

THE IMPACT OF ONLINE GAMES ON THE SOCIAL ATTITUDES OF CLASS III STUDENTS AT ELEMENTARY SCHOOL NEGERI 85 PRABUMULIH

Marina Meleniya¹, Murjainah², M.Taheri Akhbar³

Program Studi PGSD, FKIP, Universitas PGRI Palembang

Email: *marina.meleniya@gmail.com* *murjainah@univpgri-palembang.ac.id*
mtaheriakhbar@gmail.com

ABSTRACT

Online games are games that use electronic media in the form of multimedia which are made as attractive as possible so that players can get something so that there is inner satisfaction. The aim of this research is to determine the impact of online games on students' social attitudes. The research method that the author uses in this research is a qualitative descriptive approach. Data collection techniques use observation, interviews and documentation. The results of the research show that students are able to implement social attitudes, even though there are still those who use online games at school, they still practice various aspects of social attitudes, such as aspects of discipline, students are able to come to school on time, and students are disciplined by obeying the rules. is at school. Schools are expected to provide infrastructure that can improve students' social attitudes and the school can also direct students to more positive activities.

Keywords: Online Games, School Environment, Social Attitude

ABSTRAK

Game Online merupakan permainan yang menggunakan media elektronik berbentuk multimedia yang di buat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan sesuatu sehingga adanya kepuasan batin. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui dampak game online terhadap sikap sosial siswa. Metode penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa sudah mampu untuk melaksanakan sikap sosial walau masih ada yang menggunakan game online di sekolah tetapi mereka masih mengamalkan berbagai aspek sikap sosial, seperti aspek kedisiplinan, siswa sudah mampu untuk datang kesekolah tepat waktu, serta siswa sudah disiplin dengan menaati peraturan yang ada di sekolah. Sekolah diharapkan memberikan sarana prasarana yang dapat meningkatkan sikap sosial pada siswa dan pihak sekolah juga dapat mengarahkan siswa kepada kegiatan yang lebih positif.

Kata Kunci: Game Online, Lingkungan Sekolah, Sikap Sosial

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha siswa untuk dapat menempatkan diri sebaik mungkin terhadap lingkungan sekitarnya agar dapat menimbulkan perubahan yang ada pada dirinya yang memungkinkannya untuk penyesuaian dalam kehidupan masyarakat (NN, Murjainah, & Tobari, 2018). Undang-undang nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional juga telah menjelaskan bahwa pendidikan adalah tempat atau wadah untuk mengembangkan seluruh potensi diri yang ada pada diri manusia. Oleh karenanya,

dalam hal ini secara umum bahwa pendidikan itu tidak terbatas pada materi pelajaran tertentu saja. Melainkan hal ini mencakup segala aspek yang berkaitan dengan potensi diri manusia dalam hal pengembangan. Hal ini juga yang membuat berbagai materi itu dibelajarkan dalam pendidikan.

Aplikasi dalam pendidikan masuk ke dalam ranah proses pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang kompleks. Pembelajaran pada hakikatnya tidak hanya sekedar menyampaikan pesan tetapi juga merupakan aktifitas profesional yang menuntut guru dapat menggunakan keterampilan dasar mengajar secara terpadu serta menciptakan situasi efisien (Mashudi, Toha dkk, 2007). Oleh karena itu dalam pembelajaran guru perlu menciptakan suasana yang kondusif dan strategi belajar yang menarik minat siswa. Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi kreativitas pengajar, pembelajaran yang memiliki motivasi tinggi motivasi tinggi ditunjang dengan mengajar yang mampu memfasilitasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar. Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang memadai, ditambah dengan kreatifitas guru akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar.

Menurut (Murjainah, Tanzimah, Jayanti, Marleni, Robert Budi Laksana, Treny Hera, 2017, p. 160) mengungkapkan bahwa dalam meningkatkan mutu pendidikan dibutuhkan tenaga pendidik dan guru profesional yang mampu mengajarkan metode, strategi, teknik mengajar, serta mampu menguasai dan menggunakan teknologi. Sekolah dasar merupakan lembaga pendidikan formal sebagai wadah bagi siswa sekolah dasar dalam menumbuhkan, mengkonstruksi dan mengembangkan pengetahuan, sikap dan dan mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan dasar siswa menuju ke jenjang pendidikan selanjutnya. Mengembangkan kemampuan siswa sekolah dasar memerlukan bimbingan, arahan dan pengajaran oleh pendidik, guru dalam proses pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dalam mengakomodasi pengembangan tersebut dengan demikian, mutu Pendidikan dapat meningkat.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah adalah mata pelajaran ips. Pembelajaran IPS erat kaitannya dengan pembentukan serta penanaman sikap-sikap sosial terhadap peserta didik. Permendikbud No. 21 tahun 2016 tentang Standar Isi mendefinisikan sikap sosial sebagai suatu sikap yang menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan Negara. Selanjutnya Chaplin (dalam Utami dkk, 2019) mengemukakan bahwa sikap sosial (social attitude) adalah predisposisi atau kecenderungan untuk bertindak laku dengan satu cara tertentu terhadap orang lain. Jadi dapat disimpulkan sikap sosial merupakan kesadaran dalam diri individu terhadap

