

PENGARUH PENGGUNAAN *GAME ONLINE* TERHADAP INTERAKSI SOSIAL SISWA UPT SPF SD INPRES BTN IKIP I KOTA MAKASSAR

Putri Zarkia^{1*}, Amrah², Muhammad Faisal³

^{1,2,3}Universitas Negeri Makassar, Indonesia

¹E-mail: futrizarkia03@gmail.com

²E-mail: amrah@unm.ac.id

³E-mail: muhfaisal77@gmail.com

Artikel Info

Received: 06-10-2024

Accepted: 08-12-2024

Published: 31-01-2025



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license. Copyright © 2025 by Author. Published by CV Arthamara Media.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan penggunaan *game online* pada siswa, menggambarkan interaksi sosial siswa, serta mengetahui ada atau tidaknya pengaruh *game online* terhadap interaksi sosial siswa UPT SPF SD Inpres BTN IKIP I. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian yaitu *ex post facto*. Populasi penelitian ini yaitu seluruh siswa UPT SPF SD Inpres BTN IKIP I. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV, V dan VI yang terdiri 157 siswa dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket/kuesioner. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Hasil analisis pengaruh *game online* terhadap interaksi sosial siswa UPT SPF SD INPRES BTN IKIP I berpengaruh signifikan dapat di lihat nilai signifikan *game online* sebanyak $0,001 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game online* oleh siswa menunjukkan berada pada kategori tinggi sedangkan interaksi sosial siswa berada pada kategori rendah sehingga terdapat pengaruh *game online* terhadap interaksi sosial siswa di UPT SPF SD INPRES BTN IKIP I.

Kata Kunci: *Game Online, Interaksi Sosial Siswa*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah kata yang sudah sangat akrab dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan diartikan sebuah usaha sadar dan sistematis yang bertujuan untuk mencapai taraf hidup yang lebih baik (Kadi, 2017). Pendidikan merupakan kebutuhan manusia yang selalu mengalami perubahan, perkembangan dan perbaikan sesuai dengan perkembangan di segala bidang kehidupan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan watak serta peradaban bangsa yang bertujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki pendidikan juga berperan penting

untuk meningkatkan mutu pendidikan terutama dalam menghasilkan peserta didik yang berkualitas. Sehingga tujuan pendidikan pada dasarnya adalah untuk menciptakan siswa yang cerdas dan perubahan tingkah laku baik dalam intelektual, moral dan sosialnya. Hal ini sejalan dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 1 Ayat 1 yaitu:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik

secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan Undang-Undang sebelumnya, maka pendidikan merupakan suatu kegiatan yang disengaja dan direncanakan secara sistematis guna untuk mengembangkan potensi diri, membuat seseorang menjadi lebih kritis dan berpikir sesuai dengan nilai-nilai sosial dan budaya. Pada era perkembangan saat ini pendidikan tidak terlepas dengan teknologi informasi.

Teknologi informasi merupakan perkembangan sistem informasi dengan menggabungkan antara teknologi komputer dengan dengan telekomunikasi (Budiman, 2017). Menurut Karim et.al, (2020) bahwa tujuan teknologi informasi di ciptakan adalah untuk mempermudah penggunaan dalam melakukan pekerjaan, dapat memecahkan masalah yang di hadapi pengguna, membuka kreativitas, efektivitas dan efisiensi dalam melakukan pekerjaan. Dengan demikian keberadaan teknologi informasi menjadi fondasi yang mendukung interaksi sosial dan pertukaran pengetahuan.

Kemajuan teknologi saat ini tidak bisa dipisahkan dari kehidupan masyarakat, semenjak adanya teknologi kita dapat mengetahui berbagai informasi yang terjadi di belahan dunia, kita dapat mengetahui berkat kemajuan teknologi (globalisasi). Melalui

teknologi kita dapat memahami bagaimana masyarakat mengadaptasi diri terhadap dinamika baru yang dibawah oleh teknologi informasi (Nasation & Lubis 2022). Teknologi informasi saat ini di Indonesia dapat kita saksikan begitu besar pengaruh kemajuan teknologi terhadap nilai-nilai kebudayaan yang dianut masyarakat, baik di perkotaan maupun di pedesaan, seperti televisi, telepon, radio, telpon genggam (HP), gadget, ipad, bahkan internet bukan hanya melanda masyarakat di perkotaan namun juga dapat dinikmati masyarakat di pelosok-pelosok pedesaan. Salah satu bentuk nyata dari adanya kemajuan teknologi ialah munculnya *game online*.

