



DAMPAK GAME ONLINE PADA INTERAKSI SOSIAL PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

Tominius Veri¹, Thomas Joni Verawanto Aristo², Imanuel Sairo Awang³

^{1,2,3}Program Studi PGSD, STKIP Persada Khatulistiwa

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:
 Diterima: 23 Februari 2023
 Revisi: 1 Maret 2023
 Diterima: 8 Maret 2023
 Diterbitkan: 30 April 2023

Keywords:
 Online games, social interaction

Kata Kunci:
 Game Online, interaksi sosial

DOI:
 10.31932/jppdp.v9i1.2225

Surel Korespondensi:
 tominikusveri27@gmail.com

Abstract

This research is motivated by student interest in online games to the extent that students are more likely to play online games than interact with friends. The research is aims to describe the impact of online games on social interaction. The method conducted by descriptive analysis the design is case study research. The data collection technique uses interviews, observation, and documentation. The data analysis technique used is the Miles and Huberman Model data analysis technique, namely: data collection, data reduction, data display, and conclusion. The results of this study indicate that: First, the positive impact of online games on students' social interactions, namely being able to improve English skills, getting to know new technology from a game, and interacting with many friends in the game even though virtually. Second, the negative impact of online games on students' social interactions, namely, they tend to play online games rather than interact with their peers, become lazy to study, like to be individualists, or be alone in their rooms playing online games. Third, students' social interactions as an impact of playing online games, namely games cause forgetting of time, students or children tend to choose to play games over other activities, feel limited friends, social interactions become worse by playing games (angry, toxic), become empathetic towards friends playing online games. Second is the negative impact of online games on students' social interactions, namely social changes. Third, students' social interactions as an impact of online games, namely students or children, tend to choose to play games over other activities.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya ketertarikan siswa terhadap game online sampai berlebihan sehingga siswa lebih cenderung bermain game online daripada berinteraksi dengan teman. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan dampak game online pada interaksi sosial peserta didik sekolah dasar. Penelitian ini penelitian studi kasus, dengan alat pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan, yaitu menggunakan teknik analisis data Model Miles and Huberman, yaitu: pengumpulan data, reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: Pertama, dampak positif game online pada interaksi sosial siswa, yaitu dapat meningkatkan kemampuan bahasa Inggris, mengenal teknologi baru dari sebuah game, dan berinteraksi dengan banyak teman di dalam game walaupun secara virtual. Kedua, dampak negatif game online pada interaksi sosial siswa, yaitu cenderung bermain game online daripada berinteraksi dengan teman sebayanya, menjadi malas belajar, suka game online, yaitu game menyebabkan lupa waktu, siswa atau anak cenderung memilih bermain game daripada aktivitas lain, merasakan teman terbatas, interaksi sosial menjadi buruk dengan bermain game (suka marah-marah, toxic), menjadi empati terhadap teman bermain game online. Dari hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa: pertama, dampak positif game online pada interaksi sosial siswa, yaitu tempat mencari teman, berinteraksi secara virtual. Kedua, dampak negatif game online pada interaksi sosial siswa, yaitu perubahan sosial pada siswa. Ketiga, interaksi sosial siswa sebagai dampak bermain game online, yaitu siswa atau anak cenderung memilih bermain game daripada aktivitas lain.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2023 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa



Pendahuluan

Pendidikan berperan untuk membantu manusia dalam mengembangkan dirinya, sehingga

mampu mencapai hasil pendidikan yang diharapkan dan mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi dalam kehidupan. Seiring

dengan perubahan zaman, dunia pendidikan juga secara terus menerus mengalami perubahan khususnya lingkungan sekolah. Perubahan-perubahan tersebut dilakukan dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan terutama dalam proses pembelajaran.

Berbagai usaha dilakukan penyelenggaraan pendidikan di sekolah untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Usaha ini tidak terlepas dari adanya interaksi dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik dalam menciptakan generasi muda agar memiliki sikap dan moralitas sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku. Oleh karena itu, seorang pendidik sangat dituntut untuk membentuk makhluk sosial yang cakap dan mampu berinteraksi sosial dengan baik di kehidupan.