lingkungan sosial di sekitarnya. Sikap sosial biasanya ditunjukkan karena adanya rasa perhatian dan kepedulian terhadap lingkungan dimana seseorang tersebut berada. Sedangkan sikap sosial dasar merupakan hal-hal atau sikap yang mendasari perkembangan sosial setiap individu. Sikap sosial dasar tersebut sebaiknya ditanamkan pada diri individu sejak usia dini. Sikap sosial menjadi suatu hal yang penting dalam kehidupan bersama pada suatu masyarakat, mengingat kita hidup di tengah-tengah masyarakat Indonesia yang beragam dan tentu saja selama kehidupannya manusia tidak akan pernah terlepas dengan adanya suatu interaksi dengan manusia lain.

Masa anak-anak adalah masa dimana seorang individu mulai dapat berinteraksi dengan individu yang lainnya, pada masa inilah sebenarnya masa emas dimana seseorang diperkenalkan dengan sikap sosial dan dalam proses pertumbuhan. Proses pertumbuhan dan perkembangan individu tidak selalu berjalan dengan mulus atau sesuai dengan harapan serta nilai-nilai yang anut. Hal ini dikarenakan banyak faktor yang dapat mempengaruhinya, baik faktor internal maupun eksternal (Jannah, 2016).

Dilihat dari hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan terhadap guru dan siswa di SD Negeri 85 Prabumulih dampak *game online* terhadap sikap sosial yaitu mengurangi rasa sosialisasi terhadap sesama. Dampak *game online* mempengaruhi prestasi belajar siswa yang kecandungan dalam bermain *game* berlebihan dapat memberikan pengaruh buruk terhadap dirinya sendiri membuat siswa lupa akan pekerjaannya, belajar dan mengabaikan tugas-tugas yang diberikan kepadanya dapat berpengaruh langsung terhadap prestasi akademik. Pada saat proses belajar mengajar siswa berperan dalam menentukan keberhasilan siswa pada saat belajar. Proses pembelajaran di kelas interaksi siswa dan guru ada *Game online* timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan dalam belajar.

Pada masa anak-anak sangat rentan terjebak dengan *game online*. *Game online* merupakan suatu jenis permainan yang memanfaatkan jaringan internet. dapat diakses oleh para penikmat *game* secara langsung dari sistem perusahaan melalui jaringan internet di komputer, laptop, tablet, atau handphone. Selain itu, dapat dimainkan bersama dengan pemain *game* (player/ gamer) lain dan dapat berkomunikasi secara langsung antar sesama pemain dalam *game* yang sama. Contoh *game online* yang paling diminati di antaranya *Mobile Legend (ML)*, dan *Player Unknown's Battlegrounds (PUBG)* (Novrialdy, 2019). Munculnya *game online* sebagai perkembangan teknologi di era modern ini tentu perlu disikapi dengan berbagai sudut pandang baik positif maupun negatif tergantung penggunaannya. Sebagai manusia yang menerima perubahan, perlu adanya pembatasan-pembatasan tentang sejauh mana dampak negatif yang diakibatkan. Dampak negatif yang diakibatkan dari *game online* yaitu menimbulkan efek ketagihan, membuat orang terisolir dari kehidupan disekitarnya, membuat orang menjadi malas, mengganggu kesehatan, menimbulkan masalah psikologis apabila terlalu dipikirkan, kurang tidur, dan lain-lain. Sedangkan dampak positifnya yaitu menambah teman, membuat pola pikir semakin cepat, mengurangi stres, melatih kesabaran dan ketangkasan (Gultom, 2019).

Secara sosial, *game online* dapat mempengaruhi kehidupan hubungan dengan teman, keluarga, dan masyarakat menjadi renggang karena waktu bersama menjadi jauh berkurang

(Amanda, 2016). Selain itu, game online dapat membuat individu candu, cenderung akan menjadi egosentris dan mengedepankan individualis. Hal ini berbahaya bagi kehidupan sosial individu, mereka dengan sendirinya menjauh dari lingkungan sekitar dan dimungkinkan akan memarginalkan diri sehingga individu bisa beranggapan bahwa kehidupannya adalah di dunia maya dan lingkungannya sosialnya hanya pada dimana tempat dia bermain game (Dinata & Risdayani, 2017).