Menurut Hermawan & Kudus (2021) bahwa *game online* mengalami perkembangan yang sangat pesat, yang dulu hanya dapat dimainkan melalui komputer, sekarang *game online* dapat dengan mudah dimainkan hanya dengan melalui handphone saja baik itu *handphone* berjenis android, iphone dan sebagainya. *Game* merupakan permainan untuk kesenangan dan hiburan dengan aturan terstruktur. *Game* juga bisa digunakan sebagai alat edukasi. Menurut Ajilaksana et.al, (2023) *Game* adalah suatu jenis kegiatan dimana dengan melakukan aksi sesuai dari aturan suatu *game*, pemain harus berusaha meraih tujuan dari *game* tersebut. Anak usia sekolah secara umum lebih banyak menghabiskan waktunya dengan bermain dan mencoba hal-hal yang baru, tidak jarang dari mereka bermain dan memuaskan rasa penasaran mereka melalui *gadget*, karena *gadget* dianggap sebagai hal

yang menarik. Meskipun begitu anak-anak sebaiknya tetap menghabiskan waktu dengan bermain bersama teman-teman mereka seperti bermain *game*.

Menurut Kineret & Susilowati (2021) bahwa pengguna *game online* di Indonesia berkisar 10.7 juta orang atau sekitar (10%) dari total pengguna internet. Salah satu penelitian di Amerika juga mengungkapkan bahwa 2/3 dari total anak usia sekolah (usia 6-18 tahun) mempunyai fasilitas dirumahnya seperti komputer atau handphone (HP) dan sekitar 59% anak-anak di Amerika tersebut menggunakannya untuk bermain *game online*. Sehingga persentase anak usia sekolah yang mengalami kecanduan bermain *game online* di Indonesia pada tahun 2017 adalah (10.15%), sebagai perbandingan di Korea terdapat 2.4% pada anak usia sekolah, dan 10.2% pada rentang usia 9-39 tahun, dan di China terdapat 13.7% sedangkan di Amerika terdapat 1.5-8.2% yang mengalami kecanduan bermain *game online* (Guno, 2018). Penelitian dari asosiasi penyelenggara jasa internet Indonesia (APJII) pada tahun 2014, pengguna internet di Jawa Tengah yang digunakan untuk bermain *game online* sebanyak 32% atau sekitar 10.7 juta pengguna (Lee & Freeman, 2020).

Perkembangan yang ada pada *game online* saat ini mulai menarik banyak peminat dari berbagai kalangan dari mulai kalangan dewasa, remaja, sampai dengan anak-anak yang masih dalam usia sekolah dasar (Paremeswara & Lestari, 2021). Sehingga dengan kecanduan *game online* memiliki hubungan yang buruk

terhadap teman sebaya, keluarga serta berkurangnya sosialisasi terhadap lingkungan sekitar dan melupakan kehidupan nyata dikarenakan waktu yang dipergunakan lebih banyak dihabiskan bermain *game online* dibandingkan dengan waktu yang diberikan terhadap lingkungan sekitar (Pemungkas, 2019). Saat *game online* hadir hal ini terkadang membuat seorang individu menjadi seseorang yang anti sosial, yang mana ia merasa tidak membutuhkan lingkungan luar untuk memenuhi kebutuhan sehari-harinya (Pradipta, 2019).

