

**ANALISIS DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU SOSIAL
PESERTA DIDIK KELAS VI SD NEGERI LIMBANGAN 02**

Berliana Ayu Puspita^{1*}, Farhan Saefudin Wahid², Moh. Toharudin³

^{1, 2, 3}Universitas Muhadi Setiabudi Brebes

^{1*}berlianapuspita27@gmail.com, ²Farhansaefudinwahid@gmail.com,
³sunantoha12@gmail.com
corresponding author*

ABSTRACT

This study aims to examine the impact of online games on the social behavior of sixth-grade students at SD Negeri Limbangan 02. The research employed a qualitative descriptive method. Primary data consisted of interview transcripts and observation notes, obtained from 34 informants who were selected as samples in the study. Secondary data were collected through participatory observation at SD Negeri Limbangan 02. To ensure data validity, the study used source and technique triangulation. The data analysis technique in qualitative research includes four stages: data collection, data reduction, data presentation, and conclusion drawing. Based on the findings, it can be concluded that online games have both positive and negative effects on students' social behavior. On the positive side, online games can enhance concentration, foster teamwork, improve communication skills, and develop empathy and respect for peers. Social interaction through gaming may also broaden students' social networks. However, excessive use of online games has negative impacts, including reduced face-to-face interaction, increased aggressive behaviors such as irritability and the use of inappropriate language, declining politeness toward teachers and peers, decreased motivation to learn, and emotional as well as financial dependence on online gaming.

Keywords: Online games, social behavior, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak game online terhadap perilaku sosial peserta didik kelas VI SD Negeri Limbangan 02. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif. Data primer adalah data berupa teks hasil wawancara dan observasi, diperoleh 34 melalui informan yang dijadikan sampel dalam penelitian. Dalam penelitian ini data sekunder diperoleh dengan melakukan observasi partisipatif di SD Negeri Limbangan 02. Penelitian ini menggunakan keabsahan data yaitu Triangulasi sumber dan teknik. Teknik analisis data yang digunakan dalam analisis kualitatif memiliki empat tahap yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan yang terakhir adalah tahap penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa *Game online* memiliki dampak positif terhadap perilaku sosial peserta didik, seperti meningkatkan konsentrasi, melatih kerja sama dalam tim, keterampilan komunikasi, serta menumbuhkan sikap empati dan menghargai teman sebaya. Interaksi sosial melalui game juga dapat memperluas pergaulan peserta didik. Penggunaan game online secara berlebihan berdampak negatif

terhadap perilaku social, seperti kurangnya interaksi sosial secara langsung, peningkatan perilaku agresif seperti mudah marah dan berkata kasar, berkurangnya kesopanan terhadap guru dan teman sebaya, penurunan motivasi belajar, serta ketergantungan secara emosional dan finansial terhadap permainan online.

Kata Kunci: *kemandirian sosial, tunagrahita ringan, sekolah dasar*

A. Pendahuluan

Di era globalisasi seperti saat ini teknologi berkembang dengan sangat pesat tanpa bisa dikendalikan. Perkembangan teknologi telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, baik itu pada aspek Pendidikan, ekonomi, kesehatan, maupun aspek lainnya (Santi et al., 2021). Teknologi berkembang di seluruh kota bahkan sampai ke daerah terpencil. Salah satu pengaruh dari perkembangan teknologi yaitu adanya internet. Dengan adanya internet dapat memudahkan semua orang untuk mendapatkan berbagai hal seperti mencari informasi, menambah relasi, hiburan. Transformasi teknologi yang signifikan telah membawa masyarakat global menuju era globalisasi yang semakin dinamis dan modern. Di zaman yang serba modern ini, manusia perlu mengikuti perkembangan zaman dimana kehidupan menjadi praktis, efektif, dan efisien, karena kebutuhan sehari

hari semakin besar kompleks dan diciptakannya alat-alat untuk membantu mengurangi beban kerja manusia, termasuk gadget.

