

## Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik di SMPN 5 Kota Bima

Ade Yustina Wardani\*, Nasution

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Nggusuwaru, Kota Bima, Indonesia

\*Corresponding Author: [ysuju44@gmail.com](mailto:ysuju44@gmail.com)

---

### Article history

**Dikirim:**  
24-12-2024

**Direvisi:**  
29-12-2024

**Diterima:**  
30-12-2024

---

### Key words:

game online,  
perilaku sosial  
siswa, lingkungan  
SMP

**Abstrak:** Penelitian ini di latar belakang oleh game online yang membuat siswa kecanduan dalam bermain game online, motivasi belajar siswa menurun, dan siswa menjadi kurang disiplin terhadap waktu, serta siswa tidak mempedulikan lingkungan disekitar mereka hanya mempedulikan teman yang ada didunia maya game online. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dan metode deskriptif. Informannya adalah siswa, guru BK, orang tua siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak kecanduan game online terhadap perilaku sosial siswa di SMPN 5 Kota bima berdampak positif yaitu siswa memiliki banyak teman, melatih kosa kata atau pengucapan bahasa dan dampak negatifnya yaitu motivasi belajar siswa menurun, membuat anak kurang waktu untuk belajar, makan, tidur. Sehingga upaya yang dilakukan yaitu melalui bimbingan orang tua dan guru dengan memberikan nasehat kepada anak, melakukan razia handphone oleh guru dan memeriksa sosial media yang digunakan bekerjasama dengan orang tua siswa.

---

## PENDAHULUAN

Di era globalisasi, sikap individual siswa semakin meningkat, siswa lebih suka bermain gadget daripada bermain dengan temannya. Kepedulian siswa dengan lingkungan sekitarnya juga semakin berkurang. Hal ini merupakan salah satu tantangan yang dihadapi pendidikan, pendidikan harus mampu memperbaiki sikap siswa yang belakangan ini semakin buruk. Sikap adalah suatu yang menentukan sifat, hakikat, baik perbuatan sekarang, maupun perbuatan yang akan datang.

Gadget adalah suatu piranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. Gadget merupakan alat komunikasi yang memiliki banyak sekali manfaat bagi manusia dalam menjalankan aktivitas sehari-hari, sehingga membuat kehidupan manusia mengalami perubahan. Gadget sangat diperlukan pada zaman sekarang, karena mayoritas kegiatan dapat dilakukan dengan bantuan gadget. Tetapi gadget dapat menimbulkan dampak negative apabila tidak digunakan dengan baik. Di dalam gadget banyak aplikasi yang dapat diunduh, salah satunya adalah game. Game adalah permainan yang diprogram pada suatu perangkat yang dapat dijalankan secara offline maupun online. Game online adalah game yang harus terkoneksi data atau tersambung dengan jaringan internet. Game offline adalah game yang tidak

tersambung dengan jaringan internet atau tidak menggunakan data seluler atau lebih ringan untuk dimainkan. Kualitas sendiri biasanya lebih menarik game online karena lebih asik untuk dimainkan.

Di zaman yang modern ini, game online sudah tidak asing lagi di telinga kaum anak-anak. 10 tahun terakhir permainan elektronik atau yang kita sering sebut dengan game online sudah menjamur dimana-mana. Pemain game online biasanya didominasi dari kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA, mahasiswa, bahkan orang dewasa. 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 besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Walaupun siswa dapat bersosialisasi dalam game online dengan pemain lainnya. Namun, game online kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya. Memperhatikan fenomena game online beserta dampak-dampaknya yang saat ini sangat marak di khalayak Indonesia. Termasuk di kota Bima, maka peneliti ingin mengetahui lebih dalam “Dampak kecanduan game online terhadap perilaku sosial peserta didik di SMPN 5 Kota Bima.”

Hurlock E.B (2003:261) berpendapat bahwa perilaku sosial menunjukkan kemampuan untuk menjadi orang yang bermasyarakat. Lebih lanjut lagi, perilaku sosial adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan perilaku umum yang ditunjukkan oleh individu dalam masyarakat, yang pada dasarnya sebagai respon terhadap apa yang dianggap dapat diterima atau tidak dapat diterima oleh kelompok sebaya seseorang.

