

ANALISIS DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP KEPERIBADIAN SOSIAL PESERTA DIDIK DI SD NEGERI 128 BONTO KUNYI KABUPATEN SINJAI

Ikhwana Hanafi¹, Syarifuddin Cn Sida², Yusran Rahmat³
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar^{1,2,3}
ikhwanahanafi@gmail.com, Syarifuddin.sida@gmail.com,
m.yusranrahmat@unismuh.ac.id

ABSTRACT

The main problem in this study is how the positive and negative impact of playing online games on the social personality of students in the SD State 128 Bontokunyi District of Sinjai. This research is descriptive research. This research uses qualitative research methods with research subjects of seven students of SD State 128 Bontokunyi, whereas as informants are two teachers of SD state 128 and three parents of students Data collection using observations, interviews and documentation, and on data validation techniques using trinngulation of sources, data analysis using four stages namely, data collection, data reduction, data presentation and conclusion. The results of the study indicate that 1) the positive impact of playing online games on the social personality of students of SD State 128 Bontokunyi include a) help socialize; b) cooperation; c) sympathy while the negative impact of online games play on the socio-personality of pupils of SD state 128 BONTOKLU are a) addiction; b) rude and dirty talk; c) opposition; d) strife or quarrel; e) disturbing others.

Keywords: *Student, Online Games, Social Personality*

ABSTRAK

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu Bagaimana Dampak Positif Dan Negatif Bermain *Game Online* Terhadap Kepribadian Sosial Peserta Didik Di SD Negeri 128 Bontokunyi Kubupaten Sinjai. Penelitian ini bersifat penelitian deskriptif. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian berjumlah tujuh orang peserta didik SD Negeri 128 Bontokunyi, sedangkan sebagai informan adalah dua orang guru SD Negeri 128 dan tiga orang tua peserta didik Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi, dan pada Teknik validasi data menggunakan trinngulasi sumber, adapun analisis data menggunakan empat tahapan yaitu, pengumpulan data, reduksi data penyajian data dan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukan bahwa 1) dampak positif bermain *game online* terhadap kepribadian sosial peserta didik SD Negeri 128 Bontokunyi meliputi a) membantu bersosialisasi; b) kerja sama ; c) simpati sedangkan dampak negatif bermain *game online* terhadap kepribadian sosial peserta didik di SD Negeri 128 Bontokunyi adalah a) Adiksi/ Kecanduan; b) berbicara kasar dan kotor; c) pembangkang; d) berselisih atau bertengkar; e) mengganggu orang lain.

Kata Kunci : *Peserta Didik, Game Online, Kepribadian Sosial.*

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi melaju begitu cepat, Bahkan perkembangannya diperkirakan lebih cepat dari perkiraan semula. Masih ingatkah, beberapa tahun yang lalu teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, dan telepon seluler dan berbasis web, Masih terbilang benda yang mahal dan hanya dimiliki oleh orang-orang tertentu. Tapi pada hari ini teknologi bukan lagi milik orang-orang tertentu tetapi milik semua orang. Bahkan banyak sekali orang tidak bisa terlepas dari teknologi di dalam kesehariannya, mulai dari pagi samapai petang dan sampai pagi lagi (Pebrianti, 2021:1).

Di zaman moderen ini, *game online* sudah tidak asing lagi ditelinga kaum anak-anak 10 tahun terakhir *game online* sudah menjamur dimana-mana. Hal ini didukung dengan banyaknya *game center* dilingkungan sekitar, menawarkan harga yang terjangkau. Bukan hanya *game center* yang populer. Akan tetapi, *gadget* atau *smartphone* juga yang semakin canggih dan begitu banyak menawarkan *game baik game offline maupun game online*. (Pebrianti, 2021:3)

Game adalah permainan yang menggunakan media elektronik, *game* sudah menjadi salah satu budaya yang sangat digemari oleh kaum dewasa maupun anak-anak usia sekolah dasar baik itu di daerah perkotaan maupun pedesaan, Pada masa bermain anak itu sendiri kurang di pahami oleh setiap orang tua, pada masa perkembangan anak

selalu melakukan aktifitas seperti bermain *game online* akan mempengaruhi kegiatan positif anak-anak seperti malas belajar dan berkumpul dengan teman sebayanya. Apabila seseorang tidak bisa mengontrol dirinya untuk bermain *game online* maka hal ini akan menimbulkan dampak negatif (Susanto et al., 2022: 2). Adapun dampak sosial *game online* ini membuat individu kurang peduli dengan lingkungan sekitar dan kehilangan motivasi belajar seperti tidak mengerjakan tugas sekolah yang telah di berikan oleh guru di sekolah.

