

Dampak Game Online terhadap Kepribadian Sosial Anak di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangsri

Candra Novita Sari¹, Maryanto^{2,3}, dan Supriyono³

email: candranovita111@gmail.com, maryanto_drs@yahoo.co.id, supriyonops@upgris.ac.id

Universitas PGRI Semarang

Abstract

The purpose of this study was to determine the impact of online games on the social personality of children at Bangsri 1 Public High School. The method in this study uses a qualitative descriptive research method. The determination of the subject was carried out using a purposive sampling technique, namely students from Bangsri 1 State Senior High School. Data collection techniques were by means of interviews, observation, and documentation. Data validity by means of source triangulation. Research data analysis techniques, namely: data collection, data reduction, data presentation, and verification (drawing conclusions). The results of this study explain that the types of online games that can affect the social personality of children at Bangsri 1 Public High School are Free Fire and Mobile Legend. The social personality of children caused by online games is Extrovert (easy to make friends and easy to get along with) and Introvert (shy, few friends, and often spends time at home), likes to talk, likes to discuss and say rude and dirty. In addition to overcoming negative social personality (introvert) children by inviting them to interact with the surrounding environment, directing them to reduce the use of online games, inviting them to play directly so they get used to blending in with the surrounding environment and directing them to be open with other people. The conclusion of this study is that playing online games will affect the social personality of children at Bangsri 1 Public High School so that suggestions for students if they have a negative impact are to reduce the use of online games because there is a big impact if used excessively while playing online games has a positive impact, it is expected students must be comprehensive in the use of these online games.

Keywords: Online Games, Social Personality, Students of SMA N 1 BANGSRI

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak game online terhadap kepribadian sosial anak di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangsri. Metode pada penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penentuan subjek dilakukan dengan teknik purposive sampling yaitu peserta didik Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangsri. Teknik pengumpulan data dengan cara wawancara, observasi, dan dokumentasi. Keabsahan data dengan cara triangulasi sumber. Teknik analisis data penelitian yaitu: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan verifikasi (penarikan kesimpulan). Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa jenis game online yang dapat mempengaruhi kepribadian sosial anak di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangsri yaitu Free Fire dan Mobile Legend. Kepribadian sosial anak yang di sebabkan oleh game online adalah Extrovert (mudah mendapatkan teman dan mudah bergaul) dan Introvert (malu, teman sedikit, dan sering menghabiskan waktu di rumah), Suka berbicara, Senang berdiskusi dan Berkata kasar dan kotor. Selain itu untuk mengatasi kepribadian sosial anak negatif (Introvert) dengan cara mengajaknya untuk interaksi dengan lingkungan sekitar, mengarahkan untuk mengurangi penggunaan game online, mengajaknya untuk bermain langsung agar terbiasa berbaur dengan lingkungan sekitar dan mengarahkan untuk terbuka dengan orang lain. Kesimpulan penelitian ini bahwa bermain game online akan mempengaruhi kepribadian sosial anak di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangsri sehingga saran untuk peserta didik jika berdampak negatif untuk mengurangi penggunaan game online karena terdapat dampak yang besar jika digunakan secara berlebihan sedangkan bermain game online tersebut berdampak positif maka diharapkan siswa harus komprehensif dalam penggunaan game online tersebut.

Kata Kunci : Game Online, Kepribadian Sosial, Siswa SMA N 1 BANGSRI

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi berkembang secara drastis dan terus-menerus hingga sekarang dan semakin mendunia. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya inovasi dan penemuan yang sederhana hingga sangat rumit salah satunya adanya handphone teknologi yang canggih untuk berkomunikasi. Menurut Kasemin (2015:7) perkembangan teknologi informasi terutama perkembangan teknologi informasi dalam bidang komunikasi sedikitnya ada dua teknologi informasi yang berkembang pesat, pertama telepon selular atau handphone adalah alat telekomunikasi elektronik dua arah yang bisa dibawa kemana-mana dan memiliki kemampuan untuk mengirimkan pesan berupa suara mempunyai fungsi lainnya.

