



## Analisis *Game Online* terhadap Interaksi Sosial Siswa di SDN Langse

Ardha Adhi Duta Bayu Pratama<sup>1</sup>, Ika Ari Pratiwi<sup>2</sup>, Diana Ermawati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, Indonesia

E-mail: [ardhaadhidbp@gmail.com](mailto:ardhaadhidbp@gmail.com), [ika.ari@umk.ac.id](mailto:ika.ari@umk.ac.id), [diana.ermawati@umk.ac.id](mailto:diana.ermawati@umk.ac.id)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2023-03-27 Revised: 2023-05-22 Published: 2023-06-02	The purpose of this study is to describe online games on the social interaction of students at SDN Langse. This research uses a type of qualitative research with descriptive methods. This research was conducted at SDN Langse, Pati City. Primary data sources in this study were 5 parents and 5 students, while secondary data sources were obtained from documentation, research notes, relevant books and journals related to this research. Data collection techniques used in this study are observation, interviews, documentation. The data analysis used in this study is qualitative data analysis with reference to the concept of Miles and Huberman. The results of the study show that (1) The average use of online games already plays gadgets, especially male students use them to play online games; (2) The impact of online games on children's social interactions has positive and negative impacts; (3) The follow-up given is by limiting children's play gadgets, being more assertive in making decisions for students who are still stubborn with gadgets, providing education to students that it is important to interact with others.
<b>Keywords:</b> <i>Online Game;</i> <i>Social Interaction.</i>	

Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2023-03-27 Direvisi: 2023-05-22 Dipublikasi: 2023-06-02	Tujuan pada penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan <i>game online</i> terhadap interaksi sosial siswa di SDN Langse. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode diskriptif. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Langse Kota Pati. Sumber data primer pada penelitian ini yakni 5 orang tua dan 5 siswa, sedangkan sumber data sekunder didapatkan dengan dokumentasi, catatan penelitian, buku dan jurnal relevan yang terkait penelitian ini. Teknik pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dengan mengacu kepada konsep dari Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Realitas penggunaan <i>game online</i> rata-rata sudah bermain <i>gadget</i> , terutama siswa laki-laki menggunakannya untuk bermain <i>game online</i> ; (2) Dampak <i>game online terhadap interaksi sosial siswa</i> memiliki dampak positif dan negatif; (3) Tindak lanjut yang diberikan yaitu dengan membatasi siswa bermain <i>gadget</i> , lebih tegas dalam mengambil keputusan kepada siswa yang masih bandel membawa <i>gadget</i> , memberikan edukasi kepada siswa bahwa penting berinteraksi dengan yang lainnya.
<b>Kata kunci:</b> <i>Game Online;</i> <i>Interaksi Sosial.</i>	

### I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan segala upaya untuk mewujudkan tujuan dan ketercapaian yang ada dalam hidup. Pendidikan menjamin peningkatan kualitas sumber daya manusia serta peningkatan kualitas suatu bangsa. Adanya pendidikan manusia mampu bersaing secara global dan hidup layak dilingkungan masyarakat. Pendidikan dipahami sebagai usaha sadar seorang pendidik dalam membimbing dan mendidik siswanya agar memiliki bekal pengetahuan dan kecerdasan spiritual, emosional, maupun sosial. Pendidikan didapatkan baik dari lingkungan sekolah, keluarga, ataupun lingkungan sekitar (Sari et al., 2023). Pendidikan merupakan bantuan yang diberikan dengan sengaja kepada peserta didik dalam pertumbuhan jasmani dan rohaninya untuk mencapai tingkat dewasa

(Munib, 2016:33). Pendidikan tentunya tidak lepas dari kegiatan belajar yang dilakukan oleh individu. Belajar merupakan serangkaian kegiatan untuk mendapatkan perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu. Sejalan dengan pendapat Rahmawati et al. (2021) bahwa belajar adalah suatu hal yang dilakukan dengan melalui pelatihan dan pengalaman, oleh sebab itu selama anak melakukan proses pembelajaran, siswa akan dihadapkan dengan berbagai masalah baik secara fisik maupun masalah secara psikis yang mengakibatkan rendahnya prestasi belajar siswa.