Perangkat gadget berfungsi sebagai alat bantu elektronik yang berperan dalam menyederhanakan serta mempercepat pelaksanaan tugas-tugas manusia (Rahmawati, 2020). Dengan gadget kita tidak hanya bisa menelpon atau sms seperti zaman dahulu, namun kita juga bisa bermain media sosial, bermain game, dan mencari informasi. Pada umumnya gadget biasa dikenal dengan sebutan smarthphone atau telephone cerdas. Di era ini, gadget menjadi sangat populer bahkan hampir semua penduduk bumi mempunyai gadget. Gadget dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak jika digunakan secara tidak tepat atau berlebihan, terutama pada anak sebagai pengguna gadget, tanpa pengawasan orang tua. Paparan gadget yang berlangsung secara intensif dapat membentuk

kebiasaan baru serta memodifikasi perilaku individu, terutama pada anak-anak yang berisiko mengalami ketergantungan digital sebagai bagian dari rutinitas mereka (Ulmi et al., 2022).

Permainan daring (game online) kini telah menjangkau berbagai lapisan masyarakat, termasuk anak-anak pada jenjang sekolah dasar. Game online memiliki karakteristik adiktif karena tampilan visual yang menarik serta desain permainan yang menghibur, didukung oleh grafis animasi yang mampu menarik perhatian pemain. Selain itu, sebagian besar permainan digital dirancang dengan tingkat tantangan tertentu yang memicu rasa penasaran dan dorongan untuk terus bermain secara berulang. Aksesibilitas game online pun sangat tinggi karena dapat dimainkan melalui smartphone yang terhubung dengan jaringan internet. Smartphone, atau yang dikenal sebagai telepon pintar, merupakan perangkat genggam dengan kemampuan komputasi tinggi, yang selain memberikan kemudahan komunikasi, juga membawa potensi dampak negatif jika tidak digunakan secara bijak (Iqbal, 2020, p. 1).

Penggunaan game online memberikan dampak yang cukup besar bagi penggunanya, khususnya pada peserta didik SD Negeri Limbangan 02. Oleh karena itu, Penggunaan game online diharapkan dapat dimanfaatkan secara bijak untuk tujuan-tujuan yang positif. Meskipun demikian, penggunaan yang berlebihan dapat menimbulkan dampak, baik secara positif maupun negatif, terhadap perilaku peserta didik, khususnya dalam aspek perilaku sosial. Ketika terlalu banyak waktu dihabiskan untuk bermain game online, hal ini berpotensi memengaruhi interaksi sosial serta kebiasaan belajar anak. Game online sendiri memiliki dua sisi yang saling bertolak belakang: di satu sisi, kehadirannya dapat memberikan manfaat seperti mengurangi stres, melatih kemampuan kolaborasi, meningkatkan kosakata bahasa Inggris, konsentrasi, kreativitas, kecepatan berpikir, kesabaran, dan rasa senang. Namun di sisi lain, jika tidak diimbangi dengan kontrol dan pendampingan yang tepat, game online juga dapat mengganggu perkembangan sosial, emosional, serta akademik peserta didik di tingkat sekolah dasar (Mertika &

Mariana, 2020). Dampak positif dari memiliki akses terhadap game online adalah memiliki banyak teman yang dapat berinteraksi, berkomunikasi, dan bertukar pikiran. Contoh game online yang mengarah kearah positif yaitu Game Duo Lingo (belajar bahasa), Sudoku, game yang mengedukasi Melatih berpikir, memecahkan masalah, dan meningkatkan pengetahuan, Meningkatkan konsentrasi, daya ingat. Jika peserta didik selama penggunaannya dibatasi secara bijak, game online tidak akan memberikan pengaruh negatif yang signifikan terhadap perkembangan anak.