Game online sangat mempengaruhi kehidupan sosial di sekolah, tidak terkecuali di sekolah Prabumulih. Salah satu sekolah yang proses pembelajarannya aktif adalah SD Negeri 85 Prabumulih. Pada saat proses pembelajaran berjalan dengan baik dan efektif sesuai dengan proses belajar mengajar sebagaimana mestinya.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif. Sebagaimana dikemukakan Yusuf(2014) bahwa penelitian kualitatif merupakan suatu strategi yang menekankan pada pencarian makna, pengertian, karakteristik, konsep, simbol, gejala maupun deskripsi tentang suatu fenomena yang terjadi. Penelitian ini yang bersifat alami yang mengutamakan kualitas, menggunakan beberapa cara dan disajikan secara naratif.

Jenis Data dan Sumber Data

Jenis data penelitian ini adalah data kualitatif. Data kualitatif adalah data yang berbentuk verbal yang dilakukan dengan cara pengisian angket wawancara. Peneliti melakukan pengumpulan sumber data dengan dua cara yaitu dengan data primer dan data skunder.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah awal dari sebuah penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah untuk memperoleh data (Sugiyono, 2019). Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan menyatukan data dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi.

Teknik Keabsahan Data

Sugiyono(2019) uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi, kepercayaan (*credibillity*), keteralihan (*transferability*), ketergantungan (*defendability*) dan kepastian (*credibillity*). Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan kriteria kepercayaan (*credibillity*) atau uji kredibilitas data dengan menggunakan teknik triangulasi. Triagulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang memiliki sifat menggabungkan dari beberapa teknik pengumpulan data yang ada. Dalam penelitian ini terdapat dua triangulasi sumber dan teknik.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif. Sebagaimana dikemukakan oleh Miles dan Huberman dalam Sugiyono(2019) mengenai langkah-langkah analisis data kualitatif reduksi data, penyajian data dan pemyajian kesimpulan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Kegiatan Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 85 Prabumulih, sebanyak 14 orang siswa pada kelas III yang terdiri dari 7 laki-laki dan 7 perempuan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sikap sosial siswa di SD Negeri 85 Prabumulih. Untuk mencapai tujuan penelitian tersebut peneliti mengumpulkan dan menganalisis data menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, dengan tehnik pengumpulan data yaitu melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan di mulai pada tanggal 20 Juli sampai 22 Juli 2023.

Pada tanggal 20 Juli 2023 peneliti melakukan observasi di SD Negeri 85 Prabumulih. Hasil observasi yang peneliti lakukan diperoleh siswa yang aktif sebanyak 14 orang pada kelas III yang menjadi subfokus penelitian ini terdiri dari 14 orang dimana terdiri dari 7 laki-laki dan 7 perempuan.



Gambar .1 Observasi di SD Negeri 85 Prabumulih
(Sumber: Dokumentasi peneliti, 2023)

Pada tanggal 21 Juli 2023 peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas III SD yang bernama Ibu Yasraini, S.Pd. Hasil wawancara yang peneliti lakukan diperoleh siswa kelas III SD banyak menggunakan handphone terutama bermain *game online*. Faktor penyebab siswa bermain *game online* karena lingkungan, dari hasil wawancara dengan guru kelas dampak dari *game online* terhadap sikap kedisiplinan siswa dalam menjalani aktivitas di sekolah mereka sering terlambat datang ke sekolah, sering tidak mengerjakan tugas dan kurang aktif dalam merespon pelajaran.



Gambar .2 Wawancara Guru kelas III SD
(Sumber: Dokumentasi peneliti, 2023)

Pada tanggal 22 Juli 2023 peneliti melakukan wawancara dan memberikan lembaran wawancara ke siswa kelas III SD dan menyuruh mereka mengisi pada saat itu juga. Hasil pemberian lembaran wawancara yang peneliti lakukan diperoleh banyak siswa kecanduan dalam bermain *game online* karena tertarik dan membuat mereka senang dalam bermain *game online*.



Gambar .3 Wawancara siswa kelas III SD

(Sumber: Dokumentasi peneliti, 2023)

Deskripsi Data Hasil Observasi

Pelaksanaan kegiatan penelitian ini, dilaksanakan pada tanggal 20 Juli 2023. Langkah pertama yang peneliti lakukan adalah meminta izin kepada kepala sekolah SD Negeri 85 Prabumulih untuk melaksanakan penelitian dengan membawa surat dari Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Prabumulih, serta surat dari Kepala Dinas Pendidikan Kota Prabumulih, setelah mendapatkan izin dari pihak sekolah peneliti langsung melakukan observasi di SD Negeri 85 Prabumulih yang dilakukan selama tiga hari yaitu, pada tanggal 20 Juli sampai 22 Juli 2023.