Seiring dengan perkembangan teknologi sikap individual siswa semakin meningkat, siswa lebih suka bermain *gadget* daripada bermain dengan temannya. Kepedulian siswa dengan lingkungan sekitarnya juga semakin berkurang. Hal ini

merupakan salah satu tantangan yang dihadapi pendidikan, pendidikan harus mampu memperbaiki sikap siswa yang belakangan ini semakin buruk. *Gadget* merupakan alat komunikasi yang memiliki banyak sekali manfaat bagi manusia dalam menjalankan aktivitas sehari-hari, sehingga membuat kehidupan manusia mengalami perubahan. Sejalan dengan pendapat Marpaung (2018) bahwa *gadget* yaitu teknologi komunikasi yang berkembang dan memuat banyak informasi. Sebagai hasil dari fakta bahwa sejumlah besar tugas dapat dilakukan dengan menggunakan *gadget*, pertama kali diperkenalkan. Namun, jika perangkat tidak digunakan dengan baik dapat menimbulkan efek negatif.

Menurut Muhith (2018:83), interaksi sosial yaitu bentuk komunikasi yang unik antara individu atau kelompok, di mana kemampuan seseorang untuk mempengaruhi, membimbing, atau membantu kemampuan orang lain untuk mempengaruhi kemampuan mereka sendiri atau orang lain. Ketika ada komponen sosial dan komunikasi yang terpisah, interaksi sosial dapat terjadi. Muhith (2018) berpendapat interaksi sosial yaitu kemitraan antara satu individu dengan individu lainnya; individu yang bersangkutan akan dapat mempengaruhi situasi yang ada atau di masa depan jika kemitraan itu terikat waktu. Hal ini dapat dilihat dari kenyataan bahwa komunikasi interpersonal atau keriuhan dilakukan oleh dua orang atau lebih pada waktu yang sama untuk mencapai tujuan tertentu. Hal ini dapat dilihat pada kenyataan bahwa komunikasi interpersonal atau keriuhan dilakukan oleh satu orang untuk mencapai suatu tujuan tertentu, atau dapat dilihat pada kenyataan bahwa komunikasi antar pribadi dilakukan oleh satu orang untuk mencapai suatu tujuan secara mandiri (Sari & Faizin, 2023).

Hasil observasi dan wawancara dengan guru di SDN Langse Kota Pati pada tanggal 7 Desember 2020 dapat disimpulkan ketertarikan anak usia SD terhadap *game online* sampai berlebihan dan melupakan waktu untuk mengerjakan tugas dari guru bahkan tanggung jawab sebagai seorang pelajar. Beberapa siswa juga memiliki hasil belajar yang rendah. Perkembangan teknologi juga berpengaruh di SDN Langse Kota Pati karena guru sering memberikan tugas untuk mencari informasi di internet melalui *gadget*. Masih banyak siswa yang belum bisa memanfaatkan *gadget* untuk mencari informasi dengan baik dan malah memanfaatkan *gadget* untuk bermain *game online*. Dampak dari hal tersebut adalah siswa mengalami perubahan

perilaku berupa memilah-milah dalam berteman, siswa hanya ingin berteman dengan siswa yang bermain *game online* dan anak menjadi lebih egois karena anak berinteraksi dengan sesama pemain *game online* saja.

*Game Online* mempengaruhi cara berinteraksi sosial individu terhadap individu lainnya. Saat ini anak sudah tidak asing lagi pada dunia *gaming*. Seperti halnya pada penelitian Effendi, (2017), dengan judul "*Analisis Pengaruh Penggunaan Media Baru Terhadap Pola Interaksi Anak di Kabupaten Sukoharjo*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat penggunaan media baru di kalangan anak usia 8-12 tahun di Kabupaten Sukoharjo dalam kategori sedang dan interaksi sosialnya dalam kategori tinggi. Asumsi yang menyatakan bahwa semakin tinggi penggunaan media baru maka interaksi sosial anak akan cenderung semakin rendah dapat diterima kebenarannya dengan koefisien korelasi sebesar 0,54 pada derajat kebebasan 0,05 atau tingkat kepercayaan 95%.

