

Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Sosial Pada Siswa

Yenti Arsini

Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan

Email: yentiarsini73@gmail.com

Rahmah Yani

Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan

Email: yani89215@gmail.com

Shopiyyah Nazwa

Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan

Email: shfyhnazwa@gmail.com

Abstract. *One result of the growth of internet media which is now widely used is online games. Games that can only be played digitally or online require the device to be linked to the Internet. Technological developments have had a huge impact on everyone's lives regardless of age, from children to adults. With the development of technology, it makes it easier for everything that is needed, starting from accessing jobs, easily getting information, being able to help long-distance communication and entertainment. There are also examples of very rapid technological developments experienced by children, such as online games. With online games, it will affect students' attitudes in the form of positive and negative impacts. Everything that is created must have positive and negative sides, therefore online games also have both sides.*

Keywords: *Online Games, Impact of Online Games.*

Abstrak. Salah satu hasil dari pertumbuhan media internet yang kini banyak digunakan adalah game online. Game yang hanya dapat dimainkan secara digital atau online memerlukan perangkat untuk ditautkan ke Internet. perkembangan teknologi membawa dampak yang sangat besar di kehidupan semua orang tidak memandang usia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Dengan adanya perkembangan teknologi memudahkan segala sesuatu yang dibutuhkan dimulai dari mengakses pekerjaan, mudah nya mendapatkan informasi, dapat membantu komunikasi jarak jauh dan adanya hiburan. Ada pun contoh perkembangan teknologi yang sangat pesat dan dialami oleh anak-anak seperti adanya game online. Dengan adanya game online maka akan berpengaruh kepada sikap siswa bisa berupa dampak yang negative dan positif setiap apa yang diciptakan itu pasti memiliki sisi positif dan negative oleh karena itu game online juga memiliki kedua sisi tersebut.

Kata kunci: Game Online, Dampak Game Online.

LATAR BELAKANG

Dengan adanya perkembangan teknologi membawa dampak yang sangat besar di kehidupan semua orang tidak memandang usia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Dengan adanya perkembangan teknologi memudahkan segala sesuatu yang dibutuhkan dimulai dari mengakses pekerjaan, mudah nya mendapatkan informasi, dapat membantu komunikasi jarak jauh dan adanya hiburan. Ada pun contoh perkembangan teknologi yang sangat pesat dan dialami oleh anak- anak seperti adanya game online

Perkembangan zaman tradisional ke zaman modern mempengaruhi kemajuan teknologi. Perkembangan zaman didukung oleh kemajuan teknologi yang mengubah semua aspek tradisional masyarakat. Aspek yang berkembang telah melahirkan teknologi komputer yang canggih, yaitu jaringan internasional (Internet). Internet telah membawahkan perubahan yang belum pernah terjadi sebelumnya dalam industri komputer dan komunikasi. Contohnya adalah aplikasi yang menarik, salah satunya adalah game online. Oleh karena itu tujuan dari penulisan karya ilmiah ini adalah untuk membahas apakah game online dapat memberikan pengaruh dalam perubahan perilaku sosial siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Game Online pada Perilaku Sosial Siswa ” ini dilakukan dengan menggunakan Pendekatan Kualitatif Metode Deskriptif Analitis. Pendekatan Kualitatif Metode Deskriptif Analitis telah digunakan untuk mengetahui gambaran, keadaan, dan kondisi suatu hal dengan mendeskripsikannya sedetail mungkin berdasarkan data yang tersedia, dengan tujuan menghasilkan temuan penelitian yang dapat disajikan dalam bentuk laporan.penelitian. Sependapat dengan pernyataan Lexy J. Moleong mendefinisikan Tujuan pendekatan kualitatif adalah untuk memahami fenomena yang dihadapi subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, dan tindakan, secara holistik dan melalui deskripsi verbal dan tertulis, dalam keadaan tertentu, dan menggunakan berbagai pendekatan alami. (Moleong, 2021 ; 5) Sedangkan penelitian deskriptif analitis adalah jenis studi yang berfokus pada mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena saat ini, termasuk yang alami dan buatan manusia. (Moleong, 2021 ; 11).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Indonesia memiliki permainan tradisional dari berbagai daerah dengan ciri khasnya masing-masing. Permainan tradisional di berbagai daerah menggambarkan kegiatan yang menyenangkan atau bahkan berupa olahraga yang berkembang dan tumbuh dari kebiasaan masyarakat tertentu. Untuk tipe yang berbeda permainan tradisional yang dimainkan oleh anak-anak seperti petak umpet, egrang, galasing, lompat tali, congklak, gunung, ubi nenek, ular tangga dan permainan tradisional lainnya. Dalam permainan tradisional anak terdapat unsur tradisi daerah. Namun seiring kemajuan teknologi, permainan tradisional untuk anak-anak sedikit demi sedikit mulai menghilang dan semakin jarang dimainkan. (Yuli Apriati, dkk, 2021 ; 391) Karena dengan munculnya teknologi yang sangat canggih telah mengalami perkembangan zaman tradisional ke zaman modern.