Deskripsi Data Hasil Wawancara Guru dan Siswa Kelas III SD

Pelaksanaan kegiatan penelitian di hari kedua yaitu peneliti melakukan wawancara kepada wali kelas III SD yang bernama Ibu Yaraini, S.Pd yang dilaksanakan pada tanggal 21 Juli 2023 dan wawancara kepada beberapa siswa kelas III SD. Tujuan dari wawancara kepada wali kelas untuk mengetahui bagaimana sikap sosial kelas III SD di lingkungan sekolah terutama saat berada di dalam kelas, peneliti memberikan 5 butir pertanyaan seputar aspek sikap sosial (jujur, disiplin, santun, peduli, tanggung jawab dan percaya diri).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti mendapatkan data berkaitan dengan sikap sosial siswa kelas III SD, bahwa dampak dari *game online* terhadap kegiatan yang dilakukan di lingkungan sekolah siswa sering terlambat pada saat datang ke sekolah, sering tidak mengerjakan tugas dan kurang aktif dalam merespon pelajaran. Setelah peneliti melakukan wawancara kepada wali kelas, peneliti juga melakukan wawancara kepada siswa kelas III SD. Tujuan dari wawancara kepada siswa untuk mengetahui bagaimana dampak *game online* terhadap sikap sosial di lingkungan sekolah terutama saat berada di dalam kelas, peneliti memberikan 5 butir pertanyaan seputar aspek sikap sosial (jujur, disiplin, santun, peduli, tanggung jawab dan percaya diri). Pertanyaan seputar kelima aspek tersebut yaitu: Sejak kapan kalian tertarik dengan *game online*, *Game online* apa yang

sering kalian mainkan, Alasan kalian sering main *game online* tersebut, Apa saja keuntungan dan kerugian yang kalian alami dalam bermain *game online*, Faktor apa saja yang mendorong kalian dalam bermain *game online*.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti mendapatkan data berkaitan dengan sikap sosial siswa kelas III SD, bahwa dampak dari *game online* terhadap pembelajaran sangat berdampak bagi mereka pada saat melaksanakan kegiatan yang dilakukan di lingkungan sekolah, siswa sering terlambat pada saat datang ke sekolah, sering tidak mengerjakan tugas dan kurang aktif dalam merespon pelajaran dan sebagian dari siswa kelas III SD sering bermain *game online*.

Deskripsi Data Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa catatan dan foto-foto pada saat proses kegiatan penelitian berlangsung. Data dokumentasi dalam penelitian ini berupa dokumentasi data hasil observasi dan wawancara.

Hasil Analisis Data

Hasil Data Observasi Lingkungan dan Siswa

Observasi ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana lingkungan di sekolah. Observasi ini dilakukan selama satu hari dimana peneliti melakukan di SD Negeri 85 Prabumulih pada siswa yaitu dampak *game online* terhadap sikap sosial memiliki kecanduan yang sangat berpengaruh pada siswa terutama pada kedisiplinan.

Lingkungan sekolah di SD Negeri 85 Prabumulih daerah sekitarnya merupakan berkebun karet, menuju akses ke sana dari jalan besar sekitar 1 kilometer dan berdirinya bangunan sekolah sekitar 4 tahun. Lingkungan sekolah di SD Negeri 85 Prabumulih merupakan lingkungan yang sehat dan kondisi sekolahnya dapat mendukung tumbuh kembang siswa secara optimal.

Hasil Analisis Data Wawancara Guru dan Siswa Kelas III SD

Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui tingkat sikap sosial siswa kelas III SD Negeri 85 Prabumulih. Wawancara ini dilakukan kepada guru kelas III SD. Adapun hasil wawancara tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Hasil Wawancara Guru kelas III SD

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Berapa jumlah siswa kelas III SD?	Total seluruh 14 Siswa yang terdiri dari 7 laki-laki dan 7 perempuan
2.	Apakah proses pembelajaran dikelas berjalan dengan baik?	Ya
3.	Faktor apa saja yang menyebabkan siswa sering bermain <i>game online</i> ?	Lingkungan
4.	Ketika pembelajaran berlangsung apakah siswa cepat dalam merespon belajar?	Kurang aktif
5.	Bagaimana dampak <i>game online</i> terhadap sikap kedisiplinan siswa dalam menjalani aktivitas di sekolah?	- Sering terlambat datang ke sekolah - Sering tidak mengerjakan tugas - Kurang aktif dalam merespon pelajaran

