

**ANALISIS KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU SOSIAL
KELAS 4 SD NEGERI TELUK 1 DEMAK**Anita Firdaus¹⁾, Ikha Listyarini²⁾, Arfilia Wijayanti³⁾DOI : [10.26877/ijes.v5i1.20052](https://doi.org/10.26877/ijes.v5i1.20052)¹²³ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang**Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis game online terhadap perilaku sosial anak. Metode penelitian menggunakan penelitian kualitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Teluk 1 Demak. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan game online pada siswa kelas IV di SDN Teluk 1 Demak anak bermain game setiap hari. Hasil klasifikasi diperoleh ada siswa dengan kecanduan rendah, sedang, dan tinggi. Dampak game online terhadap perilaku sosial diperoleh informasi bahwa subjek dengan kecanduan tinggi menyebabkan perilaku sosial diperoleh informasi bahwa subjek dengan kecanduan tinggi menyebabkan perilaku sosial terutama hubungan dengan orang lain kurang baik. Selain itu anak menjadi suka lalai tidak dapat mengontrol waktu akibatnya sering melanggar aturan tata tertib yang ada.

Kata Kunci: *Game Online, Perilaku Sosial, Kecanduan.***Abstract**

The purpose of this research is to analyze online games on children's social behavior. The research method uses qualitative research. The subjects of this study are fourth-grade students at SDN Teluk 1 Demak. Data collection techniques in this study used questionnaires, interviews, and documentation. Data analysis techniques used qualitative descriptive analysis. The results of the study indicate that the addiction to online games among fourth graders at SDN Teluk 1 Demak is such that children play games every day. The classification results obtained show that there are students with low, medium, and high addiction levels. The impact of online games on social behavior indicates that subjects with high addiction cause poor social behavior, especially in relationships with others. In addition, children become easily distracted and cannot control their time, resulting in frequent violations of the existing discipline rules.

Keywords: *Online Games, Social Behavior, Addiction.***History Article**

Received 24 Maret 2025

Approved 10 April 2025

Published 30 Mei 2025

How to CiteFirdaus, Anita., Listyarini, Ikha & Wijayanti, Arfilia. (2025). Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Sosial Kelas 4 SD Negeri Teluk 1 Demak. *IJES*, 5(1), 164-173**Corresponding Author:**

Jl. Sidodadi Timur Jalan Dokter Cipto No.24, Kec. Semarang Timur., Kota Semarang, Jawa Tengah

E-mail: ¹ arfiliawijayanti@upgris.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai proses pembentukan pribadi, merupakan kegiatan yang sistematis dan sistemik terarah kepada terbentuknya kepribadian (jati diri) peserta didik, yang memiliki identitas (ciri khas, tanda khusus) dan integritas (keutuhan, kedewasaan) (Mulyasa, 2022:6). Pendidikan sangat berperan penting dalam membentuk kepribadian dan mengembangkan kemampuan siswa baik dalam bidang pengetahuan maupun ketrampilan. Selain itu, pendidikan juga menanamkan nilai-nilai perilaku manusia dengan membina sikap dan kebiasaan yang baik terhadap generasi muda. Dengan demikian, pendidikan juga dapat dikatakan sebagai proses penanaman karakter. Teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang begitu cepat secara langsung berdampak kompleks pada manusia termasuk di dunia pendidikan (Budiman, 2012). Dunia pendidikan saat ini turut mengambil bagian dalam memanfaatkan perkembangan teknologi dan informasi guna meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia (Marzuki, 2019:65).

Pengetahuan Teknologi dan Komunikasi telah membawa dampak besar bagi kehidupan manusia (Firman & Rahayu, 2020). Perkembangan teknologi dan informasi sekarang ini sangatlah pesat, dan semakin canggih, di era globalisasi dan modern (Ismi & Akmal, 2020). Hadiansyah et al., (2023) menyatakan *gadget* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. Pengguna *gadget* tidak hanya berasal dari kalangan pekerja maupun pebisnis, tetapi hampir semua kalangan termasuk remaja, anak-anak, bahkan balita sudah memanfaatkan *gadget* dalam aktivitas kehidupan sehari-hari. Gurbuz & Celik (2022) menyebutkan bahwa pengguna *gadget* tidak hanya berasal dari kalangan pekerja, tetapi sekarang hampir semua kalangan menggunakan *gadget* dalam kegiatan yang mereka lakukan setiap harinya.