Pemain *game online* biasanya didominasi dari kalangan pelajar mulai dari SD, SMP, SMA dan Mahasiswa. Pelajar yang sering memainkan suatu *game online*, akan menyebabkan mereka menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan *game online* akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dan sosialnya. Bahkan *game online* juga membawa dampak yang sangat besar pada perkembangan anak maupun jiwa. Walaupun peserta didik dapat bersosialisasi dalam *game online* dengan pemain lainnya. Tetapi *game online* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya. Memperhatikan fenomena *game online* beserta dampak yang saat ini sangat marak di khalayak (Istikomah, 2022: 2). Termasuk di kabupaten sinjai, maka peneliti ingin mengetahui lebih dalam dampak *game online* terhadap kepribadian sosial anak di SD Negeri 128 bonto kunyi kabupaten sinjai. *Game online* secara tidak

langsung memberikan dampak yang positif, hal ini menunjukkan bahwa setiap orang memiliki cara berperilaku yang unik, seperti bakat.

Penelitian yang dilakukan oleh hong dan liu (2003) *game online* bisa meningkatkan fokus, kemampuan analitis, dan strategi pengguna. Selain memberikan manfaat positif, permainan *online* juga memiliki dampak negatif bagi pengguna. Selain menghabiskan waktu, permainan *online* juga bisa menyebabkan ketagihan dan tidak memiliki batas akhir atau waktu istirahat yang membuat pengguna tidak bisa menyelesaikan permainan sampai selesai.

Berdasarkan observasi awal dari peneliti pada saat peserta didik bermain *game online* mereka kerap lupa waktu saat bermain, bahkan saat kalah dalam *game online* yang sedang dimainkan kadang Sebagian dari peserta didik ini ada yang berkata kasar karena melampiaskan emosi serta bisa memukul atau menendang benda yang ada di sekitar mereka. Ketika peserta didik asyik bermain *game online* saat di panggil oleh orang tua, mereka hanya mengabaikan karena pikiran dan fokus mereka saat itu hanya tertuju pada *game* yang dimainkan. Ada banyak lagi hal yang timbul akibat peserta didik bermain *game online* ini, yaitu kehilangan motivasi belajar seperti melupakan tugas sekolah yang diberikan oleh guru saat disekolah.

Kenyataan itulah yang menarik perhatian peneliti untuk memperoleh gambaran realitas secara jelas bahwa bermain *game online* dapat

mempengaruhi kepribadian kepribadian sosial peserta didik, walaupun *game* memiliki dampak positif bagi penggunaanya akan tetapi jika lepas dari pantauan orang tua, maka peserta didik akan ketagihan bermain *game online*.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini disusun oleh peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian deskriptif, yang dilaksanakan di SD Negeri 128 Bontokunyi, yang beralamatkan di Kecamatan Tellulimpoe, Kabupaten Sinjai, Provinsi Sulawesi Selatan selama 1 bulan. Informasi dikumpulkan melalui pengumpulan data di lapangan yaitu subjek penelitian (data secara langsung) yang dipilih dengan mempertimbangkan beberapa kriteria seperti bersekolah di SD Negeri 128 Bonto Kunyi, Berjenis kelamin perempuan atau laki-laki, berada dikelas 5 dan masih bermain *game online* sehingga terpilih 7 orang peserta didik. dan objek penelitian (tidak langsung) yaitu dampak positif dan negatif yang terjadi pada anak ketika bermain *game*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara (wawancara bebas) dan dokumentasi. Data yang diperoleh selanjutnya akan diuji validitasnya menggunakan triangulasi metode dan triangulasi teknik serta akan dianalisis menggunakan teknik pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan verifikasi.

