

**DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP SIKAP SISWA KEPADA
GURU, ORANG TUA DAN
TEMAN-TEMAN KELAS
(STUDI KASUS DI SD NEGERI 22 TAMALATEA
KAB.JENEPONTO)**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana pendidikan
(S.Pd)

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



Oleh:

Desi Ratnasari

NIM:20221012

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
MANADO
1447 H/2025 M**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahapeserta didik yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Desi Ratnasari
NIM : 20221012
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasha Ibtidaiya
Judul Skripsi : Dampak game online terhadap sikap siswa kepada
guru, orang tua dan teman-teman kelas.

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya sendiri,kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Manado, 20 Juni 2025

DESI RATNASARI

20221012

PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGUJI

Skripsi yang berjudul "**Dampak Game Online Terhadap Sikap Siswa Kepada Guru, Orang Tua Dan Teman-Teman Kelas**". Yang disusun oleh Desi Ratnasari NIM : 20221012 Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado. Telah di Uji dan di pertahankan dalam siding Munaqasyah yang telah diselenggarakan pada rabu 16 juli 2025 bertepatan dengan 20 Muharram 1447 H dinyatakan telah dapat di terima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd) dengan beberapa perbaikan.

Manado 16 Juli 2025
20 Muharram 1447 H

DEWAN PENGUJI :

Ketua	: Dr. Drs. Ishak Wanto Talibo, M.Pd.I	(.....)
Sekretaris	: Ilham Syah M.Pd	(.....)
Penguji I	: Dr. Ardianto M.Pd	(.....)
Penguji II	: Abd Muis Daeng Pawero M.Pd	(.....)
Pembimbing I	: Dr. Drs. Ishak Wanto Talibo, M.Pd.I	(.....)
Pembimbing II	: Ilham Syah M.Pd	(.....)

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan
Dr. Achmaduddin, M.Pd.I
NIP. 198107162006642002

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan atas kehadiran Allah STW yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya Sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat serta salam tidak lupa pula penulis hanturkan kepada baginda Rasulullah Muhammad Saw. Yang telah membawa kita dari zaman kegelapan hinga zaman terang menderang. Semoga rahmat yang telah Allah limpahkan kepadanya akan sampai pada seluruh umatnya. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar serjana pendidikan pada jurusan pendidikan guru madrasah ibtidaiah (PGMI), fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan (FTIK), institut agama islam negeri manado (IAIN).

Dalam penulisan skripsi ini, tidak sedikit tantangan dan hambatan yang dialami, tetapi berkat pertolongan Allah swt. Dan motivasi serta dukungan dari berbagai pihak akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan meskipun secara jujur bahwa karya tulis ini masih banyak kekurangan. Penulis sangat mengharapkan kritikan yang sifatnya membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini dan tidak lupa pula menyampaikan penghargaan dan ucapan terimakasih terutama kepada Bapak Dr. Drs. Ishak Talibo, M.Pd.I. selaku pembimbing I, dan Bapak Ilham Syah M.Pd sebagai pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan, motivasi, serta saran yang terbaik, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Tidak lupa pula ucapan terima kasih dan penghargaan penulis sampaikan yang terhormat kepada :

1. Prof. Dr. H. Ahmad Rajafi, M.HI, selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, dan seluruh jajarannya
2. Dr. Arhanuddin, M.Pd.I., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agam Islam Negeri (IAIN) Manado
3. Dr. Adri Lundeto, M.Pd.I., selaku Wakil Dekan I Bidang Akademik dan v Pengembangan Lembaga.

4. Dr. Dra. Nurhayati, M.Pd.I selaku wakil Dekan II Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, dan selaku Penguji 1 yang selalu memberikan masukan untuk perbaikan tugas akhir penulis.
5. Dr. Drs. Ishak Talibo, M.Pd.I selaku wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.
6. Ilham syah M.Pd selaku ketua program studi pendidikan Guru madrasah ibtdaiyah dan sekaligus pembimbing II yang selalu memberikan masukan untuk petbaikan tugas akhir penulis.
7. Tenaga Kependidikan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, yang telah banyak membantu penulis dalam berbagai pengurusan dan penyelesaian segala administrasi.
8. Seluruh guru-guru yang ada di SD Negeri 22 Tamalatea, Kab. Jeneponto yang sudah memberikan izin berupa waktu dan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian disekolah dan juga sangat membantu penulisan selama penelitian.
9. Kedua orang tua tercinta, terkasih dan tersayang kepada Bapak Alimuddin Dg. Situju (Almarhum) dan Ibu Mariama Dg. Ngani. Terima kasih atas doa, semangat, dukungan dan motivasi selama ini dan juga sudah menjadi support sistem terbaik sepanjang masa kepada penulis, sehingga penulis ini bisa menyelesaikan
10. Kakak- kakakku yang tercinta dan tersayang Ali Akbar Dg.Liwang, Arman Kevin Maulana Dg.Bonto, Aswina Marianti Dg.Kebo, Arya Igo Sandiwan Dg.Rongrong, Alfian Nur Hasni Dg Koasa, Insak Syainul Amin Dg.Sijaya, dan Saripuddin Dg. Sialle. Terima kasih yang sering membantu saya dan selalu memeberikan support kepada penulis.
11. Teman-teman kelas PGMI-A Angkatan 2021 yang sudah memberikan dukungan dan telah membersamai penulis.
12. Teman-teman PPKT posko 1 Sangihe sudah memberikan dukungan dan telah membersamai penulis.
13. Terima kasih kepada Group S.P.O.W.D.A yang selalu memberikan support dan selalu ada disaat suka dan duka, penulis dan terima kasih atas

persahabatan yang dari SD sampai sekarang kehangatan dan kasih sayang dari kalian.

14. Terakhir terima kasih kepada diri saya sendiri (Desi Ratnasari) telah kuat menjalani semua proses yang sudah dilalui dan mampu untuk bertahan sehingga ada di tahap ini. Titik terendah bukanlah awal dari kehancuran tapi awal dari kebangkitan, tetap semangat dan jangan menyerah ini bukan akhir dari cerita perjuangan namun awal dari perjalanan yang sesungguhnya, dunia nyata menunggumu untuk berjuang.

Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan semoga pula segala partisipasinya akan memperoleh imbalan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Aamiin yaa robbal alamiin.

Manado, Mei 2025

DESI RATNASARI

NIM:20221012

ABSTRAK

Nama : Desi Ratnasari
NIM : 20221012
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasa Ibtidaiyah
Judul : Dampak game online terhadap sikap siswa kepada guru orang tua dan teman-teman kelas

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan game online terhadap sikap dan perilaku siswa kelas V di SD Negeri 22 Tamalatea Kabupaten Jeneponto. Pendekatan yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan metode triangulasi, meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan terhadap guru, orang tua, dan siswa. Data yang diperoleh dianalisis secara sistematis untuk memahami pengaruh positif dan negatif game online terhadap perilaku sosial dan sikap siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game online memiliki dampak positif seperti meningkatkan kerjasama, pengetahuan tentang komputer, serta kemampuan motorik siswa. Sebaliknya, terdapat dampak negatif berupa kecanduan, perubahan pola makan dan istirahat, serta penurunan kemampuan bersosialisasi di dunia nyata. Selain itu, pengaruh negatif lain berupa perubahan sikap, seperti berbicara kasar dan sikap membangkang sebagai akibat dari ketergantungan terhadap permainan tersebut. Penelitian ini menekankan pentingnya pengawasan dari orang tua dan guru agar penggunaan game online dapat memberikan manfaat positif sekaligus meminimalkan dampak negatifnya pada perilaku dan sikap siswa.