Game online memang sudah marak dimana-mana baik mulai dari kalangan anak-anak, remaja, sampai dengan orang dewasa (Vanesya & Fikry, 2023). Amin et al., (2022) bahwa anak sekolah merupakan salah satu kelompok yang mudah terpengaruh oleh dampak game online. Ananda et al., (2023) menyatakan bahwa perilaku sosial seseorang merupakan sifat relatif seseorang untuk menanggapi orang lain dengan cara-cara yang berbeda.

Perilaku sosial memusatkan pada hubungan antara individu dan lingkungannya yang terdiri dari bermacam-macam objek sosial atau non sosial (Koentjaraningrat, 2015:125). Perilaku sopan santun adalah perilaku yang mencerminkan sikap ramah kepada manusia dengan manusia, untuk itu manusia memiliki sifat sopan santun, saling menghormati dan saling menyayangi. Pinasti & Khourunnisa (2022) perilaku santun dapat dikatakan sebagai suatu tindakan menjaga perasaan orang lain melalui ucapan dan tindakan. Kemampuan menempatkan diri dengan tepat dalam berbagai situasi agar tidak menimbulkan sakit hati kepada orang lain

Mullatifa (2023) menjelaskan bahwa ketika anak-anak memiliki ketertarikan berlebihan terhadap *gadget*, maka hal yang perlu diperhatikan yaitu perilaku sosial sopan santun. Pembentukan perilaku didapat dari apa yang mereka lihat dan pelajari, sehingga bisa menjadikan kebiasaan untuknya dalam berperilaku. *Gadget* memungkinkan penggunanya bermain di segala tempat baik tempat yang ramai maupun sepi (Maulana, 2022). Salah satunya anak-anak menjadi kurang memiliki sosialisasi dan sikap santun dengan lingkungan sekitarnya. Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti ingin meneliti tentang “analisis kecanduan game online terhadap perilaku sosial siswa kelas 4 SDN Teluk 1 Demak “ Peneliti ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kecanduan game online pada siswa kelas 4 SDN Teluk 1 Demak.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, pendekatan ini dilakukan bermaksud untuk menggali informasi tentang adanya dampak kecanduan game online terhadap siswa kelas 4 SDN Teluk 1 Demak. Menurut Moleong (2021) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan di SDN Teluk 1 Demak yang beralamat di Desa Teluk Kecamatan Demak Kabupaten Demak. Alasan peneliti memilih penelitian di SDN Teluk 1 Demak karena lokasi tersebut merupakan lokasi asal peneliti. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket, wawancara, dan dokumentasi. Moleong (2021) menjelaskan bahwa analisis data penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah pengumpulan data dalam periode tertentu. Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menguraikan dan menganalisis data tentang kecanduan game online dan perilaku sosial anak yang memiliki kecanduan game online. Berdasarkan hasil penelitian maka data hasil penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Kecanduan bermain game online

Hasil wawancara dengan subjek AB tentang perilaku atau kebiasaan sehari-hari tidak lepas dari gadget diperoleh informasi sebagai berikut:

“Saya bermain Gadget seminggu paling banyak 3-4 hari saja. Biasanya bermain game hanya pada waktu hari libur sekolah” (Wawancara dengan AB, 7 Agustus 2024).

Hasil wawancara diketahui bahwa untuk subjek AB dalam bermain HP atau gadget selama seminggu tidak setiap hari. Subjek tidak memegang HP setiap harinya dan hanya dibatasi ketika hari libur saja. Hasil ini didukung dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan orang tua subjek AB sebagai berikut:

“anak bermain hp saya batasi untuk hari sekolah mbak, nak boleh main hp atau gadget pada hari libur, sedangkan untuk hari sekolah paling hanya 1 jam dan itu tidak dilakukan ketika sedang jam belajar”. (Wawancara dengan orang tua AB, 8 Agustus 2024).