Perkembangan zaman tradisional ke zaman modern mempengaruhi kemajuan teknologi. Perkembangan zaman didukung oleh kemajuan teknologi yang mengubah semua aspek tradisional masyarakat. Aspek yang berkembang telah melahirkan teknologi komputer yang canggih, yaitu jaringan internasional (Internet). Internet adalah kepanjangan dari interconnected network, yaitu koneksi komputer dari berbagai jenis yang membentuk sistem jaringan yang mencakup seluruh dunia (global computer network) melalui saluran telekomunikasi. (Gani, 2014 ; 71). Selain itu, Internet telah membawahkan perubahan yang belum pernah terjadi sebelumnya dalam industri komputer dan komunikasi. Contohnya adalah aplikasi yang menarik, salah satunya adalah game online.

Salah satu hasil dari pertumbuhan media internet yang kini banyak digunakan adalah game online. Game yang hanya dapat dimainkan secara digital atau online memerlukan perangkat untuk ditautkan ke Internet. sehingga pengguna dapat berkomunikasi dengan pemain lainnya yang sedang mengakses game secara bersamaan. Beberapa game online menawarkan fitur menarik yaitu live stream, fitur trading, auto save, motion animation, chat, voiceover dan lain-lain. Kemudian game seperti ini seringkali lebih diminati daripada game single player, karena dirasa memiliki lebih banyak tantangan dan kepuasan batin. Dengan demikian, kemajuan game online yang biasanya dimainkan di komputer telah berpindah ke gadget-gadget yang canggih (Wahid

& Fauzan, 2021 ; 156) Game online saat ini telah berkembang sedemikian rupa seiring dengan kemajuan teknologi.

Perkembangan game online di Indonesia dimulai Dengan diluncurkannya game Nexian pada pertengahan tahun 1990-an. Saat itu, Nexian telah menjadi game online yang populer di kalangan masyarakat. Setelah itu, game online mulai berkembang hingga melahirkan game-game baru seperti Dota Online, Atlantica line, Counter Strike, Point Blank dan Three Kingdoms Online. Apalagi pertumbuhan game online saat ini juga telah menciptakan Industri game center yang menawarkan layanan bagi pemain untuk menghabiskan waktu bermain g ygame yang menyediakan layanan bagi para gamers untuk menghabiskan waktu bermain game. Salah satu aplikasi game online yang paling populer saat ini adalah Mobile Legend

Fenomena penggunaan bermain game online memiliki daya tarik tersendiri. Penggemar game ini bahkan lebih tertarik untuk bermain game online karena desain dan fiturnya. Apalagi dengan game online yang bisa dengan mudah dimainkan dimana saja tanpa menggunakan alat yang berat dan sulit. Cukup bermodal smartphone dan kuota internet, pengguna bisa menggunakan game online dengan mudah dan cepat. Dalam kehidupan sekarang ini, game online digunakan dengan berbagai kebutuhan. Ada juga yang bermain untuk bersenang-senang, mencari uang (penghasilan), hingga ada yang menyelenggarakan turnamen game online. Hal ini menunjukkan bahwa game online telah menjadi fenomena sosial masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. (Mertika & Mariana, 2020 ; 100). Namun penggunaan game online memberikan dampak yang cukup besar bagi penggunanya, khususnya pada siswa Yayasan SMP Ar-Rahman. Oleh karena itu, diharapkan pengguna game online memanfaatkannya untuk hal-hal yang baik.