Peminat game online beragam, anak-anak, pelajar, mahasiswa, bahkan orang dewasa. Banyak anak-anak yang memainkan game online yang sudah menjadi bagian kegiatan sehari-hari mereka. Tentunya game online memiliki sisi positif dan sisi negatif. sisi positif dari game online akan menambah konsentrasi anak dalam melakukan hal apapun dan juga sisi negatif dari game online akan mengakibatkan kecanduan jika digunakan secara berlebihan. Pada usia perkembangannya, anak-anak yang sering melakukan aktivitas game akan mengurangi kegiatan positif seperti belajar, membantu orang tua, dan berinteraksi dengan teman di lingkungan sekitarnya.

Menurut Adnan Syarif (2003:148) Kepribadian adalah kumpulan ciri-ciri perilaku, tindakan, perasaan yang disadari ataupun tidak disadari, pemikiran, dan konsepsi akal artinya kepribadian merupakan gagasan komprehensif yang tidak permanen atau tidak mapan, yang dibuat oleh setiap manusia yang berasal dari dirinya maupun orang lain. Pembentukan kepribadian dibantu oleh kehidupan di lingkungan masyarakat sehingga kepribadian sosial anak akan berjalan dengan baik. Kepribadian merupakan sifat atau sikap yang berada di dalam diri sendiri perindividu setiap orang akan mewarisi sikap atau sifat kepribadian. Sifat kepribadian sudah di bawa semenjak lahir ke dunia.

Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangsri merupakan salah satu yang peserta didiknya pengguna game online. Peserta didik disini memiliki kepribadian yang berbeda-beda yang disebabkan oleh menggunakan game online tersebut. Rata-rata peserta didik sudah mempunyai handphone sehingga ketika sudah pulang sekolah akan menggunakan handphone tersebut untuk bermain game online. Peserta didik terkadang menggunakan game online sampai lupa waktu dan ketika memainkan mengalami kekalahan terkadang akan emosi sehingga mengeluarkan kata-kata kasar dan kotor.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan memahami realitas sosial, yaitu melihat dunia dari apa adanya dan bukan dunia yang seharusnya, maka seorang peneliti kualitatif haruslah orang yang memiliki sifat *open minded* (Muslimah dkk, 2020:66). Penelitian ini akan memberikan gambaran hasil dari pengamatan yang

diperoleh oleh peneliti dari data yang terkumpul setelah itu dianalisa dan dijelaskan dengan kata-kata agar dapat menyimpulkan dengan jelas hasil dari penelitian tersebut.

Sumber data yang akan digunakan adalah Data Primer adalah sumber di mana kita mendapatkan data yaitu informan. Adapun yang menjadi informan kunci (*key informan*) adalah peserta didik sedangkan informan tambahan adalah Guru PPKn dan Orang Tua Wali Siswa. Data Sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung. Dalam penelitian ini data sekunder diperoleh dari Sumber Data Sekunder merupakan sumber data yang mendukung sumber data primer dan dapat diperoleh diluar objek penelitian yaitu yang pertama, Penelitian kepustakaan (*Library Research*) yaitu dengan pengumpulan literatur yang relevan dengan permasalahan yang akan dikaji dan Penelitian lapangan (*Field Research*) yaitu pengumpulan data melalui penelitian lapangan dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan ke lokasi penelitian.

Teknik dan instrument pengumpulan data ini menggunakan wawancara agar memperoleh data, maka peneliti menggunakan pedoman interview dengan informan sebagai berikut: Guru PPKn, Orang tua Wali Siswa dan Peserta Didik Sekolah Menengah Negeri Atas 1 Bangsri. Dalam wawancara peneliti menggunakan handphone untuk merekam suara agar nantinya didengarkan kembali jika hasil penelitian kurang jelas. Teknik digunakan oleh peneliti dengan maksud agar memperoleh data yang lebih akurat dengan mengunjungi langsung lokasi penelitian. Untuk memperoleh data yang valid pada saat wawancara dengan guru PPKn, Orang Tua Wali Siswa, dan Peserta Didik maka peneliti lakukan secara langsung dengan narasumber yang akan diwawancarai. Untuk memperoleh data pada saat observasi dengan dan guru maka peneliti menggunakan alat handphone, dan lembar instrumen yang telah peneliti buat. Untuk memperoleh dokumentasi pada saat penelitian dengan guru PPKn, Orang tua Wali Siswa dan Peserta Didik maka peneliti akan melakukan memfoto pada saat wawancara berlangsung, dan data-data yang mendukung lainnya pada saat penelitian. Peneliti juga dapat menggunakan handphone untuk mengambil gambar pada saat wawancara berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini merupakan bagian utama artikel hasil penelitian dan biasanya merupakan bagian terpanjang dari suatu artikel. Berdasarkan data-data yang telah didapatkan peneliti melalui hasil wawancara, observasi dan dokumentasi. Informan selama penelitian menunjukkan bahwa bentuk-bentuk game online, dampak positif dan negatif dari game online, bentuk kepribadian sosial anak yang disebabkan game online dan solusi guru/peserta didik untuk mengatasi kepribadian sosial anak yang negatif (*introvert*) yang disebabkan oleh game online dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Bentuk-bentuk Game Online