Kata Kunci : Dampak game online, sikap siswa, perilaku sosial, kecanduan game, motivasi belajar, perkembangan karakter

ABSTRACT

Nama : Desi Ratnasari
NIM : 20221012
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasa Ibtidaiyah
Judul : Dampak game online terhadap sikap siswa kepada guru, orang tua dan teman-teman kelas

This study aims to analyze the impact of online game use on the attitudes and behavior of fifth grade students at SD Negeri 22 Tamalatea, Jeneponto Regency. The approach used is descriptive qualitative with triangulation methods, including observation, interviews, and documentation conducted with teachers, parents, and students. The data obtained were analyzed systematically to understand the positive and negative effects of online games on students' social behavior and attitudes. The results of the study showed that online games have positive impacts such as increasing cooperation, knowledge of computers, and students' motor skills. On the other hand, there are negative impacts in the form of addiction, changes in eating and resting patterns, and decreased ability to socialize in the real world. In addition, other negative effects are changes in attitude, such as rude speech and rebellious attitudes as a result of dependence on the game. This study emphasizes the importance of supervision from parents and teachers so that the use of online games can provide positive benefits while minimizing their negative impacts on students' behavior and attitudes.

Keywords: *Impact of online games, student attitudes, social behavior, game addiction, learning motivation, character development*

DAFTAR ISI

Cover

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI..... ii

PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGUJI Error! Bookmark not defined.

KATA PENGANTAR..... iv

ABSTRACT viii

DAFTAR ISI..... ix

BAB I.....Error! Bookmark not defined.

PEMBAHASANError! Bookmark not defined.

A. Latar Belakang..... 1

B. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah 7

C. Rumusan Masalah 7

D. Tujuan Penelitian..... 8

E. Manfaat Penelitian..... 8

F. Definisi Oprasional 8

G. Penelitian Terdahulu 10

BAB II LANDASAN TEORI 12

A. Kerangka Teori 12

B. Dampak Positif dan Negatif *Game Online* 15

C. Perubahan Sikap 18

BAB III..... 47

METODE PENELITIAN 47

A. Jenis dan Lokasi Penelitian 47

B. Jenis dan Sumber Data 47

C. Teknik Pengumpulan Data	48
D. Analisis Data	48
E. Keabsahan Data	49
BAB IV	Error! Bookmark not defined.
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Gambaran umum Lokasi penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
B. DESKRIPSI DATA.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V KESIMPULAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
B. Saran.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 1: surat izin penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 2 : Surat Keterangan telah melakukan penelitian.....	50
Lampiran 3 : Pedoman wawancara.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 4: surat keterangan wawancara	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 5 : Dokumentasi Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Lampiran IV identitas penulis	Error! Bookmark not defined.

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu cara untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia. Pendidikan adalah kebutuhan yang sangat penting dalam kehidupan, baik itu dalam pendidikan informal, formal dan nonformal, yang dapat meningkatkan pengetahuan kognitif, psikomotorik dan afektif. Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang- Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Sistem pendidikan nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.¹

Pendidikan dimulai dalam keluarga, dilanjutkan di sekolah, lalu diperkaya dalam masyarakat, dan digunakan untuk membangun kehidupan pribadi, agama, keluarga, masyarakat, dan negara. Oleh sebab itu, lembaga pendidikan diharapkan dapat menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi, industrialisasi, globalisasi, dan teknologi informasi yang semakin canggih.

¹ Pasal 1 Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, n.d.

Zaman sekarang kemajuan internet dan teknologi telah merubah berbagai hal pada peradaban umat manusia. Mulai dari pekerjaan-pekerjaan yang awalnya memanfaatkan tenaga atau kemampuan fisik, namun sekarang dapat dikerjakan dengan lebih efektif dan efisien berkat adanya kemajuan pada bidang teknologi. Batasan jarak dan waktu tidak lagi menjadi kendala besar. Hampir setiap bidang dalam kehidupan manusia tersentuh kemajuan yang dibawa oleh perkembangan teknologi informasi.

Perkembangan teknologi seiring berjalannya hari semakin meningkat, membuat internet kini lebih mudah untuk di akses di tempat mana saja. Oleh sebab itu, kreativitas manusia juga semakin berkembang sehingga mendorong terbentuknya produk-produk baru di dalam teknologi terkhusus internet yang dapat dimanfaatkan oleh semua kalangan masyarakat. Internet adalah *ikon* dari perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini, sehingga setiap *individu* berusaha mengikuti perkembangan teknologi yang ada.²

Walau demikian, selalu saja ada sisi *negatif* yang menyertai perubahan dan kemajuan tersebut. Sisi negatif tersebut salah satunya dapat disebabkan oleh penggunaan kemajuan dengan tidak tepat. Diantaranya ialah fenomena *game online*. *Game online* dalam perkembangannya tidak lepas dari kemajuan teknologi komputer. Meningkatnya pemakaian *game online* sendiri adalah cerminan dari jaringan komputer yang berskala kecil dahulunya, hingga kini menjadi internet lalu berkembang sampai saat ini.³

Menurut Poetoe sebagaimana yang dikutip oleh Jaenab, *game online* adalah permainan dengan menggunakan media internet sehingga *user* dari tempat yang berbeda pun bisa bermain bersama dalam satu waktu dan permainan yang sama. Awal kemunculan fenomena ini adalah 2000-an dan terus *booming* hingga hari ini. Kecanduan *game online* bukan hanya dari

² Bima Walgito, *Psikologi Sosial* (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2007) 15-17.

³ Andiri Arif Kustiawan. Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online* (Jawa Timur: Cv Ae Media Grafika, 2019) 7.

kalangan anak-anak saja, melainkan mencapai banyak kalangan termasuk orang dewasa.⁴

Perkembangan *smartphone* sekarang membuat para pihak pembuat atau yang menciptakan game pc membuat versi androidnya. Menyebabkan tiap tahun pengguna game online kian meningkat, sampai game online pun ikut di lobi-lobi dan masuk dalam kategori cabang olahraga *Esports*.⁵ Hal ini telah menunjukkan bahwa industri game sudah berkembang dengan sangat cepat dan mendalam ke banyak aspek kehidupan sehari-hari. Memanfaatkan aplikasi *smartphone* dan sumber daya *online* (internet), sangat mudah untuk mendapatkan game seperti yang diinginkan oleh pengguna. Permainan terus tumbuh dan berkembang pesat melalui perkembangan zaman dan berbagai gadget ataupun *smartphone* baru dengan berbagai *game* yang pintar pun akan terus bermunculan.

Bobby Bodenheimer dalam kutipan Mega Sriulina, memberikan definisi *game online* ialah program permainan yang terhubung ke jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, di mana saja, dan dalam kelompok di seluruh dunia. Permainan itu sendiri menyertakan gambar-gambar menarik sesuai keinginan, serta yang didukung oleh perangkat komputer dengan spesifikasi yang memadai.⁶ Permainan *game* daring yang banyak diminati saat ini, diantaranya adalah *game Pubg Mobile, Mobile Legend, Coc, Call off Duty, efootball, Free fire* dan lain sebagainya.

Rasa penat yang dirasakan karena rutinitas oleh setiap individu memang dapat terbantu dengan bermain game karena dapat menghilangkan kejenuhan dan rasa lelah. Setiap manusia memang memiliki keinginan untuk bermain, seperti yang telah dijelaskan di dalam al-Quran surah Muhammad ayat 36 yang berbunyi :

⁴ Jenab dan Adeng Hudaya, "Pengaruh Adiktif Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Cileungsi," *Journal of Education* 2 (2015): 1.

⁵ Fithri Azni, "Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak," *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah* 5 (2017): 110.

⁶ Samuel Henry, *Cerdas Dengan Game Panduan Praktis Bagi Orangtua Dalam Mendampingi Anak Bermain Game* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2010) 5.