Adanya keberadaan game online memiliki dampak positif dan negatif yang bertolak belakang. Sering terlihat pada jam sekolah, siswa yang seharusnya menghabiskan waktu belajar di sekolah malah mengisi warnet. Namun, permasalahannya adalah para pelajar atau para pecinta game lainnya belum bisa membagi waktunya dengan baik. (Fajri, 2012 ; 444) Hal ini menunjukkan bahwa game online telah memberikan dampak bagi penggunanya. Dampak positif yang berpengaruh, yaitu meningkatkan kecerdasan otak, kecepatan berpikir otak dan kreativitas ditingkatkan untuk memecahkan masalah yang ada. Namun pada kenyataannya, tidak semua pengguna merasakan semua efek positif dari game online ini. Ada juga dampak negatif yang

dirasakan pengguna, salah satunya kecanduan game online. Oleh karena itu, pengguna harus bisa menahan diri atau mengontrol dirinya saat bermain game. Oleh karena itu, sekolah dan orang tua hendaknya membimbing siswa saat bermain game online agar dapat mengontrol diri siswa saat bermain game. (Mertika & Mariana, 2020 ; 101-103)

Kehadiran game online ditengah-tengah lajunya perkembangan teknologi sehingga membawa pengaruh yang cukup besar pada perkembangan pola perilaku sosial siswa bahkan tidak sedikit siswa berubah menjadi kecanduan game online sehingga banyak siswa suka lupa jati diri mereka sendiri yang sesungguhnya. Hal ini selaras dengan pendapat Wals yaitu, dampak teknologi telah menjadi begitu pesat sehingga manusia tidak bisa mengabaikan pertumbuhannya, seiring dengan kemajuannya teknologi nilai kemanusiaan mengalami perubahan dimana norma-norma sosial yang telah dianut secara turun temurun mulai bergeser sehingga dampak dari teknologi menunjukkan bahwa ada dampak positif dan dampak negatif yang membawa kehidupan manusia (Wiratmo,2003 ;57).

Pendidikan memiliki pandangan oada fenomena pada penggunaan Game online dimana siswa seusia mereka seharusnya digunakan untuk bermain dengan teman sebaya atau waktu untuk belajar tetapi waktu mereka digunakan untuk bermain game online sampai larut malam karena lupa waktu sehingga banyak waktu yang terbuang sia-sia. Bermain game online telah menjadi salah satu hiburan sangat populer didunia digital. Hal ini terjadi dikarenakan aplikasi game online manawarkan banyak pilihan, dimana para siswa yang bermain game online mengalami suatu perubahan dalam bentuk moral, pola interaksi sosial dan cara memecahkan berbagai masalah yang sering kala terjadi dikehidupan siswa tersebut, Sehingga siswa tertarik pada hal-hal yang baru. Dalam hal ini, siswa akan selalu ingin bermain game online sehingga menimbulkan dampak terhadap perilaku sosial siswa dikehidupan sehari-hari. Hasil penelitian saya menunjukkan Dampak game online pada perilaku sosial siswa ada yang positif dan ada yang negatif sehingga muncul karena dari kebiasaan siswa bermain game online yakni adanya perubahan sikap/tingkah laku siswa yang ditunjukkan oleh siswa yang kecanduan game online.

1. Dampak Positif

Ada beberapa Dampak positif dalam bermain game online pada perilaku sosial siswa Yaitu sebagai berikut :