Bermain *game online* memberikan rasa penasaran dan kepuasan psikologis sehingga pemain semakin tertarik dalam memainkannya bahkan beberapa orang menjadi kecanduan. Sehingga pelajar merupakan kelompok yang mudah terpengaruh oleh *game online*. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh calon peneliti pada Maret di UPT SPF SD INPRES BTN IKIP I menemukan bahwa, rata-rata siswa kelas tinggi sudah memiliki *gadget* hanya saja beberapa dari mereka masih menggunakan *gadget* orangtua atau saudara mereka. Namun, tidak semua siswa yang memiliki *gadget* dapat digunakan untuk bermain *game online* dikarenakan mereka tidak mempunyai akses internet dan mendapatkan pengawasan dari orangtua dalam bermain *game online*. Adapun *game online* yang sering siswa kelas IV, V dan VI mainkan seperti *ojol*, *game*, *roblox*, *mobile legend*, *sakura school simulator*, *minecraft*, *free fire* atau yang biasa disebut *FF*, *playerUnknown's battleground* atau yang biasa



disebut *PUBG. Game online* tersebut sudah menjadi hiburan yang tidak biasa dipisahkan dari kehidupan anak zaman sekarang, khususnya anak usia sekolah dasar. peneliti juga menemukan siswa yang kurangnya berinteraksi sosial saat bermain *game online* sama teman sebayanya sehingga siswa lebih memilih duduk sendiri saat bermain *game online*.

Interaksi sosial dapat di artikan sebagai hubungan sosial yang berkaitan dengan hubungan antara individu, baik individu dengan kelompok serta kelompok dengan kelompok (Muslim, 2020). Apabila tidak ada interaksi, 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 karna mereka melakukan komunikasi. Jadi, interaksi sosial merupakan setiap tindakan seseorang berguna untuk mempengaruhi individu lain. Sehingga didalam lingkungan sosial masyarakat, interaksi sosial sangat penting dalam kehidupan masyarakat dan sekolah.

Interaksi sosial dapat dipengaruhi oleh perkembangan konsep diri dalam individu, terkhusus lagi individu yang memandang positif atau negatif terhadap dirinya, sehingga ada yang ada jadi pemalu atau sebaliknya dan

akibatnya kepada masalah hubungan interaksi sosialnya. Dari beberapa siswa menunjukkan permasalahan pada interaksi sosial yang tidak dapat berkomunikasi, bekerjasama dengan baik dengan individu lainnya khususnya dalam bermain dan belajar di sekolah (Veri et al, 2023). Oleh sebab itu *game online* merupakan salah satu faktor dalam mempengaruhi interaksi sosial siswa.

Game online telah menjadi bahan penelitian oleh Ike Mulya Sari (2019) dengan judul penelitian Pengaruh *Game Online* terhadap Perubahan Prilaku Siswa di Kelas V SD Negeri 99 Kota Bengkulu. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa *game online* berpengaruh positif terhadap prilaku siswa di kelas. Penelitian yang relevan juga pernah dilakukan oleh Ganang Ramadhani FS (2020) yang berjudul Analisis Dampak *Game Online* Pada Aspek Kehidupan Sosial siswa di SD Mintaragen 3 Kota Tegal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan *game online* rata-rata lama waktu bermain *game online* antara 3 jam sampai dengan 5 jam setiap hari bermain *game online* sehingga berdampak terhadap aspek kehidupan sosial siswa. Menurut Anjasari et al (2020) bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain *game online* terhadap interaksi sosial pada siswa. Dimana siswa yang kecanduan *game online* akan mengalami perubahan terhadap interaksi sosialnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2024 bertempat di SD UPT SPF SD Inpres IKIP I. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *ex post facto* dalam penelitian ini menggunakan jenis desain penelitian *porposiv sampling*. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (variabel independen) adalah *game online* dan variabel terikat (variabel dependen) adalah interaksi sosial siswa. Hubungan antar variabel digambarkan pada desain penelitian gambar 1 menurut Sugiyono (2017: 66):



Keterangan:

X : *Game Online*

Y : Interaksi Sosial

Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas I-VI UPT SPF SD Inpres BTN IKIP I tahun ajaran 2023-2024 yang berjumlah 354 siswa. Adapun sampel dalam penelitian ditentukan dengan teknik *porposiv sampling*. Sampel yang digunakan kelas IV, V dan VI berjumlah yaitu 157 siswa. Instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel media sosial *game online* dan interaksi sosial siswa yaitu dengan menggunakan angket yang dibagikan kepada siswa. Skala yang digunakan yaitu skala likert. Kriteria pengkategorian *game online* berdasarkan skor angket dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Klasifikasi Skor Angket *Game Online*