Berdasarkan hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa subjek AB yang termasuk dalam kategori kecanduan rendah dalam keseharian dapat lepas dari gadget. Subjek tidak bermain gadget setiap hari. Subjek dapat mengatur waktu dalam bermain gadget setiap harinya. Hasil wawancara dengan subjek BD diperoleh informasi sebagai berikut:

“saya bermain HP seminggu kurang dari 3 hari bu, saya bermain HP biasanya hari minggu pagi ketika libur sekolah”. (Wawancara dengan subjek BD, 7 Agustus 2024).

Hasil wawancara tersebut didukung oleh hasil wawancara dengan orang tua BD sebagai berikut:

“anak dalam bermain game saya batasi mbak, paling banyak seminggu sampai 3 hari saja mbak. Anak jika hari libur hari minggu boleh bermain hp tapi juga

tidak boleh dari 4 jam mbak". (Wawancara dengan orang subjek BD, 8 Agustus 2024).

Berdasarkan hasil wawancara maka diketahui bahwa subjek BD dalam bermain HP atau gadget selama seminggu dibatasi tidak setiap hari. Anak hanya boleh bermain HP ketika hari minggu atau hari libur. Anak dapat lepas dari gadget dalam kehidupan sehari-hari. Hasil wawancara dengan subjek AR diperoleh data sebagai berikut:

"saya bermain hp setiap hari bu taui tidak boleh lebih dari 2 jam setiap harinya. Saya pulang sekolah bias bermain hp sebentar sebelum sekolah diniyah bu".(Wawancara dengan subjek AR, 7 Agustus).

Hasil wawancara tersebut didukung dengan wawancara orang tua subjek AR yang diperoleh informasi sebagai berikut:

"anak dalam bermain HP setiap harinya saya control mbak. Anak tidak oleh main HP lebih dair 2 jam mbak. Tapi ya kadang malam masih main HP sebentar-benytar mbak sebelum tidur" (Wawawncara orang tua subjek AR, 9 Agustus 2024).

Berdasarkan hasil wawancara diperoleh informasi bahwa untuk subjek AR dalam sehari-harian bermain HP dengan dikontrol orang tua. Subjek setiap hari bermain HP tidak lebih dari 2 jam sehingga masih dalam kategori dapat lepas dari HP meskipun frekuensi bermain HP setiap minggunya antara 3 sampai 4 hari. Hasil wawancara dengan subjek AK diperoleh informasi sebagai berikut:

"saya bermain game 3-4 hari dalam seminggu. Saya sehari bermain hp 2-5 jam sehari bu"(Wawancara dengan subjek AK, 7 Agustus 2024)

Hasil tersebut didukung dengan hasil wawancara orang tua subjek AK sebagai berikut:

"anak bermain HP setiap harinya tidak boleh lebih dari 5 jam mbak. Jadi jika anak siang sudah bermain HP ya sore atau malam sudah tidak boleh mbak. Anak kan juga harus belajar mbak jadi biar tidak bermain HP terus" (Wawancara dengan orang tua subjek AK, 9 Agustus 2024)

Berdasarkan hasil wawancara dengan subjek AK dan orang tuanya maka diperoleh informasi bahwa subjek AK bermain HP setiap akhirnya tidak lebih dari 5 jam. Subjek setiap hari bermain HP dikontrol orang tuanya. Hasil wawancara dengan dengan AL diperoleh informasi sebagai berikut:

"saya setiap hari bermain HP bu. Saya pulang sekolah langsung bermain HP, sore sebelum ke masjid, dan kadang malam hari ketika sambil belajar juag main HP ketika ibuku tidak tahu" (Wawancara dengan subjek AL, 7 Agustus 2024).

Hasil wawancara tersebut didukung oleh wawancara yang dilakukan dengan orang tua subjek AL sebagai berikut:

"anak bermain HP setiap hari mbak. Sehari bermain HP tidak langsung lama mbak, biasanya pulang sekolah main paling 2 jam, sore 1 jam sebelum ke majid, malam habis ngaji amin HP sambil belajar" (Wawancara dengan orang tua subjek AL, 9 Agustus 2024)

Berdasarkan hasil wawancara diketahui informasi bahwa subjek AL dalam

kesehariannya selalu bermain HP setiap harinya. Hal ini menunjukkan bahwa subjek AL tidak bisa lepas dari HP dalam aktivitas kesehariannya. Hasil wawancara dengan BR tentang tidak bias lepas dari HP dipeoleh informasi sebagai berikut:

“Saya bermain HP setiap hari bu”(Wawancara dengan subjek BR, 7 Agustus 2024).

Hasil wawancara tersebut didukung oleh wawancara dengan orang tua subjek BR sebagai berikut:

“anak bermain HP setiap harinya. Anak main HP pulang sekolah biasanya” (Wawancara dengan subjek BR, 9 Agustus 2024).

Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa untuk subjek BR bermain HP setiap harinya. Subjek setiap pulang sekolah bermain HP. Hasil tersebut menunjukkan bahwa subjek BR tidak bisa lepas dari HP setiap harinya. Berdasarkan hasil wawancara tentang kelalaian yang dialami subjek penelitian, untuk hasil wawancara dengan subjek AB diperoleh hasil sebagai berikut:

“saya selalu mengerjakan tugas sekolah yang diberikan guru saya mengerjakan tugas sekolah di rumah bukan di sekolahan”(Wawancara dengan AB, 7 Agustus 2024).

Hasil wawancara ini didukung oleh hasil wawancara dengan orang tua subjek AB sebagai berikut:

“tugas sekolah anak selalu dikerjakan di rumah mbak, kebetulan saya setiap harinya mengontrol dengan menanyakan tugas sekolah sudah dikerjakan atau belum” (Wawancara dengan orang tua subjek AB, 8 Agustus 2024)

Berdasarkan hasil wawancara maka diketahui bahwa untuk subjek AB selalu mengerjakan tugas sekolah di rumah sesuai dengan perintah dari guru. Subjek mengerjakan tugas yang diberikan tidak di sekolahan. Hasil wawancara dengan BD tentang tugas sekolah diperoleh informasi sebagai berikut:

“semua tugas sekolah selalu saya kerjakan di rumah sesuai dengan perintah bu guru” (Wawancara dengan subjek BR, 7 Agustus 2024).

Hasil ini didukung wawancara dengan orang tua subjek BR sebagai berikut:

“tugas sekolah anak biasanya dikerjakan di rumah mbak, kebetulan saya mendampingi” (Wawancara dengan orang tua subjek BR, 8 Agustus 2024).

Berdasarkan hasil wawancara menunjukkan bahwa subjek BR dapat mengatur waktu dimana mengerjakan tugas-tugas sekolah yang diberikan guru di rumah tidak di sekolah. Subjek selalu mengerjakan tugas sekolah di rumah sebagai bukti bahwa subjek masih dapat mengatur waktu untuk belajar khususnya untuk mengerjakan tugas. Hasil wawancara dengan subjek AR diperoleh informasi sebagai berikut:

“PR kadang saya kerjakan di rumah kadang sayang kerjakan di sekolah bu terkadang lupa untuk mengerjakan bu” (Wawancara dengan AR, 7 Agustus 2024).

Hasil wawancara tersebut didukung orang tua subjek sebagai berikut:

“PR jika yang saya tahu dikerjakan di rumah mbak, tapi kadang anak ya cerita tadi disekolah dihukum karena belum mengerjakan tugas” (Wawancara dengan orang tua AR, 8 Agustus 2024).

Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa subjek AR masih belum konsisten dimana kadang mengerjakan tugas di sekolah kadang di rumah. Subjek kadang lupa jika ada tugas atau PR yang diberikan guru di sekolah. Hasil wawancara dengan AK diperoleh informasi sebagai berikut:

“tidak pasti bu, saya kadang mengerjakan tugas di rumah kadang di sekolah” (Wawancara dengan AK, 7 Agustus 2024).

Hasil wawancara tersebut didukung oleh wawancara dengan orang tua subjek AK sebagai berikut:

“jika setahu saya tugas dikerjakan di rumah mbak, tapi kadang yang harus saya ingatkan dan saya paksa mbak. Saya mengecek buku-buku sekolahnya ada tugas atau tidak” (Wawancara dengan orang tua subjek AK, 8 Agustus 2024).

Berdasarkan hasil wawancara menunjukkan bahwa subjek AK masih belum dapat mengontrol waktu yang baik. Subjek masih mendapat kontrol orang tua ketika mengerjakan tugas sekolah. Subjek dalam mengatur waktu masih butuh bantuan agar tidak lalai terutama dalam mengerjakan tugas sekolah. Hasil wawancara dengan subjek AL diperoleh informasi sebagai berikut:

“saya sering lupa untuk mengerjakan tugas sekolah bu” (Wawancara dengan AL, 7 Agustus 2024).

Berdasarkan hasil wawancara menunjukkan bahwa subjek AL sering lupa ketika ada tugas sekolah. Subjek sering tidak mengerjakan tugas sekolah. Hasil ini didukung dengan hasil pengamatan pada saat dilakukan penelitian subjek kebetulan termasuk salah satu siswa yang disuruh menyanyikan lagi wajib di depan kelas akibat belum mengerjakan tugas sekolah yang diberikan sebelumnya. Hasil wawancara dengan BR diperoleh informasi sebagai berikut:

“kebanyakan saya lupa mengerjakan tugas bu, biasanya saya ingatkan kaka untuk mengecek tugas sekolah” (Wawancara dengan subjek BR, 7 Agustus 2024).

Hasil wawancara menunjukkan bahwa subjek BR sering lupa untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru. Siswa lupa akan tugas dan diingatkan kakaknya setiap harinya dalam mengecek tugas sekolah yang diberikan guru. Hasil ini menunjukkan bahwa subjek termasuk yang belum dapat mengontrol waktu dan lalai terhadap tugas sekolah yang menjadi kewajiban bagi seorang siswa. Salah satu ciri perilaku sosial adalah adanya interaksi dengan orang lain. Seseorang yang mengalami kecanduan game online biasanya akan memiliki perilaku sosial yang berbeda dengan yang tidak kecanduan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan subjek AB diperoleh informasi sebagai berikut:

“saya tidak pernah bertengkar bu selama sekolah” (Wawancara dengan subjek AB, 7 Agustus 2024).

Hasil wawancara tersebut didukung oleh wawancara dengan orang tua subjek AB sebagai berikut:

“anak saya tidak pernah bertengkar dengan teman-temannya” (Wawancara dengan orang tua subjek AB, 8 Agustus 2024).

Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa subjek AB tidak suka bertengkar. Subjek tidak pernah bertengkar dengan teman ketika sedang bermain. Subjek di sekolah maupun di rumah tidak pernah bertengkar. Hasil wawancara dengan subjek BD diperoleh informasi sebagai berikut:

“saya belum pernah bertengkar di sekolah”(Wawancara dengan subjek BD, 7 Agustus 2024).

Hasil wawancara ini didukung dengan hasil wawancara orang tua subjek BD sebagai berikut:

“anak tidak pernah dan tidak suka bertengkar mbak”(Wawancara dengan orang tua subjek BD, 8 Agustus 2024).

Hasil wawancara menunjukkan bahwa subjek BD tidak suka bertengkar. Siswa belum pernah bertengkar di sekolah maupun di rumah. Subjek dalam berinteraksi dengan teman-teman tidak mudah emosi dan tidak mudah bertengkar dengan orang lain. Hasil wawancara dengan subjek AR diperoleh informasi sebagai berikut:

“saya pernah bertengkar bu, cuma sekali tapi” (Wawancara dengan subjek AR, 7 Agustus 2024).

Hasil wawancara tersebut juga sejalan dengan hasil wawancara yang diperoleh dari subjek AK sebagai berikut:

“pernah dua kali bu saya bertengkar dengan teman. Tapi di rumah bukan di sekolah”.(Wawancara dengan subjek AK, 7 Agustus 2024).

Berdasarkan hasil wawancara maka dapat diketahui bahwa subjek pernah bertengkar. Subjek tidak dapat mengontrol emosi ketika sedang berinteraksi sehingga menjadi pertengkaran. Subjek memang tidak sering bertengkar, tapi subjek masih ada sikap yang perlu mengontrol diri terutama dalam mengontrol emosi. Hasil wawancara dengan AL diperoleh informasi sebagai berikut:

“saya 4 kali bertengkar bu di sekolah. Saya mudah emosi terutama jika diganggu ketika sedang main HP. (Wawancara dengan subjek AL, 7 Agustus 2024).