Game online dapat memberikan manfaat atau dampak negatif tergantung pada jenisnya dan cara penggunaannya. Anak-anak sebaiknya didorong untuk bermain game yang bersifat edukatif, kreatif, dan mengembangkan keterampilan, sementara game dengan unsur kekerasan, perjudian, dan ketergantungan tinggi perlu diawasi atau dibatasi penggunaannya. Interaksi yang dilakukan oleh anak-anak sangat mempengaruhi perilaku sosial mereka. Selama proses sosialisasi, anak-anak belajar berinteraksi dengan orang lain,

memperoleh pemahaman tentang norma dan prinsip masyarakat, dan belajar keterampilan sosial penting seperti berbagi, bekerja sama, dan berempati. Waktu yang dihabiskan untuk bermain game secara intensif sering kali mengurangi kesempatan anak untuk terlibat dalam kegiatan yang bersifat edukatif dan membangun hubungan sosial. Akibatnya, mereka yang terlalu tergantung pada game cenderung kurang bersosialisasi dengan teman sebaya mereka (Ulya et al., 2021).

Pada dasarnya manusia berarti manusia merupakan makhluk individu yang juga memiliki jiwa sosial, di mana prinsip saling memberi dan menerima manfaat menjadi dasar dalam menjalin hubungan. Pada hakikatnya, manusia tidak dapat menjalani kehidupan secara utuh tanpa adanya interaksi sosial, karena dalam setiap aktivitas kehidupan, manusia saling membutuhkan satu sama lain. Namun demikian, kecanduan terhadap game online dapat menghambat proses interaksi sosial, terutama pada anak-anak. Ketika anak menjadi terlalu fokus pada permainan digital, keterlibatan sosial mereka cenderung menurun. Di lingkungan sekolah, misalnya,

anak yang mengalami kecanduan game online dapat menunjukkan perilaku menyimpang, seperti enggan belajar secara serius, mengabaikan tugas-tugas rumah, serta terlibat konflik dengan teman sebaya. Dalam beberapa kasus, anak justru menunjukkan sikap lebih toleran terhadap teman atau saudara di sekolah dibandingkan terhadap orang tua di rumah, yang menandakan adanya pergeseran pola interaksi sosial akibat penggunaan game secara berlebihan (Ghanang, 2020).

Berdasarkan uraian, dapat disimpulkan bahwa anak-anak pada usia sekolah dasar masih berada dalam tahap perkembangan kognitif yang belum sepenuhnya mampu membedakan antara perilaku yang baik dan buruk. Tindakan mereka umumnya didorong oleh rasa ingin tahu yang tinggi serta kecenderungan untuk meniru apa yang mereka lihat di lingkungan sekitarnya, tanpa memahami secara mendalam dampak dari perilaku tersebut. Oleh karena itu, keberadaan lingkungan yang kondusif dan suportif memegang peran penting dalam membentuk karakter serta perilaku peserta didik pada tahap perkembangan ini. Dampak game

online ini berpengaruh pada berbagai aspek kehidupan peserta didik, seperti dampak negatif terhadap perilaku sosial mereka. Beberapa peserta didik mengalami kesulitan dalam bersosialisasi dengan teman sebayanya, menjadi lebih individualistis, berbicara nada tinggi dan menggunakan bahasa kasar, peserta didik mudah tersinggung, suka memukul atau mendorong teman dengan sengaja, merusak barang temannya, dan juga mengejek teman. Selain itu, dominasi interaksi di dunia maya melalui game online menyebabkan peserta didik mengalami kemunduran dalam keterampilan sosial serta mengalami hambatan dalam menjalin hubungan sosial yang bermakna di lingkungan nyata (Ismi, N & Akmal, 2020). Meskipun sering dikaitkan dengan dampak negatif, game online juga dapat memberikan manfaat positif bagi penggunanya.

Permainan daring tidak hanya menimbulkan dampak negatif, tetapi juga memberikan pengaruh positif pada perilaku sosial pada anak sekolah dasar seperti menunjukan sikap sopan menghargai teman sebaya, membantu teman yang sedang membutuhkan pertolongna ,

bekerja sama tim dengan baik meminta maaf ketika berbuat salah, berbicara dengan bahasa yang baik. Hal ini bisa didapatkan jika penggunaan game online dikontrol dengan baik dan diterapkan secara bijak untuk para peserta didik. dan mengedukasi peserta didik mengenai penggunaan game online yang sehat, sehingga peran guru juga wali siswa menjadi sangat penting dalam mengawasi serta membimbing peserta didik agar tidak terjebak dalam kecanduan game.