Berbicara mengenai hasil observasi dan hasil penelitian-penelitian yang menjelaskan tentang pengaruh *game online* pada interaksi sosial anak di atas. Maka dapat disimpulkan bahwa *game online* membawa dampak yang cukup besar bagi orang yang memainkannya, khususnya bagi anak-anak di SDN Langse Kota Pati. Saat ini, anak sudah dibiasakan dengan peralatan seperti *gadget* untuk kebutuhan belajar. Tetapi, dengan perkembangan teknologi yang cukup pesat, siswa SDN Langse Kota Pati tidak hanya menggunakan *gedget* yang dimilikinya untuk belajar, namun digunakannya juga untuk bermain *game online*. Hal ini sangat mempengaruhi hasil belajar dan interaksi sosial siswa SDN Langse Kota Pati. Dimana siswa yang sudah pernah memainkan *game online* merasakan candu akan adanya game tersebut. Sehingga siswa-siswi SDN Langse Kota Pati melupakan waktu untuk belajar bahkan tanggung jawab sebagai seorang pelajar.

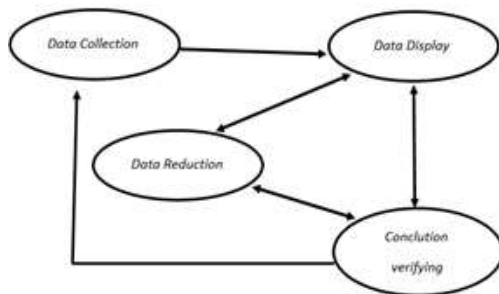
Beberapa siswa juga memiliki hasil belajar yang rendah. Selain turunnya hasil belajar siswa SDN Langse Kota Pati, *game online* juga membuat siswa SDN Langse Kota Pati mengalami perubahan perilaku berupa memilah-milah dalam berteman, siswa hanya ingin berteman dengan siswa yang bermain *game online* dan siswa menjadi lebih egois karena siswa berinteraksi dengan sesama pemain *game online* saja. Oleh karena itu, peran orang tua dan guru dalam membangun kebiasaan anak untuk memanfaatkan *gadget* untuk pembelajaran sangatlah penting, karena mereka adalah orang yang

berhadapan langsung dengan anak-anak di lingkungan keluarga dan sekolah.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan pengaruh *game online* terhadap interaksi sosial siswa di SDN Langse Kecamatan Margorejo.

## II. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif deskriptif. Metode kualitatif menurut Sugiyono (2016) yaitu metode yang berdasarkan filsafat postpositivisme yang digunakan untuk meneliti objek alamiah dan peneliti sebagai kunci dari instrumen. Subjek penelitian yang diteliti adalah 5 siswa kelas V di SDN Langse, subjek penelitian lain yakni 5 orang tua siswa kelas V di SDN Langse. Penelitian ini akan dilakssiswaan selama 4 bulan. Mulai bulan Januari 2021 hingga Mei 2021. Sumber data ini adalah siswa, guru kelas dan kepala sekolah. Penentuan subjek menggunakan purpose sampling. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penleitian ini yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan konsep Miles dan Huberman. Berikut merupakan langkah analisis data pada penelitian ini.



**Gambar 1.** Komponen dalam Analisis Data (*interactive model*) Model Miles dan Huberman  
Sumber: (Sugiyono, 2016)

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan peneliti di SDN Langse Kota Pati. Selama kurang lebih 1 bulan memperoleh hasil penelitian berupa data kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data penelitian tersebut dapat diuraikan secara rinci sebagai berikut. Penggunaan *game online* siswa di SDN Langse Kota Pati rata-rata siswa sudah bermain *game online* dan anak bermain *game online* di rumah tidak berani bermain *game online* di lingkungan sekolah karena sudah ada peraturan yang melarang anak

membawa *gadget* ke lingkungan sekolah. Zaman sekarang keberadaan *gadget* sudah sangat banyak, tidak heran sudah banyak kalangan yang mempunyai *gadget* dari kalangan menengah maupun kalangan atas.