Hasil penelitian yang didapatkan oleh peneliti dari beberapa narasumber yaitu

- a. Free Fire adalah permainan game online yang berjenis *battle royale*. Pemain game free fire ini harus bertahan hidup sampai akhir peperangan dengan misi membunuh

lawan dan juga dapat memilih kendaraan maupun lainnya sebagainya. Setiap pemain free fire harus bertanding untuk mengalahkan satu sama lain, agar bisa bertahan dan keluar sebagai pemenang. Termasuk berusaha mengumpulkan senjata dan perlengkapan medis selama peperangan.

- b. Mobile Legend adalah permainan game online yang berjenis MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). Dalam game online ini terdapat 10 pemain yang dibagi menjadi 2 tim. Game online ini dimainkan selama 15-20 menit yang mana pemainnya bisa memilih hero yang diinginkan.
- c. Clash of Clans adalah permainan game online yang berjenis RTS (*Real Time Strategy*). Clash of Clans merupakan permainan yang mempunyai misi membangun sebuah desa yang mana terdapat sumber daya yang diambil sehingga dapat dirampok oleh penyerang.
- d. Octopath adalah permainan game online yang mempunyai tugas mengendalikan mereka sepanjang perjalanan hingga sampai akhir tujuan. Permainan game online ini punya latar belakang dan cerita yang jadi alasan mereka untuk mengembara.
- e. Dead Cells adalah permainan game online yang menawarkan game play yang cepat dan menantang. Permainan game online ini mengendalikan seorang karakter yang merupakan sel hidup yang tidak mati dan harus bertahan hidup dalam sebuah purgatorium yang berbahaya dan terdapat level yang berbeda dengan tingkatan musuh yang berbeda.
- f. Hot Pot adalah permainan game online yang bercerita tentang mengelola restoran hot pot tradisional dengan beragam aktivitas. Permainan game online yang akan memulai permainan dengan membeli dan menata ulang sebuah restoran, belajar membuat menu hotpot, melayani pelanggan, dan membuat pesanan.
- g. Call of Duty Mobile adalah permainan game online yang dapat memilih pertandingan berperingkat (*ranked*) dan tidak berperingkat (multi pemain). Permainan game online ini memiliki dua jenis mata uang.
- h. Pubg Mobile adalah permainan game online yang berjenis *Battle Royale*. Permainan game online yang dimainkan 100 pemain sekaligus dalam satu room yang akan memenangkan permainan ini adalah orang yang dapat bertahan sampai akhir atau bertahan hidup sampai akhir permainan tersebut.
- i. FIFA 22 adalah permainan game online yang berbentuk permainan video sepak bola. Permainan game online yang pemain nantinya bisa membuat club sendiri dengan kustomisasi yang diinginkan mulai dari jersey, logo, stadion, hingga sebutan untuk tim yang dibuat yang nantinya akan disebut oleh komentator dalam pertandingan.
- j. E-football adalah permainan game online video sepak bola yang berasal dari Jepang.

Permainan game online yang dimainkan secara gratis. Setelah adanya pembaruan, selain ada beberapa fitur terbaru tentunya ada beberapa ketentuan yang harus dipenuhi jika ingin menginstall game eFootball.