Perilaku tersebut ditunjukkan dengan perasaan, tindakan, sikap, keyakinan, kenangan, atau rasa hormat terhadap orang lain. Perilaku sosial adalah aktifitas fisik dan psikis seseorang terhadap oranglain atau sebaliknya dalam rangka memenuhi diri atau oranglain yang sesuai dengan tuntutan sosial. (Hurlock E.B, 2003:262).

Dari hasil studi pendahuluan yang di lakukan terdapat beberapa masalah siswa yang kecanduan game online, seperti susah berkonsentrasi karena selalu berpikir tentang game yang mengganggu kegiatan belajar dan sosial mereka, sulit mengendalikan emosi saat kalah dalam bermain game yang membuat mereka menjadi gampang marah, mereka juga akan menarik diri dari lingkungan sosial karena terlalu focus dalam bermain game, lebih banyak menghabiskan sebagian waktunya untuk bermain game tanpa menjalani aktivitas lain seperti makan, mandi, dan belajar.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Dampak kecanduan game online terhadap perilaku sosial peserta didik di SMPN 5 Kota Bima.

## 1. Game Online

### a) Pengertian Game

Kata *game* berasal dari bahasa inggris yang berarti permainan. Permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain yang dimainkan dengan aturan-aturan tertentu. Dalam permainan ada yang menang dan ada yang kalah. Permainan adalah kegiatan yang kompleks, di dalamnya terdapat peraturan, *play* dan budaya. Permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan. Peraturan dalam permainan bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan. Pada dasarnya permainan merujuk pada pengertian kelincahan intelektual (*Intellectual*



*Playability Game*) yang juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Game ada target-target yang ingin dicapai pemainnya.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *game* adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain yang dibuat dengan teknik dan metode tertentu yang dapat memberi kesenangan atau kepuasan batin.

#### **b) Pengertian Game Online**

Secara terminologi *game online* berasal dari dua kata, yaitu *game* dan *online*. *Game* adalah permainan dan *online* adalah terhubung dengan internet. Menurut Aji *game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan *internet*. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, game online bisa dimainkan di komputer, laptop, *smartphone* bahkan ditablet sekalipun. Asal *gadget* itu terhubung dengan jaringan *internet*, *game online* dapat dimainkan.

*Game online* merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh satu jaringan, umumnya jaringan yang digunakan adalah *internet*.

Jadi, dapat disimpulkan *game online* adalah *game* yang terhubung dengan koneksi internet sehingga pemainnya dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan permainan yang sama.

#### **c) Jenis-jenis Game**

Menurut Samuel Henry (2015:52) bahwa jenis *game* merupakan jenis-jenis game yang berarti format atau gaya sebuah *game*. Format sebuah *game* bisa murni sebuah jenis atau bisa merupakan campuran (*hybrid*) dari beberapa *game* lainnya. Jenis-jenis game yang ada menurut Henry adalah sebagai berikut:

- 1). *Board Game*
- 2). *Puzzle Game*
- 3). *Fighting Game*
- 4). *Racing Game*
- 5). *Mobile legend*
- 6). *Pubg mobile*
- 7). *Free fire*
- 8). *Adventure Game*

#### **d) Perbedaan Game Online Dengan Game Offline**

**Game Online**  
Game online adalah game yang dimainkan secara online yang dapat dimainkan dalam berbagai platform seperti Handphone atau Komputer. Dengan terhubungnya internet game online memungkinkan kita dapat bermain bersama dengan player di sekitar.

##### **Kelebihan :**

1. Dapat bermain dengan orang lain meskipun jarak terpisah.
2. Dapat dimainkan di manapun dan kapanpun.
3. Tidak memerlukan tempat khusus, dapat di mainkan di berbagai macam Platform atau Gadget.

##### **Kekurangan :**

1. Memerlukan jaringan internet yang stabil.
2. Diharuskan mengikuti pembaruan game dengan mengupdate versi.



### **Game Offline**

Game Offline adalah game yang dapat kita mainkan tanpa koneksi internet. Karena tidak terhubung dengan internet untuk melakukan multiplayer. Player harus bermain di tempat yang sama dan menggunakan Platform yang sama. Beberapa contoh platform Game Offline yang populer ialah Playstation.