(Sumber: olah data, 2023)

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas III SD Negeri 85 Prabumulih, hasil wawancara diatas dapat diketahui bahwa dampak *game online* terhadap sikap sosial berdampak pada siswa dengan lingkungan sekolah, siswa yang berjumlah 14 orang yaitu 7 laki-laki dan 7 perempuan, siswa ketika pembelajaran berlangsung kurang aktif dalam merespon sehingga mereka di kelas merasa sangat bosan dalam mengikuti pelajaran. Dampak *game online* terhadap kedisiplinan siswa dalam menjalani aktivitas disekolah mereka sering terlambat datang ke sekolah dan sering tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya. Faktor penyebab siswa sering bermain *game online* yaitu lingkungan, siswa merasa bermain *game online* karena mereka tertarik dan merasa menyenangkan dalam bermain.

Selanjutnya wawancara dilakukan kepada beberapa siswa kelas III SD. Adapun hasil dari wawancara tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Hasil Wawancara Siswa kelas III SD

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Sejak kapan kalian tertarik dengan <i>game online</i> ?	Dari kelas satu
2.	<i>Game online</i> apa yang sering kalian mainkan?	ML dan FF
3.	Alasan kalian sering main <i>game online</i> tersebut?	Karena suka berani
4.	Apa saja keuntungan dan kerugian yang kalian alami dalam bermain <i>game online</i> ?	- Saya menjadi malas belajar - Saya malas membantu ibu - Melatih fokus - Menghilangkan bosan
5.	Faktor apa saja yang mendorong kalian dalam bermain <i>game online</i> ?	Bermain game sangat seru dan menarik

(Sumber: olah data, 2023)

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan siswa kelas III SD Negeri 85 Prabumulih, hasil wawancara diatas dapat diketahui bahwa dampak *game online* terhadap sikap sosial berdampak pada siswa dengan lingkungan sekolah, *game online* terhadap kedisiplinan siswa dalam menjalani aktivitas disekolah mereka menjadi malas belajar dan malas membantu ibu, sering terlambat datang ke sekolah dan sering tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya. Faktor penyebab siswa sering bermain *game online* yaitu lingkungan, siswa merasa bermain *game online* karena mereka tertarik dan merasa menyenangkan dalam bermain.

Lalu pada aspek sikap sosial terutama pada kedisiplinan masih ada beberapa siswa yang terlambat datang ke sekolah dan tidak menggunakan atribut yang lengkap, kemudian untuk aspek kejujuran masih ada beberapa siswa yang mencontek pada saat mereka ulangan harian, lalu untuk aspek sopan santun masih ada beberapa siswa yang berkata kurang baik kepada temanya sehingga berujung saling mengejek satu sama lain dan pada saat guru menjelaskan materi di depan masih ada siswa yang ribut.

Hasil Data Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini bisa berupa catatan peristiwa yang berbentuk tulisan atau karya dari seseorang. Dalam penelitian ini peneliti mendokumentasikan berupa

hal yaitu dokumentasi dalam bentuk foto dari narasumber dan pada saat memberikan lembar wawancara ke guru dan siswa.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian terlihat dari hasil observasi yang telah dilakukan peneliti selama tiga hari, dampak *game online* terhadap sikap sosial siswa kelas III di SD Negeri 85 Prabumulih kurang baik untuk anak-anak, dimana siswa dalam bermain bisa membuat perasaan anak-anak merasa bahagia pada *game* dan akan punya kecenderungan bermain *game* secara terus-menerus yang kemudian bisa mengakibatkan belajar menjadi kurang. Didalam penelitian ini banyak ditemukan siswa kelas III yang bermain *game online* terutama *ML (Mobile Legends)* dan *FF (Free Fire)* yang membuat siswa menjadi senang dan menarik.

Berdasarkan dari hasil penelitian ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa dampak *game online* terhadap sikap sosial siswa kelas 3 SD Negeri Prabumulih, dimana siswa yang kecanduan bermain *game online* ini perlu ditindak lanjut. Dalam penelitian ini menemukan fakta bahwa faktor yang mendorong siswa bermain *game online* adalah dari faktor lingkungan terdekatnya, terutama dari kerabat keluarga atau teman sebayanya.