Interaksi sosial berasal dari kata interaksi yang berarti tindakan yang terjadi pada individu, dua orang atau lebih yang saling berkontak langsung maupun tidak langsung. Sedangkan sosial yang berarti mencakup saling berhubungan, berkesinambungan atau bekerja sama seperti halnya manusia

merupakan makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri tanpa membutuhkan bantuan orang lain. Sebagai makhluk sosial, manusia memiliki dorongan untuk saling berinteraksi dengan individu lain dalam bentuk berkomunikasi, berhubungan baik melalui kontak langsung maupun tidak langsung.

Menurut Pebriana (2017: 1) mengemukakan bahwa dalam interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan yang terjadi dalam kelompok individu yang saling berhubungan baik dalam komunikasi maupun aksi sosial. Terdapat implikasi positif di dalam interaksi sosial, dimana individu dapat menyesuaikan dengan individu lainnya ataupun sebaliknya. Sebagai akibat, akan tumbuh hubungan-hubungan sosial yang dinamis, dalam hal ini mencakup hubungan antar individu, antar kelompok maupun individu dan kelompok.

Interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang berkaitan dengan hubungan antar individu, baik individu dengan kelompok serta kelompok dengan kelompok (Muslim, 2013: 485). Apabila tidak ada interaksi sosial, maka di dunia ini

tidak ada kehidupan bersama. Selain itu, proses sosial merupakan interaksi timbal balik atau disebut sebagai hubungan yang bisa mempengaruhi antara manusia yang satu dengan lainnya dan hubungan ini berlangsung seumur hidup di masyarakat. Intinya, jika terdapat dua orang atau lebih bertemu bersama dan dapat menciptakan tindakan yang mempengaruhi satu sama lain, maka ini disebut sebagai interaksi sosial karena mereka melakukan komunikasi. Jadi, interaksi sosial merupakan setiap tindakan seseorang berguna untuk mempengaruhi individu lain.

Di dalam lingkungan sosial masyarakat, interaksi sosial sangat penting dalam kehidupan, masyarakat, dan sekolah. Komunikasi verbal merupakan komunikasi yang sangat penting dan yang paling sering dilakukan. Dengan melakukan interaksi sosial, setiap manusia dapat saling membantu orang lain. Sebagai contoh seorang peserta didik membutuhkan seorang pendidik atau guru untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Guru juga membutuhkan kesuksesan muridnya. Jadi, saling berkesinambungan ada

hubungan timbal-balik antara satu individu dan individu lainnya, namun bisa juga antara individu dan kelompok. Syarat utama terjadinya sebuah interaksi sosial yaitu adanya kontak sosial (*social contact*) yang dilakukan dan juga komunikasi (*communication*). Kontak berasal dari bahasa Latin “*cum*” atau “*con*” yang berarti bersama-sama, dan “*tangere*” yang memiliki arti menyentuh. Jadi, secara bahasa kontak berarti bersama-sama menyentuh. Seseorang dapat mengadakan hubungan dengan pihak yang lain tanpa mengadakan sentuhan fisik, misalnya berbicara dengan orang lain melalui telepon, surat, dan sebagainya. Jadi, kontak sosial disebabkan oleh aksi individu seseorang atau kelompok yang berbentuk isyarat yang memiliki arti bagi “si pelaku” dan “si penerima”, dan “si penerima” dan aksi itu dibalas dengan reaksi. Kita bisa dapat membedakan kontak dengan cara, sifatnya, bentuknya, dan juga dengan tingkat hubungannya interaksi sosial dapat dipengaruhi oleh perkembangan konsep diri dalam individu, terkhusus lagi individu yang memandang positif atau negatif terhadap dirinya, sehingga ada yang

jadi pemalu atau sebaliknya dan akibatnya kepada masalah hubungan interaksi sosialnya. Kenyataan di lapangan terungkap beberapa siswa menunjukkan permasalahan pada interaksi sosial yang tidak dapat berkomunikasi, bekerja sama dengan baik dengan individu lainnya khususnya dalam bermain dan belajar di sekolah.