Rentang skor	Kategori
65-72	Sangat Tinggi
51-61	Tinggi
40-50	Sedang
29-39	Rendah
18-28	Sangat Rendah

Kriteria pengkategorian interaksi sosial siswa berdasarkan skor angket dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Klasifikasi Skor Angke Kreativitas Siswa

Rentang Skor	Kategori
78-91	Sangat Tinggi
64-77	Tinggi
50-63	Sedang
36-49	Rendah
22-35	Sangat Rendah

Sebelum melakukan pengujian hipotesis secara inferensial, maka terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji linearitas.

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Perhitungan dilakukan dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics Version 29.0* dengan rumus *Kolmogorov-Smirnov*. Kriteria pengujian data dikatakan berdistribusi normal jika $p > 0,05$, tetapi jika $p < 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah antara variabel bebas dan varibel terikat memiliki hubungan yang linear atau tidak. Perhitungan dilakukan

dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics Version 29.0*. Kriteria pengujian linearitas adalah jika nilai *Deviation from Linearity Sig* > 0,05 maka ada hubungan linear antara kedua variabel, tetapi jika nilai *Deviation from Linearity Sig* < 0,05 maka tidak ada hubungan yang linear antara kedua variabel.

2. Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji normalitas dan uji linearitas, selanjutnya menyimpulkan dengan menggunakan uji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics Version 29.0*. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji regresi sederhana dan uji t. Uji regresi sederhana digunakan untuk menguji pengaruh satu variabel bebas (independen) terhadap satu variabel terikat (dependen). Untuk memastikan nilai regresi dapat dipercaya, maka perlu dilanjutkan uji signifikansi melalui uji-t. Hasil uji-t ini akan menentukan diterima atau tidaknya hipotesis. Kriteria uji t ini adalah jika hasil $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ artinya hipotesis dapat diterima. Namun, jika hasil $t_{hitung} < t_{tabel}$ artinya hipotesis ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berikut ini dikemukakan hasil analisis statistik deskriptif yang diperoleh berdasarkan skor masing-masing variabel yaitu *game online* dan interaksi sosial siswa.

1. Deskripsi *Game Online*

Hasil analisis statistik deskriptif yang berkaitan dengan variabel *game online* dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Distribusi Skor *Game Online*

No	Skor	Frekuensi	Presentase (%)	Kategori
1	18-28	0	0%	Sangat Rendah
2	29-39	1	1%	Rendah
3	40-50	24	24%	Sedang
4	51-61	126	15%	Tinggi
5	62-72	6	4%	Sangat Tinggi
Jumlah		157	100%	
Mean		Median	Std. Deviasi	Min Maks
54,22		54,00	3,930	38 64

Pada tabel 4 di atas dapat dilihat bahwa distribusi responden berdasarkan skor penggunaan *game online* termasuk kategori sangat tinggi. Hal ini dapat dilihat dari skor 51-61 untuk kategori tinggi memiliki jumlah frekuensi adalah 126 (15%). Dari jumlah nilai mean 54,22, nilai median adalah 54,00, nilai std. Deviasi 3,930, nilai minimum adalah 38, dan maksimum adalah 64.

2. Deskripsi Interaksi Sosial Siswa

Hasil analisis statistik deskriptif yang berkaitan dengan variabel interaksi sosial siswa dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Distribusi Skor Interaksi Sosial Siswa

No	Skor	Frekuensi	Presentase (%)	Kategori
1	12-25	0	0%	Sangat Rendah
2	38-50	140	89%	Rendah
3	51-64	17	11%	Sedang
4	65-78	0	0%	Tinggi
5	78-92	0	0%	Sangat Tinggi
Jumlah		157	100%	
Mean		Median	Std. Deviasi	Min Maks
65,70		65,68	6,446	63 67

Pada tabel 5 dapat dilihat bahwa distribusi responden berdasarkan skor interaksi sosial siswa termasuk kategori rendah. Hal ini dapat dilihat dari skor 38-50 untuk kategori rendah terbanyak memiliki jumlah frekuensi adalah 140 siswa (89%). Dari jumlah responden 157 siswa ini didapatkan nilai mean 65,70 nilai median adalah 65,68, nilai std. Deviasi 6,446 nilai minimum adalah 63, dan maksimum adalah 67.