Kecanduan terhadap *game online* pada sikap sosial mempunyai dampak negatif dan positif. Pada dampak negatif dari kecanduan *game online* yaitu siswa menjadi malas belajar, siswa kurang mengontrol diri sendiri dengan mengabaikan kewajiban untuk belajar disekolah, dan mereka malas sekolah sehingga hasil belajar yang diperoleh menurun. Sedangkan dampak positif dari kecanduan *game online* yaitu mereka menjadi lebih fokus, mereka juga dapat berkomunikasi dengan baik dan melatih konsentrasi. Berdasarkan dampak negatif dan positif pendapat dari (Safitri, 2017) bahwa permainan *game online* yang dilakukan anak telah membawa dampak pada moral anak.

Sikap sosial merupakan suasana saling bergantung satu sama lain dan memang sebuah kewajiban agar keberadaan manusia terjamin, bisa diartikan jika kehidupan manusia berjalan pada situasi untuk saling mendukung didalam sebuah kebersamaan (Nisrima, 2016). Dalam penelitian ini ditemukan sifat kebersamaan dan saling membutuhkan satu sama lain pada siswa yang bermain *game online* masih saat erat, mereka berteman dengan siapa pun tanpa membedakan-bedakan dan saling berbagi dan membantu jika ada teman yang sedang kesulitan.

Selanjutnya hasil wawancara kepada guru kelas III SD Negeri 85 Prabumulih, menunjukkan bahwa dampak *game online* terhadap sikap sosial memang benar terdapat siswa yang ketagihan dalam bermain *game online*, hal ini bisa dibuktikan dari pengakuan guru kelas dan siswa kelas III SD. Temuan ini sejalan dengan penelitian menurut (Handayani, 2017) ketagihan pada *game online* sering disebut *Game Addiction* yang bisa diartikan dengan permainan *game* yang bisa membuat perasaan seseorang merasa bahagia pada *game* dan akan punya kecenderungan bermain *game* secara terus-terusan yang kemudian bisa mengakibatkan dunia nyata bisa terabaikan.

Berdasarkan dari penelitian, dapat ditarik kesimpulan bahwa dampak *game online* terhadap sikap sosial siswa kelas III di SD Negeri 85 Prabumulih harus ditindak lanjuti,

guru juga harus memberikan teguran dan perlu untuk membimbing siswanya, dalam membimbing dan mengarahkan siswa guru harus sabar dan konsisten, hal itu karena peserta didik kelas III SD yang kategori kelas rendah masih sangat memerlukan arahan yang baik dari gurunya, sehingga selain menasehati tentang dampak game online terhadap sikap sosial, guru juga harus mencontohkan perilaku-prilaku yang baik sehingga siswa mudah untuk memahami dan melaksanakannya di sekolah.

Sejalan dengan pendapat Tiara (2019, hal.24) penilaian sikap siswa digunakan untuk mendeteksi karakter yang terbentuk dari siswa melalui kegiatan yang telah dilakukan di sekolah maupun di masyarakat. Dalam mengembangkan sikap sosial siswa tidak bisa dilakukan dengan cepat atau dikembangkan terbentuk dalam waktu singkat, melainkan membutuhkan waktu agar siswa dapat memiliki sikap sosial yang baik. Sikap sosial siswa dapat dideteksi setiap guru melalui sikap dan perilaku siswa selama berada di sekolah.

Kemudian pada sikap sosial aspek kedisiplinan sebagian siswa yang disiplin dengan selalu mengerjakan tugas sekolah dengan baik, selalu berpakaian rapi, datang kesekolah tepat waktu, mentaati peraturan di sekolah, dan sudah ada beberapa siswa yang meminta izin saat mereka akan meninggalkan kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung, dari keterangan tersebut terbukti bahwa sikap sosial aspek kedisiplinan masih ada di siswa kelas III SD meskipun belum terlaksana dengan sempurna.

Sikap sosial aspek kedisiplinan berperan penting dalam mencapai tujuan dan untuk mendapatkan hasil yang lebih baik. Kedisiplinan belajar memiliki peran yang sangat penting terhadap pembelajaran siswa terutama pada saat pembelajaran karena memiliki dampak pada sikap dan perilaku siswa (Lestari et al., 2021). Kedisiplinan belajar merupakan suatu ketaatan atau kepatuhan pada peraturan yang telah ditentukan selama proses belajar mengajar (Salam & Anggraini, 2018)

Lalu pada sikap sosial aspek kejujuran, terbukti dari jawaban siswa kelas III SD Negeri 85 Prabumulih masih ada yang mengamalkan nilai kejujuran seperti mengembalikan barang yang dipinjam, berbicara atau menyampaikan hal yang benar sesuai dengan fakta yang terjadi, tidak mencuri dagangan di kantin, namun ada juga beberapa siswa yang masih mencontek saat ujian, dan belum berani mengakui kesalahan yang telah di buat. Dari keterangan ini terbukti bahwa pengamalan sikap sosial pada aspek kejujuran telah terlaksana pada siswa kelas III SD meskipun belum terlaksana dengan sempurna.

Sikap sosial kejujuran di sekolah haruslah ditanamkan terhadap anak sejak usia dini. Menanamkan kejujuran pada anak-anak dengan mendidik mereka untuk berbicara, bertindak, dan jujur dapat menjadi pelajaran seumur hidup. Julia & Ati (2019) menjelaskan bahwa kejujuran berarti memiliki hati yang murni, tidak curang atau menipu dan memiliki keikhlasan hati. Maka, kejujuran berarti tak melakukan kebohongan, berbicara sesuai dengan kenyataan atau menyampaikan informasi yang tidak palsu.

Kemudian pada aspek ketertiban, dari jawaban peserta didik kelas III SD Negeri 85 Prabumulih, terlihat masih ada siswa yang tertib dalam mematuhi peraturan sekolah, seperti selalu mengikuti upacara bendera setiap hari senin pagi, mengikuti kerja bakti di sekolah, melaksanakan piket sesuai jadwal yang ada, kemudian selalu menggunakan sepatu

berwarna hitam, namun masih ada beberapa peserta didik yang masih ribut saat guru belum memasuki kelas. Dari keterangan tersebut terbukti bahwa sikap sosial pada aspek ketertiban sudah terlaksana pada siswa kelas III SD, namun masih perlu bimbingan dan arahan dari guru agar kedisiplinan peserta didik terus meningkat.

Slameto (2010:59) juga menyatakan bahwa dengan adanya aturan-aturan yang ditetapkan oleh sekolah, secara tidak langsung siswa bersedia untuk tunduk dan patuh terhadap aturan tersebut. Hal ini didukung oleh penelitian Yani (2020:6) yang menyatakan bahwa penerapan peraturan sekolah dapat merubah siswa menjadi lebih disiplin, meskipun masih terdapat kendala yang dihadapi dalam penerapan peraturan sekolah terhadap siswa. Dari beberapa penelitian tersebut dapat diketahui bahwa aturan sekolah atau tata tertib sekolah dapat merubah tingkah laku atau perilaku siswa agar sesuai dengan apa yang diharapkan oleh sekolah.

Kemudian pada sikap sosial aspek sopan santun, dari jawaban peserta didik kelas III SD, terlihat sudah sebagian peserta didik yang telah bersikap sopan dan santun di sekolah seperti sudah ada beberapa siswa yang tidak berteriak di dalam kelas, kemudian sudah ada sebagian siswa yang mengucapkan kata tolong saat ingin meminta pertolongan, sudah ada beberapa siswa yang mengucapkan terimakasih ketika telah di bantu, namun masih banyak peserta didik yang mengobrol ketika gurunya sedang menjelaskan materi pelajaran. Dari keterangan tersebut terbukti bahwa siswa kelas III SD Negeri 85 Prabumulih telah melaksanakan sikap sosial pada aspek sopan santun di sekolah.

Sikap sosial aspek sopan santun diajarkan oleh orang tua sejak kecil agar individu terbiasa menerapkan etika sopan santun dengan orang lain di lingkungan sekolah dan masyarakat sehingga individu bisa menghormati dan menghargai orang yang ada disekitarnya (Mahmudi dan Wardani, 2023:31).