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri Limbangan 02 lebih dominan berdampak negatif terhadap peserta didik, serta topik ini menjadi bahan perbincangan di kalangan wali kelas, khususnya wali kelas VI. Guru menemukan bahwa beberapa peserta didik yang bermain game online mengalami penurunan motivasi belajar, yang pada akhirnya berdampak negatif terhadap prestasi akademik mereka. Masuknya game online ke dalam lingkungan anak-anak SD menyebabkan peserta didik lebih terfokus pada aktivitas bermain game, sehingga mengabaikan aspek-aspek penting lainnya seperti bersikap sopan dan menghargai guru yang sedang menjelaskan materi.

Motivasi merupakan dorongan yang berasal dari dalam diri individu, baik yang bersifat intrinsik maupun yang berasal dari faktor eksternal atau ekstrinsik. Intrinsik dapat berupa perilaku yang memiliki fungsi untuk membuat individu bergerak agar mencapai tujuannya. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri Limbangan 02, di mana sebagian peserta didik di kelas VI, memiliki kebiasaan bermain game online seperti Free Fire dan Mobile Legends dalam intensitas yang tinggi. Hasil observasi mengindikasikan bahwa mayoritas peserta didik melakukan aktivitas bermain game online secara berlebihan, bahkan beberapa di antaranya telah mencapai tahap kecanduan. Mereka menghabiskan waktu bermain dalam sehari bisa sampai 8 jam atau bahkan sampai satu hari full tidak hanya di rumah, tetapi juga saat jam istirahat secara diam-diam di sekolah, contohnya pada saat guru memberikan pembelajaran yang mengharuskan menggunakan gadget disekolah tetepai peserta didik menyalah gunakan untuk bermain game online tanpa sepengetahuan guru. Beberapa peserta didik bahkan

secara rutin melakukan top up hingga ratusan ribu rupiah per hari untuk membeli item dalam game, yang menunjukkan adanya keterlibatan emosional dan finansial yang cukup besar terhadap permainan tersebut.

Berdasarkan dengan uraian yang telah di kemukakan tersebut diatas, maka peneliti tertarik ingin mencoba penelitian dengan judul “Analisis dampak game online terhadap perilaku sosial siswa kelas VI SD Negeri Limbangan 02”. Dengan adanya penelitian ini, maka dapat diketahui dampak game online terhadap perilaku sosial peserta didik kelas VI SD Negeri Limbangan 02.

B. Metode Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SD Negeri Limbangan 02, Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dan mendeskripsikan Analisis Dampak Game Online kepada Perilaku Sosial. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Metode kualitatif merupakan pendekatan yang diterapkan untuk mengkaji objek dalam kondisi alami, di mana peneliti berperan sebagai instrumen utama. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik triangulasi (gabungan), analisis data bersifat

induktif, dan hasil penelitian lebih mengutamakan pemahaman makna daripada generalisasi. (Sugiyono, 2020: 9).

Data primer yang berupa teks hasil wawancara dan observasi, diperoleh 34 melalui informan yang dijadikan sampel dalam penelitian. Data dapat direkam atau dicatat oleh peneliti. Subjek dalam wawancara dan observasi penelitian ini adalah peserta didik kelas VI di SD Negeri Limbangan 02. Dalam penelitian ini, data sekunder diperoleh melalui observasi partisipatif di SD Negeri Limbangan 02. Agar data yang diperoleh dapat dipercaya, peneliti melakukan verifikasi keabsahan data menurut Helaludin (2019). Penelitian ini menggunakan keabsahan data yaitu Triangulasi sumber dan teknik. Teknik analisis data dalam penelitian kualitatif terdiri dari empat tahap, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan tahap terakhir berupa penarikan kesimpulan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Hasil wawancara dengan guru wali kelas VI SD Negeri Limbangan 02 menunjukkan bahwa dampak

game online terhadap perkembangan sosial siswa bersifat ambivalen, yakni mengandung unsur positif dan negatif. Guru menjelaskan bahwa beberapa siswa menjadi lebih terbuka dan aktif berinteraksi dengan teman melalui permainan game online bersama, sementara sebagian lainnya menunjukkan kecenderungan menjadi tertutup dan lebih menyendiri setelah terlibat dalam aktivitas tersebut. Hal ini menegaskan bahwa dampak dari game online sangat bergantung pada cara siswa memanfaatkan media tersebut dalam konteks sosialnya.