- a) Melatih Kemampuan Konsentrasi, dengan adanya game online ternyata juga bias melatih kemampuan berfikir siswa, karena jika sedang bermain atau sedang melakukan pertandingan maka para pemain harus memiliki konsentrasi yang tinggi, seseorang yang bermain game online harus bias menyusun strategi agar dapat memenangkan pertandingan tentu saja jika seorang pemain tersebut memiliki konsentrasi yang tinggi maka akan mudah memenangkan pertandingan, sama juga seperti ketika siswa sedang mengerjakan soal matematika jika siswa tersebut konsentrasi maka akan mudah dalam menyelesaikan tugas yang sedang ia kerjakan.
- b) Kerjasama, kerja sama adalah suatu kegiatan atau usaha yang dilakukan Bersama untuk mencapai suatu tujuan, didalam game online tentunya harus memiliki kerjasama dan kolaborasi antar tim yang baik agar dapat memenangkan pertandingan. Maka dari itu didalam game online diajarkan bahwa jika tim mereka memiliki kekompakan dan berkolaborasi maka akan memudahkan mereka mencapai kemenangan, sama hal juga seperti kerja sama didalam kelas dalam memecahkan suatu masalah, tugas kelompok dan masih banyak yang lainnya, jika saling bekerja sama maka akan mencapai suatu tujuan.
- c) Membantu bersosialisasi. Bermain game online merupakan salah satu kegiatan interaksi social baik itu secara verbal maupun nonverbal, secara langsung dan tidak langsung, interaksi tersebut tidak memiliki batas dan memiliki cakupan yang luas karena game online dapat diakses semua kalangan. Karena mereka saling berkomunikasi maka akan membina hubungan social yang baik antar sesama, misalnya seperti sedang ada turnamen, bazar, penampilan dan masih banyak yang lainnya.

2. Dampak Positif

Selain memiliki dampak positif pada anak game online juga memiliki beberapa Dampak negatif dalam bermain game online pada perilaku sosial siswa yaitu sebagai berikut :

- a) Menimbulkan Efek Ketagihan, ada banyak hal yang menjadi latar belakang terjadinya kecanduan dalam game online, para pengguna game online pasti tidak tepat dalam penggunaan waktu yang berlebihan dalam bermain game online, karena ada banyak fitur yang dihadirkan oleh aplikasi game online sangat menarik, serta jangkauannya luas, maka dari itu para siswa merasa lebih tertarik untuk bermain game serta karena adanya rasa ingin tahu, ingin menang sehingga menyebabkan mereka lupa waktu dan penggunaan aplikasi game online yang berlebihan dapat mengakibatkan para siswa ketagihan atau kecanduan.
- b) Perubahan Perilaku dengan adanya game online dapat merubah sikap mereka salah satunya seperti berbicara kasar dan kotor, dikarenakan para siswa tidak dapat menahan emosi dan sikapnya saat mengalami kekalahan pada saat bermain maka para siswa tersebut meluapkan emosinya dengan berbicara kasar dan kotor dan jika peristiwa tersebut terus berlangsung maka akan menjadi sebuah kebiasaan bagi seorang siswa atau anak, hendaknya para orang tua dan guru harus bias memberikan arahan agar tidak mengalami perubahan perilaku kearah yang tidak baik. Selanjutnya pembangkang, sikap ini muncul ketika seorang siswa sudah kecanduan bermain game online. Pembangkang adalah sikap atau tindakan seseorang yang tidak ikut peraturan atau melakukan pemberontakan sehingga dapat menyebabkan aktivitas siswa terganggu, seperti halnya ketika orang tua menyuruh anaknya untuk makan namun anaknya tersebut terlalu asyik bermain game online serta mengabaikan perkataan orang tuanya maka hal tersebut dikatakan sebagai sikap yang membangkang.

KESIMPULAN

Salah satu hasil dari pertumbuhan media internet yang kini banyak digunakan adalah game online. Game yang hanya dapat dimainkan secara digital atau online memerlukan perangkat untuk ditautkan ke Internet. sehingga pengguna dapat berkomunikasi dengan pemain lainnya yang sedang mengakses game secara bersamaan. Ada banyak game online yang populer pada masa sekarang ini seperti Mobile Legend, PUBG, Free Fire, dan masih banyak lagi game online yang lainnya, sebagian orang menganggap game online itu memiliki banyak dampak negative, padahal tidak hanya memiliki negative saja dengan adanya game online juga memiliki dampak positif bagi siswa