Hasil Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial adalah analisis yang menekankan pada hubungan antar variabel dengan menggunakan penyajian hipotesis dan menyimpulkan hasil penelitian (Ardithayasa & Yudiana, 2020). Analisis statistik inferensial yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini adalah uji regresi dan uji t. Namun sebelum melakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan uji linearitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics Version 29.0*. Adapun hasil uji normalitas dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 5:

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Kolomogorov-smirnov		
	statistic	df	sig.
Game Online	.181	68	.060
Interaksi Sosial Siswa	.065	65	.200

Berdasarkan tabel 6 hasil uji normalitas untuk variabel media sosial *game online* pada

seluruh guru UPT SPF SD Inpres BTN IKIP I sebesar 0,060 dan untuk variabel interaksi sosial siswa pada siswa kelas IV, V dan VI sebesar 0,200. Sehingga dapat dinyatakan bahwa untuk data variabel *game online* dan interaksi sosial siswa berdistribusi normal.

b. Uji Lineritas

Uji linearitas dilakukan dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics Version 29.0*. Adapun hasil uji linearitas dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 7:

Tabel 7. Hasil Uji Linearitas

Variabel	Deviaton from Linearity (Sig)
Game Online Interaksi Sosial Siswa	* .075

Berdasarkan tabel 7 di atas, hasil uji linearitas untuk variabel *game online* dan kreativitas siswa sebesar 0,075. Sehingga dapat dinyatakan bahwa ada hubungan yang linear antara kedua variabel.

c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji regresi sederhana dan uji t. Uji regresi sederhana digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh *game online* terhadap interaksi sosial siswa. Uji t digunakan untuk mengetahui hipotesis dalam penelitian ini diterima atau ditolak.

Berikut hasil uji regresi sederhana menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistics Version 29.0* pada tabel 8.

Tabel 8. Hasil Uji Regresi Sederhana penggunaan *game online* sebesar 0,001 lebih

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	57.584	.291		198.072	.001
	<i>Game Online</i>	.150	.005	.914	28.011	.001

kecil dari 0,05.

Berdasarkan pada tabel di atas, maka dapat dilihat persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = 57,584 + 0,150X$$

- Nilai konstanta sebesar menunjukkan bahwa variabel independen maka interaksi sosial siswa yang dihasilkan 57,584.
- Nilai 0,150 pada variabel *game online* (X) adalah bernilai positif sehingga dapat dikatakan bahwa semakin tinggi *game online*, berarti maka tinggi pula interaksi sosial siswa. Koefisien regresi 0,150 menyatakan bahwa setiap penambahan 1 *game online* maka akan meningkatkan interaksi sosial siswa 57,584 satuan. Sehingga *game online* berpengaruh positif terhadap interaksi sosial siswa.

Tabel 9. Hasil Uji T

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	57.584	.291		198.072	.001
	<i>Game Online</i>	.150	.005	.914	28.011	.001

Berdasarkan tabel 9 dapat diketahui *game online* berpengaruh signifikan terhadap interaksi sosial siswa atau dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini dapat dilihat dari nilai signifikansi variabel

Pembahasan

1. Gambaran Penggunaan *Game Online* Siswa UPT SPF SD Inpres BTN IKIP I

Teknologi informasi dan komunikasi saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat dan salah satu dampak dari perkembangan teknologi dan informasi tersebut adalah internet. Berbagai informasi bisa diperoleh dari internet secara bebas, tidak hanya informasi namun berbagai sarana hiburan juga telah disajikan oleh internet seperti *game*. Sejalan dengan pendapat jenab & Hudaya (2015) yang menyatakan bahwa *game online* adalah permainan yang bersifat dunia maya yang biasanya dimainkan dengan menggunakan hp,

laptop, komputer serta tab. Perkembangan yang ada pada *game online* saat ini mulai menarik banyak peminatnya dari mulai kalangan dewasa, remaja samapai dengan anak-anak yang masih dalam sekolah dasar (Paremeswara & Lestari, 2021). Berdasarkan hasil penelitian bahwa sebagian besar siswa kelas IV, V, dan

VI UPT SPF SD INPRES BTN IKIP I banyak menggunakan *game online* dapat terlepas dari stresnya.