Hasil wawancara dengan subjek BR diperoleh informasi sebagai:

“saya sering bu jika bertengkar dengan teman” (Wawancara dengan subjek BR, 7 Agustus 2024).

Hasil wawancara menunjukkan bahwa untuk subjek AL dan BR sering bertengkar ketika sedang berkomunikasi atau berinteraksi dengan orang lain. Subjek mudah emosi dan tidak mudah mengontrol diri sehingga berkelahi dengan temannya. Berdasarkan hasil wawancara dengan subjek AB diperoleh informasi sebagai berikut:

“saya selalu patuh aturan sekolah bu”(Wawancara dengan AB, 7 Agustus 2024)

“saya belum pernah melanggar aturan sekolah”(Wawancara dengan BD, 7 Agustus 2024)

“saya pernah dihukum karena lupa memakai dasi ketika upacara”(Wawancara dengan AR, 7 Agustus 2024)

“pernah melanggar aturan, lupa pakai kaos kaki”(Wawancara dengan AK, 7 Agustus 2024).

“sering dihukum karena belum mengerjakan PR” (Wawancara dengan AL, 7 Agustus 2024).

“melanggar aturan di sekolah sering lupa bawa buku pelajaran sama belum mengerjakan tugas”(Wawancara dengan BR, 7 Agustus 2024).

Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa untuk subjek AB dan BD di sekolah tidak pernah melanggar aturan sekolah yang ada. Subjek AB dan BD mematuhi peraturan yang sudah ditetapkan di sekolah. Hasil wawancara memberikan informasi bahwa subjek AR dan AK pernah dihukum karena melanggar aturan atau tata tertib sekolah. Subjek lupa memakai kaos kaki, subjek lupa mengenakan dasi ketika hari senin. Hasil wawancara memberikan informasi jika subjek AL dan R sering tidak patuh dengan tata tertib dan melanggar aturan sekolah. Subjek sering tidak mengerjakan tugas sekolah dan tidak membawa buku pelajaran yang seharusnya dibawa.

Perilaku kemandirian pada subjek dalam penelitian ini diukur dengan tindakan yang mencuci sepatu sendiri, menyiapkan buku sendiri setiap harinya yang akan dibawa ke sekolah. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh data sebagai berikut:

“saya selalu mencuci sepatu sendiri setiap sabtu sore” (Wawancara dengan AB, 7 Agustus 2024)

“kebanyakan yang mencuci sepatu saya sendiri, setiap malam saya juga yang menyiapkan buku sendiri untuk sekolah besok”. (Wawancara dengan subjek BD, 7 Agustus 2024)

“kadang saya sendiri yang menyiapkan buku, kadang dibantu kaka saya”(Wawancara dengan AR, 7 Agustus 2024).

“Menyiapkan buku saya sendiri bu, tapi jika mencuci sepatu dicucikan”(Wawancara dengan AK, 7 Agustus 2024).

“ibu yang mencuci sepatu, bukau disiapkan kakak”(Wawancara dengan AL, 7 Agustus 2024).

“sepatu dicuci kakak, buku dibantu kaka untuk menyipakannyap”(Wawancara dengan AR, 7 Agustus 2024).

Berdasarkan hasil wawancara diketahui adanya perbedaan jawaban yang menunjukkan perilaku sosial pada indikator kemandirian. Subjek ada yang mandiri dalam mencuci sepatu dan menyiapkan buku yang akan di bawa ke sekola. Namun, ada yang masih belum mandiri dan selalu disiapkan orang tuanya.

Bermain Game Online juga membentuk kebiasaan yang cenderung hanya menyimak tanpa ada tindakan fisik secara nyata dan memicu terjadinya sifat malas. Awalnya malas bergerak, lama-lama menjadi malas dalam banyak hal, seperti malas makan, malas mandi, malas belajar, malas bermain, malas keluar rumah, malas bermain bersama teman, dan sebagainya. Secara teori menurut psikolog Prima (2015) anak usia dini masih dalam tahap perkembangan motorik yang mengharuskannya banyak bergerak. Bahkan tak hanya motoriknya, kemampuan berbahasa dan bersosial anak juga akan terhambat karena anak tidak banyak berinteraksi dengan orang lain.