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa melaksanakan sikap sosial siswa kelas III di SD Negeri 85 Prabumulih sudah baik, dimana para siswa sudah mampu untuk melaksanakan sikap sosial walau masih ada yang menggunakan game online di sekolah tetapi mereka masih mengamalkan berbagai aspek sikap sosial di sekolah, seperti aspek kedisiplinan, siswa sudah mampu untuk datang kesekolah tepat waktu, sudah mampu mengerjakan tugas sekolah dengan baik, serta siswa sudah disiplin dengan mentaati peraturan yang ada di sekolah SD Negeri 85 Prabumulih.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan di SD Negeri 85 Prabumulih dengan metode penelitian kualitatif dan pengumpulan data pada berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa di SD Negeri 85 Prabumulih cukup signifikan terhadap perubahan sikap sosial siswa di kelas 3 SD, hal ini dapat dibuktikan berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hal ini terjadi karena ada beberapa orang siswa yang menggunakan *Game Online* yang berdampak pada sikap sosial terhadap lingkungan sekolah sehingga masih memerlukan bimbingan dan arahan dari guru agar sikap sosial dapat meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku agresif remaja di Samarinda. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 4(3), 290–304.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12(5), 353–359
- Aprilianto, T. (2020). Dampak Game Online terhadap Pola Belajar Anak: Studi di Desa Ujung Tanjung III Kabupaten Lebong. *Jurnal Hawa : Studi Pengarus Utamaan Gender Dan Anak*, 2(1), 75–91. <https://doi.org/10.29300/hawapsga.v2i1.3286>
- Calado, F., Alexandre, J., & Griffiths, M. D. (2014). Mom, dad it's only a game! Perceived gambling and gaming behaviors among adolescents and young adults: An exploratory study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 12(6), 772–794.
- Dinata, O., & Risdayati, R. (2017). Hubungan Kecanduan Game Online Clash Of Clans terhadap Perilaku Sosial (Studi Kasus Game Online Clash Of Clans pada Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Riau). Riau University.
- Gultom, A. F., Munir, M., & Ariani, I. (2019). Perubahan Identitas Diri Dalam Eksistensialisme Kierkegaard: Relevansinya Bagi Mental Warga Negara Indonesia. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(2), 77-84. <http://dx.doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v9i2.8052>
- Hurlock, E.B. (1999). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. (Kelima). Jakarta: Erlangga.
- 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>
- Jannah, M. (2016). Remaja dan Tugas-Tugas Perkembangannya Dalam Islam. *Jurnal Psikoislamedia*, 1(1).
- Király, O., Nagygyörgy, K., Griffiths, M. D., & Demetrovics, Z. (2014). Problematic online gaming. In *Behavioral addictions* (pp. 61–97). Elsevier.
- Langen, K. M., Willoughby, T. R., Meeks, S. L., Santhanam, A., Cunningham, A., Levine, L., & Kupelian, P. A. (2008). Observations on real-time prostate gland motion using electromagnetic tracking. *International Journal of Radiation Oncology* Biology* Physics*, 71(4), 1084–1090.
- Lee, I., Yu, C.-Y., & Lin, H. (2007). Leaving a Never-Ending Game: Quitting MMORPGs and Online Gaming Addiction. *DiGRA Conference*. Citeseer.
- Lestari, N. E. I., Murtono, & Purbasari, I. (2021). Karakter Kedisiplinan Belajar Siswa Kelas V Sdit Hidayatullah Di Desa Daren Selama Di Rumah. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(4), 1221-1228
- Mahmudi, I., & Wardani, S.Y. Pengaruh Religiusitas dan Konformitas Teman Sebaya terhadap Etika Sopan Santun Siswa Madrasah Aliyah Tri Bhakti.

EDUKASI.14(01)(2022) <https://journal.unimma.ac.id/index.php/edukasi.akses:22-012023>

- Murjainah, Tanzimah, Jayanti, Marleni, Robert Budi Laksana, Treny Hera (2017) Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 14(12), 160-180.
- Nasution, Muhammad Amin, Muhammad Rizal Januri, and Marwan Ali Shodikin. "Dampak Game Online Terhadap Perilaku Sosial Siswa Smpn 1 Puncak Sorik Marapi: Sebuah Analisis Fenomenologis [Impact Of Online Games On Social Behavior Of Smpn 1 Puncak Sorik Marapi Students: A Phenomenological Analysis]." *Acta Islamica Counsnesia: Counselling Research and Applications* 2.2 (2022).
- NN, U. S., Murjainah, M., & Tobari, T. (2018). Pengaruh Metode Pembelajaran Resitasi berbasis Information Communication Technoligi (ITC) Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X IPS Di SMA Negeri 1 Palembang. *Jurnal Swanabhumi* Vol. 3, No. 2, Agustus 2018, 103-109.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148–158
- Prayuda, R. A., Munir, Z., & Siam, W. N. (2020). Pengaruh Pemakaian Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 01 Kecamatan Tapen Kab. Bondowoso. *Jurnal Keperawatan Profesional*, 8(1), 40– 48
- Safitri. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).
- Salam, M., & Anggraini, I. (2018). Kedisiplinan Belajar Siswa Kelas V Di SDN 55/I Sridadi. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(1), 127-144. <https://doi.org/10.22437/gentala.v3il.6777>
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R%D*. Bandung: Alfabeta.
- Tiara, S. K., & Sari, E.Y. (2019). Analisis Teknik Penilaian Sikap Sosial Siswa Dalam Penerapan Kurikulum 2013 Di SDN 1 Watulimo, *EduHumanioral Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 11(1), 21-30.
- Yani, Nola Lavita. 2020. *Upaya Guru PPKn dalam Menerapkan Peraturan Sekolah terhadap Siswa SMA Negeri 5 Sijunjung*. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa STKIP Ahlusummah*. 2(2)