Indikator pada variabel *game online* terdiri dari empat indikator. keempat indikator tersebut dikembangkan dari pendapat Masya & candra (2016). Indikator variabel *game online*, yaitu : (1) *compulsion*, (2) *withdrawal*, (3) *tolerance* (4) *interpersonal and health-related*. Hasil angket *game online* yang telah diisi oleh 157 siswa ditemukan bahwa penggunaan *game online* di kalangan siswa kelas IV, V, VI UPT SPF SD Inpres BTN IKIP I cukup tinggi. Meskipun *game online* dapat memberikan hiburan dan kesempatan untuk berinteraksi dengan teman, penggunaannya yang berlebihan dapat berdampak negatif terhadap prestasi belajar. Oleh karena itu, perlu adanya upaya lebih lanjut dari pihak sekolah dan orang tua untuk mengawasi dan mengatur waktu bermain *game online* bagi siswa.

Game online memiliki dampak positif maupun negatif. Menurut Henry (2015) dampak positif dari *game online* yaitu menghilangkan stres, cepat menyelesaikan masalah (*problem solving*) pelajaran, mudah berkenalan dengan teman baru yang memiliki hobi sama. Sedangkan untuk dampak negatif dari *game online* sendiri yaitu penurunan aktifitas gelombang otak depan, yang memiliki peranan sangat penting, dengan pengendalian emosi dan agresifitas, *game* menjadi tempat pelarian dari tumpukan masalah sehari-hari, *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 ke tidak puasannya itu, membuat anak menjadi terisolir dengan lingkungan sekitar, karena terlalu sering bermain *game* sehingga menjadi lupa dengan hubungan sosial dalam kehidupannya, apabila terlalu sering akan berakibat pada gangguan psikologis, anak akan mengalami masalah mental. Oleh karena itu perlu pengawasan lebih baik dari keluarga, lingkungan maupun sekolah.

2. Gambaran Interaksi Sosial Siswa UPT SPF SD Inpres BTN IKIP I

Interaksi sosial merupakan aspek penting dalam perkembangan anak, terutama di lingkungan sekolah hal ini sejalan dengan menurut Mubarak (2021) interaksi sosial merupakan sebuah hubungan satu individu atau kelompok yang saling mempengaruhi, merubah, serta memperbaiki perilaku individu yang lain yang berhubungan dengannya, ataupun sebaliknya.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh, bahwa interaksi sosial siswa kelas IV, V, VI di UPT SPF SD Inpres BTN IKIP I umumnya positif dan mendukung perkembangan sosial mereka. Meskipun terdapat beberapa tantangan, seperti kasus intimidasi dan dominasi dalam kelompok belajar, peran guru sangat penting dalam mengelola dan memfasilitasi interaksi sosial yang sehat. Peningkatan program keterampilan sosial dan penguatan dukungan sosial dari teman sebaya dan guru direkomendasikan untuk meningkatkan kualitas interaksi sosial siswa.

Sejalan dengan pendapat Normalita et.al (2018) bahwa interaksi sosial sangatlah penting untuk dapat menjadi yang lebih baik, sehingga dalam hal ini siswa juga mampu untuk mengeksplorasi kemampuan apa yang ada pada dirinya. Kemampuan yang dimiliki setiap siswa itu berbeda-beda, ada yang memiliki interaksi sosial yang tinggi dan juga memiliki kemampuan untuk berinteraksi yang rendah. interaksi sosial merupakan bagian integral dari perkembangan siswa. Melalui interaksi dengan teman sebaya, guru, dan orang dewasa lainnya, siswa belajar untuk berkomunikasi, berkolaborasi, dan memahami norma-norma sosial. Oleh karena itu orang tua lingkungan tempat tinggal dan sekolah berperan penting dalam memperhatikan interaksi sosial siswa.