Banyak faktor yang berpengaruh buruknya interaksi sosial pada beberapa siswa SD Negeri 2 Keberak. Faktor tersebut sangat menentukan apakah perilaku yang dihasilkan merupakan interaksi atau bukan. Terdapat beberapa faktor yang berpengaruh pada interaksi sosial siswa SD Negeri 2 Keberak, salah satunya adalah aktivitas sehari-hari siswa SD Negeri 2 Keberak itu sendiri. Siswa sering bermain *game* di rumah sehingga mereka jarang keluar dari rumah karena asyik bermain *game online*. Jika intensitas bertemu kurang maka secara otomatis interaksi diantara mereka juga jarang terjadi hanya pada batas-batas ruang lingkup tertentu.

Game online adalah permainan yang di akses atau dihubungkan menggunakan *server*, dimana mesin-

mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet yang bisa dimainkan oleh banyak orang. Surbakti (2017: 28) Mengemukakan bahwa *game online* merupakan jenis permainan yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan sejenisnya.

Bermain *game online* memberikan rasa penasaran dan kepuasan psikologis sehingga membuat pemain semakin tertarik dalam memainkannya bahkan beberapa orang menjadi kecanduan. Peminat *game online* beragam mulai dari anak-anak sampai usia dewasa. pelajar merupakan kelompok yang mudah terpengaruh oleh *game online*. Pelajar yang sering bermain *game online* akan menyebabkan suatu dampak psikologis untuk melakukan nya berulang-ulang (kecanduan). Fase dampak psikologis atau yang dikenal dengan rasa candu untuk memainkan *game online*.

Berdasarkan hasil pra observasi di SD Negeri 2 Keberak, diketahui bahwa terdapat ketertarikan anak usia SD terhadap *game online* sampai berlebihan dan melupakan waktu

untuk mengerjakan tugas yang diberikan dari guru bahkan melupakan tanggung jawab sebagai seorang pelajar. Permainan *game online* yang disukai siswa SD Negeri 2 Keberak yaitu *game free fire* dan *mobile legends*. Yang menjadi subjek utama pada penelitian ini adalah sebagian dari peserta didik atau siswa SD Negeri 2 Keberak yang berjumlah lima orang siswa yang berinisial AD, YO, AL, FA, dan DO yang berada di kelas II (1 orang) & IV (4 orang). Subjek tersebut dipilih secara selektif/subjek yang diteliti dipilih langsung oleh peneliti berkaitan dengan masalah dan tujuan penelitian yang berdasarkan siswa yang mengalami ketergantungan pada *game online* dan subjek dipilih berdasarkan informasi yang diperoleh dari guru kelas serta dari pengamatan yang dilakukan peneliti, bahwa lima siswa pemain *game online* tersebut, yakni siswa yang memiliki kasus dan permasalahan yaitu kecanduan terhadap *game online*, malas belajar, hasil belajar yang rendah dari siswa yang lainnya serta mempunyai gangguan sulit berinteraksi sosial dengan baik di sekolah terhadap guru dan teman. Adapun kasus yang

dijumpai selama pra observasi salah satunya siswa SD di Desa Tiong Keranjik berinisial AD kelas IV, ketika diberi uang saku oleh ibunya dia menyisihkan uang sakunya untuk membeli kuota internet yang digunakan untuk berjam-jam bermain *game online*. Berangkat dari permasalahan inilah yang menjadi alasan peneliti memilih subjek penelitian pada lima siswa tersebut dengan berdasarkan permasalahan pada siswa pemain *game online* dan interaksi sosial siswa di SD Negeri 2 Keberak.

Waktu yang seharusnya digunakan untuk beristirahat atau belajar, namun anak cenderung memanfaatkannya untuk asyik dalam permainan *game online* tersebut. Meskipun kelihatannya sekedar duduk dampak jangka panjang dari permainan *games* yang menghabiskan waktu luang lebih dari 30 jam per minggu, serta permainan *game* dapat menguras energi serta membutuhkan konsentrasi dan anak dirangsang penasaran untuk mengejar nilai tinggi bahkan anak lupa waktu untuk berhenti sejenak. Ketergantungan semacam itu dapat memicu perilaku negatif seperti mencuri uang untuk

membeli *game* baru, bolos sekolah, malas mengerjakan pekerjaan rumah (PR), atau rasa tak tenang saat tidak dapat bermain *game*.

Metode

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, dengan cara pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Sugiyono (2021: 1-2) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan

makna dari pada generalisasi. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif analisis. Metode deskriptif analisis dilakukan dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta yang kemudian disusul dengan analisis.

Bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk studi kasus. Menurut Arikunto (2014: 185) penelitian studi kasus adalah penelitian yang dilakukan secara intensif terinci dan mendalam terhadap suatu organisasi, lembaga, atau gejala tertentu. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SD Negeri 2 Keberak Desa Tiong, sebanyak lima orang yang terdiri dari lima orang laki-laki. Adapun rincian data subjek penelitian dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Data Siswa yang Bermain *Game Online* SD Negeri 2 Keberak

No	Nama	Kelas	Jumlah
1	AD	IV	1
2	AI	IV	1
3	DO	II	1
4	FA	IV	1
5	YO	IV	1

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian yang diperoleh di lapangan berupa data hasil observasi siswa dan wawancara

terhadap guru, siswa dan orang tua sebagai sumber data. Berikut deskripsi hasil penelitian yang telah diperoleh.

1. Dampak Positif *Game Online* pada Interaksi Sosial Siswa di SD Negeri 2 Keberak

Game online merupakan suatu permainan yang disukai para siswa siswa SD Negeri 2 Keberak. Terdapat perbedaan sudut pandang jika dilihat dari fenomena kecanduan *game online* yang terjadi pada siswa. Untuk mengantisipasi dan meminimalisir adanya dampak buruk yang akan terjadi bagi para siswa maka diperlukan sebuah bimbingan dari sekolah dan terutama dari orang tua siswa itu sendiri dalam mengontrol dan membatasi waktu anak bermain *game online* tersebut. Jadi peran orang tua untuk memperhatikan dan memberitahukan apa saja dampak dari penggunaan *game online* sejak dini, agar anak mereka bisa membedakan mana yang baik atau tidak baik dari permainan *game online* dan agar tidak menyalahgunakan fungsi dari *game online* tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat dampak positif *game online* terhadap interaksi sosial siswa. Dampak positif dari bermain *game online* yaitu salah satu tempat mencari teman, dapat berkomunikasi, berinteraksi dengan orang lain secara

virtual, dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris.

Berdasarkan hasil observasi terhadap lima siswa pemain *game online* yang berinisial AD, AL, DO, FA, dan YO dan hasil wawancara peneliti kepada guru kelas II & IV SD N 2 Keberak serta wawancara peneliti kepada lima orang tua siswa. Peneliti mendapatkan hasil bahwa dampak positif bermain *game online* pada interaksi sosial siswa yaitu dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, mengenal teknologi baru dari sebuah *game* dan dapat berinteraksi dengan banyak orang di dalam *game online*, dan dapat berkenalan dengan banyak teman di dalam *game* walaupun secara virtual, bersosialisasi atau membentuk tim bermain (*squad*), menghilangkan kejenuhan atau bosan.

Pendapat guru kelas IV SD Negeri 2 Keberak, bapak H mengemukakan tentang dampak positif *game online* pada interaksi sosial siswa, "beliau mengatakan bahwa dampak positif sangat sedikit, dimana mereka bisa, menghilangkan kejenuhan, dan meningkatkan kinerja otak dan mampu meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris."

Dampak positif pun juga dirasakan oleh siswa berinisial AD. Siswa AD menyatakan, “kalau sisi positif yang saya rasain itu banyak banget, kita bisa banyak kenal sama teman di dalam *game*, bisa saling kenal, main sama-sama di *game* nya, kemudian stress dan penat yang ada difikiran saya juga banyak yang berkurang, jadi tambah semangat gitu dan juga di dalam *game* itu banyak menggunakan bahasa Inggris dalam pengoperasiannya sehingga dapat menambah wawasan bagi para pemain *game*.” Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Rahmatullah (2022: 169-170) *game online* dapat menambah teman atau relasi, ketika bermain *game online* terutama *game multiplayer*, tentu saja kita akan berhadapan atau bahkan menjadi rekan satu tim dengan pemain lain. Dengan bermain bersama, komunikasi akan terjalin dan secara tidak sadar kita akan mendapat teman atau relasi baru.

2. Dampak Negatif *Game Online* pada Interaksi Sosial Siswa di SD Negeri 2 Keberak

Berdasarkan hasil observasi terhadap lima siswa pemain *game online* yang berinisial AD, AL, DO, FA,

dan YO dan hasil wawancara peneliti kepada guru kelas II & IV SD N 2 Keberak dan wawancara peneliti kepada lima orang tua siswa. Peneliti mendapatkan hasil bahwa dampak negatif bermain *game online* pada interaksi sosial siswa yaitu siswa menjadi malas belajar, anak atau siswa lebih suka menyendiri dikamar dengan bermain *game online*, bermain hanya dengan anak yang bermain *game online* karena menurut mereka lebih nyambung dalam komunikasinya, dirumah anak hanya bermain gadget jarang berkomunikasi dengan keluarganya sendiri, belajar jadi lebih malas, sulit konsentrasi karena ngantuk saat pembelajaran di kelas menyebabkan sulit menyimak apa yang disampaikan guru sehingga membuat hasil belajar yang diperoleh menurun.

Berdasarkan pendapat guru kelas II SD Negeri 2 Keberak, ibu IT mengemukakan “tentang dampak negatif *game online* pada interaksi sosial siswa, dampak negatif *game online* pada interaksi sosial sangat besar dibandingkan dampak positifnya, salah satu dampak *game online* bagi interaksi siswa adalah pada perubahan sosial pada diri

mereka, karena mereka lebih cenderung bermain *game online* dari pada berinteraksi sama teman sebayanya, cenderung tidak mengumpulkan PR karena hanya mengutamakan *game* saja, di kelas keliatan lemas, lesu, tidak keliatan semangat saat pembelajaran karena mengantuk yang disebabkan bermain hingga larut malam sampai lupa waktu akan istirahat.” Walaupun dalam berteman tidak memilih milih teman tapi dalam bersosial tetap masih kurang karena anak kalau sudah mengenal *game* pasti fokusnya hanya ke *game* saja. Ketika sedang bermain dirumah maupun diluar sekolah, anak lebih suka memegang gadgetnya masing masing untuk bermain *game online* ketimbang bertukar cerita mengenai hal lucu yang terjadi disekolahan.

Dalam hal ini siswa sekolah dasar tidak baik mengurangi sifat sosial dikehidupannya, karena mengurangi sifat sosial akan merugikan diri sendiri dan dapat merenggangkan atau merusak hubungan silaturahmi sesama manusia. Berdasarkan pernyataan di atas sejalan dengan pendapat Safitri (dalam Faza dkk 2022: 6) bahwa

permainan *game online* yang dilakukan anak telah membawa dampak pada sifat sosial anak. Sifat sosial anak menjadi buruk karena terlau fokus dengan dunia virtual, anak lebih sering berinteraksi dengan dunia *game* dibandingkan dunia nyata.

Berdasarkan penjelasan di atas menunjukkan permainan *game online* memiliki dampak pada anak yang kurang baik di lingkup keluarga, teman dan masyarakat. Bagi para pelajar dalam penggunaan *game online* membawa dampak buruk salah satunya pada minat belajar anak, bermain *game online* anak menjadi lebih sering menghabiskan waktu dengan permainan berbasis virtual dibandingkan dengan belajar. Terkadang ketika di rumah anak lebih nyaman menyendiri dibandingkan harus berkumpul dan berdialog dengan sesama teman, keluarga, hal ini menunjukkan betapa pentingnya anak menganggap *game online* lebih penting dari pada berdialog dengan teman, keluarga atau berinteraksi dengan orang sekitar.