C. Hasil Penelitian Dan Pembahasan Dampak positif *game online* terhadap kepribadian sosial peserta didik di SD Negeri 128 Bontokunyi:

a. Membantu Bersosialisasi

Dari uraian hasil observasi yang telah dilakukan peneliti menunjukkan bahwa anak AH, FM, MA, A, I, PA, Dan N dapat bersosialisasi dengan baik entah itu saat bermain *game online* maupun dengan teman-temannya saat berada di sekolah dan di lingkungan rumah. Sedangkan dari hasil wawancara disimpulkan bahwa bermain *game online* tidak dapat berpengaruh terhadap kehidupan sosialisasi anak melainkan dapat membantu anak menjadi semakin berkembang kemampuan bersosialisasinya walaupun dengan orang yang tidak pernah ia jumpai sebelumnya sebagaimana yang diungkapkan oleh anak AH, FM, MA, A, I, PA, Dan N bahwa mereka ketika bermain *game online* dapat bersosialisasi dengan baik entah itu di dalam permainan *game* ataupun di dunia nyata hal itu juga diungkapkan oleh orang tua yaitu bapak B dan guru bapak H yang menerangkan bahwa peserta didik yang bermain *game online* di SD Negeri 128 Bontokunyi dapat bersosialisasi dengan baik ketika berada di rumah ataupun di sekolah meskipun mereka selalu

bermain *game online* .

b. Kerja Sama

Dari pengamatan yang telah dilakukan peneliti terhadap anak AH, FM, MA, A, I, PA, Dan N, dapat disimpulkan bahwa sikap kerja sama dari ketiga anak ini baik saat bermain *game online* ataupun tidak anak akan melakukannya seperti mengerjakan tugas kelompok yang diberikan guru saat berada di sekolah dapat mereka selesaikan dengan baik ketika di rumah dan selalu bekerja sama dalam bermain saat berada di lingkungan rumah. Berdasarkan hasil wawancara disimpulkan bahwa permainan *game online* dapat menumbuhkan sikap kerja sama anak karena ketika mereka bermain akan selalu bekerja sama hal ini selaras dengan yang diungkapkan oleh anak AH, FM, MA, A, I, PA, Dan N, yang mengatakan bahwa dalam bermain *game* yang akan membuat kita memenangkan permainan itu adalah kekompakan dalam kelompok tim, hal ini juga diungkapkan oleh guru yaitu ibu N yang mengatakan bahwa anak AH, FM, MA, A, I, PA, Dan N, ini ketika diberikan tugas kelompok saat mengerjakan tugas di kelas akan berkontribusi dengan baik dalam kelompoknya saat berada di rumah ibu S mengatakan anak juga dapat

c. Simpati

Berdasarkan uraian bapak

H, menerangkan bahwa peserta didik AH, FM, MA, A, I, PA, Dan N, memiliki rasa simpatinya terhadap orang lain ketika dalam kesusahan dan akan membantu. Dapat dilihat meskipun peserta didik bermain *game online* tetapi tidak terobsesi dengan permainan yang dimainkan akan tetapi tetap peka terhadap lingkungan. Peneliti juga menyaksikan saat peserta didik AH, FM, MA, A, I, PA, Dan N, berada di sekolah mereka akan membantu teman yang kesusahan dan memerlukan bantuan (observasi anak AH, FM, MA, A, I, PA, Dan N).

2. Dampak negative *game online* terhadap kepribadian sosial peserta didik di SD Negeri 128 Bontokunyi:

a. Adiksi (kecanduan)

Berdasar pengamatan peneliti, peserta didik AH, FM, MA, A, dan I selalu bermain *game online* sehingga lupa waktu. Ketika melalaikan tugas belajarnya, seperti tidak menyelesaikan tugas belajarnya, seperti tidak menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan peserta didik AH, FM, MA, A, dan I, mengatakan bahwa iya akan selalu bermain *game online* setiap hari karena saya merasa lebih asyik bermain *game online* dibandingkan bermain *game* lainnya. Berbeda dengan PA, dan N. mereka tidak membuang waktu saat bermain *game online* dan mengerjakan

pekerjaan rumah yang ditugaskan. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa jika peserta didik terlalu sering bermain *game online* maka dapat membuat anak menjadi ketagihan atau ingin memainkannya terus-menerus, bahkan jika tidak dimainkan maka mereka akan mengingatnya karena sudah menjadi kebiasaannya. Melakukannya setiap hari. Efek ini tidak tampak pada peserta didik PA, dan N.

b. Berbicara kasar dan kotor

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan terhadap peserta didik AH, FM, MA, PA, I, dan A, ketika mereka marah ketika kalah atau keinginannya tidak terpenuhi saat bermain *game online*, mereka menggunakan kata-kata kasar sebagai teguran. Cara untuk mengekspresikan diri. Perasaan mereka. Hal serupa juga diungkapkan seorang orang tua peserta didik ibu S mengatakan bahwa terkadang peserta didik di rumah mengucapkan kata-kata kasar yang tidak boleh oleh anak-anak seusianya. Ketika sedang marah. Begitu juga dengan ibu R sebagai seorang guru mengungkapkan bahwa terkadang peserta didik mengatakan hal-hal buruk dirumah atau di sekolah, namun hal itu tidak berdampak pada peserta didik N ia tidak marah dan tidak berkata kasar. Ketika dia kalah dalam permainan *game*

online yang dia mainkan.

c. Pembangkang

Dari hasil wawancara yang peneliti diatas bahwa peserta didik AH, FM, FM, PA, A, Dan I Ketika bermain *game* kerap tidak menghiraukan orang disekitarnya karena ia fokus terhadap *game online* yang saat itu ia mainkan saat berada dirumah berdasarkan yang diungkapkan oleh orang peserta didik bahwa saat berada di rumah anaknya seringkali tidak menghiraukan apa yang dikatakan oleh orang tua dan akan mengabaikan perintah orang tuannya Ketika disuruh. Sedangkan dari uraian MA dapat peneliti simpulkan bahwa sikap pembangkang ini tidak terjadi terhadap peserta didik MA melainkan dia tetap merespon orang yang sedang mengajaknya berbicara walaupun ia sedang bermain *game*.

d. Berselisih atau bertengkar

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap anak A, N, AH, MA, I, dan PA mengatakan mereka bertengkar atau berkelahi dengan temannya jika diganggu saat bermain *game online*. Sedangkan sikap peserta didik FM Ketika ada yang mengganggu saat bermain berbeda dengan teman sebayanya kerana mereka tidak marah jika ada yang mengganggunya saat bermain *game*. Pak H selaku guru juga

menyampaikna bahwa Ketika peserta didik di sekolah kadang bertengkar dan berbeda pendapat karena salah satu dari mereka mengganggu dan membuat mereka marah sehingga berujung pada perkelahian.

e. Mengganggu orang lain

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap peserta didik AH, FM, MA, A, I, PA, dan N, peserta didik tersebut menyatakan bahwa mereka akan mengejek temannya yang kalah dalam permainan *game online* karena merasa lebih unggul dari mereka yang bermain *game online*. Salah satu orang tua mengatakan, jika peserta didik dirumah akan berperilaku mengejek atau membuat adiknya menanggung menurut ibu S, perilaku seperti ini sering dilakukan oleh peserta didik karena didalam *game online* yang mereka mainkan akan banyak sedikit banyaknya aka nada mengejeknya antara satu sama lain. Ibu R juga salah satu guru mengatakan saat berada disekolah peserta didik kadang berkelahi dengan temannya karna ada yang jail.

PEMBAHASAN

1. Dampak positif bermain *game online* terhadap kepribadian sosial peserta didik di SD Negeri 128 bonto kunyi kabupaten sinjai.

a. Membantu bersosialisasi

Game online dapat menumbuhkan interaksi sosial yang mendalam tanpa adanya Batasan bagi yang memainkannya. Begitu pula dengan peserta didik di SD Negeri 128 Bontokunyi, bermain *game online* dapat membantu mereka berinteraksi dengan baik karena mereka akan bertemu dengan siapa saja di forum *game* yang mereka mainkan. Hal ini sejalan dengan pandangan Hidayat bahwa bersosialisasi dapat dilakukan melalui *game online*, misalnya pada saat peserta didik akan merasa Bahagia dengan kehadiran orang lain dan merasa seperti ada sahabat di dunia yang sama. (Hidayat, 2008:36).

Berdasarkan data yang diperoleh bermain *game online* dapat membantu peserta didik SD Negeri 128 bonto kunyi dalam bersosialisasi dengan baik sehingga dapat mengembangkan keterampilan sosialnya baik di lingkungan maupun di *game online* yang sering dimainkannya. Memang benar, peserta didik berinteraksi dengan pemain *game online* lainnya tanpa memandang asal usul atau agama orang yang berinteraksi dengan mereka dalam *game online* tersebut.

Dalam konteks ini, sosialisasi adalah kemampuan peserta didik dalam berinteraksi atau bersosialisasi melalui permainan yang dimainkannya dan ketika bersosialisasi melalui

permainan yang dimainkannya dan ketika bersosialisasi, baik dengan teman sebayanya maupun dengan orang yang lebih. Sekalipun peserta didik SD Negeri 128 Bontokunyi bermain *game online*, hal tersebut tidak dapat menghalangi mereka untuk berinteraksi dengan baik secara sosial dengan lingkungan karena dengan bermain *game online*, peserta didik mengeksplorasi dunia pertemanan dalam *game* yang mereka mainkan dan hal ini merupakan salah satu dampak positif *game online* pada peserta didik ketika mulai mengenal dan bermain *game online*.

b. Kerja sama

Kerja sama (*cooperation*), yaitu sikap mau bekerja sama dengan kelompok Yusuf (2011: 125). Kerja sama dalam konteks ini adalah peserta didik terbiasa bekerja sama dengan orang lain untuk melakukan sesuatu, baik mereka mengikuti forum permainan yang mereka mainkan atau tidak, kerja sama ini juga terjadi pada peserta didik SD Negeri 128 Bontokunyi, dimana bermain *game online* akan membantu peserta didik terbiasa bekerja sama dengan orang lain sehingga kemampuan kerjasamanya dapat berkembang dengan baik satu sama lain.

Bermain *game online* dapat menimbulkan Kerjasama peserta didik karena pada saat bermain *game online* peserta

didik terbiasa bekerja dalam kelompok untuk memainkan permainan yang ada. Hal ini akan membantu peserta didik meningkatkan kemampuannya dalam bekerja sama dalam kehidupan sehari-hari, di sekolah, dan di lingkungan rumahnya.

Saat bermain *game online*, peserta didik akan terbiasa menyelesaikan masalah yang dihadapinya Bersama-sama, berdiskusi dan saling membantu ketika menemui kesulitan untuk mencapai tujuan Bersama dengan timnya. Jadi bisa dikatakan ketika peserta didik bermain Bersama, *game online* yang sering mereka mainkan maka akan menjadi suatu kebiasaan dan akan mereka lakukan terus menerus sepanjang hidupnya.

c. Simpati

Simpati, yaitu sikap emosional yang mendorong individu untuk menaruh perhatian pada orang lain Yusuf (2011: 125) ketika seorang peserta didik mulain bersikap simpatik, hal ini mungkin menunjukkan bahwa dia sedang mengembangkan sikap sosialnya terhadap orang lain yang mengalami kesulitan, dalam hal ini perasaan simpati terhadap orang lain di SD Negeri 128 bonto kunyi akan merasa kasihan atau simpati terhdap temannya yang membutuhkan dan akan membantu ketuka ada yang membutuhkan dan akan

membntu ketika ada yang membutuhkan pertolongan dan dia juga akan merasakan apa yang dirasakan orang lain tersebut sehingga dia akan merasakannya sehingga merasa ibah dan akan memberikan pertolongan selama ia mampu.

Berdasarkan observasi peneliti, sikap simpati memang terbiasa dilakukan peserta didik SD Negeri 128 Bonto kunyi ketika bermain *game online* secara Bersama-sama dengan temannya.

2. Dampak negatif bermain *game online* terhadap kepribadian sosial peserta didik di SD Negeri 128 Bontokunyi kabupaten Sinjai

a. Adiksi (Kecanduan)

Game yang dapat dimainkan dengan menggunakan akses jaringan atau *online* ternyata akan lebih menyenangkan dibandingkan dengan *game* yang dimainkan tanpa menggunakan jaringan atau *offline* karena ada hal yang berhubungan dengan *online* lebih menyenangkan karena fiturnya bervariasi dan akan membuat peserta didik betah memainkannya, seperti *game online* ini. Hal ini juga terjadi pada peserta didik SD Negeri 128 Bontokunyi yang bemain *game online*. mereka akan memainkan permainan ini setiap hari karena ingin bermain terus menerus agar bisa membawa level permainan tersebut ke yang lebih tinggi. Hal ini serupa

dengan pandangan amburika dkk bahwa Sebagian besar *game* diluar sana didesain sedemikian rupa sehingga dapat membuat ketagihan sehingga pemainnya akan merasakan keasyikan memainkan *game* tersebut secara *online*, meskipun dengan waktu yang cukup lama. Kecanduan *game online* pada anak dapat menjadikan pengaruh buruk bagi perkembangan anak sehingga penting untuk mengetahui dampak buruk serta penanganan dari ketergantungan yang diakibatkan oleh *game online* agar perkembangan kepribadian sosial anak tidak terganggu dan dapat berkembang dengan baik (Amburika dkk, 2016: 73).

b. Berbicara kasar dan kotor

Berbicara kasar dan kotor adalah ketika seseorang mengucapkan kata-kata yang tidak pantas atau yang mengandung unsur penghinaan kepada orang lain dalam permainan *game online* Gunawan (2016: 1) sebab ketika keinginan bermain tidak terpuaskan maka peserta didik akan marah-marrah, mengucapkan kata-kata kasar dan akhirnya menjadi suatu kebiasaan. Hal serupa juga ditemukan pada peserta didik SD Negeri 128 Bontokunyi yang bermain *game online*. Mereka akan mengucapkan kata-kata kasar dan tidak senonoh ketika marah terhadap permainan yang

mereka mainkan.

c. Pembangkang

Pembangkangan (*negativisme*), yaitu suatu bentuk tingkah laku melawan Yusuf (2011: 124) karena ketika apa yang diharapkan dan apa yang sebenarnya terjadi tidak sesuai dengan keinginan hati, maka seseorang akan marah dan berusaha mengabaikan apa yang dikatakan orang lain kepadanya. Perilaku serupa juga terjadi pada peserta didik SD Negeri 128 bonto kunyi

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan bahwa *game online* ini dapat membuat anak di SD Negeri 128 Bontokunyi menjadi pembangkang karena terlalu sering memainkan *game online* peserta didik akan menjadi pembangkang karena sering mengabaikan orang lain ketika berbicara dan hanya berfokus pada *game* yang dimainkan

Hal ini juga didapat peneliti melalui pengamatan yaitu sikap peserta didik di SD Negeri 128 bontokunyi mempunyai perilaku tidak patuh seperti tidak menghiraukan orang lain ketika berbicara, baik dengan teman maupun ketika orang tua bahkan guru yang mereka abaikan serta saat berada di rumah anak akan kadang-kadang mengabaikan nasehat orang tua mereka. Sikap ini terbiasa dilakukan anak karena saat bermain *game online* mereka kerap bersikap tidak peduli dengan orang yang

berdada di sekitarnya.

d. Berselisih atau bertengkar

Berselisih/ bertengkar terjadi apabila seorang anak merasa tersinggung atau terganggu oleh sikap atau perilaku anak lain Yusuf (2011: 124) peserta didik akan marah jika ia di ganggu oleh orang lain sikap ini juga ditemui pada peserta didik di SD Negeri 128 Bontokunyi yang bermain *game online* kerika peserta didik marah-matah karena diganggu oleh teman atau orang lain saat sedang asyik bermain *game online*, terkadang hal itu berujung pada perkelahian.

e. Mengganggu orang lain

Sikap mengganggu ini adalah kata-kata yang dilontarkan oleh seseorang untuk mengolok-olok orang lainnya sehingga menimbulkan reaksi marah pada orang lain seperti kata-kata mengejek, hal ini juga terjadi pada anak di SD Negeri 128 bonto kunyi juga terbiasa bersikap menggoda dengan mengejek temannya yang kalah saat bermain *game online* hal ini selaras dengan pendapat Yusuf bahwa menggoda atau mengejek yaitu sebagai bentuk lain dari tingkah laku agresif. Menggoda merupakan serangan mental terhadap orang lain dalam bentuk verbal Yusuf (2011: 125) yang akan diucapkan oleh seseorang pada orang lain dengan tujuan membuat orang itu kesal.

Dari observasi peneliti dan wawancara, bermain *game online* juga dapat membuat peserta didik teriasa dengan perilaku tidak menyenangkan orang lain, seperti menggoda orang lain dengan kata-kata makian, karena ketika bermain *game online*, peserta didik akan mengolok-olok temannya yang kalah saat bermain.

