
Analisis Perilaku Siswa Kelas 5 SD N 4 Getassrabi Terhadap *Game Online*

Noor Fitriyani, Siti Masfuah, dan Wawan Shokib Rondli

Universitas Muria Kudus, Indonesia
Email: noorfitriyani4@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diserahkan 19 Februari 2023

Direvisi 28 Mei 2023

Disetujui 29 Mei 2023

Keywords:

Studentsbehavior, game online, elementary school students

Abstract

This study aims to describe the reality of using online games in grade 5 students at SDN 4 Getassrabi and to analyze the behavior of grade 5 students at SDN 4 Getassrabi towards online games.

In this study the authors apply a qualitative approach, because a qualitative approach produces a description of the people and behavior observed. This qualitative research will be carried out on informants or research subjects consisting of 3 grade 5 students, 3 parents of students, and a grade 5 teacher at SDN 4 Getassrabi. Data collection techniques include observation, interviews, and documentation. The data analysis technique used in this study went through 3 stages, namely: data reduction, data display, and verification or conclusion drawing.

The results showed that the reality of using online games in grade 5 students at SDN 4 Getassrabi found that grade 5 students already knew and played online games. The types of online games that are popular are the types of war and battle. Meanwhile, the behavior of grade 5 students at SDN 4 Getassrabi when playing online games is more towards negative behavior, forms of negative behavior in children that arise when they play online games are in the form of defiance (negativism), aggression (aggression), disputes or quarrels (quarreling), and teasing.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan realita penggunaan *game online* pada siswa kelas 5 SDN 4 Getassrabi dan menganalisis perilaku siswa kelas 5 SDN 4 Getassrabi terhadap *game online*.

Dalam penelitian ini penulis menerapkan pendekatan kualitatif, karena pendekatan kualitatif menghasilkan deskripsi dari orang dan perilaku yang diamati. Penelitian kualitatif ini akan dilaksanakan terhadap informan atau subjek penelitian yang terdiri dari 3 siswa kelas 5, 3 orangtua siswa, dan guru kelas 5 SDN 4 Getassrabi. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini melalui 3 tahapan yaitu: reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan verifikasi atau penyimpulan (*conclusion drawing*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa realita penggunaan *game online* pada siswa kelas 5 SDN 4 Getassrabi ditemukan bahwa siswa kelas 5 sudah mengenal dan bermain *game online*. Jenis *game online* yang digemari adalah jenis peperangan dan pertarungan. Sedangkan perilaku siswa kelas 5 SDN 4 Getassrabi ketika bermain *game online* lebih mengarah kepada perilaku yang negatif, bentuk-bentuk perilaku negatif pada anak yang muncul ketika mereka bermain *game online* berupa pembangkangan (*negativisme*), agresi (*aggression*), berselisih atau bertengkar (*quarreling*), dan menggoda (*teasing*).

© 2023 Universitas Muria Kudus

PENDAHULUAN

Teknologi saat ini memiliki pengaruh yang besar terhadap kehidupan manusia. Salah satunya berasal dari kemajuan teknologi seperti televisi, radio, *handphone*, *gadget*, dan *ipads* dengan cepat mempengaruhi masyarakat. Teknologi juga memiliki banyak fungsi dan pengaruh penting dalam berbagai bidang, tidak terkecuali bidang hiburan, seperti permainan yang menggunakan media internet sebagai media utamanya, atau yang lebih dikenal dengan *game online*.

Adapun definisi *game* yang dikemukakan oleh Ahmadi dan Sholeh (2015) *game* adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut. Sedangkan *game online* menurut Kim, dkk (dalam Kustiawan dan Utomo, 2019) adalah *game* atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*.

Game online menjadi semakin menarik dan mengasyikkan, demikian pula adanya perbedaan jenis *game* peperang, *game* pertarungan, *game* petualangan, dan lain sebagainya yang membuat *game* tersebut menarik. Semakin menarik *game* tersebut maka semakin banyak orang yang memainkannya. *Game online* didominasi oleh siswa SD, SMP, dan SMA, bahkan mahasiswa juga banyak yang bermain *game*. Siswa yang sering bermain *game online* menjadi kecanduan. Jika dalam bermain *game online* anak tidak diberi batasan maka dikhawatirkan dapat berpengaruh pada perubahan perilaku anak.