Berdasarkan wawancara kepala sekolah SDN Langse menyatakan bahwa *game online* itu bermain era zaman sekarang yang sudah sangat berkembang sangat cepat. Banyak dari anak sekolah dasar yang bermain *game online* itu sendiri sehingga anak menjadi kecanduan bermain *game online* membuat anak belajarnya terganggu karena terlalu sering bermain *game online*. Bermain *game online* anak semestinya mempunyai rentang waktu bermain *game online* tidak mungkin setiap jam bermain game bermain *game online*. Setiap anak memiliki frekuensi bermain *game online* berbeda beda, sesuai tingkatan berapa lama anak bermain *game online* bisa disebut kecanduan atau tidak. Sejalan dengan penelitian (Santi et al., 2021) bahwa game online dapat membuat perubahan tingkah laku siswa.

Data diperkuat dengan adanya wawancara yang dilakukan dengan siswa bahwa anak cenderung menghabiskan waktunya dengan bermain *game online*. Dan lebih suka berinteraksi antara individu dan individu yaitu bermain dengan anak yang sesama pemain *game online*. Dari pernyataan anak di atas sesuai dengan teori Muhith (2018: 101-102) menyebutkan, bahwa ada tiga jenis interaksi sosial, antara lain (1) Interaksi antara individu dan individu, (2) Interaksi antara individu dan individu, dan (3) Interaksi antara kelompok dan kelompok. Hal tersebut sesuai dengan bentuk-bentuk interaksi sosial interaksi antara individu dan individu. Interaksi antara individu dan individu Interaksi ini terjadi pada saat dua individu bertemu, walaupun bisa juga pertemuan tersebut tidak mengeluarkan tindakan apa-apa apabila anak bermain dengan anak sesuai hobinya dalam jenis interaksi sosial ini akan rendah karena anak cenderung bermain dengan anak yang sesuai dengannya.

Suatu kendala harus diiringi dengan adanya tindak lanjut agar kedepannya lebih baik lagi dan tidak ada terjadi hal-hal yang tidak diinginkan kembali. Interaksi sosial anak yang terganggu karena *game online* harus ditindak lanjuti seperti yang disampaikan Kepala Sekolah menyampaikan saya mengadakan rapat dengan dewan guru, disitu saya per-

kenalan dan meminta informasi mengenai anak. Setelah disini saya langsung menyikapi itu anak-anak dilarang membawa hp, ya namanya anak kita gak tau dengan ditaruh ditas atau sebagainya. Jika itu ketahuan guru pun akan diminta dan ditegur, namun tidak dengan kekerasan (W. KS).

Menurut beliau tindak lanjut yang paling utama jika anak ketahuan bermain game disekolah maka akan disita HP nya dan yang mengambil orang tuanya, dan untuk dirumah diserahkan kembali ke orang tua bagai mana menindak lanjutnya. Namun menurut guru kelas V menyampaikan "selagi baik untuk anak, apalagi ada lombanya dan dapat hadiah bagi saya gapapa. Tapi kalo mememanfaatkannya ga baik ya saya kurang setuju" beliau setuju saja asalkan anak mememanfaatkannya dengan baik dan benar, jika anak mememanfaatkannya dengan tidak benar maka menurut guru kelas V tidak setuju (W. GK). Tindak lanjut untuk dirumah anak yang sering bermain *game online* menurut orang tua siswa menyampaikan "anak saya kalau dirumah saya batasi mas dalam penggunaan *gadget*nya jadi belajar sama bermainnya seimbang mungkin itu cara yang mudah dulu. Kalau anak saya masih nekat gamau belajar baru saya *gadget*nya saya sita mas" (W. OTS2).

Kesimpulannya tindak lanjut yang diberikan guru yaitu memperketat peraturan dan menyita *gadget* siswa yang berani membawa kesekolah karena sudah melanggar tata tertib sekolah. Tindak lanjut orang tua yaitu membatasi anak dalam penggunaan *gadget* misalnya diberi waktu beberapa jam atau menit sehingga anak tidak menjadi kecanduan (Handayani et al., 2021). Selain dengan pembatasan penggunaan *gadget*, orang tua juga dapat memberikan fasilitas belajar yang memadai agar anak lebih termotivasi untuk belajar. Sejalan dengan penelitian Rahmawati et al. (2021) bahwa orang tua memiliki peran untuk mendidik anak-anaknya di rumah serta memberikan fasilitas belajar yang memadai kepada anak, sehingga anak dapat memaksimalkan potensi yang ada di dalam diri anak dan mencapai prestasi belajar yang maksimal.

## B. Pembahasan

*Game online* merupakan permainan yang biasanya digunakan menggunakan jaringan internet dan sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini yaitu *gadget* maupun komputer. Sejalan dengan

pendapat Surbakti (2017) bahwa *game online* yaitu permainan dengan memanfaatkan jaringan internet. Di SDN Langse Pati itu sendiri sudah banyak yang mengetahui adanya *game online* itu sendiri hampir semua kelas bermain *game online* namun yang terbanyak pada kelas V itu sendiri. Menurut keterangan dari kepala sekolah SDN Langse *game online* itu permainan era zaman sekarang yang sudah sangat berkembang sangat cepat. Banyak dari siswa sekolah dasar yang bermain *game online* itu sendiri sehingga siswa menjadi kecanduan bermain *game online* membuat siswa belajarnya terganggu karena terlalu sering bermain *game online*. Sejalan dengan hasil penelitian oleh Ismi (2020) yang membuktikan dampak *game online* terhadap perilaku siswa berdampak positif yaitu siswa memiliki banyak teman dan dampak negatifnya yaitu motivasi belajar siswa menurun. Sehingga upaya yang dilakukan yaitu melalui bimbingan orang tua dan guru dengan memberikan nasehat kepada anak, melakukan razia handphone oleh guru dan memeriksa sosial media yang digunakan bekerjasama dengan orang tua siswa.

Bermain *game online* siswa semestinya mempunyai rentang waktu bermain *game online* tidak mungkin setiap jam bermain *game online*. Setiap siswa memiliki frekuensi bermain *game online* berbeda beda, sesuai tingkatan berapa lama siswa bermain *game online* bisa disebut kecanduan atau tidak (Hanum, 2015). Sesuai dengan data yang diperoleh peneliti saat wawancara dengan siswa bahwa mereka banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online*. Rata-rata siswa bermain *game online* 1jam-2jam kategori ini belum termasuk yang kecanduan *game online*. Lama tidaknya siswa bermain *game online* tergantung teman mainnya, jika teman mainnya asik kemungkinan siswa akan betah bermain *game online* namun jika teman bermainnya membosankan maka bermain *game onlinennya* akan cepat (Rizkiana, 2021).

Berdasarkan data tersebut sesuai dengan teori Muhith (2018: 101-102) menyebutkan, bahwa ada tiga jenis interaksi sosial, antara lain (1) Interaksi antara individu dan individu, (2) Interaksi antara individu dan individu, dan (3) Interaksi antara kelompok dan kelompok. Hal tersebut sesuai dengan bentuk-bentuk interaksi sosial interaksi antara individu dan individu. Interaksi antara individu dan

individu Interaksi ini terjadi pada saat dua individu bertemu, walaupun bisa juga pertemuan tersebut tidak mengeluarkan tindakan apa-apa apabila siswa bermain dengan siswa sesuai hobinya dalam jenis interaksi sosial ini akan rendah karena siswa cenderung bermain dengan siswa yang sesuai dengannya.

*Game online* memberikan dampak negatif terhadap interaksi sosial secara keseluruhan, selain itu juga dapat memberikan dampak positif bagi kemampuan seseorang untuk bermain game online dengan harga yang baik dan terjangkau. Pada artikel ini, saya akan membahas aspek positif dan negatif dari game online, dengan aspek positif berfokus pada teknologi dan aspek negatif berfokus pada bahasa lain. Karena kurangnya komunikasi yang signifikan, anak-anak lebih cenderung menggunakan gadget untuk berkomunikasi satu sama lain melalui email, itulah sebabnya mereka lebih cenderung bermain game online daripada game offline. Sejalan dengan pendapat (Agustina et al., 2022) bahwa anak yang bermain gadget berperilaku tidak sopan dan enggan berkomunikasi.

Menurut Dahlia (2015), interaksi sosial adalah hubungan antar individu, antara individu dengan orang lain, dan antara orang dengan orang lain. Jika tidak ada interaksi sosial, tidak ada kesamaan dalam cara melakukan sesuatu. Lihatlah beberapa game online terburuk untuk interaksi sosial:

#### 1. Interaksi dengan orang tua terganggu

Anak cenderung lebih suka bermain *gadget* atau *game online* menyendiri di kamar ketimbang berbincang dengan orang tua atau keluarganya, tidak bisa bertukar cerita setelah selesai makan dengan keluarga karena pada asik main *gadget* sendiri sendiri.

#### 2. Interaksi sosial anak terganggu

Ketika sedang bermain dirumah maupun diluar sekolah, anak lebih suka memegang *gadgetnya* masing masing ketimbang bertukar cerita mengenai hal lucu yang terjadi disekolahan.

Berdasarkan data yang diperoleh dari wawancara guru dan kepala sekolah SDN Langse diperoleh data bahwa keberadaan *game online* memang benar-benar mengganggu interaksi sosial siswa SDN Langse. Interaksi sosial online menjadi semakin populer karena fokus utama pemain adalah pada perangkat atau game yang ada, memungkinkan mereka untuk berinteraksi dengan

pemain lain dengan cara yang sama dan menumbuhkan rasa individualitas. Karena wanita lebih cenderung bermain game online daripada menyukai berdiam diri di dalam kamar atau rumah, wanita lebih cenderung terlibat dalam aktivitas yang berhubungan dengan sebaya (Syifa et al., 2022). Kondisi manusia ditandai dengan homogenitas dalam hubungan yang digunakan dalam proses penentuan taraf hidup. Dengan menggunakan hub ini, orang bisa belajar tentang matematika, tujuan, dan nugget, tetapi mereka juga bisa belajar tentang proses wawancara yang memakan waktu. Menurut Efendi (2017), interaksi terjadi ketika individu terlibat dalam suatu tugas, sehingga terjadi pergeseran perilaku antara individu dan kelompok secara keseluruhan.

Menurut Muhith (2018:82) oleh M. Sitorus, interaksi sosial adalah interaksi antar dan hubungan. Menurut Muhith (2018:83), interaksi interpersonal adalah suatu jenis hubungan antara dua individu atau lebih, di mana satu individu bertanggung jawab untuk menentukan, mencegah, atau menghadapi risiko individu tunggal. Game online menawarkan berbagai kelebihan dan kekurangan yang membantu seseorang mencapai tujuannya. Game online juga mengandalkan interaksi sosial antar pemain, yang memungkinkan mereka untuk berinteraksi satu sama lain dalam lingkungan sosial. Di sisi lain, jika pemain memainkan game online dan kalah, status sosial pemain akan terpengaruh. Sejalan dengan penelitian Fandli (2020) bahwa game online dapat membuat seseorang tidak bersosial terhadap lingkungan sekitar.

Kendala khusus ini harus digunakan meskipun tidak ada kendala lain untuk memastikan bahwa kedepannya tidak terlalu lama dan tidak ada cara lain. Ketika *game online* dirilis, interaksi sosial menjadi penting. Menurut Dahlia (2015), "terdapat faktor internal" dan "faktor eksternal" merupakan dua faktor yang mempengaruhi keputusan individu untuk bermain game online. Faktor internal yang dapat mempengaruhi hasil *game online* antara lain sebagai berikut:

1. Keterampilan yang harus Anda miliki untuk memenangkan permainan online. Ini karena *game online* dirancang agar pemain dapat memenangkan permainan dengan sempurna.
2. Kebosanan yang dikonsumsi saat berada di dalam ruangan atau di tempat

3. Ketidakmampuan mengutamakan aktivitas fisik selain *game online* karena lebih hemat waktu.
4. Siswa kurang dapat mengontrol hal negative yang ada saat bermain *game online*.

Jika *gadget* masih digunakan, sebaiknya dikontrol oleh pemilik *gadget* agar perhatian pemain tetap terfokus pada *game online* jika masih digunakan. Karena ruang lingkup siswa hanya di sekolah dan di rumah, di sekolah guru tidak lanjut, dan di rumah orang tua tidak lanjut. Dalam hal ini, harus identik dengan cara yang seharusnya untuk memastikan siswa tidak kecanduan dalam bermain *game online*.