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌّ وَلَهُوَ ۖ وَإِنْ تَوَمَّنُوا وَتَتَّقُوا يُؤْتِكُمْ أَجْرَكُمْ وَلَا يَسْأَلْكُمْ أَمْوَالَكُمْ

Terjemahnya:

*“Sesungguhnya kehidupan dunia itu hanyalah permainan dan kelengahan. Jika kamu beriman dan bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan Dia tidak akan meminta harta-hartamu.”*⁷

Dalam tafsir Muhammad Quraish Shihab dijelaskan bahwa sesungguhnya kehidupan dunia ini hanyalah kepalsuan dan tipuan belaka. Jika kita beriman, meninggalkan kemaksiatan dan mengerjakan kebaikan, maka Allah akan memberi pahala. Adapun dalam tafsir Al-wajiz dijelaskan bahwa sesungguhnya kehidupan dunia itu bagi orang yang lengah hanyalah permainan yakni kegiatan tanpa tujuan yang benar dan senda gurau yang membawa pada kelalaian. Namun jika kita beriman kepada Allah serta bertakwa dengan sebenar-benarnya dengan menunaikan perintah-Nya dan meninggalkan larangan-Nya, Allah akan memberikan pahala sebagai pembalasan dari amal dan Dia tidak akan meminta harta, yakni Dia tidak meminta harta seluruhnya melainkan hanya sebagian dari harta itu untuk diberikan kepada yang membutuhkan.⁸

Berdasarkan tafsir ayat pada surah diatas dapat dipahami bahwa kehidupan dunia hanyalah permainan dan kelengahan bagi orang yang tidak menjalankan perintah Allah, sebaliknya bagi orang yang menjalankan perintah Allah maka akan mendapat balasan dari-Nya. Apabila dikaitkan dengan bermain dapat terlihat bahwa manusia pada dasarnya memang senang akan permainan, hingga keasikan sampai bisa melupakan tanggung jawab dan sekitarnya, tak terkecuali pun dengan bermain *game online*.

⁷ Kementerian Agama RI, “Al-Qur’an Dan Terjemahnya” (Jakarta, 2019).

⁸ Indonesian - Tafsir Muntakhab Al-Qur’an terjemahan, Tafsir Jalalayn & English, “Tafsir Surat Muhammad Ayat 36,” Suci Quran (indonesia) Koran, 2024, <https://surahquran.com/tafsir-id-aya-36-sora-47.html>.

Game online ini, apabila dilakukan sering-sering akan banyak membawa pengaruh, jika terus-terusan bermain game hingga menjadi kebiasaan, maka anak akan lebih banyak melakukan aktivitas duduk dan terus fokus pada smartphonenya, sehingga tidak memperdulikan keadaan di sekitarnya. Menyebabkan orang yang selalu bermain game akan jarang melakukan aktivitas fisik. Bahayanya game bagi kesehatan fisik bisa menyebabkan anak mengalami kejang otot akibat terlalu lama bermain. Salah satu bahaya yang dikhawatirkan dari kecanduan bermain game online adalah berkurangnya waktu anak untuk bersosialisasi dan bermain dengan anak-anak sebayanya secara langsung. Anak yang kecanduan game online, bisa menghabiskan waktu berjam-jam dalam sehari untuk bermain game.

Bukan hanya itu, akibat dari *game online* juga di lingkungan sekolah membuat para pelajar rela menggunakan uang saku untuk membeli kuota internet agar bisa bermain game, lama-kelamaan kecanduan bermain game akan membuat mereka melupakan hal penting, yakni beribadah, belajar, membantu orang tua, bahkan yang terparah sampai ada yang lupa waktu tidur karena terlalu asik bermain *game online*

Dalam hal ini, *game online* yang sedang maraknya saat ini dapat mempengaruhi sikap dari pelajar, karena *game online* terjadi dampak penurunan pada sikap belajar siswa seperti siswa terlambat masuk jam pelajaran, siswa tidak berkonsentrasi saat belajar, sampai telat mengumpulkan tugas karena waktu yang dihabiskan lebih banyak untuk bermain *game online*. Tak hanya itu, game memberikan dampak terhadap sikap siswa mulai dari akhlak hingga moralitas siswa kepada orang disekitarnya.

Peneliti melakukan observasi di SD Negeri 22 Tamalatea pada tanggal 23 Januari 2024 dengan mewawancarai wali kelas, terkait kondisi sikap siswa yang bermain *game*. Berdasarkan wawancara dengan wali kelas, menurut pemantauan beliau selama ini efek atau dampak siswa bermain *game online* lebih cenderung melahirkan hal negatif. Hal ini terlihat dari perilaku siswa, siswa yang bermain game online cenderung sering berkata

kasar, bahkan siswa berkata berbicara kepada yang lebih tua pun tidak segan untuk mengeluarkan kata kasar. Selain itu siswa yang bermain game online sering menimbulkan keributan saat sedang bermain bersama teman-temannya. Disamping itu ada juga siswa yang memiliki dampak positif, hal ini terlihat pada kemampuan dasar bahasa inggris. Siswa yang bermain *game online* cenderung paham dengan kosa kata dasar bahasa inggris.

Peneliti juga mewawancarai beberapa orang tua siswa yang anaknya kecenderungan main *game online*. Dan berdasarkan wawancara dengan orang tua siswa, menurut orang tua siswa anak-anak kecenderungan main *game online* sampai larut malam dan membuat anak-anak malas belajar dan lebih sering menunda waktu jika orang tua mereka menyuruh mereka dan sering membanta ke orang tua mereka jika tidak mengikuti kemauan mereka.⁹

Peneliti juga mewawancarai beberapa teman-teman mereka mengenai sikap siswa yang sering main *game online*, dan berdasarkan wawancara tersebut siswa yang cenderung main *game online* siswa yang malas mengerjakan pekerjaan rumah dari sekolah dan lebih asik main *game* dan siswa tersebut lebih banyak waktu dengan hp dibanding bermain dengan teman sebayanya dan siswa tersebut sudah lebih sering memaki antar teman onlinenya.¹⁰

Dari hasil wawancara yang penulis paparkan di atas merupakan sebuah realita yang mana *game online* ini berdampak terhadap tingkah laku atau sikap siswa. Dengan demikian peneliti tertarik untuk meneliti “ DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP SIKAP SISWA SD NEGERI 22 TAMALATEA KEPADA GURU, ORANG TUA DAN TEMAN-TEMAN KELAS”.

Sikap adalah evaluasi atau reaksi perasaan. Sikap seseorang terhadap suatu objek adalah perasaan mendukung atau memihak maupun

⁹ Wawancara dengan orang tua siswa SD Negeri 22 Tamalatea Kab, Jeneponto

¹⁰ Wawancara dengan teman-teman siswa pecandu main *game online* di SD Negeri 22 Tamalatea Kab. Jeneponto.

perasaan tidak mendukung atau tidak memihak pada objek tersebut. Sedangkan, sikap sosial secara umum adalah hubungan antara manusia dengan manusia yang lain, saling ketergantungan dengan manusia lain dalam berbagai kehidupan masyarakat. Interaksi di kalangan manusia; interaksi adalah komunikasi dengan manusia lain, hubungan yang menimbulkan perasaan sosial yaitu perasaan yang mengikatkan individu dengan sesama manusia, perasaan hidup bermasyarakat seperti saling tolong menolong, saling memberi dan menerima, simpati dan antipati, rasa setia kawan, dan sebagainya.¹¹

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan diatas, maka peneliti dalam penelitian ini, akan meneliti mengenai Dampak *Game Online* Terhadap Sikap Siswa Sekolah Dasar (SD) Kepada Guru, Orang Tua dan Teman-teman Kelas di SD Negeri 22 Tamalate. Penelitian ini begitu penting, sebab melihat begitu meningkatnya pemain *game online* sekarang ini.

B. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah yang ada, yaitu:

1. Adanya *Game Online* banyak membawa pengaruh, salah satunya pada sikap peserta didik.
2. Peserta didik sekarang banyak kecanduan bermain *Game Online*.
3. Peserta didik yang lebih fokus dengan game online sampai mengabaikan sekitarnya.

Adapun dalam penelitian ini permasalahan hanya dibatasi yaitu pada dampak *game online* terhadap sikap siswa di SD Negeri 22 Tamalate.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan untuk dicari pemecahannya, rumusan masalah tersebut ialah:

¹¹ L Zulkifli, *Psikologi Perkembangan* (Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya, 2016) 45.