Perilaku menurut Darwis (2006) adalah segala sesuatu yang diperbuat oleh seseorang atau pengalaman. Susanto (2017) juga mengemukakan bahwa perilaku merupakan perbuatan atau tindakan seseorang individu yang merupakan cerminan dari sikap. Darwis (2006) mengemukakan bahwa banyak permasalahan perilaku yang sebenarnya terjadi karena siswa tidak mengetahui apa yang benar dan apa yang salah, sehingga siswa meniru apa yang dilihat di lingkungan sekolahnya. Adapun, permasalahan meniru ini seperti temuan Prahesti et al. (2022), yakni perilaku menyontek sebagai wujud perilaku dan ekspresi mental seseorang yang merupakan hasil belajar dari interaksi dengan lingkungannya. Perilaku ini merupakan kecurangan yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh keberhasilan.

Selain permasalahan perilaku menyontek tersebut, ada juga permasalahan perilaku lain yang sering dialami siswa di sekolah. Permasalahan ini didasari mulai dari hal-hal kecil yang sering terjadi

antara lain siswa berperilaku tidak disiplin, suka mengambil barang milik orang lain, berkata tidak jujur, kurang sopan serta agresif.

Banyaknya video *game* yang berisi kekerasan, berdampak tidak sedikit anak yang meniru tokoh pahlawan dalam permainan dapat melakukan kekerasan terhadap teman-temannya. Jika anak-anak meniru *game online* yang berisi kekerasan dalam kehidupan nyata, hal ini tentu saja dapat mempengaruhi perilaku anak-anak nantinya (Munajjid, 2016).

Banyaknya waktu yang dihabiskan hanya untuk bermain *game online* atau kecanduan, akan berpengaruh terhadap perilaku siswa antara lain malas seperti malas belajar, malas tidur, malas sekolah, malas makan, sulit untuk berkonsentrasi dan hanya akan semangat apabila memainkan permainan *game online* saja (Jinan, 2015). Sedangkan pengaruh negatif lain yang dapat ditimbulkan dari bermain *game online* yang berlebihan dan tidak sewajarnya yaitu anak kurang bersosialisasi dengan masyarakat, melupakan orang terdekat di sekitarnya, gangguan pada mata, keluarnya kata kasar, sering bertengkar dengan temannya, agresif dan lain sebagainya.

Adanya pandemi *Covid-19* selama beberapa tahun belakangan kemarin, menyebabkan kegiatan belajar dan mengajar dilakukan dengan sistem pembelajaran jarak jauh atau *daring*, pembelajaran tersebut dilakukan siswa dari rumah sesuai anjuran dari pemerintah. Siswa yang dulunya jarang menggunakan *handphone*, sekarang diharuskan menggunakan *handphone* dalam belajar, dan hal tersebut sering disalah gunakan anak untuk berlama-lama menggunakan *handphone* untuk bermain *game online*, sehingga banyak anak yang menjadi berlebihan dalam memainkannya. Dalam situasi ini, peran orangtua dalam mengawasi perilaku anak adalah yang paling utama. Keluarga menjadi penentu output atau hasil dari baik buruknya sikap kepribadian serta karakteristik anak (Handayani et al., 2020).