3. Interaksi Sosial Siswa Sebagai Dampak dari Game Online di SD Negeri 2 Keberak

Berdasarkan hasil observasi terhadap lima siswa pemain *game online* yang berinisial AD, AL, DO, FA, dan YO dan hasil wawancara peneliti kepada guru kelas II, IV SD N 2 Keberak dan wawancara peneliti kepada lima orang tua siswa. Peneliti mendapatkan hasil bahwa dampak dari seringnya bermain *game online* ini menyebabkan ikatan interaksi sosial jadi terhambat, seringnya memainkan *game* berakibatkan interaksi sosial menjadi kurang terjalin disebabkan dari seringnya berhubungan secara langsung saat ini jadi tidak langsung, dikala anak telah bermain permainan *game online* kadang-kadang interaksi sosialnya tidak terjalin dengan baik diiringi dengan fokusnya ke dalam *game* disisi lain melalaikan terhadap jalannya interaksi sosialnya.

Interaksi sosial yang sepatutnya dapat berbicara dengan makhluk sosial yang lain, saat ini tidak terjalin dengan baik, kadang-kadang dikala anak telah bermain *game online* anak-anak ini nyaris kurang ingat hendak waktunya yang terpakai secara kelewatan atau bermain selama berjam-jam sehingga lupa akan tugas rumah dan sekolah, lupa makan,

istirahat hanya mengutamakan bermain saja, ada pula dampak dari kelebihan memainkan *game* ini tidak hanya menghabiskan banyak waktu juga membawa pengaruh negatif terhadap anak atau siswa, dalam contohnya semacam tidak dapat menjajaki kegiatan-kegiatan yang terdapat di rumah dan sekolah semacam bantu pekerjaan rumah, piket kelas bersama, bersih-bersih lingkungan ataupun juga aktivitas yang lain seperti ekstrakurikuler, siswa atau anak juga akan menjadi jarang bergaul, hubungan dengan teman dan keluarga menjadi renggang akibat waktu bersama mereka yang jauh berkurang. Apalagi jika siswa kecanduan *game online* pergaulan mereka hanya di *game online* saja, berteman hanya dengan teman di *game* (virtual). Sebagaimana pendapat yang dikemukakan oleh salah satu siswa yaitu siswa YO. "iya, kalau saya lebih nyaman ngobrol sama teman yang di *game* walaupun nggak ketemu langsung tapi nyaman berteman dengan teman yang di *game*, nyaman bisa mabar bareng, ngepush rank bareng, teman juga banyak di *game*." Pernyataan ini didukung oleh penelitian yang dilakukan. Berikut ini

dijelaskan interaksi sosial siswa sebagai dampak dari bermain *game online*.

Simpulan

Berdasarkan temuan penelitian dan pembahasan, analisis dampak *game online* pada interaksi sosial siswa di SD Negeri 2 Keberak dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut: 1) Dampak positif bermain *game online* pada interaksi sosial siswa di SD Negeri 2 Keberak, meliputi: Bermain *game online* dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, mengenal teknologi baru dari sebuah game dan dapat berinteraksi secara virtual dengan banyak orang; 2) Dampak negatif bermain game online pada interaksi sosial siswa meliputi, siswa cenderung lebih suka menyendiri di kamar, cuma melakukan interaksi dengan teman di dalam gamenya saja dan lebih individualis.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Faza, A. W., Attalina, S. N. C., dan Widiyono, A. 2022. "Analisis Dampak *Game Online* Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Bawu RT 06 RW 01". *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. Volume 4 No. 3 Hal 6.
- Muslim, A. (2013). "Interaksi Sosial Dalam Masyarakat Multietnis" *Jurnal Diskursus Islam*. Volume 1 No. 3 Hal 483-494.
- Pebriana, P. H. 2017. "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini". *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume 1 No. 1 Hal 1-11.
- Rahmatullah, A. S. R., dan Diana, W. 2022. "Positif Negatif *Game Online* pada Anak-anak dan Tindakan Pencegahannya". *TRIDARMA: Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM)*. Vol 5 No. 1 Ha 169-170.
- Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Surbakti, K. 2017. "Pengaruh *Game online* Terhadap Remaja". *Jurnal Curere*. Volume 1 No. 1 Hal 27-28.