1. Bagaimana dampak *game online* terhadap sikap siswa di SD Negeri 22 Tamalate.

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui dampak *game online* terhadap sikap siswa di SD Negeri 22 Tamalate.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan terhadap kajian teoritis ilmiah yang lebih mendalam tentang dampak *game online* terhadap sikap siswa.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian lebih lanjut.
2. Manfaat Praktis
 - a) Bagi penulis, penelitian ini diharapkan dapat menambah dan meningkatkan wawasan, pengetahuan serta sebagai ajang latihan dalam menerapkan teori-teori yang pernah dipelajari di bangku kuliah.
 - b) Diharapkan penelitian ini bermanfaat sebagai masukan dan sumbangan pemikiran, khususnya bagi para guru dan orang tua mengenai dampak *game online* terhadap sikap siswa.

F. Definisi Oprasional

1. Dampak

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dampak adalah benturan, pengaruh yang mendatangkakan akibat baik maupun negative. Pengaruh ialah daya yang ada dan muncul dari sesuatu (orang benda) yang ikut membentuk sifat, kepercayaan, atau tindakan seseorang.¹² Maka dapat ditarik kesimpulan, secara sederhana dampak adalah pengaruh atau akibat.

¹² Suharno. Retnoningsi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Semarang: Widya Karya, n.d.).

2. Game Online

Game online adalah jenis permainan yang dapat dimainkan secara bersamaan oleh lebih dari satu orang dengan sambungan internet langsung. Jadi *game online* adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui koneksi internet ke mesin pemain.¹³

3. Sikap

Dalam arti yang paling sederhana, sikap adalah kecenderungan atau pandangan mental seseorang. Suatu kecenderungan untuk merespons suatu hal, orang atau benda dengan suka, tidak suka, atau acuh tak acuh dikenal sebagai (sikap). Sehingga sikap dapat dianggap sebagai kecenderungan untuk bertindak tertentu. Seseorang dapat menunjukkan tiga jenis reaksi terhadap sesuatu, orang atau benda: suka (menerima atau senang), tidak suka (menolak atau tidak senang), dan acuh tak acuh.¹⁴

4. Siswa

Siswa adalah individu yang sedang menjalani proses belajar di sebuah institusi pendidikan.¹⁵ Jadi, siswa adalah orang yang belajar di sebuah institusi, mereka adalah orang-orang yang sedang belajar, baik itu di sekolah dasar, sekolah menengah, atau perguruan tinggi. Siswa juga bisa merujuk pada orang-orang yang mengikuti kursus atau pelatihan di luar institusi pendidikan formal.

5. Guru

Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik.¹⁶ Jadi guru adalah orang yang memiliki tugas untuk mengajar

¹³ Ernest Adam, *Fundamentals of Game Design* (new riders, n.d.) 591.

¹⁴ Sabri Alisuf, *Psikologi Pendidikan Berdasarkan Kurikulum Nasional* (Jakarta: Pedoman Ilmu Raya, 2010) 83.

¹⁵ Geograf, "Pengertian Siswa," Geografi.id, 2023, <https://geograf.id/jelaskan/pengertian-siswa/>.

¹⁶ Undang-undang RI No.14 Tahun 2005, *Tentang Guru Dan Dosen* (Bandung: Perma, 2006).

maupun mendidik.

6. Teman

Teman ialah orang yang ada dalam kehidupan sehari-hari, dalam bersosialisasi maupun dalam pembentukan kepribadian kita. Mereka dapat didefinisikan sebagai orang-orang yang kita kenal dan akrab dengan kita, yang dapat saling berbagi pengalaman, perasaan, dan kegiatan bersama.¹⁷

G. Penelitian Terdahulu

Tinjauan ini menguraikan beberapa penelitian terdahulu yang berhubungan dengan judul penelitian yang diteliti, adapun yang pertama penelitian yang dilakukan oleh Amalia Nur Fariha pada tahun 2022 yang berjudul “Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap *Motivasi Belajar* Peserta didik MI Ta’allamul Huda”.¹⁸ Dalam penelitian ini peneliti meneliti tentang menurunnya motivasi belajar peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Ta’allamul Huda dalam pembelajaran di Sekolah disebabkan kecanduan bermain *game online*, jadi fokus penelitiannya adalah pada pengaruh *game online* pada *motivasi belajar* siswa.

Penelitian dari Chlaudia Frisilia pada tahun 2021, dengan judul “Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap *Prestasi Akademik Pada Remaja Di Kota Makassar*”.¹⁹ Pada penelitian ini peneliti membahas mengenai pengaruh kecanduan *game online* terhadap prestasi remaja, fokus dalam penelitian ini adalah pada pengaruh *game online* terhadap prestasi akademik dan objek penelitian pun adalah pada remaja.

Penelitian oleh Rafif Muhammad Fardiansyah pada tahun 2023. Yang

¹⁷ Widiensyah Anugerah, “Apa Itu Teman: Definisi Dan Pentingnya Memiliki Teman Dalam Kehidupan,” *localstartupfest*, 2023, <https://www.localstartupfest.id/faq/apa-itu-teman/>.

¹⁸ Amalia Nur Fariha, *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik MI Ta’allamul Huda*, 2022.

¹⁹ Chlaudia Frisilia, *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Akademik Pada Remaja Di Kota Makassar*, 2021.

berjudul “Pengembangan *Game Online* Sebagai Media Dalam Pembelajaran *Game Based Learning* Untuk Meningkatkan Literasi *Digital* Siswa Kelas VIII SMP Bahrul Maghfiroh Malang”.²⁰ Dalam penelitian ini, fokus penelitiannya adalah pada *game online* yang dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran, peneliti dalam skripsi ini membahas mengenai pengembangan *game online* untuk meningkatkan literasi digital.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang telah dipaparkan, maka terdapat kesamaan antara penelitian yang diteliti dengan beberapa penelitian terdahulu diatas, yaitu sama-sama membahas mengenai *game online*. Adapun yang membedakan, adalah pada fokus penelitian masing-masing, peneliti dalam penelitian ini berfokus membahas mengenai dampak *game online* terhadap sikap siswa pada sosial, baik itu pada guru, orang tua dan teman.

²⁰ Rafif Muhammad Fardiansyah, *Pengembangan Game Online Sebagai Media Dalam Pembelajaran Game Based Learning Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Kelas VIII SMP Bahrul Maghfiroh Malang*, 2023.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Pengertian Game Online

Game online dalam bahasa Inggris, terdiri dari dua yaitu, *game* yang berarti permainan dan *online* yang juga terdiri dari dua kata, *on* dan *line* dimana *on* artinya hidup dan *line* artinya saluran, maka *online* diartikan saluran yang mempunyai sambungan.²¹ Oleh karena itu, penjabaran dari "game online" dapat ditafsirkan sebagai suatu permainan yang dapat dimainkan melalui sinyal atau jaringan internet. Sinyal yang dimaksud disini adalah berupa saluran yang menghubungkan antara *server* yang satu dan yang lain.

Secara umum *game* merupakan suatu bentuk permainan. Pada awalnya, permainan atau *game* dibuat untuk menghilangkan stres atau menghilangkan kelelahan. Oleh karena itu, bermain *game* hanya dilakukan saat sedang santai, dan konten game didominasi sebagai hiburan-hiburan. Seiring perkembangan zaman, *game* sekarang dapat dimainkan secara *online*, sehingga pemain tidak perlu berkumpul di satu tempat. *Game* juga tidak lagi berkompetisi antar manusia, tetapi juga antar manusia dan komputer atau server. Permainan jenis ini biasanya disebut sebagai game online.²²

Game tidak terbatas pada barang elektronik. *Game online* atau sering disebut dengan *Online Games* adalah sebuah permainan (games) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet), permainan ini biasanya dimainkan secara bersamaan dengan pemain yang tidak terbatas banyaknya. *Game online* adalah suatu bentuk permainan

²¹ Kimberly S. Young, *Kecanduan Internet* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017) 123.

²² Bagaimana persepsi guru terhadap perilaku peserta didik yang bermain game online di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Singosaren

yang dihubungkan melalui jaringan *internet*.²³ *Game Online* Merupakan suatu sarana bermain secara *on line* yang berhubungan langsung dengan sambungan internet yang dapat dimainkan oleh beberapa orang secara bersamaan walaupun saling berjauhan. *Game online* hanya bisa dioperasikan menggunakan koneksi internet. Dalam *game online* terjadi interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia *virtual*.

Pendapat berbeda dinyatakan Andrew Rollings dan Ernest Adams, menurutnya *game online* lebih tepat disebut dengan teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan.²⁴ Adapun menurut Chandra Zebah Aji bahwa *Game online* ialah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* tidak hanya terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* juga bisa dimainkan pada perangkat mana saja asalkan terhubung dengan internet, contohnya seperti pada *computer*, *laptop*, serta perangkat lainnya.²⁵

2. Jenis-jenis Game Online

Secara jenisnya, *game online* dapat terbagi menjadi dua jenis yaitu *web based game* dan *text based game*. *Web based games* merupakan aplikasi yang dimasukan pada *server* pada internet, sehingga para pemain hanya perlu mengakses internet untuk dapat memainkannya, tanpa perlu menginstal *game* untuk dapat memainkan. Sedangkan *Text based game* adalah permainan yang memang sudah ada sejak lama, saat sebagian *computer* masih berspekifikasi rendah dan sulit untuk dapat memainkan *game-game* dengan grafis wah, sehingga dibuatlah *game-game* dimana pemain berinteraksi dengan teks-teks yang ada dan sedikit atau tanpa

²³ Chandra ebeh, *Lewat Dunia Game* (Yogyakarta: Bouna Books, 2012) 61.

²⁴ Adams & Rollings. Barkeley, *Fundamentals of Game Design*, Barkeley (New Riders, 2007).

²⁵ Aji Chandra Zebah, *Berburu Rupiah Lewat Game Online* (Yogyakarta: Bounaboks, 2012) 2.

gambar. Adapun jenis *game online* yang sekarang banyak terkenal dikalangan masyarakat ialah sebagai berikut.

1) *Mobile Legends*

Mobile legends adalah *game* android yang sangat populer. *Game* ini sangat disukai oleh banyak orang karena bergenre *MOBA (multiplayer online battle arena)* yang dapat dimainkan secara *online* dengan koneksi internet yang terbatas dan spesifikasi yang rendah. Saat bermain *game* ini membutuhkan kerja sama tim. Dalam permainan, akan dibagi menjadi dua tim, dan bermain lima lawan lima. Di satu *map*, pemain memiliki tiga jalur untuk melawan menara musuh, tiga area hutan, delapan belas menara pertahanan, dan dua *boss*. Supaya bisa menang, maka pemain harus menghancurkan menara utama lawan.

2) *PUBG Mobile*

Game PUBG memiliki tujuan permainan, yaitu untuk bertahan hidup sebaik mungkin untuk menjadi orang yang terakhir. Pemain akan terjun dari sebuah pesawat ke sebuah pulau besar dengan membawa senjata dan perlengkapan yang diperlukan untuk bertahan hidup. Akan ada seratus pemain secara acak di satu pulau. Pemain harus bertahan hingga akhir dan menjadi satu-satunya pemain yang tersisa untuk menang. Permainan ini memiliki *voice chat* yang memungkinkan para pemain berbicara sambil bermain dengan teman hingga empat orang.

3) *Garena Free Fire*

Free Fire adalah *game* yang mirip dengan *PUBG* di mana pemain harus bertahan hidup melawan musuh pulau hingga *game* berakhir. *Game* ini, dirilis pada Januari 2018, langsung melesat dan disukai banyak orang. *Game Free Fire*, juga seperti *PUBG*, memiliki *voice chat* yang memungkinkan pemain berbicara sambil bermain dengan teman hingga empat orang.

4) *Garena AOV - Arena of Valor: Action MOBA*

Game ini memiliki grafis *HD* yang keren dengan ukuran *game* yang ringan atau kecil. Sehingga akan membuat ringan ketika *game* dimainkan. Para pemain *game* ini bisa bermain 5vs5, 3vs3, 1vs1, bukan hanya itu ada mode spesial yaitu *Clan Wars* dan *Hook Wars*. *Hero* dalam permainan ini juga memakai karakter seperti *Batman*, *Wonder woman*, *Joker* hingga *Superman*.

5) *COC (Clash Of Clans)*

Cara bermain dalam *game* ini adalah menyerang desa lawan agar bisa membangun desa pengguna. Tujuan utamanya dalam permainan ini bukanlah membangun desa atau *village* akan tetapi untuk mengalahkan *goblin*. Cara supaya bisa mengalahkan *goblin*, para pemain harus mendirikan desa yang makmur beserta pasukan terkuat dan strategi yang tepat ketika menyerang. Para pemain pun bisa saling membantu agar bisa memenangkan permainan.

B. Dampak Positif dan Negatif *Game Online*

Bagaimana persepsi guru terhadap perilaku peserta didik yang bermain *game online* di SD Negeri 22 Tamalatea

1. Dampak Positif

a. Melatih kemampuan Bekerja sama

Kerja sama adalah kegiatan atau usaha yang dilakukan secara bersama-sama untuk mencapai suatu tujuan. Tentunya permainan online memerlukan koordinasi dan kerjasama antar tim untuk memenangkan permainan. Oleh karena itu dalam *game online* kita diajarkan bahwa kemenangan akan lebih mudah jika sebuah tim bersatu dan bekerjasama. Begitu pula dengan bekerja sama di kelas untuk memecahkan masalah, menyelesaikan tugas dalam kelompok, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan.²⁶

b. Meningkatkan pengetahuan tentang komputer

²⁶ Yenti Arsini, dkk., "Pengaruh *Game online* terhadap Perilaku Sosial Siswa", *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, Vol.2, No.3, September 2023, hlm. 195

Game online dapat menambah pengetahuan tentang komputer seperti memahami fungsi komputer, mengenal sistem operasi, mengenal jaringan komputer, mengenal perangkat lunak, mengenal grafik dan animasi, mengenal audio dan musik, dan berinteraksi sosial dengan virtual.

c. Meningkatkan kemampuan motorik dan spesial

Seseorang yang bermain *game* dapat meningkatkan koordinasi atau kerjasama antara tangan dengan mata. Contohnya, dalam sebuah permainan menembak. Karakter dalam *game* bisa berjalan sambil menembak pada saat yang sama. Hal ini membutuhkan perhitungan serta koordinasi antara tangan dengan mata agar tembakan tepat sasaran.

d. Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris

Sebagian besar *game online* menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantarnya, sehingga pengguna *game online* dapat terbiasa dengan pemahaman dan struktur bahasa Inggris. Ketika bermain *game* secara tidak langsung pemain akan mendapat dan mempelajari kosakata baru. Bagi seseorang yang tidak mengerti bahasa Inggris sama sekali, mereka akan mulai belajar dan mulai terbiasa menemui kosakata dalam bahasa Inggris.²⁷

2. Dampak Negatif

Game online tidak hanya memberikan dampak positif bagi anak, namun juga memberikan dampak negatif terhadap perilaku sosial siswa saat bermain *game online*, yaitu sebagai berikut :

a. Menimbulkan efek kecanduan

Ada banyak hal yang menjadi latar belakang terjadinya kecanduan online. Menghabiskan terlalu banyak waktu untuk bermain *game online* merupakan cara yang tidak tepat dalam penggunaan *game*. Aplikasi *game online* mempunyai banyak fitur yang sangat menarik dan membuat pemain penasaran dan

²⁷ Yosefin Ratnalestari, "Pengaruh *Game online* Terhadap Pemerolehan Kosakata Bahasa Inggris", *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, Vol. 3, No. 2, Tahun 2023, hlm 7692

berminat untuk memainkan *game*. Keinginan untuk menang dapat menyebabkan mereka lupa waktu, dan penggunaan aplikasi *game online* yang berlebihan dapat menyebabkan siswa menjadi ketagihan atau kecanduan.²⁸

b. Perubahan pola istirahat dan pola makan

Bermain *game online* secara berlebihan dapat berpengaruh pada pola makan dan istirahat seseorang. Hal ini disebabkan karena keterikatan emosional terhadap permainan *game online*. Keterikatan ini dapat menyebabkan seseorang menghabiskan waktu yang berlebihan untuk bermain *game* sehingga berdampak pada pola makan dan istirahat. Akibatnya seseorang menjadi kelelahan dan kurang energi untuk melakukan aktivitas lainnya.

c. Kurang berpartisipasi dalam aktivitas sosial

Bermain *game online* dapat menyebabkan seseorang menjadi kurang berinteraksi dengan orang lain dan lebih memilih bermain *game online* daripada berinteraksi di dunia nyata. Hal ini disebabkan karena beberapa alasan diantaranya seseorang merasa bosan dengan aktivitas di dunia nyata, seperti berada di rumah atau di sekolah, sehingga mereka lebih memilih bermain *game online* untuk mengisi waktu luang. Selain itu juga seseorang cenderung merasa kurang percaya diri dalam melakukan kegiatan lain, sehingga mereka lebih memilih bermain *game online* sebagai cara untuk mengisi waktu luang dan mengalami perasaan senang dan nyaman. Seseorang juga merasa tidak menemukan hal yang menarik di sekitarnya, sehingga mereka lebih memilih bermain *game online* sebagai cara untuk mengisi waktu luang.

d. Perubahan Perilaku

²⁸ Yenti Arsini, dkk., "Pengaruh *Game online* terhadap Perilaku Sosial Siswa", *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, Vol.2, No.3, September 2023, hlm. 185.

Dengan adanya *game online* dapat mengubah sikap seperti berbicara kasar atau berbicara kotor. Hal ini dikarenakan siswa tidak dapat mengontrol emosi dan sikapnya ketika kalah saat bermain, maka siswa tersebut mengungkapkan emosinya melalui ucapan kasar dan ucapan kotor. Ketika perilaku siswa atau anak terus terjadi dan menjadi suatu kebiasaan, hendaknya orang tua dan guru dapat membimbing perilaku siswa tersebut agar tidak berubah ke arah negatif. Apalagi sikap tersebut juga terlihat ketika siswa kecanduan *game online*. Selain itu, *game online* dapat membentuk perilaku membangkang. Membangkang adalah sikap atau perilaku seseorang yang tidak menaati peraturan atau memberontak sehingga mengganggu aktivitas siswa. Contohnya, jika orang tua menyuruh anaknya makan, namun anak asyik bermain *game online* dan tidak menghiraukan perkataan orang tuanya, maka hal tersebut dikatakan sebagai perilaku sosial yang buruk.²⁹

C. Perubahan Sikap

1. Pengertian Sikap

Sikap adalah perasaan untuk merespon suatu objek atau situasi baik positif atau negative dengan cara mendukung atau memihak pada suatu kondisi tertentu yang merupakan hasil interaksi antara komponen kognitif, afektif, dan konatif yang saling beraksi dalam memahami, merasakan dan berperilaku. Perilaku manusia pada hakikatnya adalah suatu aktivitas dari manusia itu sendiri, dan cakupannya sangat luas seperti berjalan, berbicara, menangis, tertawa, bekerja, belajar, menulis, membaca, dan lain-lain. Bahkan kegiatan internal seperti berpikir, persepsi dan emosi juga merupakan perilaku manusia. Dengan kata lain, perilaku mencakup seluruh kegiatan atau

²⁹ Yenti Arsini, dkk., "Pengaruh *Game online* terhadap Perilaku Sosial Siswa", *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, Vol.2, No.3, September 2023, hlm. 174.

aktivitas manusia. Bisa berupa sesuatu yang bisa diamati secara langsung atau sesuatu yang tidak bisa diamati dari luar.³⁰

Terbentuknya perilaku seseorang dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal. Manusia sebagai individu dan makhluk sosial memperlihatkan perilaku dan akan terjadi peristiwa saling mempengaruhi antara individu dengan individu yang lain. Peristiwa yang saling mempengaruhi ini menghasilkan perilaku tertentu yang membentuk pola perilaku dan interaksi setiap individu. Perilaku sosial terungkap saat berinteraksi dengan orang lain. Dalam hal ini individu mengembangkan pola respon tertentu yang cenderung konsisten dan stabil serta mampu menunjukkannya dalam situasi sosial yang berbeda.³¹ Jadi, perilaku sosial dapat diartikan sebagai suatu perilaku yang ditunjukkan oleh individu dalam masyarakat, yang pada dasarnya menunjukkan kemampuan individu untuk beradaptasi dengan lingkungan sosialnya secara efektif. Perilaku sosial juga dapat diartikan sebagai aktivitas dalam hubungan dengan orang lain, baik dengan teman sebaya, guru, orang tua maupun saudara-saudaranya.

Elizabeth B. Hurlock, dalam beberapa karyanya, telah mengembangkan teori tentang perilaku sosial tentang pentingnya interaksi sosial dalam proses perkembangan individu. Dalam teori Hurlock, perilaku sosial dan

³⁰ Nunu Nurfirdaus dan Atang Sutisna, "Lingkungan Sekolah Dalam Membentuk Perilaku Sosial Siswa", *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 5, No. 2, 2021, hlm. 899.

³¹ Nunu Nurfirdaus dan Atang Sutisna, "Lingkungan Sekolah Dalam Membentuk Perilaku Sosial Siswa", *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 5, No. 2, 2021, hlm. 862.

penyesuaian sosial dipandang sebagai proses penting dalam perkembangan individu, terutama pada masa kanak-kanak awal. Proses ini melibatkan interaksi dengan orang lain dan lingkungan, serta mempelajari pola perilaku yang diperlukan untuk menjadi anggota masyarakat yang efektif. Adapun jenis-jenis perilaku sosial menurut Hurlock antara lain:

- a) Meniru artinya melakukan perilaku orang disekitarnya. Dengan meniru orang yang diterima baik oleh kelompok sosial, anak-anak memperoleh kesempatan untuk mengembangkan sifat dan meningkatkan penerimaan kelompok terhadap diri mereka.
- b) Persaingan merupakan dorongan bagi anak-anak untuk berusaha sebaik-baiknya. Hal itu akan menambah sosialisasi mereka.
- c) Kerja sama artinya bermain kooperatif bersama teman
- d) Empati adalah kemampuan meletakkan diri sendiri dalam posisi orang lain dan menghayati pengalaman orang tersebut.
- e) Dukungan sosial, dukungan dari teman-teman menjadi lebih penting daripada persetujuan orang-orang dewasa. Anak beranggapan bahwa perilaku nakal dan perilaku mengganggu merupakan cara untuk memperoleh dukungan dari teman-teman sebaya.
- f) Berbagi, dari pengalaman bersama orang-orang lain, anak mengetahui bahwa salah satu cara untuk memperoleh persetujuan sosial adalah dengan membagi miliknya, terutama mainan untuk anak-anak lain. Lambat laun sifat mementingkan diri sendiri akan berubah menjadi sifat murah hati.