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa siswa dalam bermain *game online* rata-rata bermainnya bukan disekolah melainkan bermain dirumah atau diluar sekolah dikarenakan kalau bermain disekolah dari pihak sekolah melarang membawa *gadget* karena akan mengganggu kegiatan belajar mengajar mereka, karena fokusnya terganggu dengan bawa *gadget* kesekolah. Adanya hal tersebut jadinya anak lebih memilih bermain *game online* dirumah. *Game online* itu sendiri pastinya memiliki dampak positif dan negatif, menurut data yang saya ambil di SDN Langse menyatakan bahwa *game online* ada manfaatnya dan ada buruknya. Dengan dampak buruk ini dalam jangka panjang anak bisa berperilaku menyimpang, seperti mencuri, suka bolos sekolah, pemalas, individualisme. Dibalik itu *game online* juga memiliki dampak positif yaitu dapat meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, mengenal teknologi baru dari sebuah game dan interaksi dalam *game online*, dan juga dapat menghasilkan uang. *Game online* juga berdampak terhadap interaksi sosial anak, dengan adanya *game online* anak cenderung lebih suka menyendiri dikamar, dan lebih individualis, tidak suka bergaul, maunya hanya main game terus. Walaupun dalam berteman tidak memilih milih teman tapi dalam bersosial tetep masih kurang karena anak kalau sudah mengenal *game* pasti fokusnya hanya ke *game* saja.

##### B. Saran

Saran yang dapat disampaikan oleh peneliti yaitu hendaknya orang ttua dapat memper-

hatikan anak-anaknya yang masih anak SD terutama agar tidak terjerumus dalam dunia *game* yang sama sekali tidak ada kata puas didalamnya. Orang tua harus lebih tegas lagi dalam mencegah anak bermain *gadget* karena terlalu berlebihan juga tidak baik bagi anak itu sendiri. Selain itu guru juga berperan dalam pencegahan anak agar interaksi sosialnya tidak terganggu lebih sering ada kegiatan sekolah yang melibatkan kerja sama antara siswa satu dengan yang lainnya.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Fandi, A., Mardalina, M., & Wahyuni, M. (2020). *DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU REMAJA DALAM PELAKSANAAN IBADAH SHALAT DESA MENDALO DARAT KABUPATEN MUARO JAMBI* (Doctoral dissertation, UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi).
- Handayani, S. W., Masfuah, S., & Fardani, M. A. (2021). Kecerdasan Emosional Anak Sekolah Dasar Saat Pembelajaran Daring. *Urnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 446–456.
- Hanum, K. (2015). *Aktivitas Game Online Siswa Sd (Kelas 3-6)(Study Deskriptif Di Warnet Kelurahan Gunung Anyar Kota Surabaya)* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS AIRLANGGA).
- Ismi, N., & Akmal, A. (2020). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *Journal of Civic Education*, 3(1), 1-10.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 5(2).
- Muhith, Abdul. (2018). *Aplikasi Komunikasi Terapeutik Nursin Health*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Rahmawati, A. D., Fakhriyah, F., & Ermawati, D. (2021). Pengaruh Fasilitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas III SDN Tambaharjo 02. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6(8), 3738-3746.
- Rizkiana, R. (2021). *Hubungan kecanduan bermain game online dengan motivasi belajar: studi pada siswa kelas VII SMPN 4*

- Gunungsari (Doctoral dissertation, UIN Mataram).
- Santi, R. J., Setiawan, D., & Pratiwi, I. A. (2021). Perubahan Tingkah Laku Anak Sekolah Dasar Akibat Game Online. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3).
- Sari, W. N., & Faizin, A. (2023). Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar pada Kurikulum Merdeka. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(3), 954-960.
- Sari, W. N., Rondli, W. S., Nisa, U. K., & Nihayati, I. (2023). Analisis Penerapan Media Video dalam Pembelajaran PPKn di SD Negeri Pulorejo 02. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 2(2), 130-134.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Sukoharjo. Alamat <http://journals.ums.ac.id> (diakses pada 29 januari 2020).
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).
- Syifa, U. Z., Ardianti, S. D., & Masfuah, S. (2022). Analisis Nilai Karakter Tanggung Jawab Anak Dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(2), 568-577.