Anak telah kecanduan bermain game online akan membuat anak merasa gelisah jika dipisahkan dengan gadget yang digunakan untuk bermain game online tersebut. Sebagian besar waktu mereka habis untuk bermain game online. Akibatnya tidak hanya kurangnya kedekatan antara orang tua anak-anak juga cenderung menjadi introvert. Selain itu juga dapat mempengaruhi perkembangan otak anak. Maka dari itu dibutuhkan peran orang tua menjadi sangat penting dalam mendampingi anak. Orang tua harus mengetahui batasan kapan anak diperbolehkan untuk bermain game online dan berapa lama durasi anak boleh bermain game online.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan kesimpulan penelitian sebagai berikut:

1. Siswa SDN 1 Teluk memiliki tingkat kecanduan game online dengan kategori rendah, sedang dan tinggi. Siswa yang termasuk dalam kategori kecanduan game online dengan kategori tinggi yaitu siswa yang bermain game online setiap hari dan lebih dari 5 jam sehari. Siswa yang kecanduan game online dengan kategori sedang yaitu siswa yang bermain game online dalam seminggu 3 – 4 hari dengan waktu 2-4 jam sehari. Siswa yang termasuk kategori kecanduan game online rendah yaitu siswa yang bermain game online kurang dari 2 jam sehari dan seminggu kurang dari 3 hari.
2. Kecanduan game online memberikan pengaruh terhadap perilaku sosial terutama kemandirian anak, kontrol emosional, melanggar tata tertib atau aturan sekolah. Siswa yang memiliki kecanduan game online yang tinggi menyebabkan dampak negatif pada perilaku sosial anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, S., Azis, F., & Umakamea, F. (2022). Perilaku Sosial Penggiat Game Higgs Domino Di Kota Makassar (Dalam Tinjauan Post Modern). *PADARINGAN (Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi)*, 4(3), 140. <https://doi.org/10.20527/pn.v4i3.6247>
- Ananda, A., Usman Saputra, M., & Karmawan, K. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN FINTECH PADA ERA DIGITALISASI DI KOTA PANGKALPINANG. *IJAB Indonesian Journal of Accounting and Business*, 4(2), 1–8. <https://doi.org/10.33019/ijab.v4i2.44>
- Budiman, M. A. (2012). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Kelas Bahasa Inggris. *Semantik*, 2(1).
- Firman, F., & Rahayu, S. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 81–89. <https://doi.org/10.31605/ijes.v2i2.659>

- Gurbuz, S. C., & Celik, M. (2022). Serious games in future skills development: A systematic review of the design approaches. *Computer Applications in Engineering Education*, 30(5), 1591–1612. <https://doi.org/10.1002/cae.22557>
- Hadiansyah, F., Dinullah, A., & Sarwandianto, A. (2023). Perancangan Aplikasi Kuis Pendidikan Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah SMK Negeri 4 Kota Bekasi. *JRKT (Jurnal Rekayasa Komputasi Terapan)*, 3(01). <https://doi.org/10.30998/jrkt.v3i01.8435>
- 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>
- Koentjaraningrat. (2015). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Rineka Cipta.
- Marzuki. (2019). *Pendidikan Karakter Islam*. Amzah.
- Maulana, A. (2022). PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP SIKAP PROKRASTINASI AKADEMIK MAHASISWA. *Inter Comunity*, 4(1), 7–10. <https://doi.org/10.1016/B978-012370624-9/50005-0>
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (38th ed.). PT Remaja Rosdakarya.
- Mullatifa, S. R. (2023). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa di SMK Revany Indra Putra Kota Jambi. *Jurnal Of Education*, 6(1), 4957–4966. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3654>
- Mulyasa, H. (2022). *Manajemen Pendidikan Karakter*. Bumi Aksara.
- Pinasti, A., & Khourunnisa, R. N. (2022). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Perilaku Kecenderungan Kecanduan Game Online Selama Pandemi Covid-19 pada Remaja di Kota Surabaya. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi*, 9(5), 125–133.
- Vanesya, S., & Fikry, Z. (2023). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Slot dengan Prokrastinasi Akademik pada Remaja di Kota Padang Panjang. *Journal On Education*, 05(04), 14501–14509.