- g) Negatifisme yaitu perilaku melawan otoritas orang dewasa.
- h) Agresif yaitu perilaku menyerang jika diganggu orang lain.
- i) Perilaku berkuasa adalah kecenderungan untuk mendominasi orang lain atau menjadi "majikan".
- j) Memikirkan diri sendiri. Hampir semua anak memiliki sifat egosentrik. Dalam arti bahwa mereka cenderung berpikirdan berbicara tentang diri mereka sendiri.³²

Hurlock juga membahas tentang penyesuaian sosial dan mengartikan penyesuaian sosial sebagai keberhasilan seseorang untuk menyesuaikan diri terhadap orang lain pada umumnya dan terhadap kelompoknya pada khususnya. Penyesuaian diri melibatkan individu dengan lingkungannya, yang terdiri dari tiga macam yaitu lingkungan keluarga, teman sebaya, dan sekolah.³³

Sementara itu, B. F. Skinner juga menyatakan bahwa perilaku sosial adalah perilaku yang dapat diamati dan determinan dari lingkungannya. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa perilaku sosial merupakan suatu hubungan timbal balik antara dua individu atau lebih akibat adanya stimulus atau pengaruh dari lingkungan untuk bertindak laku sesuai dengan harapan lingkungan, di mana melibatkan faktor kognisi untuk menentukan individu tersebut menerima atau menolak

³² Ani Siti Anisah, Sapriya, dkk., "Perkembangan Sosial, Emosi, Moral Anak, dan Implikasinya terhadap Pembentukan Sikap Sosial Siswa Sekolah Dasar", *JUDIKNAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, Vol. 1, No. 1, 2021, hlm. 71

³³ Ajeng Rahayu Tresna Dewi, Mira Mayasarokh, dan Eva Gustiana. "Perilaku Sosial Emosional Anak Usia Dini", *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi*, Vol. 04, No. 1, Juni 2020, Hlm. 182-183

pengaruh dari lingkungannya.³⁴

2. Komponen sikap

Dalam sikap dapat dibedakan menjadi tiga aspek, yaitu:

a) Komponen kognisi

Komponen kognisi yaitu komponen yang berkaitan dengan pengetahuan, pandangan, keyakinan, yaitu hal-hal yang berhubungan dengan bagaimana orang mempersepsi terhadap sikap objek.

b) Komponen efektif

Komponen afektif yaitu komponen yang berhubungan dengan rasa senang dan tidak senang terhadap sikap objek. Komponen ini menunjukkan arah sikap, yaitu positif dan negatif.

c) Kemampuan konatif

Komponen konatif yaitu komponen yang berhubungan dengan kecenderungan intensitas sikap, yaitu menunjukkan besar kecilnya kecenderungan bertindak atau berperilaku seseorang terhadap objek sikap.

3. Teori perubahan kognitif

Teori perubahan sikap memberikan penjelasan bagaimana sikap seseorang terbentuk dan bagaimana sikap itu dapat berubah melalui proses komunikasi dan bagaimana sikap itu dapat mempengaruhi tindakan atau tingkah laku seseorang.

Berikut adalah beberapa teori yang terkait dengan perubahan sikap :

a) Teori Behavioral Sosiologi

³⁴Piping Perlina dan Nurhafizah, "Pengembangan Perilaku Sosial Anak Dalam Aspek Kerjasama di Taman Kanak-Kanak", *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 4, No. 3, Tahun 2020, hlm. 3077

Dibangun dalam rangka menerapkan prinsip psikologi perilaku ke dalam sosiologi. Teori ini memusatkan perhatiannya kepada hubungan antara akibat dari tingkah laku yang terjadi di dalam lingkungan aktor dengan tingkah laku aktor. Ritzer dalam bukunya mengatakan bahwa konsep dasar behavioral sosiologi yang menjadi pemahamannya adalah “*reinforcement*” yang dapat diartikan sebagai ganjaran (*reward*). Tidak ada sesuatu yang melekat dalam obyek yang dapat menimbulkan ganjaran. Perulangan tingkah laku tidak dapat dirumuskan terlepas dari efeknya terhadap perilaku itu sendiri. Perulangan dirumuskan dalam pengertiannya sebagai aktor. Pada intinya pokok perhatian sosiologi pada teori perilaku sosial ini adalah penghargaan yang menghasilkan perilaku yang diinginkan dan hukuman yang mencegah perilaku yang tanpa pikir.

Skinner mengemukakan bahwa perilaku dapat dibedakan menjadi perilaku yang alami (*innate behavior*) dan perilaku operan (*operan behavior*). Perilaku yang alami adalah perilaku yang dibawa sejak lahir yang berupa refleks dan insting, sedangkan perilaku operan adalah perilaku yang dibentuk melalui proses belajar. Perilaku operan merupakan perilaku yang dibentuk, dipelajari, dan dapat dikendalikan oleh karena itu dapat berubah melalui proses belajar. Perilaku sosial berkembang melalui interaksi dengan lingkungan.³⁵

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan teori Behavioral Sosiologi menjelaskan bahwa lingkungan sosial adalah faktor terpenting yang mempengaruhi perilaku sosial seseorang.

³⁵Vena Zulinda Ningrum dan Totok Rochana, Perilaku Sosial Santri di Pondok Pesantren Tarbiyatul Muballighin Desa Reksosari Kecamatan Suruh Kabupaten Semarang, *SOLIDARITY : Jurnal Sosiologi*, Vol. 8, No.2, 2019, hlm 758

b) *Teori Stimulus Organisme Respons (SOR)*

Menurut Skinner, perilaku adalah respons atau reaksi seseorang terhadap stimulus. Teori Skinner ini disebut teori S-O-R (*stimulus-organisme-respons*). Ada 2 jenis respons menurut teori SOR :

- 1) Respondent respons merupakan respons yang ditimbulkan oleh stimulus tertentu dan menimbulkan respons yang relatif tetap.
- 2) Operant respons merupakan respons yang timbul & berkembang kemudian diikuti oleh stimulus yang lain.

Teori S-O-R berpendapat bahwa perubahan perilaku terjadimelalui proses: Stimulus → Organisme → Respons. Perubahan perilaku tersebut menggambarkan proses belajar pada individu, dimana individu menerima stimulus, mengolah stimulus, dan menghasilkan respon terhadap stimulus. Dalam konteks *game online*, teori SOR menjelaskan bahwa perilaku individu dapat dipengaruhi oleh stimulus yang diterima dari *game online*. Stimulus ini dapat berupa informasi, pesan, atau rangsangan yang diterima oleh individu dan kemudian menghasilkan respon yang dapat berupa perubahan perilaku, sikap, atau opini. Perubahan perilaku dapat terjadi jika individu menjadi Kecanduan bermain *game online*, sehingga waktu mereka akan banyak dihabiskan untuk bermain *game* sehingga waktu untuk melakukan hal-hal lain³⁶

³⁶Gerry F. Kapoh, "Perilaku Sosial Individu di Desa Sea Satu", Jurnal Holistik Tahun VIII No. 15, Juni 2015, hlm. 6

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Lokasi Penelitian

1) Jenis Penelitian

Peneliti dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian lapangan (*field research*). Menurut Dedy Mulyana penelitian lapangan ialah jenis penelitian yang mempelajari fenomena dalam lingkungannya yang alamiah.³⁷ Berdasarkan definisi tersebut, maka peneliti dalam mengumpulkan data dalam penelitian ini mengambil data langsung dari lokasi penelitian, yaitu di SD Negeri 22 Tamalatea Kab. Jeneponto Provinsi Sulawesi Selatan.

Adapun dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, yakni suatu proses yang menghasilkan gambaran data, baik berupa tulisan maupun lisan yang diperoleh langsung dari lapangan atau lokasi penelitian. Penulis akan mendeskripsikan secara sistematis dan faktual mengenai dampak game online terhadap sikap siswa sekolah dasar (SD) kepada guru, orang tua dan teman-teman kelas di SD Negeri 22 Tamalatea Kab. Jeneponto Provinsi Sulawesi Selatan.

2) Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dalam penelitian ini adalah di SD Negeri 22 Tamalatea Kab. Jeneponto Provinsi Sulawesi Selatan.

B. Jenis dan Sumber Data

1) Data Primer

Data primer ialah data yang dihasilkan dari hasil lapangan atau hasil penelitian. Adapun dalam penelitian ini data primer diambil dari hasil penelitian peneliti di SD Negeri 22 Tamalatea.

2) Data Sekunder

Merupakan data yang di dapat dari buku, jurnal, artikel maupun hasil

³⁷ Dedy Mulyana, *Metodeologi Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Remaja Rosdakarya, 2004).

penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian ini.

C. Teknik Pengumpulan Data

1) Observasi

Observasi adalah studi sistematis tentang fenomena sosial dan gejala-gejala psikis dengan jalan pengamatan dan pencatatan yang dilakukan secara sistematis agar dapat sedapat mungkin valid dan reliabel. Jadi Observasi yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mengamati kejadian yang terjadi di lapangan.³⁸ Dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi dengan pergi ke lokasi penelitian yang ada di SD Negeri 22 Tamalatea.