Adapun beberapa dampak positif dari penggunaan game online yaitu Melatih Kemampuan Kosentrasi. Game online ternyata juga dapat membantu siswa untuk melatih kemampuan kosentrasi. Hal ini disebabkan karena saat bermain game online, harus memiliki tingkat kosentrasi yang tinggi untuk menyelesaikan game yang dimainkan. kemudian dapat digunakan siswa saat pembelajaran berlangsung dan mengerjakan pekerjaan sehingga mendapatkan hasil yang baik. Kerja sama dalam bermain game online. akan terbiasa bekerjasama dengan orang lain, dan ini dapat digunakan untuk mengajari siswa cara bekerjasama secara lebih efektif dalam situasi dunia nyata. sehingga dapat melatih siswa lebih kritis dan aktif untuk menyusun strategi saat bekerja sama, seperti saat ada perlombaan siswa akan bekerja sama dengan tim untuk mencapai kemenangan dalam perlombaan, dan saat dalam pembelajaran berlangsung yang mengharuskan siswa membuat kelompok dan bekerja sama dan saling berdiskusi, serta saling membantu untuk menyelesaikan tugas dari guru. Membantu bersosialisasi. Siswa yang bermain game online sebagai tempat untuk mendapat teman baru untuk saling berinteraksi satu sama lain. Membantu bersosialisasi yang maksud adalah memberikan kesempatan bagi siswa untuk memperluas relasi dan menambah pertemanan dari berbagai tempat. Karena dengan adanya media permainan game online ini melatih siswa sebagai jembatan berkomunikasi dengan orang lain sehingga siswa sudah terbiasa berinteraksi. Kemudian, siswa dapat mengaplikasikannya pada kehidupan sehari-hari saat bersosialisasi.

Tidak hanya memiliki dampak negative penggunaan game online juga memiliki dampak yang negative yaitu Menimbulkan efek ketagihan. Siswa yang bermain game online cara berlebihan dapat mengakibatkan ketagihan/kecanduan sehingga banyak hal-hal yang harus dilakukan oleh siswa dikehidupan nyata tapi siswa mala terbengkalai karena siswa kecanduan dan merasa asyik sendiri dalam bermain game online dan didalam pikiran siswa hanya ada game online saja sehingga mengakibatkan siswa akan sulit mengontrol keinginannya dalam bermain game online dan siswa sulit melakukan hal-hal bermanfaat selain bermain game online. Perubahan sikap/perilaku seperti Berbicara kasar dan kotor. Jika siswa dibiasakan dengan perkataan kasar dan kotor ini bisa merusak pola tingkah laku mereka saat berinteraksi sangat dikhawatirkan karena kalau siswa terbiasa dengan mengucapkan kata kotor dan kasar ini dapat menyebabkan menjadi sebuah kebiasaan buruk seperti meremehkan orang lain dengan kata-kata yang akan diucapkan. Dan memiliki sikap Pembangkang. saat siswa berada dirumah dan bermain game online selalu tidak mendengarkan orang tua saat berbicara akan menghiraukan dan mengabaikan perintah dari orang tua ketika sedang disuruh. Sikap ini telah menjadi kebiasaan siswa karena saat bermain game online siswa kerap bersikap acuh dengan orang disekitarnya.

DAFTAR REFERENSI

- Arianto, A., & Bahfiarti, T.-. (2020). Pemahaman Dampak Game Online pada Anak-Anak Nelayan di Kota Makassar. *Communicatus: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(2), 165–184. <https://doi.org/10.15575/cjik.v4i2.7999>
- Lebho, M. A., Lerik, M. D. C., Wijaya, R. P. C., & Littik, S. K. A. (2020). Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja. *Journal of Health and Behavioral Science*, 2(3), 202–212. <https://doi.org/10.35508/jhbs.v2i3.2232>
- Mertika, M., & Mariana, D. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational*
- Safitri, S. S. (2020). Game Online dan Pengaruh Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Surakarta. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 364–376. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i2.533>
- Moleong., L. J. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Volume, U. S. K., & Mei, N. (2021). Dampak Kecanduan Game Terhadap Perilaku Sosial. 6.
- Wahid, M., & Fauzan, A. (2021). Game Online Sebagai Pola Perilaku. *Kinesik*, 8(3), 275–283. <https://doi.org/10.22487/ejk.v8i3.225>.