Perilaku anak bisa saja berubah ke arah negatif apabila orangtua tidak mengawasi anak secara maksimal. Selain kurangnya perhatian dan pengawasan orangtua, pengaruh buruk dari *game* yang lain adalah anak yang bermain *game online* secara sadar maupun tidak sadar, meniru dan mempraktekkan apa yang mereka dengar dan mereka lihat dari konten-konten kekerasan dalam *game online*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka urgensi penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan realita penggunaan *game online* pada siswa kelas 5 SDN 4 Getassrabi dan menganalisis perilaku siswa kelas 5 SDN 4 Getassrabi terhadap *game online*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berjenis kualitatif deskriptif. Lokasi penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas 5 SDN 4 Getassrabi, Kecamatan Gebog, Kabupaten Kudus. Penelitian ini difokuskan pada siswa kelas 5, karena banyak siswa kelas 5 yang sudah bermain *game online* dan mempengaruhi perilaku siswa menjadi kurang baik. Ada dua sumber data yang digunakan dalam penelitian, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data dalam bentuk verbal atau kata-kata yang diucapkan secara lisan, gerak-gerik atau perilaku yang dilakukan oleh subjek yang dapat dipercaya, dalam hal ini adalah informan yang berkenaan dengan variabel. Adapun, informan dalam penelitian ini terdiri dari informan primer dan informan sekunder. Informan primer dalam penelitian ini adalah 3 orang siswa kelas 5 SDN 4 Getassrabi Kudus. Sedangkan informan sekunder dalam penelitian ini adalah guru kelas 5 SDN 4 Getassrabi Kudus dan 3 orangtua siswa yang menjadi informan primer. Sedangkan, data sekunder dalam penelitian ini adalah foto anak bermain *game online*, rekaman video hasil wawancara dan observasi, buku, jurnal, skripsi dan benda-benda lainnya yang berhubungan dengan permainan *game online* dan perilaku siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini berlangsung melalui proses observasi atau pengamatan yang dilakukan langsung oleh peneliti untuk mendapatkan informasi tentang siswa dengan cara mengamati, melihat, dan mencatat tingkah laku, observasi yang peneliti gunakan ialah observasi sistematis. Wawancara yang digunakan dalam penelitian adalah wawancara semi terstruktur atau sering disebut wawancara mendalam. Wawancara dilakukan secara spontanitas, wawancara mendalam secara umum merupakan sebuah proses hubungan antara pewawancara dengan yang di wawancarai dibangun dengan suasana biasa, sehingga pembicaraan berlangsung sebagaimana percakapan sehari-hari. Untuk dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi pengambilan foto, video dan rekaman hasil wawancara dan observasi, kajian kepustakaan serta data-data yang terkait dengan judul penelitian, dan juga arsip siswa kelas 5 SDN 4 Getassrabi Kudus.

Terdapat teknik keabsahan data dalam penelitian kualitatif yang digunakan sebagai penguji validitasnya. Penelitian ini menggunakan triangulasi sumber untuk menguji keabsahan data yang diperoleh dengan melakukan cek data melalui wawancara yang dilakukan kepada sumber yang berbeda antara lain siswa kelas 5

SDN 4 Getassrabi Kudus, guru kelas 5, dan orangtua siswa. Hasil yang diperoleh dari teknik tersebut kemudian dianalisis dan menghasilkan simpulan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan verifikasi atau penyimpulan (*conclusion drawing*). Melalui tiga tahapan itu peneliti ingin mengungkapkan secara jelas permasalahan yang diteliti yaitu realita penggunaan *game online* pada siswa kelas 5 SDN 4 Getassrabi dan perilaku siswa kelas 5 SDN 4 Getassrabi terhadap *game online*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Observasi peneliti lakukan dengan cara mengamati perilaku siswa ketika bermain *game online*. Peneliti melakukan observasi kepada beberapa siswa yang sudah ditentukan berdasarkan kriteria tertentu. Peneliti mendatangi rumah siswa dan tempat tongkrongan siswa yang sedang bermain *game online*. Pada saat melakukan observasi, posisi peneliti bersifat independen. Artinya, peneliti tidak melakukan intervensi dalam bentuk apapun terhadap siswa. Dengan kata lain, perilaku yang siswa lakukan adalah murni, bukan disebabkan oleh tekanan, permintaan, ataupun kehadiran peneliti. Dokumentasi yang peneliti lakukan bersamaan ketika melakukan observasi. Dokumentasi yang peneliti lakukan merupakan pengambilan gambar (berupa foto-foto) ketika mengamati perilaku siswa yang bermain *game online*, baik di rumah maupun di tempat tongkrongan. Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini dilakukan kepada tiga informan, yang terdiri dari informan primer yaitu 3 orang siswa laki-laki kelas 5 SDN 4 Getassrabi Kudus (siswa FN, FT dan FB), dan informan sekunder yang terdiri dari 3 orangtua siswa yang bermain *game online* (ibu RN, ibu NA, dan ibu LW) dan guru kelas 5 SDN 4 Getassrabi Kudus (Ibu SNM). Instrumen yang digunakan untuk melaksanakan wawancara menggunakan pedoman wawancara serta alat bantu wawancara yang terdiri dari lembar wawancara untuk semua informan yang bertujuan untuk mengetahui perilaku siswa ketika bermain *game online*, dan *handphone* sebagai media memotret dan rekam suara untuk mempermudah proses wawancara.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi dengan semua informan tentang realita penggunaan *game online* pada siswa kelas 5 SDN 4 Getassrabi, diperoleh temuan sebagai berikut.

