

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU DAN PERKEMBANGAN SOSIAL SISWA KELAS V SD NEGERI BANGUNSARI PACITAN

Reni Setyowati¹, Suryatin², Ayatullah Muhammadin Al Fath³
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Pacitan

Email: renisetiowati43@gmail.com¹, suryanisa733@gmail.com², ayatullah200289@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap perilaku siswa sekolah dasar dan pengaruh *game online* terhadap perkembangan sosial siswa sekolah dasar kelas V di SD Negeri Bangunsari. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas V di SD Negeri Bangunsari. Objek penelitiannya merupakan pengaruh *game online* terhadap perilaku dan perkembangan sosial kelas V di SD Negeri Bangunsari. Data diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, verifikasi dan penarikan kesimpulan. Uji keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) *game online* memiliki pengaruh buruk terhadap perilaku siswa kelas V yaitu terhadap emosional siswa yang bertindak agresif menjadikan siswa mudah marah seperti memukul meja, membanting *handphone*, dan mengucapkan kata-kata kotor. (2) *game online* memiliki pengaruh buruk terhadap perkembangan sosial siswa kelas V yaitu siswa menunjukkan kecenderungan sikap antisosial.

Kata Kunci: *Game online*, perilaku, perkembangan sosial.

Abstract: *This study aims to determine the effect of online games on the behavior of elementary school students and the influence of online games on the social development of fifth grade elementary school students at SD Negeri Bangunsari. This research is a descriptive qualitative research. The research subjects were fifth grade students at Bangunsari Public Elementary School. The object of his research is the influence of online games on the behavior and social development of class V at Bangunsari Public Elementary School. Data obtained from observation, interviews, and documentation. Data analysis techniques used are data collection, data reduction, data presentation, verification and drawing conclusions. The validity of the data in this study used source triangulation and technique triangulation. The results showed that (1) online games had a bad influence on the behavior of fifth grade students, namely on the emotions of students who acted aggressively, making students easily angry, such as hitting tables, slamming cellphones, and saying dirty words. (2) online games have a bad influence on the social development of fifth grade students, namely students show a tendency to be antisocial.*

Keywords: *Online games, behavior, social development*

PENDAHULUAN

Memasuki era globalisasi, saat ini kemajuan pada bidang teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat dan menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Kemajuan pada teknologi memiliki pengaruh yang besar bagi kehidupan manusia saat ini. Salah satu pengaruh dari kemajuan teknologi tersebut yaitu semakin canggihnya kemajuan IT atau teknologi informatika. Salah satunya yang merambah sampai ke pelosok yaitu internet. Banyak warung warung internet atau warnet yang tersedia di

pinggir jalan, yang menunjukkan banyaknya pengguna atau orang yang memanfaatkan sarana ini.

Pengguna internet dari berbagai kalangan ini menggunakan internet sesuai dengan kebutuhannya masing-masing. Dan kita tidak dapat membatasinya, selagi pengguna memiliki kemampuan untuk membayar kuota atau pulsanya. Dikalangan tertentu dampak negatifnya sangat mengkhawatirkan. Pada situs situs tertentu mungkin penggunaan internet ini sangat membahayakan, diantara sarana hiburan yang sangat populer saat ini adalah *game online* yang sering dimanfaatkan oleh kalangan tua, muda bahkan anak anak. Banyak dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan game online tersebut.

Zaman sekarang, anak-anak lebih menyukai permainan modern karena permainannya sangat canggih dan keren serta sering membuat merasa tertantang untuk memainkannya. Oleh sebab itu, anak-anak lebih menyukai permainan modern dan permainan tradisional menjadi kurang menarik lagi dan semakin ditinggalkan dan anak-anak lebih memilih untuk bermain game modern. Karena lebih seru dan menarik untuk dimainkan. Handphone merupakan salah satu dari hasil perkembangan teknologi. Teknologi handphone awalnya hanya sebuah alat komunikasi nirkabel, kemudian berkembang menjadi sebuah alat yang canggih. Kecanggihan teknologi handphone tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi manusia dapat mengambil foto, merekam video, bermain game, mendengarkan musik, dan mengakses internet dalam hitungan detik. Handphone yang di dalamnya terdapat berbagai game muncul di pasaran. Fenomena ini menunjukkan betapa teknologi game sudah meluas ke berbagai sektor kehidupan. Game dapat diperoleh dengan mudah melalui aplikasi dalam handphone dan media internet. Pertumbuhan game masih akan sangat fenomenal di masa mendatang. Berbagai gadget baru dengan aplikasi game canggih pun bermunculan.

Saat ini hampir seluruh kalangan menggunakan fasilitas internet yang sudah banyak digunakan oleh sebagian besar masyarakat. Tidak hanya di kalangan dewasa namun di kalangan remaja maupun anak-anak pun sudah banyak mengetahui bagaimana dan apa itu internet. Di dalam penggunaan fasilitas internet terdapat fitur-fitur atau search engine yang dapat membantu berbagai aktifitas manusia, contohnya google. Banyak bergantung pada informasi yang terdapat pada internet, karena bagi sebagian besar masyarakat informasi yang terdapat disana sangat akurat. Banyak hal hal baru yang bisa dengan mudah didapatkan melalui internet. Penggunaannya pun mulai dari anak usia 5 tahun

sampai usia dewasa bisa menggunakan media ini. Internet tidak hanya berfungsi sebagai layanan hiburan, namun juga sebagai metode dalam pembelajaran bagi sebagian besar anak didik.

Game online menurut Adams dan Rollings (Irmawati 2016) adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet. *Game online* ini merupakan sebuah permainan yang saat dimainkan terdapat tantangan-tantangan yang tentu saja tantangan dalam permainan tersebut dapat membuat pemainnya menjadi kecanduan untuk terus memainkannya, hal tersebut bisa menjadi sebuah kebiasaan yang nantinya ketika sudah kecanduan dan menjadi kebiasaan akan sulit untuk berhenti dan membuat pemain lupa akan waktu dan keadaan sekitarnya. Pengguna internet dari berbagai kalangan ini menggunakan internet sesuai dengan kebutuhannya masing-masing. Dan kita tidak dapat membatasinya, selagi pengguna memiliki kemampuan untuk membayar kuota atau pulsanya. Di kalangan tertentu dampak negatifnya sangat mengkhawatirkan. Pada situs-situs tertentu mungkin penggunaan internet ini sangat membahayakan, diantara sarana hiburan yang sangat populer saat ini adalah *game online* yang sering dimanfaatkan oleh kalangan tua, muda bahkan anak-anak. Banyak dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan *game online* tersebut.

Jika dilihat dalam kamus Bahasa Indonesia “*Game*” berarti permainan. Permainan merupakan kegiatan yang sifatnya rekreasi mengandung keasyikan atau hiburan yang didalamnya dilakukan oleh satu atau lebih pemain. Dalam *game* biasanya terdapat kompetisi antara para pemain dengan tujuan memperoleh kemenangan dalam permainan. *Game online* merupakan permainan visual elektronik yang didalamnya menyuguhkan berupa tampilan gambar tiga dimensi dengan dilengkapi oleh efek-efek yang dapat menarik perhatian pemainnya. *Game online* biasanya dimainkan dengan menggunakan media elektronik seperti komputer, laptop, ataupun *gadget* yang dilengkapi dengan jaringan internet. Namun saat ini media yang paling banyak digunakan dan mudah untuk didapat apalagi untuk kalangan anak usia sekolah dasar adalah dengan menggunakan *gadget*. *Game online* sendiri merupakan suatu permainan yang didalamnya terdapat tantangan-tantangan yang membuat pemainnya kecanduan dan ketagihan untuk bermain terus menerus. Perkembangan pada *game online* saat ini mulai menarik para peminat dari berbagai kalangan dari mulai orang dewasa, remaja, bahkan sampai dengan anak-anak

usia sekolah dasar. *Game online* biasanya dijadikan sebagai sarana untuk menghibur diri dikala waktu luang. Namun saat ini *game online* banyak dijadikan sebagai rutinitas di kehidupan sehari-hari oleh setiap kalangan.

Perkembangan *Game Online* sendiri juga tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya *Game Online* merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulu berskala kecil sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. *Game Online* pada saat muncul pertama kalinya ditahun 1960, komputer pun hanya dapat digunakan 2 orang saja dalam bermain game. Lalu muncul komputer dengan kemampuan *Time Sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di ruangan yang sama. *Game Online* yang populer kebanyakan adalah game simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer dan akhirnya dilepas lalu di komersialkan, game inilah yang menjadi insprasi bagi game lainnya. *Game Online* adalah game yang menyediakan server-server tertentu agar bisa dimainkan. Namun, *Game Online* berbeda dari game yang lain, *Game Online* tidak ada akhirnya dan *Game Online* dapat juga menghasilkan uang tambahan yaitu dengan menukarkan mata uang di game online dengan berbentuk rupiah atau bisa juga dengan menjual karakter kepada orang lain.

Perkembangan yang ada pada *game online* saat ini mulai menarik banyak peminat dari berbagai kalangan dari mulai kalangan dewasa, remaja, sampai dengan anak-anak yang masih dalam usia sekolah dasar. Pada usia sekolah dasar anak masuk dalam perkembangan tahap semangat untuk mengeksplor lingkungan yang ada disekitarnya, selalu ingin berinteraksi dengan orang-orang, dan cenderung senang dengan hal-hal baru yang membuat anak tersebut penasaran. Tidak jarang pula siswa bermain hal baru dan memuaskan rasa penasarannya melalui *game online*, karena untuk usia sekolah dasar permainan yang ada dalam gadget seperti game online merupakan hal baru yang sangat menarik untuk seusia mereka. Sehingga ketertarikan mereka pada *game online* membuat mereka bisa berdiam diri di dalam rumah hanya untuk menghabiskan waktu berjam-jam lamanya untuk bermain *game online*. Padahal untuk usia anak sekolah dasar seharusnya mereka sedang asyik-asyiknya bermain dan berbaur dengan teman sebayanya.

Dalam perspektif sosiologi orang yang menjadikan *game online* sebagai candu, cenderung akan menjadi egosentris dan mengedepankan individualis. Hal ini berbahaya bagi kehidupan sosial, mereka dengan sendirinya menjauh dari lingkungan sekitar dan

dimungkinkan akan sulit untuk bersosialisasi. Sehingga beranggapan bahwa kehidupannya adalah di dunia maya dan lingkungan sosialnya hanya ada di dalam game tersebut. Banyak diantara mereka dari golongan pelajar sekolah dasar sampai jenjang perguruan tinggi, baik dari status dan golongan ekonomi menengah keatas sampai menengah kebawah.

Sosial adalah suasana saling ketergantungan yang merupakan keharusan untuk menjamin keberadaan manusia. Sebagai bukti bahwa manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup sebagai diri pribadi tidak dapat melakukannya sendiri melainkan memerlukan bantuan dari orang lain. Ada ikatan saling ketergantungan diantara satu orang dengan yang lainnya. Artinya bahwa kelangsungan hidup manusia berlangsung dalam suasana saling mendukung dalam kebersamaan. Untuk itu manusia dituntut mampu bekerja sama, saling menghormati, tidak mengganggu hak orang lain, toleran dalam hidup bermasyarakat. Perilaku sosial menurut (Nurfirdaus & Sutisna, 2021) merupakan suatu bentuk tindakan atau interaksi yang berhubungan dengan orang lain.

Sesungguhnya yang menjadi dasar dari uraian di atas adalah bahwa pada hakikatnya manusia adalah makhluk sosial. Sejak dilahirkan manusia membutuhkan pergaulan dengan orang lain untuk memuhi kebutuhan biologisnya. Pada perkembangan menuju kedewasaan, interaksi sosial diantara manusia dapat merealisasikan kehidupannya secara individual. Hal ini dikarenakan jika tidak ada timbal balik dari interaksi sosial maka manusia tidak dapat merealisasikan potensi-potensinya sebagai sosok individu yang utuh sebagai hasil interaksi sosial. Potensi-potensi itu pada awalnya dapat diketahui dari perilaku kesehariannya. Pada saat bersosialisasi maka yang ditunjukkannya adalah perilaku sosial. Pembentukan perilaku sosial seseorang dipengaruhi oleh berbagai faktor baik yang bersifat internal maupun yang bersifat eksternal.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, yaitu mengkaji tentang pengaruh game online terhadap perilaku dan perkembangan sosial anak sekolah dasar. Penelitian ini direncanakan akan berlangsung di SDN Mantren Kebonagung, pada bulan September sampai Oktober 2022. Penelitian ini dilakukan dikelas 5, Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket kuisisioner. Bentuk item kuisisioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah item kuisisioner tertutup dimana pertanyaan yang dicantumkan telah disesuaikan oleh peneliti.

Dalam penelitian ini penulis memperoleh sumber data primer dan data sekunder. Data primer yaitu data yang di peroleh langsung dari responden melalui kuisioner untuk dapat mengetahui jawaban atas rumusan masalah peneliti. Data sekunder yaitu data yang diperoleh dari pihak lain melalui internet, buku-buku yang menjadi referensi peneliti. Dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah manusia itu sendiri. Oleh karena itu peneliti sebagai instrumen juga harus “divalidasi” seberapa jauh peneliti siap melakukan penelitian yang selanjutnya terjun ke lapangan. Peneliti kualitatif sebagai *human instrument*, berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih responden sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data, dan membuat kesimpulan atas temuannya.

Analisis data adalah proses penyusunan data yang didapat dan dikumpulkan secara sistematis, data yang diperoleh dari hasil kuisioner, dan dokumentasi dengan cara mengklarifikasikan hal-hal yang dianggap penting dan membuat kesimpulan. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif sehingga pembahasan dilakukan dengan bentuk deskripsi yaitu penjelasan menggunakan bahasa dan kalimat yang jelas, datanya dianalisis tanpa menggunakan teknik statistik atau angka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menganalisis tentang pengaruh *game online* terhadap perilaku dan perkembangan sosial anak sekolah dasar. Peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap siswa kelas V sejumlah 20 anak, akan tetapi akan berfokus pada 7 anak karena subjek dalam penelitian ini adalah siswa yang bermain *game online*. Adapun hasil observasi dan wawancara sebagai berikut :

1. Hasil Wawancara

Data hasil wawancara diperoleh peneliti dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa dan guru kelas V di SD Negeri Bangunsari Pacitan. Wawancara diberikan kepada guru kelas V dan 7 siswa yang saat itu berada didalam kelas karena siswa yang lain mempersiapkan latihan untuk mengikuti beberapa perlombaan.

a. Data Hasil Wawancara Guru

Wawancara ini dilakukan dengan Bapak Gatot Sutrisno, S.Pd selaku guru kelas V SD Negeri Bangunsari Pacitan pada hari Kamis, 22 Juni 2023 di ruang kelas V. Kegiatan

wawancara ini dilakukan untuk mengetahui seputar perilaku dan perkembangan sosial siswa yang bermain game online

Berdasarkan data dari Bapak Gatot Sutrisno, 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. Menurut Bapak Gatot Sutrisno beliau sudah mengetahui siapa saja siswa yang bermain game online, 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. Menurut Bapak Gatot Sutrisno mengenai perkembangan sosial siswa beliau menyatakan bahwa, 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. Menjawab pertanyaan terakhir bahwa Bapak Gatot Sutrisno pernah memanggil orangtua dari beberapa siswa yang ketika sudah diberi pengarahan berkali-kali dan masih saja mengulangi maka guru akan memanggil orangtua dari siswa tersebut dengan harapan agar orangtua bisa memberi pengarahan kepada anaknya tersebut.

b. Data Hasil Wawancara Siswa

Selain wawancara dengan guru, peneliti melakukan wawancara dengan siswa. Peneliti mengambil kelas tinggi yaitu kelas V dengan mewawancarai tujuh siswa yang saat itu berada di dalam kelas karena siswa yang lainnya sedang mempersiapkan latihan untuk mengikuti perlombaan. Dalam wawancara ini peneliti menyiapkan 12 pertanyaan kepada siswa, yaitu: pertanyaan pertama, apakah kamu memiliki ponsel sendiri atau milik orang tua? Dari tujuh siswa menjawab bahwa mereka memiliki ponsel pribadi yang

memang dibelikan orang tua untuk memudahkan komunikasi. Pertanyaan ke dua, apakah kamu meminta izin ketika akan menggunakan ponsel orangtua untuk bermain game online dan apakah orangtua mengizinkan? Dari tujuh 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 ungkapnya. Pertanyaan ke tiga, bagaimana kamu bisa mengenal game online? Apa saja yang membuatmu suka memainkannya? Dari tujuh 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 tujuh siswa menjawab bahwa mereka memainkan beberapa game yang sama yaitu Mobile Legends, FF, PUBG, FIFA.