2) Wawancara

Slamet memberi definisi bahwa wawancara ialah suatu cara yang dipakai untuk memperoleh informasi melalui kegiatan interaksi sosial antara peneliti dengan yang diteliti.³⁹ Maka dalam penelitian ini, dengan menggunakan pedoman wawancara peneliti akan melakukan interaksi dalam bentuk wawancara guna mengumpulkan data di lokasi penelitian.

3) Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data berupa foto, gambar, catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah dan sebagainya. Dengan arti lain, dokumentasi ialah pengumpulan terhadap data-data yang telah tersedia ditempat penelitian, dalam penelitian adalah data yang ada di SD Negeri 22 Tamalatea.

D. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif yakni prosedur penelitian yang menghasilkan, dan deskriptif yang berupa kata-

³⁸ Syafrida Hafni Sahir, *Metodologi Penelitian* (Medan: KBM Indonesia, n.d.) 30.

³⁹ Fandi Rosi Sarwo Edi, *Teori Wawancara Psikodiagnostik* (Yogyakarta: PT Leutika Nouvalitera, 2016) 2.

kata tertulis, lisan, ataupun perilaku yang diamati.⁴⁰ Penulis dalam metode penelitian ini mengambil kesimpulan dengan menggunakan metode pendekatan deskriptif analisis.

E. Keabsahan Data

Agar hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan, penting untuk menjaga keseimbangan dalam cara memastikan keabsahan hasil tersebut. Mengingat bahwa tidak mungkin melakukan pengecekan terhadap instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti sendiri, maka fokus utama adalah pada keabsahan data yang diperoleh. Dalam penelitian ini, uji keabsahan data dilakukan melalui uji kredibilitas, yang juga dikenal sebagai kepercayaan terhadap hasil, dengan menggunakan teknik triangulasi. Teknik ini berfungsi untuk membandingkan hasil penelitian dengan kenyataan yang ada di lapangan. Dengan demikian, saat pengumpulan data dilakukan, secara bersamaan juga dilakukan pengujian kredibilitas data tersebut, yaitu dengan memverifikasi keabsahan data menggunakan berbagai teknik dan sumber pengumpulan data yang berbeda.⁴¹

Dalam penelitian ini, penggunaan triangulasi waktu berperan penting dalam meningkatkan kredibilitas data. Data yang diperoleh melalui wawancara di pagi hari, saat narasumber masih segar dan belum dihadapkan dengan banyak masalah, cenderung memberikan informasi yang lebih valid. Oleh karena itu, untuk menguji kredibilitas data, kita dapat melakukan pengecekan melalui wawancara dan observasi dengan teknik yang berbeda, serta dalam waktu atau situasi yang berbeda pula. Jika hasil pengujian menunjukkan data yang berbeda, proses ini dapat diulang hingga diperoleh kepastian mengenai data tersebut. Selain itu, triangulasi juga dapat

⁴⁰Sandu Siyoto dan Muhammad Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), 68.

⁴¹ Abdussamad Zuchri, *Metode Penelitian Kualitatif* (Makassar: Syakir Media Press, 2021). H 156

dilakukan dengan memeriksa hasil penelitian dari tim peneliti lain yang ditugaskan untuk melakukan pengumpulan data.⁴²

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara memverifikasi informasi yang diperoleh dari beberapa sumber. Sebagai contoh, untuk menilai kredibilitas data terkait gaya kepemimpinan seseorang, pengumpulan informasi dilakukan dari berbagai pihak, yaitu bawahan yang dipimpin, atasan yang memberikan tugas, dan rekan kerja dalam kelompok kerja yang sama. Data yang diperoleh dari ketiga sumber tersebut kemudian dideskripsikan dan dikategorikan untuk mengidentifikasi persamaan, perbedaan, serta pandangan spesifik dari masing-masing sumber. Setelah data dianalisis oleh peneliti, langkah selanjutnya adalah meminta kesepakatan (*Member Check*) untuk memastikan keakuratan dengan melibatkan ketiga sumber tersebut.

⁴² Muh Fitra Dan Lutfiah, *Metode Penelitian Kualitatif* (Jawa Barat: CV Jejak, 2018). H 12

DAFTAR PUSTAKA

- Pasal 1 Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, n.d.
- Undang-undang RI No.14 Tahun 2005. *Tentang Guru Dan Dosen*. Bandung: Perma.
- A. Wawan dan Dewi. *Teori Dan Pengukuran Pengetahuan, Sikap Dan Perilaku Manusia*. Nuha Medika.
- Abu Ahmadi. *Psikologi Social*. Jakarta: Rineka.
- Adam, Ernest. *Fundamentals of Game Design*. new riders, n.d.
- Aji Chandra Zebah. *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. Yogyakarta: Bounaboks.
- Ajzen I. And Fishbein. *Attitudes And The Attitude-Behavior Relation, Reasoned And Automatic Ptoesses*. European: European Revie Of Social Psycology.
- Al-Qur'an terjemahan, Tafsir Jalalayn & English, Indonesian - Tafsir Muntakhab. "Tafsir Surat Muhammad Ayat 36." Suci Quran (indonesia) Koran. <https://surahquran.com/tafsir-id-aya-36-sora-47.html>.
- Alisuf, Sabri. *Psikologi Pendidikan Berdasarkan Kurikulum Nasional*. Jakarta: Pedoman Ilmu Raya.
- Anugerah, Widiensyah. "Apa Itu Teman: Definisi Dan Pentingnya Memiliki Teman Dalam Kehidupan." localstartupfest. <https://www.localstartupfest.id/faq/apa-itu-teman/>.
- Azni, Fithri. "Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak." *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah* 5 (2017).
- Barkeley, Adams & Rollings. *Fundamentals of Game Design*. Barkeley. New Riders.

- Chaplin, J.P. *Kamus Lengkap Psikologi, Alih Bahasa*. Jakarta: Kartono Kartini, Raja Grafindo.
- ebek, Chandra. *Lewat Dunia Game*. Yogyakarta: Bouna Books.
- Fandi Rosi Sarwo Edi. *Teori Wawancara Psikodiagnostik*. Yogyakarta: PT Leutika Nouvalitera.
- Fardiansyah, Rafif Muhammad. *Pengembangan Game Online Sebagai Media Dalam Pembelajaran Game Based Learning Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Kelas VIII SMP Bahrul Maghfiroh Malang*.
- Fariha, Amalia Nur. *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik MI Ta'allamul Huda*.
- Fattah Hanurawan. *Psikologi Sosial Suatu Pengantar*. Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya.
- Frisilia, Chludia. *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Akademik Pada Remaja Di Kota Makassar*.
- Geograf. "Pengertian Siswa." Geografi.id. <https://geograf.id/jelaskan/pengertian-siswa/>.
- Henry, Samuel. *Cerdas Dengan Game Panduan Praktis Bagi Orangtua Dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hudaya, Jenab dan Adeng. "Pengaruh Adiktif Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Cileungsi." *Journal of Education*.
- Kementerian Agama RI. "Al-Qur'an Dan Terjemahnya." Jakarta.
- Kimberly S. Young. *Kecanduan Internet*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mulyana, Dedy. *Metodeologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Notoatmodjo, S. *Ilmu Kesehatan Masyarakat*. Jakarta: Rineka Cipta.

Retnoningsi, Suharno. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Semarang: Widya Karya, n.d.

Sahir, Syafrida Hafni. *Metodologi Penelitian*. Medan: KBM Indonesia, n.d.

———. *Metodologi Penelitian*. Medan: KBM Indonesia.

Siyoto, Sandu, and Muhammad Ali Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.

Walgito, Bima. *Psikologi Sosial*. Yogyakarta: CV Andi Offset, 2007.

Widhiya Bayu Utomo, Andiri Arif Kustiawan. Andy. *Jangan Suka Game Online*. Jawa Timur: Cv Ae Media Grafika, 2019.

Zulkifli, L. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya.