Pengertian *Game Online*

Dari pembahasan pengertian *game online*, hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa siswa kelas 5 SDN 4 Getassrabi sudah mengenal dan bermain *game online*, mereka bermain *game online* menggunakan jaringan *wifi* maupun kuota internet. Sesuai dengan pendapat Kim, dkk (dalam Trisnani dan Wardani, 2018) bahwa *game online* adalah *game* atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*. Dari hasil wawancara, observasi, dokumentasi, serta pendapat dari ahli di atas mengenai pengertian *game online*, hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa siswa kelas 5 SDN 4 Getassrabi sudah mengenal dan bermain *game online*, mereka bermain *game online* menggunakan jaringan *wifi* maupun kuota internet.

Waktu dan Tempat Bermain *Game Online*

Waktu dan tempat bermain *game online* selalu berhubungan dengan kecanduan atau tidak seseorang bermain *game online*. Seseorang suka bermain *game online* dikarenakan terbiasa bermain *game online* melebihi waktu. Hal ini diungkapkan juga oleh Jinan (2015) bahwa siswa yang sudah kecanduan *game online* akan menjadi malas seperti malas belajar, malas tidur, malas sekolah, malas makan, sulit untuk berkonsentrasi dan hanya akan semangat apabila memainkan permainan *game online* saja. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian serta pendapat dari ahli di atas, di dapatkan temuan bahwa ketiga informan dalam penelitian ini tergolong anak yang kecanduan *game online*, karena ketika bermain *game online* mereka tidak mempunyai batasan waktu, mereka bermain sepuasnya dan tempat mereka bermain yaitu di rumah, di warnet, maupun tempat yang terkoneksi jaringan internet atau *wifi*.

Jenis *Game Online*

Game online memiliki banyak jenisnya yaitu ada peperangan, petualangan, pertarungan, dan lain-lain. Terdapat pula *game online* yang favorit di Indonesia, dan disukai anak-anak zaman sekarang, seperti yang diungkapkan oleh Wahyu (2021) *game* tersebut antara lain *pubg mobile*, *mobile legends*, dan *free fire*. Berdasarkan hasil penelitian, anak-anak kelas 5 SDN 4 Getassrabi juga memainkan *game online* jenis pertarungan dan peperangan, *game* tersebut adalah *mobile legend* dan *free fire*. Anak zaman sekarang lebih menyukai bermain *game online* jenis pertarungan dan peperangan seperti *mobile legend* dan *free fire*. Padahal kita ketahui apabila anak sering bermain *game* yang bersifat peperangan/pertarungan, mereka akan bisa menirukan tindakan yang mereka lihat pada

tokoh di dalam *game* dan akibatnya adalah mereka mempraktekannya kepada teman-temannya yang lain sehingga membuat perilaku mereka menjadi kurang baik, salah satunya menyebabkan pertengkaran ataupun perkelahian.

Faktor Pendorong Bermain *Game Online*

Young (1998) dalam Januar (2017) mengatakan bahwa faktor yang mempengaruhi seseorang bermain *game online* disebabkan karena faktor internal maupun eksternal. Pendapat Kurniawan et al. (2022); Safitri et al. (2022) & Wijaya (2023) bahwa faktor intern yaitu faktor fisiologis (kondisi fisik siswa) dan faktor psikologis (kondisi kejiwaan siswa). Faktor ekstern berasal dari luar diri siswa yaitu faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat. Faktor internal antara lain kepuasan, *self control*, kemampuan mengatur prioritas, kejenuhan atau merasa bosan, stress. Faktor eksternal antara lain lingkungan, kebijakan warnet, ragam variasi *game online*, *peer group*, pola asuh dan pengawasan orangtua yang kurang kepada anak. Dari hasil wawancara, observasi, dokumentasi, serta pendapat dari ahli di atas hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan faktor yang membuat siswa suka bermain *game online* bahkan menjadi kecanduan ada 2, yaitu pertama, faktor internal atau berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, faktor internal ini karena siswa merasa jenuh dan bosan, dan ketika mereka bermain *game online* mereka merasakan hal yang sebaliknya. Kemudian kepuasan, siswa yang sudah kecanduan bermain *game online* tidak akan pernah puas dalam bermain, karena mereka belum bisa mengontrol keinginannya dengan baik (*self control*). Faktor yang kedua adalah faktor eksternal atau yang berasal dari lingkungan sekitar anak, lingkungan sekitar disini bisa berasal dari teman dan orangtua. Siswa mengatakan bermain *game online* karena ikut-ikutan tren dan karena ada teman yang mengajaknya bermain, sedangkan kesalahan orangtuanya adalah tidak mengawasi dan mengontrol anaknya dalam bermain *game online*.