- k. LOL WR adalah permainan game online yang berjenis MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). Permainan game online yang harus mencapai tujuan kemenangan yang dimainkan selama 15-20 menit.

Berdasarkan hasil penelitian untuk bahan skripsi ini bahwa diatas urain dengan jelas game online yang digunakan oleh peserta didik Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangsri.

2. Beberapa Dampak Positif dan Negatif dari Game Online

Hasil penelitian yang didapatkan oleh peneliti dari beberapa narasumber guru PPKn, Orang tua wali Siswa, dan Peserta Didik terdapat uraian dengan jelas dampak positif dari game online sebagai berikut :

- a. Dapat Mengisi Waktu Luang memang kegiatan bermain game online dapat mengisi waktu luang untuk mengisi kegiatan yang kosong sehingga dapat dikatakan salah satu dampak positif dari game online. Adanya bermain game online kegiatan yang kosong akan terisi dengan kegiatan tersebut karena memainkan game online harus fokus dengan game tersebut.
- b. Menghilangkan Rasa Stress karena pada saat bermain game online dapat merasakan senang dan rasa lelah akan hilang karena sudah terhibur dengan bermain game online.
- c. Dapat menjalin pertemanan online memainkan game online memang dapat menjalin pertemanan karena pada saat memasuki dunia game kita memainkan tidak sendiri melainkan kita bisa menambahkan teman melalui game tersebut walaupun orang tersebut berada di tempat yang jauh karena pada game online tersebut ada fitur menyalakan mic yang dapat mempermudah komunikasi antara player satu dengan lainnya.
- d. Dapat melatih kerjasama mengatakan bahwa kerja sama ini juga terjadi pada peserta didik disini. Pada saat bermain game online biasanya harus kompak dalam mencapai kemenangan dalam game tersebut maka harus adanya kerjasama pada saat bermain game online tersebut. Maka pada saat bermain game online harus bekerjasama dengan pengguna satu dengan lainnya agar mencapai kemenangan.
- e. Menghilangkan rasa bosan memainkan game online dapat membantu meredakan kebosanan. Pada saat memainkan game online memang dapat merasakan senang karena merasa terhibur adanya memainkan game online. Pada saat memainkan terdapat misi banyak yang berbeda sehingga tidak menimbulkan rasa bosan saat memainkan

game online yang menarik harus diselesaikan yang nantinya diakhir mendapatkan hadiah/bonus tertentu.

- f. Memperkaya akan taktik orang yang terbiasa bermain game akan terlatih menyusun strategi dan berpikir kreatif agar bisa memenangkan permainan karena pada saat memainkan game online memang harus mempunyai taktik yang cepat agar mencapai kemenangan dalam memainkan game online tersebut.
- g. Dapat menghasilkan uang jika bermain game online mahir atau jago terkadang bisa masuk ke dalam team E-SPORT yang mana akan terdapat gaji sendiri perbulannya. Selain itu, di dalam game online dapat terjadi bisnis penjualan berupa diamond yang dipergunakan untuk membeli skin senjata yang menarik.
- h. Mengasah kemampuan dalam mengambil keputusan bahwa saat bermain game online untuk mengalami kemenangan harus memilih keputusan mana yang harus dipilih agar mencapai kemenangan dalam bermain game online tersebut.
- i. Menambah konsentrasi memang pada saat memainkan game online harus konsentrasi jiks tidak akan mengalami kekalahan karena harus konsentrasi terhadap game tersebut. Jadi jika terbiasa konsentrasi maka akan gampang konsentrasi terhadap kegiatan lainnya.

Hasil penelitian yang didapatkan oleh peneliti dari beberapa narasumber guru PPKn, Orang tua wali Siswa, dan Peserta Didik terdapat urain dengan jelas dampak negatif dari game online sebagai berikut :

- a. Kesehatan mata terganggu karena penggunaan game online yang berlebih. Kegiatan menatap layar handphone atau komputer dengan waktu yang lama akan menyebabkan kesehatan mata terganggu. Anak akan mengalami mata lelah, minus akan menyerang dan juga bertambah, dan sampai terjadi kerusakan saraf mata. Maka penggunaan game online tidak dianjurkan untuk berlama-lama karena dapat mengakibatkan hal yang sangat fatal.
- b. Menimbulkan Kecanduan pada saat memainkan game online akan merasakan senang dan terhibur sehingga akan muncul ingin memainkan kembali game online tersebut terus menerus hingga menimbulkan efek kecanduan terhadap game tersebut. Permainan game online memang permainan yang lebih asyik dan menarik karena fitur yang dibuat dengan variasi sehingga membuat penggunanya betah memainkan game online dengan waktu yang lama. Game online terdapat level yang dapat dinaikkan dengan cara terus-menerus memainkan game online tersebut. Adanya level tersebut anak akan bertambah tertarik dengan game online.
- c. Rasa malas melakukan aktivitas lain bermain game online memang akan memberikan hal yang menarik maka terdapat aktivitas yang seharusnya wajib dilakukan justru

diabaikan karena lebih tertarik pada game online tersebut. Biasanya anak diminta untuk membantu orang tua sehingga tidak mau tetapi memainkan game online anak tersebut mau tanpa disuruh akan memainkan game online tersebut.

- d. Pemborosan pengeluaran (membeli kuota) bahwa bermain game dapat menjadikan pemborosan pengeluaran. Pemborosan tersebut dengan adanya pembelian kuota yang berlebih karena pengguna game online yang terus-menerus. Yang awalnya kuota hanya digunakan seperlunya tetapi adanya penggunaan game online kuota menjadi bertambah yang digunakan.
- e. Lupa Waktu salah satunya memainkan game online dapat membuat lupa waktu karena pada saat memainkan game tersebut hal yang menyenangkan sehingga terjadi lupa waktu dan memainkan game tersebut secara terus-menerus. Pada saat bermain game online terdapat hadiah yang menarik sehingga membuat penggunanya ingin memainkan terus hingga lupa waktu.
- f. Jam tidur terganggu memainkan game online pada saat malam hari karena pada waktu itu tidak ada gangguan sinyal. Pada malam hari memang yang menggunakan handphone sedikit maka tidak ada gangguan sinyal sehingga saat memainkan game online lancar tanpa gangguan apapun.
- g. Menurunkan konsentrasi belajar ketika anak senang bermain game, akan terfokus pada game online tersebut sehingga konsentrasi belajar menurun karena memainkan game online lebih menarik. Jika penggunaan game online berlebihan hal ini mengakibatkan konsentrasi anak menurun, sehingga ia mudah lupa dan gagal fokus terhadap konsentrasi dalam belajar.
- h. Kurang bersosialisasi memang anak yang sudah kecanduan permainan game online maka dirinya akan lebih suka menyendiri di rumah dan tidak suka berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Sehingga kemampuan anak bersosialisasi dengan lingkungan sekitar tidak akan terjadi maka dikatakan kurang bersosialisasi.
- i. Memiliki pribadi yang suka marah karena jika sudah bermain game online maka jika diganggu orang tersebut akan marah karena pada saat bermain game online harus konsentrasi jika tidak maka akan mengalami kekalahan. Selain itu, jika mengalami kekalahan maka orang tersebut akan marah karena merasa dirinya belum bisa memenangkan permainan game online tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian untuk bahan skripsi ini bahwa diatas urain dengan jelas dampak positif dan negatif dari game online yang digunakan oleh peserta didik Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangsri.

3. Bentuk-bentuk Kepribadian Sosial Anak yang disebabkan oleh Game Online

Hasil penelitian yang didapatkan oleh peneliti dari beberapa narasumber bentuk-bentuk kepribadian sosial anak Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangsri yang disebabkan oleh game online sebagai berikut:

- a. Extrovert memang bermain game online dapat menimbulkan terhadap kepribadian sosial anak menjadi extrovert karena pada saat memainkan game online kita dapat mudah menambah teman online dengan jaraknya pun jauh dan mudah bergaul karena pada saat bermain game bergaul dengan siapa saja tidak memandang apapun itu. Orang dengan kepribadian ekstrovert juga mudah bergaul karena saat memainkan game online terkadang mendapatkan teman secara random sehingga terjadi komunikasi secara tidak langsung sehingga situasi tersebut dapat membuat pengguna game online mudah bergaul dengan siapa saja. Tetapi kepribadian extrovert mempunyai kekurangan dalam hal menimbang keputusan memperluas pertemanan karena ia akan hanya menambah teman tanpa pandang apapun.
- b. Introvert memainkan game online akan menimbulkan kepribadian sosial anak menjadi introvert karena anak tersebut akan memilih dirumah terus-menerus dengan memainkan game online sehingga jarang keluar rumah untuk berinteraksi dengan orang disekitar. Introvert memiliki teman yang sedikit karena dirinya sering bergelud dengan handphone di rumah. Seorang introvert lebih suka circle pertemanan yang kecil namun berkualitas karena pertemannya memang harus seperti yang diinginkan. Mereka benar-benar selektif dalam memilih teman karena jika sembarangan tidak akan berjalan dengan sesuai yang diinginkan seorang yang mempunyai kepribadian introvet.
- c. Suka berbicara memainkan game online akan menimbulkan kepribadian seseorang menjadi suka berbicara dengan teman bermain game online walaupun belum mengenalnya. Pada saat bermain game online tersebut harus berinteraksi antara player satu dengan lainnya agar terjalin komunikasi dengan lancar. Senang berdiskusi adalah seseorang sosial dengan kepribadian yang suka membahas atau berdiskusi tentang banyak hal. Mereka selalu terbuka tentang kesulitan dari masalah yang dihadapinya.
- d. Suka berdiskusi memainkan game online akan menimbulkan kepribadian suka berdiskusi karena pada saat memainkan game online tersebut player satu dengan lainnya akan mendiskusikan strategi untuk mencapai kemenangan. Maka hal tersebut dapat menjadikan seseorang terbiasa berdiskusi saat bermain game online.
- e. Berkata kasar dan Kotor memang dapat terjadi karena permainan game online ini terdapat fitur *open mic* (menghidupkan suara) maka pengguna game online satu dengan

lainnya dapat berkomunikasi secara tidak langsung. Sehingga pada saat berkomunikasi tentang game online untuk membicarakan strategi untuk mencapai kemenangan tetapi terjadi kesalahan maka pengguna game online biasanya akan emosi sehingga mengeluarkan kata-kata kasar dan kotor maka dapat memberikan dampak negatif. Kepribadian tersebut jika terus-menerus ditiru oleh anak tersebut maka akan menjadi kebiasaan anak tersebut. Maka kepribadian sosial anak tersebut harus dihilangkan karena akan menyebabkan hal yang fatal.

4. Strategi guru/siswa dalam mengatasi kepribadian Sosial Anak yang Negatif (Introvert) yang disebabkan oleh Game Online

Hasil penelitian yang didapatkan oleh peneliti dari beberapa narasumber yaitu

- a. Mengajaknya untuk keluar rumah agar terjalin interaksi dengan lingkungan sekitar bahwa memang dengan cara sesuai yang di atas agar kepribadian sosial anak tidak menjadi Introvert. Sehingga adanya interaksi langsung dengan lingkungan sekitar secara langsung dapat mengatasi kepribadian sosial anak negatif (Introvert). Selain itu interaksi juga dapat menjadikan kepribadian sosial anak yang baik. Interaksi juga akan membuat kepribadian sosial anak menjadi aktif dalam kegiatan apapun.
- b. Mengajaknya untuk bermain secara langsung agar terbiasa berbaaur dengan orang lain bahwa memang dengan cara bermain secara langsung agar berbaaur dengan orang lain dapat mengatasi kepribadian sosial negatif (Introvert) karena seorang Introvert akan lebih suka menghabiskan waktu hanya dirumah saja tidak suka berbaaur langsung dengan lingkungan sekitar. Dengan cara berbaaur drngan orang lain secara langsung dapat mengatasi kepribadian tersebut. Kegiatan berbaaur dengan orang lain merupakan kegiatan yang positif sehingga harus ditanamkan pada kepribadian sosial anak tersebut.
- c. Mengarahkan untuk mengurangi penggunaan game online bahwa memang dengan cara mengurangi penggunaan game online dengan mengisi kegiatan yang bersifat positif seperti belajar, membantu orang tua dan melakukan hobi yang tidak merugikan diri sendiri. Mengurangi pengguna game online juga dapat mengemat pengeluaran karena penggunaan kuota akan berkurang.
- d. Mengarahkan untuk lebih terbuka dengan orang lain bahwa memang dengan cara mengarahkan untuk lebih terbuka dengan orang dapat mengatasinya karena kepribadian introvert memang dirinya pendiam dan suka memendam masalah sendiri sehingga tidak terbuka dengan orang lain. Maka cara tersebut dapat mengatasi kepribadian sosial anak negatif (Introvert).