Data wawancara dengan peserta didik kelas VI memperkuat temuan tersebut. Beberapa responden mengaku memperoleh manfaat dari bermain game online, seperti meningkatkan rasa senang, mengenal teman baru, serta memperoleh pengetahuan tambahan, termasuk penguasaan bahasa asing yang diperoleh dari interaksi dalam game. Namun demikian, ada pula siswa yang menyatakan pengalaman negatif, termasuk munculnya sikap kurang sopan dan kecenderungan menurunnya motivasi belajar. Hal ini menegaskan bahwa persepsi dan pengalaman siswa terhadap game

online sangat beragam, tergantung pada kontrol diri dan pengaturan waktu bermain yang diterapkan.

Wawancara dengan orang tua siswa juga menegaskan adanya dampak positif dari penggunaan game online dalam perkembangan sosial anak. Orang tua melaporkan bahwa anak-anak mereka tetap mampu menjalin hubungan sosial meskipun interaksi langsung di dunia nyata berkurang, karena komunikasi dan pertemanan dapat dipertahankan melalui media game online. Temuan ini menegaskan fungsi game online sebagai media alternatif untuk membangun dan memelihara relasi sosial pada masa perkembangan peserta didik.

Namun, di sisi lain, wali kelas VI mengamati adanya penurunan kualitas etika dan perilaku sosial pada siswa pecandu game online. Beberapa siswa menunjukkan sikap kurang menghargai teman, penggunaan bahasa kasar, dan perilaku agresif yang ditiru dari karakter dalam game. Kondisi ini berpengaruh negatif terhadap suasana kelas serta proses pembelajaran, yang dapat mengganggu keberlangsungan

aktivitas akademik dan hubungan antar siswa.

Kesaksian peserta didik juga mendukung temuan negatif tersebut. Sebagian besar siswa mengakui pernah mendapatkan teguran dari guru maupun orang tua karena frekuensi bermain game yang berlebihan. Mereka mengakui kecenderungan menjadi malas berinteraksi secara langsung dengan teman, serta terganggunya konsentrasi dan semangat belajar akibat ketergantungan pada game online. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan game tanpa pengawasan dapat berpotensi menurunkan kualitas perilaku sosial dan prestasi akademik siswa.

Orang tua peserta didik melaporkan perubahan perilaku yang signifikan pada anak-anak mereka akibat kebiasaan bermain game daring secara berlebihan. Anak-anak cenderung menjadi lebih tertutup, emosional, dan mudah marah. Beberapa orang tua bahkan melaporkan perilaku negatif yang ekstrim seperti mencuri uang untuk keperluan game dan menurunnya sikap sopan santun terhadap orang tua dan lingkungan sekitar. Hal ini menegaskan bahwa game online

tanpa batasan yang tepat dapat memberikan dampak buruk pada aspek sosial dan moral anak.

Observasi langsung di lingkungan sekolah memperlihatkan bahwa sejumlah siswa memanfaatkan waktu istirahat dan kesempatan belajar untuk bermain game online secara diam-diam menggunakan perangkat digital. Kondisi ini menyebabkan gangguan konsentrasi selama pembelajaran berlangsung dan dapat menurunkan prestasi akademik. Guru juga mencatat adanya kecenderungan siswa mengabaikan tugas sekolah dan tanggung jawab lainnya akibat ketergantungan terhadap game online.

Secara keseluruhan, penelitian ini mengindikasikan bahwa dampak game online terhadap perilaku sosial peserta didik SD Negeri Limbangan 02 bersifat kompleks dan multidimensional. Dampak positif berupa peningkatan kemampuan bersosialisasi dan kerja sama dapat dicapai apabila aktivitas bermain game didampingi dan diawasi secara ketat oleh guru dan orang tua. Sebaliknya, tanpa kontrol yang memadai, kecanduan game online dapat menimbulkan dampak negatif

berupa penurunan etika, sopan santun, serta menurunnya kemampuan berinteraksi sosial secara langsung.

Oleh karena itu, kolaborasi antara guru dan orang tua sangat diperlukan untuk mengawasi dan membatasi durasi bermain game online siswa. Sekolah perlu mengembangkan berbagai alternatif kegiatan positif, seperti kerja kelompok, diskusi kelas, dan ekstrakurikuler yang menumbuhkan empati serta kerja sama. Pendekatan ini diharapkan dapat memaksimalkan manfaat game online dalam mendukung perkembangan sosial siswa tanpa mengorbankan kualitas pendidikan dan interaksi sosial di lingkungan sekolah maupun rumah.

2. Pembahasan

Temuan penelitian mengungkapkan adanya berbagai dampak positif maupun negatif dari kebiasaan bermain game online terhadap perilaku sosial peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh permainan daring terhadap perilaku sosial peserta didik kelas VI SD Negeri Limbangan 02, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah. Data

dikumpulkan melalui wawancara dengan guru wali kelas VI, peserta didik, dan orang tua peserta didik.

Dampak positif yang ditimbulkan dari Game online menyebabkan beberapa peserta didik lebih terbuka dan berinteraksi baik dengan teman, terutama jika bermain bersama. Orang tua dan siswa juga mengungkapkan bahwa game online dapat memperluas lingkaran pertemanan. Beberapa siswa merasa mendapatkan keterampilan bersosialisasi, kerja sama tim, dan kemampuan berinteraksi dengan banyak teman melalui game online. Hal ini terlihat dari respons siswa yang menyatakan bisa bekerja sama, mengenal banyak teman, dan bersosialisasi di dalam game. Siswa mengaku mendapatkan banyak informasi dan wawasan luas, termasuk bahasa asing, dari interaksi di dalam game. Mayoritas siswa pun merasakan kesenangan dan kenyamanan saat bermain game online. Melihat potensi game online sebagai media pembelajaran dan pengembangan kerja sama, asalkan game yang dipilih mendidik, sesuai usia, dan diawasi dengan ketat. Meskipun demikian, ada pula siswa yang tidak merasakan dampak positif

dan bahkan merasa game online membuat mereka malas.

Menurut (Parameswara, 2021) menyatakan bahwa dampak positif dari permainan daring terhadap peserta didik antara lain adalah peningkatan pemahaman terhadap berbagai informasi dalam aplikasi serta kemampuan anak-anak dalam memperkaya kosakata Bahasa asing. Peserta didik akan merasa senang saat bermain game online, dapat meningkatkan kelancaran dalam berkomunikasi, melalui permainan daring, peserta didik dapat memperluas jaringan pertemanan lintas kelompok, mengurangi rasa kelelahan, serta meningkatkan citra diri (personal branding) apabila berhasil meraih prestasi atau kejuaraan. Mendapatkan teman baru, dalam permainan daring, terdapat banyak pemain yang berasal dari berbagai wilayah, daerah, maupun negara.

Dampak negatif yang paling menonjol terlihat dari kebiasaan bermain game online ialah adanya penurunan etika dan perilaku sosial pada siswa yang kecanduan game online. Mereka cenderung kurang menghargai teman, berbahasa kasar, bersikap kasar, dan bahkan meniru

perilaku negatif dari karakter game. Hal ini mengganggu proses pembelajaran dan hubungan sosial di kelas. Mayoritas orang tua dan siswa mengakui bahwa kebiasaan bermain game online mengurangi interaksi langsung dengan teman dan lingkungan sekitar. Anak-anak cenderung lebih suka menyendiri di kamar, malas bermain dengan teman secara langsung, dan lebih fokus pada game. Banyak siswa merasakan bahwa game online membuat mereka malas dan tidak ingin berinteraksi secara langsung dengan teman.

Game online adalah permainan yang memungkinkan interaksi antar pemain meskipun berada di lokasi atau wilayah yang berbeda, asalkan perangkat terhubung dengan jaringan internet. Oleh karena itu Game Online bisa di mainkan di mana saja dan kapan saja sehingga terakadang luput dari pengawasan orang tua ataupun guru. Hingga siswa terkadang terlalu bebas mengeksplora dunia game dan bermalas-malasan bahkan sampai berjam-jam. Maka dari itu perlu adanya pengalihan perhatian pada peserta didik dengan mealukan kegiatan positif seperti kerja

kelompok, diskusi kelas, dan kegiatan ekstrakurikuler yang menumbuhkan empati dan kerja sama. Selain itu, sosialisasi rutin tentang dampak positif dan negatif game online sangat penting untuk mengingatkan siswa agar tidak berlebihan dalam bermain (Nawawi et al., 2021).

Secara keseluruhan, pengaplikasian game online pada peserta didik kelas VI SD Negeri Limbangan 02 memiliki dampak yang signifikan dan sebagian besar negatif terhadap perilaku sosial mereka. Meskipun ada beberapa siswa yang masih mampu mempertahankan perilaku positif seperti rasa hormat dan kemampuan bersosialisasi, kecenderungan umum yang diamati adalah penurunan dalam hal menghargai/menghormati, kesopanan dalam berbicara dan bertindak, serta preferensi terhadap interaksi virtual dibandingkan interaksi langsung.

Hal ini mengindikasikan bahwa game online, jika tidak dikelola dengan bijak, dapat mengikis fondasi penting dalam pengembangan perilaku sosial yang sehat pada anak usia sekolah dasar. Pengawasan dan arahan dari guru serta orang tua

sangat penting dalam mengurangi dampak negatif tersebut.

D. Kesimpulan

Berdasarkan kegiatan penelitian, disimpulkan bahwa *Game online* berdampak positif terhadap perilaku sosial peserta didik, seperti meningkatkan konsentrasi, melatih kerja sama dalam tim, keterampilan komunikasi, serta menumbuhkan sikap empati dan menghargai teman sebaya. Interaksi sosial melalui game juga dapat memperluas pergaulan peserta didik. Penggunaan game online secara berlebihan berdampak negatif terhadap perilaku sosial, seperti kurangnya interaksi sosial secara langsung, peningkatan perilaku agresif seperti mudah marah dan berkata kasar, berkurangnya kesopanan terhadap guru dan teman sebaya, penurunan motivasi belajar, serta ketergantungan secara emosional dan finansial terhadap permainan online. Sebagian besar peserta didik kelas VI SD Negeri Limbangan 02 menunjukkan kecenderungan terhadap dampak negatif akibat kecanduan game online. Hal ini dibuktikan melalui hasil observasi dan wawancara yang mengungkapkan bahwa peserta didik

lebih memilih bermain game dibandingkan bersosialisasi dan menunjukkan perilaku menyimpang seperti berkata kasar, berbohong, serta menurunnya semangat belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Cholik, C. A. (2021). *Perkembangan teknologi informasi komunikasi (ICT) dalam berbagai bidang*. Jurnal Fakultas Teknik, 4(1), 6. Retrieved from <https://jurnal.unisa.ac.id/index.php/ft/article/view/83/68>
- Darwis, M. (2020). Dampak dari kecanduan game online di kalangan remaja usia 15–18 tahun di Kelurahan Kayuombun. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 5(2).
- Faqih Purnomosidi, R. A., & Rachmawati, A. (2023). Perilaku sosial pada anak yang kecanduan bermain gadget di Karanganyar. *Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 2(1), 13–27. <https://doi.org/10.55606/inovasi.v2i1.875>
- Ghanang, R. (2020). Analisis dampak game online pada interaksi sosial anak di SD Mintaragen 3 Kota Tegal (Tesis, Universitas Negeri Semarang), 172.
- Helaluddin & Wijaya, H. (2019). *Analisis data kualitatif* (ed. pertama, hal. 134). Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.
- 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. <https://doi.org/10.24036/jce.v3i1.304>
- Iqbal, A. (2020). *Penggunaan telepon seluler dan internet*. Indonesia: Farhan Media.
- Jogiyanto, H. (2018). *Metoda pengumpulan dan teknik analisis data* (hlm. 193–194). Yogyakarta: Andi.
- Khafidah, W., Tabrani, Mayasari, E., Hayati, & Munir, A. (2022). Dampak game online terhadap perkembangan mental anak 9–15 tahun di Lambada Lhok Aceh Besar. *Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu: Kolaborasi Multidisiplin Ilmu untuk Bangkit Lebih Kuat di Era Merdeka Belajar*, 3(1), 728–735.
- Mertika, M., & Mariana, D. (2020). Fenomena game online di kalangan anak sekolah dasar. *Journal of Educational*.
- Nasution, M. A., Januri, R. M., & Shodikin, A. M. (2022). Dampak game online terhadap perilaku sosial siswa SMPN 1 Puncak Sorik Marapi: Sebuah analisis fenomenologis. *Counselling*, 2(2), 71–86. Retrieved from <https://alisyraq.pabki.org/index.php/aiccra/Dampak>
- Nawawi, M. I., Pathuddin, H., Syukri, N., Alfidayanti, A., Poppysari, S., Saputri, S., Ramdani, M., Jun, M., & Marsuki, I. (2021). Pengaruh game Mobile Legends terhadap minat belajar mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar. *Al Ma'arief: Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya*, 3(1), 46–54.
- Nurfirdaus, N., & Risnawati. (2019). Studi tentang pembentukan kebiasaan dan perilaku sosial siswa (studi kasus di SD Negeri 1 Windujanten). *Jurnal Lensa Pedas*, 4(1), 36–46.
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). Pengaruh game online terhadap perkembangan emosi dan sosial anak sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1473–1481.

- Pramiswari, E. D., Suwandi, B. I., & Deviana, T. (2023). Analisis kebutuhan modul ajar dalam implementasi Kurikulum Merdeka kelas 2 SD Muhammadiyah 03 Assalaam. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(0), 2548–6950.
- 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), 385.
<https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38576>
- Sulastris Na'ran, M. R. S. A. (2019). Dampak game online pada peserta didik di SMA Negeri 4 Tana Toraja. *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi FIS UNM*, 102–107.
- Sutikno, A., & Widhoyoko, Y. P. (2020). Pengaruh game online PUBG terhadap indeks prestasi mahasiswa PTI FKIP Unisri. *Research Fair Unisri*, 4(1).
- Trisnani, R. P., & Wardani, S. Y. (2018). *Stop kecanduan game online* (cetakan ke-). Madiun: UNIPMA PRESS.
<https://doi.org/10.1093/itnow/bwn071>
- Ulmi, W., Toharudin, M., & Muamar. (2022). Analisis dampak gadget terhadap perkembangan sosial anak di SD Negeri Limbangan Wetan 02. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(18), 400–406.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.7135866>
- Ulya, L., Sucipto, S., & Fathurohman, I. (2021). Analisis kecanduan game online terhadap kepribadian sosial anak. *Jurnal Educatio FKIP Unma*, 7(3), 1112–1119.
- Utami, T. W., & Atik, H. (2020). Kecanduan game online berhubungan dengan penyesuaian sosial remaja. *Online Addiction Games Are Related to Social Adjustments in Adolescents*, 12(1), 17–22.
- Wahid, M., & Fauzan, A. (2021). Game online sebagai pola perilaku. *Kinesik*, 8(3), 275–283.
<https://doi.org/10.22487/ejk.v8i3.225>
- Wianto, P. (2021). Studi fenomena perilaku sosial siswa terhadap program pendidikan gratis. Malang: Media Nusa Kreatif.
- Widodo, A., & Sutisna, D. (2021). Fenomena gadget-addicted pada anak usia sekolah dasar selama studi dari home. *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 36–45.
<https://doi.org/10.29408/didika.v7i1.3090>
- Yenika, S. (2022). Pengaruh kebiasaan bermain game online terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar dan Karakter*, 4(1), 54–58.