Sikap mengganggu/ mengejek memang ada pada peserta didik SD Negeri 128 bonto kunyi berdasarkan dari hasil wawancara yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa ketika main *game* dan menjadi pemenang ia akan mengejek teman yang kalah sampai dia kesal karena ini merupakan kebiasaan yang ia dengar ketika bermain *game online* bersama bahkan saat berada di rumah anak juga sering mengejek atau mengganggu adiknya hal ini karena terbiasa ia lakukan dalam bermain *game online* sehingga terus terbawa dan ia lakukan di dalam kehidupan sehari-hari.

E. KESIMPULAN

1. Dampak positif bermain *game online* terhadap kepribadian sosial peserta didik SD Negeri 128 Bonto kunyi memberikan dampak yang positif kepada peserta didik yang meliputi:

- a. Membantu bersosialisasi *game online* dapat membantu bersosialisasi dengan baik sehingga dapat mengembangkan keterampilan sosialnya baik dilingkungan sekitarnya maupun pada *game online* yang sering dimainkan.
 - b. Kerja sama ketika peserta didik bermain *game online*, mereka akan terbiasa bekerja sama dalam permainan yang mereka mainkan, yang akan membantu mereka meningkatkan kemampuan bekerja sama sehari-hari.
 - c. Simpati sikap ini akan terbiasa dilakukan oleh peserta didik karena didalam *game online* terbiasa menolong teman yang memerlukan bantuan untuk memenangkan pertarungan dan akan menjadi kebiasaan peserta didik didalam kehidupan sehari-hari.
2. Dampak negatif bermain *game online* terhadap kepribadian sosial peserta didik di SD Negeri 128 Bonto kunyi juga memberikan dampak negatif pada peserta didik yang meliputi:
- a. Kecanduan (Adiksi), *game online* ini dapat menyebabkan peserta didik ini menjadi ketergantungan atau kecanduan bermain *game online*, dan pada akhirnya peserta didik hanya memikirkan permainannya dan segala sesuatu diluar *game online* itu tidak penting.
 - b. Berbicara kasar dan kotor, permainan *game online* ini dapat memberikan dampak yaitu peserta didik akan terbiasa berbicara kasar dan kotor kepada orang lain.
 - c. Pembangkang, jika peserta didik terlalu sering bermain *game online*, ia akan menjadi pemberontak karena sering mengabaikan orang lain saat berbicara dan hanya fokus pada permainannya.
 - d. Berselisih, *game online* ini banyak mengandung konten kekerasan. Hal ini juga yang menjadi salah satu alasan mengapa peserta didik suka berselisih atau bertengkar karena sedikit banyak mereka akan mengikuti apa yang dilihat dan didengarnya.
 - e. Mengganggu orang lain, selain mengganggu orang lain, bermain *game online* juga dapat membuat peserta didik rentan terhadap perilaku mengejek orang lain dengan kata-kata kasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amburika, Bania dkk. 2016. *Teknik Vector Space Mode (VSM) Dalam Penentuan Penanganan Dampak Game Online Pada Anak. Jurnal*
- Gunawan, Chandra Anthony dkk. 2016. Perancangan Kampanye Iklan Layanan Masyarakat Berhenti berbicara Kasar Untuk Kalangan Anak Usia 7-12 Tahun. *Jurnal Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra Surabaya.*
- Hidayat, Alimul Aziz A. 2008. *Pengantar Ilmu Kesehatan Anak Untuk Pendidikan*

- Kebidanan.Jakarta:
Salemba Medika.
- Istikomah, N. (2022). *Analisis dampak game online terhadap aspek kehidupan sosial pada siswa kelas v sdn 07 kendaldoyong kecamatan petarukan kabupaten pemalang. Jurnal Guru Kita PGSD, 6(2), 19-27.*
- Febrianti, Y. (2021). *Dampak bermain game online terhadap kepribadian sosial anak SDN-1 BahaurKabupaten Seruyan [PhD Thesis]. IAIN Palangka Raya.*
- Susanto, H., Waluyati, I., & Arifuddin, A. (2022). *Dampak Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Siswa SDN Inpres Waworada. Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi, 5(2), 61–68.*
- Yusuf LN, Syamsu. 2011. *Psikologi Perkembangan Anak Remaja.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.