3. Pengaruh *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Siswa di UPT SPF SD Inpres BTN IKIP I

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa *game online* terdapat pengaruh terhadap interaksi sosial siswa UPT SPF SD Inpres BTN IKIP I. Anak sekolah dasar cenderung menggunakan *game online* dengan banyaknya siswa yang menghabiskan waktu mereka untuk bermain *game*, siswa yang bermain *game online* sering kali menghabiskan banyak waktu di depan layar. Waktu yang seharusnya digunakan untuk berinteraksi dengan teman secara langsung menjadi berkurang. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Witt et al (2020) mengungkapkan bahwa banyaknya siswa menghabiskan waktu di depan *gadget*

karena itu waktu yang seharusnya digunakan untuk berinteraksi berkurang.

Oleh karena itu *game online* dan interaksi sosial berpengaruh secara signifikan. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian menurut Anjasari et al (2020) bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara bermain *game online* terhadap interaksi sosial pada siswa. Dimana siswa yang cenderung bermain *game online* akan mengalami perubahan terhadap interaksi sosialnya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa *game online* berpengaruh terhadap interaksi sosial, hal ini tentunya membutuhkan peran lingkungan sekitar siswa yaitu orang tua dan guru dalam mengarahkan dan membimbing siswa untuk menggunakan *game online* secara bijak atau secara wajar sebab *game online* memiliki dampak positif maupun negatif bagi siswa. Sehingga jika menggunakan *game online* secara berlebihan dapat berpengaruh terhadap interaksi maupun kesehatan siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan diperoleh kesimpulan yaitu *game online* berpengaruh secara signifikan terhadap interaksi sosial siswa UPT SPF SD Inpres BTN IKIP I. Hasil uji t menunjukkan bahwa nilai signifikan *game online* sebesar $0,001 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

DAFTAR PUSTAKA

Ajilaksana, B., Josi, A., & Andrianto, S. (2023). Implementasi Metode Inkuiri dalam Game Edukasi Penalaran Siswa



- Kelas SD Berbasis Android. *JSITIK: Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi Komputer*, 1(2), 109–123. <https://doi.org/10.53624/jsitik.v1i2.165>
- Guno, D. C. 2018. Gambaran Perilaku Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Sekolah Di Wilayah Kecamatan Magaten. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Surakarta. Surakarta.
- Kadi, T., & Awwaliyah, R. (2017). Inovasi Pendidikan : Upaya Penyelesaian Problematika Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Islam Nusantara*, 1(2), 144–155. <https://doi.org/10.33852/jurnalin.v1i2.32>
- Kiniret, R. I. A., & Susilowati, T. (2021). Gambaran Karakteristik Anak yang Mengalami Kecanduan Bermain Game Online. *ASJN (Aisyiyah Surakarta Journal of Nursing)*, 2(2), 42-46
- Muslim, A. (2013). Interaksi Sosial Dalam Masyarakat Multietnis. *Jurnal Diskursus Islam*, 1(3), 1–11.
- Lubis, N. S., & Nasution, M. I. P. (2023). Perkembangan Teknologi Informasi Dan Dampaknya Pada Masyarakat. *Kohesi: Jurnal Sains dan Teknologi*, 1(12), 41-50.
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan game online pada peserta didik kelas x di madrasah aliyah al furqon prabumulih tahun pelajaran 2015/2016. *Konseli: jurnal bimbingan dan konseling (e-journal)*, 3(2), 103-118.
- Muslim, A. (2013). Interaksi Sosial Dalam Masyarakat Multietnis. *Jurnal Diskursus Islam*, 1(3), 1–11.
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). *Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar*. 5(1), 1473–1481.
- Soekanto, S. (2019). *Sosiologi Suatu Pengantar* (cetakan ke-44). Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Soekanto, S. (2019). *Sosiologi Suatu Pengantar* (cetakan ke-44). Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Walgito, B. 2019. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset.