknik deskriptif kualitatif memiliki maksud dengan menerangkan, menjelaskan,

menggambarkan lalu menjawab dengan rinci suatu permasalahan yang dilakukan penelitian dengan cara mempelajari dengan maksimal seseorang, sebuah kelompok dan sebuah kejadian.

Penelitian menggunakan penelitian kualitatif deskriptif berjenis studi kasus karena data penelitian yang diambil berupa kata dan bukan angka, fenomena dalam kasus ini adalah perilaku sosial yang muncul pada SD sebagai akibat dari kebiasaan bermain *game online*. Dengan metode penelitian ini harapannya memperoleh suatu gambaran atau desripsi tentang anak SD yang bermain *game online*, pengalaman siswa-siswa dalam bermain *game online*, dampak dari bermain *game online* terhadap perilaku sosial anak SD, lalu bagaimana solusi yang diberikan guru dan orang tua terhadap adanya *game online* yang mempengaruhi perilaku sosial siswa SD. Penelitian ini harapannya dapat memberikan gambaran secara objektif tentang dampak *game online* terhadap perilaku sosial, bagaimana cara mengontrol anak agar lebih bijak dalam bermain *game online* baik di rumah ataupun di sekolah, serta

bagaimana menindak lanjuti perilaku anak yang sikap sosialnya rendah.

Penelitian dilakukan ini dilakukan karena sering kali menyaksikan siswa SD waktu pulang sekolah sering kali mereka merencanakan waktu untuk bermain *game online* bersama. Dalam penelitian ini yang berperan sebagai informan adalah (1) kepala sekolah untuk mendapatkan informasi terkait kebijakan-kebijakan dan bagaimana solusi jika terjadi penyimpangan sosial pada siswa akibat kecanduan *game online*; (2) guru kelas untuk mendapatkan fakta relitas penggunaan *game online* dan untuk mendapatkan informasi terkait solusi yang diberikan guru kelas untuk meminimalisir terjadinya penyimpangan sosial pada siswa; (3) siswa-siswa SD yang berjumlah 28-29 siswa untuk memperoleh informasi berapa banyak siswa yang bermain *game online* dan bagaimana pendapat mereka mengenai *game online*.

Jenis data yang diperoleh dari penelitian ini adalah jenis data primer dan data sekunder. Data primer didapatkan dari hasil wawancara dan observasi dengan informan, sedangkan data sekunder diperoleh dari beberapa dokumen berupa foto

anak bermain game online, foto keadaan sekolah, foto proses wawancara, dan data lain yang berkaitan dengan pertanyaan penelitian. Teknik pengumpulan data penelitian menggunakan berbagai cara agar mendapatkan data yang valid diantaranya observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik observasi dilakukan untuk mengamati perilaku sosial siswa selama kegiatan pembelajaran di kelas. Teknik wawancara menggunakan wawancara tertulis, wawancara tertulis kepada seluruh siswa kelas untuk mengetahui banyaknya anak yang bermain *game online* dan bagaimana sudut pandang terhadap anak yang bermain *game online*. Sedangkan teknik dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data penting yang mendukung penelitian, seperti foto keadaan sekolah, foto proses wawancara, dan data lain yang berkaitan dengan pertanyaan penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi saat proses pembelajaran di kelas dan lembar wawancara untuk kepala sekolah, guru kelas dan orang tua siswa.

Setelah melakukan pengumpulan data untuk memperoleh keabsahan

data atau data valid, peneliti menggunakan teknik uji validitas data dua kriteria yaitu uji kredibilitas dan uji kebergantungan, uji kredibilitas dilakukan dengan proses triangulasi sumber (kepala sekolah, guru kelas, siswa, orang tua siswa), triangulasi teknik (wawancara, observasi, dokumentasi). sedangkan uji kebergantungan dilakukan dengan mengaudit secara keseluruhan proses penelitian kepada auditor. Setelah memperoleh semua data yang valid, tahap selanjutnya adalah teknik menganalisis data. Teknik analisis data yang digunakan peneliti adalah teknik analisis data *miles and huberman* meliputi proses reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan verifikasi. Proses reduksi data dilakukan dengan memilah data yang diperoleh dengan cara dirangkum, memprioritaskan yang penting, memfokuskan pada sesuatu yang penting dan membuang yang tidak perlu. Proses penyajian data dilakukan dengan penjabaran data untuk mempermudah pemahaman makna dan inti data. Kemudian proses kesimpulan verifikasi dilakukan dengan menarik kesimpulan sebenarnya yang valid dan kredibel

karena didukung oleh data yang didapatkan selama dilapangan.

Metode penelitian yang diambil ialah penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif ini digunakan untuk mengungkapkan

fakta, peristiwa, situasi dan fenomena yang sesungguhnya terjadi pada saat penelitian digunakan. Dengan metode penelitian ini harapannya memperoleh suatu gambaran atau desripsi tentang realitas anak yang bermain *game online*, pengalaman siswa-siswi dalam bermain game online, dampak dari bermain *game online* terhadap perilaku sosial anak SD, lalu bagaimana solusi yang diberikan guru dan orang tua terhadap adanya *game online* yang mempengaruhi perilaku sosial siswa SD. Teknik wawancara menggunakan wawancara tertulis, wawancara tertulis kepada seluruh siswa SD untuk mengetahui banyaknya anak yang bermain *game online* dan bagaimana sudut pandang terhadap anak yang bermain *game online*. Proses reduksi data dilakukan dengan memilah data yang diperoleh dengan cara dirangkum, memprioritaskan yang penting, memfokuskan pada sesuatu

yang penting dan membuang yang tidak perlu. Kemudian proses kesimpulan verifikasi dilakukan dengan menarik kesimpulan sebenarnya yang valid dan kredibel karena didukung oleh data yang didapatkan selama dilapangan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menganalisis tentang pengaruh game online terhadap perilaku sosial anak sekolah dasar. Peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap siswa kelas sejumlah 28-29 anak, akan tetapi akan berfokus pada 10 anak karena subjek dalam penelitian ini adalah siswa yang bermain *game online*. Adapun hasil observasi dan wawancara sebagai berikut:Hasil Wawancara

1. Data hasil wawancara diperoleh peneliti dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa dan guru kelas.

a. Data Hasil Wawancara Guru

Wawancara dilakukan dengan guru kelas. Kegiatan wawancara dilakukan untuk mengetahui seputar perilaku sosial siswa yang bermain *game online*.

Berdasarkan data, bahwa ada aturan/larangan mengenai siswa dilarang membawa ponsel ke

sekolah kecuali dalam situasi khusus seperti setelah ujian karena sudah tidak ada kegiatan belajar mengajar, meskipun terdapat larangan tidak diperbolehkan membawa ponsel ada beberapa siswa yang tetap membawa ponsel ke sekolah. Tujuan dari penerapan larangan membawa ponsel ke sekolah yaitu supaya siswa fokus terhadap kegiatan belajar mengajar dan tidak terganggu oleh hal-hal lain, karena tujuan siswa ke sekolah itu untuk belajar bukan bermain. Secara presentase 90% siswa sudah setuju dan memahami akan aturan tersebut. Karena sebelum kegiatan belajar mengajar guru melakukan pemeriksaan terhadap siswa yang membawa ponsel jika ditemukan siswa yang membawa ponsel maka guru akan mengambil dan menyimpan ponsel tersebut sampai kegiatan belajar mengajar selesai.

Siswa yang bermain game online cenderung memiliki perilaku yang kurang sopan dan mudah emosi ketika diberi tugas ada beberapa siswa yang mengeluh ketika guru memberikan tugas. Dampak bermain game online

membuat siswa cenderung tidak mau berinteraksi dengan teman-temannya. Mereka lebih suka sibuk dengan bermain gadget dengan bermain game online. Adapun sisi positif mengenai kecerdasan emosional siswa yang bermain game online yaitu siswa lebih berani mengungkapkan pendapatnya kepada guru. Pernah memanggil orang tua dari beberapa siswa yang ketika sudah diberi pengarahan berkali-kali dan masih saja mengulangi maka guru akan memanggil orang tua dari siswa tersebut dengan harapan agar orang tua bisa memberi pengarahan kepada anaknya tersebut.

b. Data Hasil Wawancara Siswa

Selain wawancara dengan guru, peneliti melakukan wawancara dengan siswa. Peneliti mewawancarai siswa yang saat itu berada di dalam kelas. Dalam wawancara ini peneliti menyiapkan 12 pertanyaan kepada siswa, yaitu: pertanyaan pertama, apakah kamu memiliki ponsel sendiri atau milik orang tua? Dari sepuluh siswa menjawab bahwa mereka memiliki ponsel pribadi yang memang dibeli orang tua untuk

memudahkan komunikasi. Pertanyaan ke dua, apakah kamu meminta izin ketika akan menggunakan ponsel orangtua untuk bermain game online dan apakah orangtuamu mengizinkan? Dari sepuluh siswa menjawab bahwa mereka diizinkan ketika akan menggunakan ponsel milik orangtua untuk bermain game. Siswa berinisial RZA juga mengungkapkan bahwa dia akan mencuri-curi waktu ketika ponselnya kehabisan paket data dan selama tidak ketahuan aman-aman saja ungkapkannya. Pertanyaan ke tiga, bagaimana kamu bisa mengenal game online? Apa saja yang membuatmu suka memainkannya? Dari sepuluh siswa menjawab bahwa mereka mengenal game online dari temannya. Alasan mereka suka memainkannya karena seru dan tidak membuat sepi atau bahasa gaulnya (gabut). AMA juga mengungkapkan bahwa bermain game online bisa menghilangkan rasa stress. Pertanyaan keempat, game online apa saja yang kamu mainkan? Dari sepuluh siswa menjawab bahwa mereka memainkan beberapa game yang

sama yaitu Mobile Legends dan FF.

Pertanyaan kelima, seberapa sering kamu bermain game online dalam sehari atau satu minggu? Dari sepuluh siswa menjawab bahwa mereka bisa memainkan game online dalam sehari 2-7 jam. Pertanyaan ke enam, apakah kamu lebih sering menghabiskan waktu dengan bermain ponsel atau berinteraksi dengan keluarga di rumah? Mengapa? Terdapat tujuh siswa menjawab bahwa mereka memilih bermain ponsel daripada berinteraksi dengan keluarga. Bahkan GPC mengungkapkan alasan dia kenapa memilih bermain ponsel daripada berinteraksi dengan keluarga karena keluarga dari GPC jarang berada di rumah dan hanya bersama kakeknya. Tiga siswa lainnya memilih berinteraksi dengan keluarga karena lebih asyik. Pertanyaan ke tujuh, apakah kamu kamu juga pernah bermain game online di sekolah? Jika iya, seberapa sering kamu melakukannya dan kapan waktunya? Dari sepuluh siswa menjawab bahwa mereka pernah bermain game online di sekolah.

Lima siswa menjawab bahwa mereka memainkan game online satu minggu sekali. Empat siswa menjawab memainkan game online ketika jamkos dan satu siswa menjawab jika dia memainkan game online selama 20 menit sehari. Pertanyaan ke delapan, apakah kamu paham kata-kata Bahasa Inggris yang ada di game online? Terdapat tiga siswa menjawab bahwa mereka sedikit paham bahasa Inggris dan tujuh siswa lainnya yang berinisial EDR, DRK, NJF, AMA, GPC menjawab bahwa mereka tidak paham Bahasa Inggris.

Pertanyaan ke sembilan, apakah kamu merasa malas mengerjakan tugas karena sering bermain game online? Dari tujuh siswa menjawab bahwa mereka merasa malas mengerjakan tugas ketika bermain game online. tiga siswa menjawab bahwa mereka tidak merasakan malas mengerjakan tugas ketika bermain game online. Pertanyaan ke sepuluh, apakah kamu merasakan perih pada mata saat bermain game online atau sesudahnya? Dari delapan siswa menjawab bahwa mereka tidak merasakan perih pada mata saat atau

sesudah bermain game online. dua siswa lainnya menjawab bahwa mereka pernah merasakan perih pada mata tetapi sangat jarang. Pertanyaan ke sebelas, apakah kamu mengetahui pengaruh game online bagimu? Jika iya, coba jelaskan apa pengaruh yang kamu rasakan atau kamu ketahui? Dari lima siswa menjawab bahwa mereka tidak mengetahui apa pengaruh dari game online. lima siswa lainnya menjawab bahwa mereka mengetahui apa pengaruh game online. Mereka menjelaskan jika pengaruh game online yaitu penglihatan mata bisa menjadi buram, merasakan perih pada mata, mata terasa mengantuk. Pertanyaan terakhir, bagaimana tanggapan guru ketika mengetahui bahwa kamu sering bermain game online? Dari sepuluh siswa menjawab bahwa jika guru mengetahui ada yang bermain game di sekolah maka mereka akan marah dan mengambil ponsel siswa untuk diamankan sementara sampai kegiatan pembelajaran selesai.

Penelitian ini membahas tentang perilaku sosial siswa SD. Hasil penelitian didapatkan dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi yang dilakukan yaitu dengan pengamatan

secara langsung di lapangan, sedangkan wawancara diberikan untuk 10 siswa. Data dokumentasi dilakukan dengan pengambilan foto saat proses pembelajaran dan foto hasil tes siswa. Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi dapat diuraikan tentang pengaruh game online terhadap perilaku sosial siswa SD.

1. Pengaruh game online terhadap perilaku siswa

Dari sepuluh siswa yang bermain game online, terdapat tiga siswa yang sering memberi tanggapan yang buruk saat diberi tugas oleh guru. Hal ini ditemukan berdasarkan observasi yang peneliti lakukan ketika jam pembelajaran berlangsung. Ketika guru memberikan tugas, ke tiga siswa tersebut memberikan respon yang buruk seperti mereka berteriak dan mengeluh dan memberikan protes kepada guru bahwa mereka tidak mau diberi tugas dan tidak mau mengerjakan tugas.

Terdapat sebanyak tujuh siswa dari sepuluh siswa yang memiliki sikap nakal pada saat jam istirahat.

Hal ini ditemukan berdasarkan observasi 50 yang peneliti lakukan. Ketika jam istirahat, terdapat siswa yang sering mengganggu siswa-siswi lainnya seperti mengolok-olok, menjahili, dan bahkan beberapa kali merebut jajan milik siswa lain. Dan terdapat enam siswa yang sering kali mengucapkan kata-kata tidak pantas atau umpatan kepada teman-temannya. Bahkan ketika mereka ditegur dan diingatkan untuk tidak mengucapkan kata-kata yang tidak pantas, mereka menunjukkan sikap yang acuh dan mengindahkan nasihat dari orang lain. Sesuai dengan pernyataan Petrides dan Furnham (dalam Novrialdy, 2019) akibat pengaruh game online anak menjadi mudah marah, emosional, dan mudah mengucapkan kata-kata kotor.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, terdapat enam siswa yang menyatakan bahwa mereka merasa mudah tersulut emosi ketika kalah dalam bermain game online. Hal ini sesuai dengan hasil dari observasi yang peneliti lakukan, ketika mereka kalah dalam bermain game online mereka menunjukkan sikap emosi dan tindakan yang cukup agresif yaitu seperti memukul meja, membanting handphone dan mengucapkan kata-

kata kasar sebagai luapan emosi mereka ketika kalah dalam bermain game.

Perilaku agresif anak tidak datang dengan sendirinya, namun perilaku agresif dapat disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi (Anantasari dalam Rondo et al., 2019). Salah satu faktor yang mempengaruhi timbulnya perilaku agresif pada anak adalah kecanduan game online. Sesuai dengan pernyataan Rondo et al., (2019) bahwa perilaku agresif pada remaja dapat muncul dari beberapa faktor eksternal salah satunya ialah pengaruh dari unsur lingkungan seperti kecanduan game. Perilaku agresif ini mencakup tendangan, tamparan, ancaman, hinaan atau gossip (Rondo et al., 2019).

2. Pengaruh game online terhadap perkembangan sosial siswa

Terdapat aturan bahwa siswa siswi tidak diperkenankan membawa *gadget* ke sekolah. Namun terdapat tujuh siswa yang melanggar aturan tersebut. Berdasarkan wawancara didapati bahwa ke tujuh siswa tersebut seringkali diam-diam membawa gadget ke sekolah. Hal ini juga ditemui oleh peneliti saat melakukan observasi, ketika jam

pembelajaran kosong ke tujuh siswa tersebut terlihat asyik memainkan gadget mereka. Mereka bermain game online yaitu *free fire* dan *mobile legend*. Ketika peneliti mengajak mereka untuk mengobrol, mereka tidak memberikan respon yang baik dan menunjukkan sikap antisosial. Mereka lebih asyik dengan gadget dan game online yang mereka mainkan. Ketika teman-teman yang lain asyik berinteraksi seperti bermain bersama di lapangan depan, mengobrol, dan bercanda, mereka ber tujuh justru lebih asyik memainkan gadget. Sesuai dengan pernyataan Sandy dan hidayat (dalam Novrialdy, 2019) sikap antisosial merupakan sikap ketika seseorang tidak memiliki keinginan untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga dan juga teman-teman adalah ciri-ciri yang ditunjukkan remaja yang kecanduan game online.

Bermain game online sebenarnya sah-sah saja tetapi asalkan kita bisa membagi waktu dan tidak merugikan orang lain. Akibat dari game online ini juga merubah siswa dalam hal bersosialisasi. Banyak anak-anak berasumsi bahwa game online hanyalah sebuah hiburan saat mereka jenuh. Banyak juga yang berasumsi game online hanyalah

pengisi waktu senggang saja. Sesuai dengan hasil wawancara siswa yang bermain game online, ke sepuluh siswa menyatakan bahwa bermain game online sangatlah menyenangkan.

Lee, Yu, dan Lin (dalam Nasution et al., 2022) menyatakan bahwa game online tidak hanya menyenangkan, tetapi dapat dimainkan oleh berbagai orang yang jauh, mengembangkan dan memilih strategi, memiliki grafis yang menarik yang akan membuat pemain ketagihan dan melupakan waktu, akibatnya individu memilih untuk mengurung diri di kamar bermain game daripada bersosialisasi dengan orang lain. Mereka merasa terhibur dan merasa senang ketika bermain game online. Mereka bermain game online untuk mengisi waktu yang kosong agar tidak merasa bosan. Akan tetapi secara tidak sadar, mereka menjadi kecanduan akan bermain game online. Mereka bisa bermain game online sampai 7 (tujuh) jam lamanya. Padahal tanpa disadari itu akan merusak melalui banyak sisi salah satunya terhadap perilaku sosial mereka.

Dampak game online terhadap kehidupan pribadi seseorang,

terutama anak-anak, telah terbukti memiliki pengaruh negatif yang signifikan terhadap kemampuan mereka untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Selamat kepada anak-anak yang berubah menjadi pecandu game, agar mereka mau mengenal diri mereka sendiri. Dampak media sosial pada anak yang bermain game online. Saat ini, kita sudah bisa merasakannya. Hal ini berimplikasi pada kehidupan sosial masyarakat, mereka dengan sendirinya menarik diri dari lingkungan sekitar dan tidak mampu berkomunikasi dengan orang lain sehingga masyarakat mampu memahami bahwa kehidupan yang dijalani adalah di dunia luar dan lingkungan sosial hanya sebatas tempat dimana orang bermain video game (Dinata dan Risdhayati dalam Nasution et al., 2017).

D. Kesimpulan

Penelitian ini berfokus pada dampak Game Online terhadap perilaku sosial siswa di Sekolah Menengah Pertama (SD). Teknologi memainkan peran penting dalam kehidupan manusia, dan penggunaannya telah membawa perubahan signifikan dalam komunikasi dan interaksi. Game

Online merupakan teknologi baru yang menggunakan koneksi internet. Merupakan genre game yang menghubungkan pemain untuk bermain bersama dalam sebuah game. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Game Online terhadap perilaku sosial siswa di sekolah dasar.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif digunakan untuk menyelidiki fakta, sudut pandang, situasi, dan fenomena yang terjadi selama penelitian. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif untuk menganalisis fenomena perilaku sosial di kalangan siswa sekolah dasar, dengan fokus pada pengaruh Game Online terhadap perilaku sosial mereka.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif untuk menganalisis data yang dikumpulkan dari penelitian yang merupakan penelitian kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk memahami perilaku sosial siswa di sekolah dasar dan dampaknya terhadap perilaku sosial mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam Ernest Dan Rollings Andrew. 2006. *Fundamentals Of Game Design*. Prentice Hall. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Adams, E., & Rollings, A., (2007). *Game Design and Development*. USA: New Reader Publishing
- Andersen, "Psikologi Remaja" (Jakarta:PT Bumi Aksara,2004)
- Dinata, O., & Risdhayati, R. (2017). *Hubungan Kecanduan Game Online Clash Of Clans terhadap Perilaku Sosial (Studi Kasus Game Online Clash Of Clans pada Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Riau)*. Riau University.
- Nisrima, Siti dkk. 2016. *Pembinaan Perilaku Sosial Remaja Penghuni Yayasan Islam Media Kasih Kota Banda Aceh*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kewarganegaraan Unsyiah. Volume 1 Nomor 1, 2016: 192-204.
- Novi Irwan Nahar, "Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran,"
- Novrialdy, E. (2019). *Kecanduan game online pada remaja*:

Dampak dan pencegahannya.
Buletin Psikologi, 27(2), 148–158.

Sugiyono, (2016). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: alfabeta.

Yuliani Nurani Sujiono, Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, Jakarta : PT Indeks, 2009. \Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial 1 (n.d.): 68,
<https://doi.org/10.4324/9781003014546-7>.

<https://id.wikipedia.org/wiki/Teknologi>
diakses pada tanggal 26 Januari 2024 pukul 21.21 WIB.