Pertanyaan kelima, seberapa sering kamu bermain game online dalam sehari atau satu minggu? Dari tujuh 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 lima 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. dua siswa lainnya memilih berinteraksi dengan keluarga karena lebih asyik. Pertanyaan ke tujuh, apakah kamu juga pernah bermain game online di sekolah? Jika iya, seberapa sering kamu melakukannya dan kapan waktunya? Dari tujuh siswa menjawab bahwa mereka pernah bermain game online di sekolah. tiga siswa menjawab bahwa mereka memainkan game online satu minggu sekali. tiga 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 dua siswa berinisial AMGH dan RZA menjawab bahwa mereka sedikit paham bahasa Inggris dan lima 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 empat siswa berinisial RZA, AMGH, AMA dan NJF menjawab bahwa mereka merasa malas mengerjakan tugas ketika bermain game online. tiga siswa berinisial EDR, GPC dan DRK 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 lima siswa berinisial NJF, AMA, EDR, GPC, dan DRK menjawab bahwa mereka tidak merasakan perih pada mata saat atau sesudah bermain game online. dua siswa lainnya yang berinisial RZA dan AMGH 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 empat siswa berinisial EDR, GPC, DRK dan RZA menjawab bahwa mereka tidak mengetahui apa pengaruh dari game online. tiga siswa yang berinisial NJF, AMA, dan AMGH 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 tujuh siswa berinisial GPC, AMGH, AMA, NJF, DRK, EDR, dan RZA menjawab bahwa jika Pak Gatot mengetahui ada yang bermain game di sekolah maka beliau akan marah dan mengambil ponsel siswa untuk diamankan sementara sampai kegiatan pembelajaran selesai.

2. Hasil Observasi

Tabel 1

Hasil Observasi Siswa Kelas V

No	Aspek	Indikator	Jumlah Siswa	
			Ya	Tidak
1	Sikap, Sifat, Watak, dan Tempramen Siswa Selama Kegiatan Belajar Berlangsung	a. Siswa bersikap tertib dalam kegiatan pembelajaran	7	-
		b. Siswa menunjukkan sifat yang baik (contoh: mau berkerjasama dalam kelompok)	7	-
		c. Siswa patuh terhadap instruksi guru	7	-

		d. Siswa memberi tanggapan yang buruk saat diberi tugas	2	5
2	Sikap, sifat, watak, dan tempramen saat siswa berinteraksi dengan teman, guru pada waktu istirahat	a. Siswa bersikap nakal pada waktu istirahat	5	2
		b. Siswa menunjukkan sifat yang baik (mau berinteraksi dengan temannya)	6	1
		c. Siswa suka mengolok-olok temannya	3	4
		d. Siswa sering berbicara tak pantas	4	3
3	Siswa Membawa Ponsel Ke Sekolah	a. Siswa diam-diam membawa ponsel ke sekolah tanpa sepengetahuan guru	5	2
		b. Siswa suka menyendiri dan tidak berinteraksi dengan teman	5	2
4	Frekuensi siswa bermain game online	a. Siswa sering terlihat bermain game online di sekolah	4	3
5	Kondisi Emosional dan Kesehatan Siswa Pada	a. Siswa mudah marah ketika kalah bermain game online	4	3
		b. Siswa merasakan perih pada mata	2	5

PEMBAHASAN

Penelitian ini membahas tentang perilaku dan kepribadian sosial siswa pada kelas V SD Negeri Bangunsari Pacitan. Hasil penelitian didapatkan dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi yang dilakukan yaitu dengan pengamatan secara langsung di lapangan, sedangkan wawancara diberikan untuk 7 siswa kelas V dan guru kelas. Data dokumentasi dilakukan dengan pengambilan foto saat proses pembelajaran dan foto hasil tes siswa. Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah dalam penelitian ini, setelah peneliti melakukan penelitian di SD Negeri Bangunsari Pacitan dengan menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi dapat diuraikan tentang pengaruh game online terhadap perilaku dan perkembangan sosial siswa kelas V SD Negeri Bangunsari Pacitan.

1. Pengaruh game online terhadap perilaku siswa kelas V

Dari tujuh siswa pada kelas V yang bermain game online, terdapat dua 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 dua 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 lima siswa dari tujuh siswa yang memiliki sikap nakal pada saat jam istirahat. Hal ini ditemukan berdasarkan observasi 50 yang peneliti lakukan. Ketika jam istirahat, terdapat tiga siswa yang sering mengganggu siswa-siswi lainnya seperti mengolok-olok, menjahili, dan bahkan beberapa kali merebut jajan milik siswa lain. Dan terdapat empat 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 empat 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 kelas V

SD Negeri Bangunsari Pacitan menerapkan aturan kepada siswasiswi mereka untuk tidak membawa gadget ke sekolah. Namun terdapat lima siswa yang melanggar aturan tersebut. Berdasarkan wawancara didapati bahwa ke lima siswa tersebut seringkali diam-diam membawa gadget ke sekolah. Hal ini juga ditemui oleh peneliti saat melakukan observasi, ketika jam pembelajaran kosong ke lima 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 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 tujuh 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.

Kehadiran game online di tengah-tengah pesatnya laju teknologi telah membawa pengaruh besar terhadap perkembangan pribadi dan adaptasi seseorang khususnya anak-anak, bahkan kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Tidak sedikit anak-anak yang berubah menjadi pecandu game sehingga lupa pada jati diri mereka yang sesungguhnya. Perubahan perilaku sosial pada anak-anak akibat bermain game online sudah bisa kita rasakan saat ini. Hal ini berbahaya bagi kehidupan sosial individu, mereka dengan sendirinya menjauh dari lingkungan sekitar dan dimungkinkan akan

memarjinalkan diri sehingga individu bisa beranggapan bahwa kehidupannya adalah di dunia maya dan lingkungannya sosialnya hanya pada dimana tempat dia bermain game (Dinata dan Risdayani dalam Nasution et al., 2022).

KESIMPULAN

Dari penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan adanya perkembangan teknologi dapat memudahkan manusia untuk mengakses berbagai macam informasi dan hiburan. Salah satu sarana hiburan yang populer dikalangan anak usia sekolah dasar adalah *game online*. Game online memiliki pengaruh buruk terhadap perilaku siswa kelas V yaitu terhadap emosional siswa yang bertindak agresif menjadikan siswa mudah marah seperti memukul meja, membanting handphone, dan mengucapkan kata-kata kotor. Game online memiliki pengaruh buruk terhadap perkembangan sosial siswa kelas V yaitu siswa menunjukkan kecenderungan sikap antisosial.

DAFTAR REFERENSI

- Irmawati, Dini Kurnia. 2016. "What Makes High-Achiever Students Hard to Improve Their Speaking Skill?" *JEES (Journal of English Educators Society)* 1(2): 71–82. <https://doi.org/10.21070/jees.v1i2.442>
- Nasution, Muhammad Amin., Muhammad, Rizal Januri., & Marwan, Ali Shodikin. 2022. "Dampak Game Online Terhadap Perilaku Sosial Siswa SMPN 1 Puncak Sorik Marapi: Sebuah Analisis Fenomenologis." *Counselling* 2(2): 71–86. <https://alisyraq.pabki.org/index.php/aiccra/%0ADAMPAK>.
- Novrialdy, Eryzal. 2019. "Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya." *Buletin Psikologi* 27(2): 148.
- Nurfirdaus, Nunu., & Atang, Sutisna. 2021. "Lingkungan Sekolah dalam Membentuk." *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran* 5: 895–902. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i2b.1219>
- Rondo, Amelia Andrita Alike., Herlina, I. S., Wungouw, & Franly, Onibala. 2019. "Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif Siswa di SMA N 2 Ratahan." *Jurnal Keperawatan* 7(1). <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/jkp/article/download/24324/23992>