Berdasarkan hasil penelitian untuk bahan skripsi ini bahwa diatas urain dengan jelas cara mengatasi kepribadian sosial anak yang negatif (introvert) yang disebabkan oleh game online yang digunakan oleh peserta didik Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangsri.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Mengacu pada hasil penelitian dan pembahasan pada bagian terdahulu dapat disimpulkan bahwa:

1. Bentuk-bentuk game online yang dimainkan peserta didik di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangsri yaitu *Free Fire*, *Mobile Legend*, *Clash of Clans*, *Octopath*, *Dead Cells*, *Hot Pot*, *Call of Duty Mobile*, *Pubg Mobile*, *Fifa 22*, *eFootball*, dan *LOL WR*. Jenis game online yang paling mempengaruhi kepribadian sosial anak ialah game *Free fire* dan *Mobile Legend*
2. Beberapa dampak positif dan negatif dari game online
 - a. Dampak positif dari game online yaitu dapat mengisi waktu luang, menghilangkan rasa stress, dapat menjalin pertemanan online, dapat melatih kerjasama, menghilangkan rasa bosan, dapat menghasilkan uang, mengasah kemampuan dalam mengambil keputusan, dan menambah konsentrasi.
 - b. Dampak negatif dari game online yaitu kesehatan mata terganggu, menimbulkan kecanduan, rasa malas aktivitas lain, pemborosan pengeluaran, lupa waktu, jam tidur terganggu, menurunkan konsentrasi belajar, kurang bersosialisasi dan memiliki pribadi yang suka marah.
3. Bentuk-bentuk kepribadian sosial anak yang disebabkan oleh game online adalah extrovert (Mudah mendapatkan teman dan mudah bergaul dengan siapa saja), introvert (Malu, Canggung, dan terbiasa menyendiri di rumah) dan berkata kasar dan kotor (perkataan yang tidak pantas diucapkan).
4. Strategi guru/siswa dalam mengatasi kepribadian sosial negatif (Introvert) yang disebabkan oleh game online dengan cara mengajaknya keluar rumah agar terjalin interaksi dengan lingkungan sekitar, mengajak bermain secara langsung agar berbaur dengan orang lain, mengarahkan untuk mengurangi penggunaan game online, dan mengarahkan untuk lebih terbuka dengan orang lain.

Saran

Dari kesimpulan diatas disarankan kepada

1. Guru PPKn SMA N 1 BANGSRI

Guru dapat memberikan arahan/pemberitahuan tentang dampak game online apa saja jika menjadi penggunaanya, supaya dapat mengurangi waktu penggunaan game online dan guru dapat memberikan edukasi pada peserta didik tentang kepribadian sosial anak yang baik.

2. Orang Tua Wali Siswa

Oraang tua untuk itu diharapkan mampu meningkatkan pengawasan dan membimbing anak supaya memliki kepribadian sosial yang baik.

3. Peserta Didik Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangsri

Diharapkan siswa untuk mengurangi penggunaan game online karena terdapat dampak yang besar jika digunakan secara berlebihan.

DAFTAR PUSTAKA

Adnan Syarif.2003.Psikologi Qur'ani, Cet. II.Bandung: Pustaka Hidayah.Febriyani, E. (2013).

Kasemin, Kasiyanto.2015.*Agresi Perkembangan Teknologi Informasi Sebuah Bunga Rampai Hasil Pengkajian dan Pengembangan Penelitian tentang Perkembangan Teknologi Informasi.* Jakarta: Prenadamedia Group.

Musalimah,dkk.2020.Metode Penelitian.Jakarta:Bumi Aksara