#### **Kelebihan**

1. Pengalaman bermain yang lebih memuaskan dari Game Online.
2. Memiliki grafis yang memanjakan mata.
3. Tidak memerlukan koneksi internet.
4. Tidak diharuskan mengikuti pembaruan dalam game.

#### **Kekurangan**

1. Memerlukan Platform Khusus.
2. Lebih bersifat ke Single Player.
3. Tidak dapat bermain bersama player lain bila berjauhan.

### **e) Dampak Kecanduan Game Online**

#### **1) Dampak Positif**

- (a) Anak untuk mengenal dunia teknologi dan berbagai fiturnya.
- (b) *Game* dapat memberikan pelajaran dalam hal mengikuti pengarahan dan aturan.
- (c) Melatih perkembangan motorik, ketika anak memainkan game dengan tangkas, sistem motoriknya akan ikut berkembang sesuai dengan gerakan yang dilibatkan.

#### **2) Dampak Negatif**

- (a) Penurunan aktifitas gelombang otak depan, Penurunan aktifitas gelombang otak depan yang memiliki peranan sangat penting, dengan pengendalian emosi dan agresifitas.
- (b) Menjadikan seseorang superior karena keberhasilannya dalam meraih score yang tinggi dan tak terkalahkan atau *game* menjadi tempat pelarian dari tumpukan masalah sehari-hari.
- (c) *Game* juga dapat memupuk rasa egois yang tinggi, ketika ia kurang mendapat perhatian dari keluarga atau orang di sekitarnya. Bermain *game* dijadikan sebagai usaha pelampiasan atas ketidakpuasannya itu.

Dica Freprinca (2016:8) mengemukakan bahwa terdapat empat komponen indikator yang menunjukkan seseorang kecanduan game yakni:

- 1) *Excessive use* adalah penggunaan yang berlebihan, terjadi ketika bermain game menjadi aktifitas yang paling penting dalam kehidupan individu. Komponen ini mendominasi pikiran individu (gangguan kognitif), perasaan (merasa sangat butuh) dan tingkah laku (kemunduran dalam perilaku sosial).
- 2) *Withdrawal symptoms* adalah perasaan tidak menyenangkan karena penggunaan game kurang atau tidak dilanjutkan. Gejala ini akan berpengaruh pada fisik pemain. Perasaan dan efek antara perasaan dan fisik akan timbul seperti pusing dan insomnia. Gejala ini juga berpengaruh pada psikologisnya misalnya mudah marah atau moodiness.
- 3) *Tolerance* merupakan proses dimana terjadinya peningkatan jumlah penggunaan game untuk mendapat efek perubahan dari mood. Kepuasan yang diperoleh dalam menggunakan game akan menurun apabila digunakan secara

terus menerus dalam jumlah waktu yang sama. Pemain tidak akan mendapatkan perasaan kegembiraan yang sama seperti jumlah waktu pertama bermain sebelum mencapai waktu yang lama. Oleh karena itu untuk memperoleh pengaruh yang sama kuatnya dengan sebelumnya jumlah penggunaan harus ditingkatkan.

4) *Negative repercussion* adalah reaksi negatif, dimana komponen ini mengarah pada dampak negatif yang terjadi antara penggunaan game dengan lingkungan sekitarnya. Komponen ini juga berdampak pada tugas lainnya seperti pekerjaan, hobi, dan kehidupan sosial. Dampak yang terjadi pada diri pemain dapat berupa konflik intrafisik atau merasa kurangnya kontrol diri yang diakibatkan karena terlalu banyak menghabiskan waktu bermain game.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *game* juga memiliki dampak negatif dan dampak positif bagi anak salah satunya *game* memiliki dampak negatif yaitu memupuk rasa egois yang tinggi. Hal ini terkait juga dengan penelitian karena berkaitan dengan interaksi anak. *Game* juga memiliki dampak positif salah satunya yaitu melatih kosa kata atau bahasa, dalam hal ini berkaitan dengan penelitian karena interaksi sosial juga butuh kemampuan kosa kata yang baik dan berbahasa yang baik. Tergantung bagaimana anak menyikapi *game* itu sendiri akan bermanfaat atau tidaknya.

## 2. Kecanduan

### a) Pengertian kecanduan

Kecanduan merupakan perasaan yang sangat kuat terhadap sesuatu yang diinginkannya sehingga ia akan berusaha untuk mencari sesuatu yang sangat diinginkan itu, misalnya kecanduan internet, kecanduan menonton televisi, kecanduan belanja, kecanduan makanan, kecanduan sex, kecanduan narkoba, kecanduan olahraga atau kecanduan bekerja. Seseorang dapat dikatakan mengalami kecanduan jika tidak mampu mengontrol keinginan untuk melakukan sesuatu, sehingga menyebabkan dampak negatif bagi individu, baik secara fisik maupun psikis. Apabila seseorang telah menjadi pecandu maka ia akan menghabiskan waktunya lebih dari 4-6 jam sehari untuk melakukan aktivitas yang membuat kecanduan. Kecanduan ini membuat seseorang lebih senang melakukan aktivitas tersebut sehingga melupakan segalanya, termasuk makan, keluarga, lingkungan sekitar.

### b) Durasi dikatakan seseorang kecanduan game online

Seorang yang mengalami kecanduan game online biasanya dapat menghabiskan waktu bermain game online 2 sampai 10 jam perminggu. Bahkan ada yang bisa menghabiskan waktu hingga 39 jam dalam seminggu. Rata-rata pecandu game online menghabiskan waktu 20-25 jam dalam seminggu untuk bermain game online.

### c) Ciri-ciri kecanduan

- Memiliki keinginan bermain *game* setiap waktu
- Merasa murung, stres, atau marah ketika tidak bisa bermain *game*
- Memerlukan lebih banyak waktu untuk bermain agar merasa lebih baik
- Menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain *game* tanpa menjalani aktivitas lain, seperti makan, mandi, belajar, atau bekerja
- Mengalami masalah di rumah atau sekolah terkait kebiasaan bermain *game*
- Memiliki kebiasaan berbohong kepada orang lain karena dorongan untuk selalu bermain *game*



- Menghamburkan uang untuk membeli *game*

### 3. Perilaku Sosial

#### a. Pengertian perilaku sosial

Perilaku sosial merupakan gabungan dua kata yaitu perilaku dan sosial. Pengertian perilaku didefinisikan oleh beberapa ahli. Teori kognitif skinner mendefinisikan bahwa perilaku merupakan Respon yang timbul diikuti oleh stimulus-stimulus tertentu maka teori Skinner ini disebut teori “S-O-R” atau *Stimulus – Organisme – Respon*. Menurut Lewin perilaku bergantung kepada lingkungan dan organisme yang bersangkutan.

Perilaku manusia adalah semua kegiatan atau aktivitas manusia, baik yang diamati langsung, maupun yang tidak dapat diamati oleh pihak luar. Jenis perilaku menurut skinner terbagi menjadi dua yaitu Innate behavior atau perilaku alami yaitu perilaku yang dibawa sejak organisme dilahirkan, yaitu yang berupa refleks-refleks dan insting insting dan Operant behavior atau perilaku operan perilaku yang terbentuk dari proses belajar.

Uraian diatas dapat disimpulkan bahwa perilaku adalah respon yang diberikan oleh manusia akibat dari faktor dari dalam maupun dari luar diri seseorang.

Manusia merupakan makhluk sosial, dimana tidak dapat hidup tanpa orang disekitarnya atau dengan kata lain hidup sendiri. Sosial menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah hal-hal yang berkenaan dengan masyarakat atau sifat-sifat kemasyarakatan yang memperhatikan kepentingan umum. Sosial adalah keadaan yang didalamnya terdapat kehadiran orang lain. Definisi sosial diatas dapat disimpulkan bahwa sosial adalah hubungan individu dalam bermasyarakat. Melihat definisi perilaku dan sosial diatas tentunya memberikan gambaran akan pengertian dari perilaku sosial. Perilaku sosial merupakan aktifitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain atau sebaliknya dalam rangka memenuhi diri atau orang lain yang sesuai dengan tuntutan sosial. Menurut Baron dan Byrne perilaku sosial identik dengan reaksi seseorang terhadap orang lain, perilaku tersebut ditunjukkan dengan perasaan, tindakan, sikap keyakinan, kenangan atau rasa hormat terhadap orang lain (Rusli Ibrahim).

Dalam berperilaku sosial erat kaitannya dengan interaksi sosial, karena meningkatnya interaksi sosial anak terhadap dunia baru mempengaruhi cara berperilaku anak. Melalui interaksi sosial anak dapat memiliki kesempatan belajar kode moral dan belajar mengevaluasi perilaku mereka, sehingga dapat mengambil tindakan untuk menjadi standar berperilaku (Hurlock Elizabeth B). Berdasarkan beberapa pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa perilaku sosial adalah aktivitas psikis dan fisik yang menimbulkan peran sosial, hubungan sosial dan ekspresi pada diri seseorang untuk memenuhi kebutuhan diri atau orang lain melalui interaksi dengan orang lain.

#### b. Bentuk dan Jenis Perilaku Sosial

Bentuk dan perilaku sosial seseorang dapat ditunjukkan oleh sikap sosialnya, suatu sikap sosial yang dinyatakan oleh cara kegiatan yang sama dan berulang-ulang terhadap objek sosial maka akan membentuk tingkah laku. Perilaku



sosial adalah suatu dasar dari karakter seseorang. Perilaku sosial dapat dilihat melalui sifat-sifat dan pola respons antar pribadi berikut:(Arifin Syamsul).

- 1) Kecenderungan Perilaku Peran
  - a) Sifat pemberani dan pengecut secara sosial
  - b) Sifat berkuasa dan sifat patuh
  - c) Sifat inisiatif secara sosial dan pasif
  - d) Sifat mandiri dan bergantung
- 2) Kecenderungan perilaku dalam hubungan sosial
  - a) Dapat diterima atau ditolak oleh orang lain
  - b) Suka bergaul dan tidak suka bergaul
  - c) Sifat ramah dan tidak ramah
  - d) Simpatik atau tidak simpatik
- 3) Kecenderungan perilaku Ekspresif
  - a) Sifat suka bersaing ( tidak kooperatif) dan tidak suka bersaing (suka Bekerja sama)
  - b) Sifat agresif dan tidak agresif
  - c) Sifat kalem atau tenang secara sosial
  - d) Sifat suka pamer atau menonjolkan diri.

### c. Faktor-faktor Pembentuk Perilaku Sosial

Perilaku sosial dapat terbentuk oleh beberapa faktor diantaranya:

- 1) Faktor internal, Faktor yang berasal dari dalam diri seseorang. Faktor tersebut dapat berupa insting, motif dari dalam dirinya, sikap, serta nafsu. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri anak. Jika dalam diri anak baik maka akan menimbulkan perilaku yang baik, begitu juga sebaliknya ketika faktor dari dalam diri buruk maka akan menimbulkan perilaku yang buruk pula. Faktor internal yang bermacam-macam yang berada dalam diri seseorang akan menimbulkan bentuk perilaku sosial yang bermacam-macam.
- 2) Faktor eksternal, faktor yang berasal dari luar individu. Faktor yang timbul dari keluarga, sekolah dan masyarakat akan memengaruhi perilaku sosial seorang individu pengaruh lingkungan sangat berpengaruh terhadap perilaku individu.

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini dapat dilihat dari dua segi adalah sebagai berikut:

#### 1) Kegunaan Teoritis

Memberikan gambaran tentang Dampak kecanduan *game online* terhadap perilaku sosial peserta didik di SMPN 5 Kota Bima tahun pelajaran 2022/2023

#### 2) Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi guru, sekolah, dan peneliti lanjutan.

##### a) Bagi guru

Digunakan sebagai salah satu bahan acuan serta informasi mengenai dampak kecanduan *game online* terhadap perilaku sosial peserta didik.

##### b) Bagi sekolah

Digunakan sebagai referensi, informasi, dan bahan kajian tentang dampak kecanduan *game online* terhadap perilaku sosial peserta didik.

##### c) Bagi orang tua



Dijadikan sebagai referensi agar lebih bijak dalam menyikapi penggunaan *gadget* dan memberi ruang anak dalam bermain *game online* dirumah maupun disekolah.

d) Bagi peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung mengenai dampak kecanduan *game online* terhadap perilaku sosial peserta didik.

## METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang dilakukan adalah pendekatan. Jenis penelitian kualitatif yang digunakan adalah deskriptif. Informannya adalah siswa, guru BK, orang tua siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini memfokuskan pada dampak game online terhadap perilaku sosial siswa di SMPN 5 Kota Bima. Sumber primer dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMPN 5 Kota Bima. Sedangkan sumber sekunder yakni sumber yang diperoleh melalui buku, jurnal, internet dan artikel ilmiah lainnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan sumber data peneliti mendapatkan 2 dampak yang terjadi terhadap peserta didik seperti:

- a. Dampak positif. Dari yang tidak tahu tentang teknologi menjadi tahu dan bisa teknologi, yang biasanya tidak bisa computer sekarang sudah bisa dan lebih kreatif, sekarang sudah menguasai kosa kata yang dulunya tidak lancar berbahasa sekarang sudah lancar dan mendapat lebih banyak teman.
- b. Dampak negative. Menjadikan anak sulit berkonsentrasi, suka menunda pekerjaan, suka lupa waktu, lebih sering boros uang, malas, suka berbicara bahasa kotor.

Hal ini juga didapat peneliti melalui pengamatan yaitu sikap anak di SMPN 5 Kota Bima ini memang memiliki perilaku pembangkang seperti tidak menghiraukan orang lain ketika berbicara baik itu ketika bersama 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.

Dari pengamatan yang dilakukan peneliti serta wawancara bahwa bermain *game online* juga dapat membuat anak terbiasa berperilaku mengganggu orang lain seperti mengejek orang lain dengan kata-kata yang kurang baik karena saat bermain *game online* anak akan mengejek teman yang kalah saat pertandingan *game* yang dimainkan ia menangkan karena anak merasa paling hebat. Sikap mengganggu/ mengejek memang ada pada anak SMPN 5 Kota Bima 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.



## KESIMPULAN

Hasil yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa sebagian besar dari siswa laki-laki kelas VIII C mendapatkan pengaruh perilaku sosial dan pada penelitian ini juga menemukan bahwa pengaruh *game online* terhadap perilaku sosial berdampak bagi peserta didik, dikarenakan penggunaan bermain *game* tersebut secara berlebihan. Pengaruh *game online* ini memengaruhi perilaku sosial peserta didik dan terganggunya aktivitas belajar dan aktivitas lainnya. Diantaranya membuat anak menjadi malas belajar, malas berkreasi, malas melakukan aktivitas pada anak umumnya. Dan sehingga mengalami kesulitan untuk dapat berfungsi secara normal dalam kehidupan bermasyarakat nantinya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu dkk. 2013. *Metode Penelitian*. Bumi Aksara. Jakarta
- Dica, Freprinca. (2017). Hubungan Motivasi Bermain Online Pada Masa Dewasa Awal Terhadap Perilaku Kecanduan Game online defence of the ancients (dotA2), <http://psikologi.ui.ac.id>, (diakses 29 januari 2020).
- Eryzal Novrialdy, Kecanduan Game Online pada Remaja, *Jurnal Psikologi*, Vol. 27, No. 2, Tahun 2019, 151
- Henry, Samuel. 2010. *Cerdas Dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hurlock, Elizabeth B..2003. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta. Erlangga.
- Istiqomah Kholifah, skripsi:”Dampak Game Pada Kepribadian Perilaku Sosial Anak”(Semarang: UIN, 2016)
- Imansa, Iki. “*Macam-macam Jenis Game Online*”. <http://imansaiki.blogspot.co.id>, diakses 29 januari 2020.
- Lestari Ayu, Sosial dan Konsep Diri dengan Kecanduan Games Online pada Dewasa Awal, *Jurnal interaksi*, Vol. 5, No. 2 Tahun 2016, 20
- Lexy.Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT, Remaja Rosdakarya Offset, 2012).
- Munib, A., Budiyono, & Suryono, S. 2015. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Muslimah 2015. *Penanaman Nilai Tanggung Jawab (Mengembangkan Rasa Berkuasa dan Membantu Mengambil Keputusan)*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Tohirin. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Pendidikan dan Bimbingan Konseling*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Yusuf, Syamsu. 2000 S/D 2011. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