Permasalahan perilaku yang sering dialami siswa di sekolah didasari mulai dari hal-hal kecil yang sering terjadi antara lain siswa berperilaku tidak disiplin, suka mengambil barang milik orang lain, berkata tidak jujur, kurang sopan serta agresif. Darwis (2006) juga mengemukakan bahwa banyak permasalahan perilaku yang sebenarnya terjadi karena siswa tidak mengetahui apa yang benar dan apa yang salah, sehingga siswa meniru apa yang di lihat di lingkungan sekolahnya. Banyaknya *game online* yang berisi konten kekerasan, menjadikan anak meniru perilaku tokoh pahlawan dalam *game* tersebut, dan tidak sedikit anak yang menirunya

melakukan kekerasan terhadap teman-temannya. Jika anak-anak meniru *game online* yang berisi kekerasan dalam kehidupan nyata, hal ini tentu saja dapat mempengaruhi perilaku anak-anak nantinya (Munajjid, 2016). Perilaku negatif siswa kelas 5 SDN 4 Getassrabi Kudus ketika bermain *game online* sebagai berikut.

Pembangkangan (*Negativisme*)

Pembangkangan (*negativisme*), yaitu suatu bentuk perilaku melawan (Yusuf, 2019). Karena ketika apa yang diharapkan dan apa yang terjadi pada kenyataan tidak sesuai dengan keinginan hati seseorang akan marah dan melawan bisa dengan cara mengabaikan apa yang diucapkan oleh orang lain terhadapnya. Perilaku ini juga terjadi pada siswa kelas 5 SDN 4 Getassrabi Kudus. Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan yang telah dilakukan ditemukan bahwa *game online* dapat membuat siswa kelas 5 SDN 4 Getassrabi Kudus menjadi pembangkang karena terlalu sering memainkan *game online*, anak akan menjadi pembangkang karena sering mengabaikan orang lain ketika berbicara dan hanya berfokus pada *game* yang dimainkannya saja. perilaku pembangkangan/melawan seperti tidak menghiraukan orang lain ketika berbicara baik itu ketika bersama dengan teman dengan orang tua bahkan dengan guru mereka berani membantah, bahkan saat berada di rumah anak terkadang mengabaikan nasihat orang tua mereka. Sikap ini terbiasa dilakukan anak karena saat *bermain game online* mereka berperilaku tidak peduli dengan orang yang berhadapan di sekitarnya.

Agresi (*Agression*)

Agresi (*aggression*) merupakan perilaku menyerang baik secara fisik (*non verbal*) maupun kata-kata (*verbal*). Agresi ini merupakan salah satu bentuk reaksi terhadap rasa kecewa karena tidak terpenuhi kebutuhan/keinginannya. Agresi ini terwujud dalam perilaku menyerang, seperti: memukul, mencubit, menendang, menggigit, marah-marah, dan mencaci maki (Yusuf, 2019). Perilaku agresif juga ditemui pada siswa kelas 5 SDN 4 Getassrabi Kudus yang bermain *game online* mereka akan berkata kasar dan kotor ketika marah dalam permainan yang sedang dimainkan. Ketika anak sering bermain *game online* hal tersebut akan memberikan pengaruh yang kurang baik kepada anak, seperti anak menjadi mudah marah dan emosional, anak mudah sekali berbicara kasar dan kotor kepada orang lain karena terbiasa mendengarkan kata-kata seperti itu di dalam *game online* yang biasa dimainkan. Hal tersebut terjadi karena siswa sekolah dasar belum bisa mengontrol emosinya dengan baik, terbukti ketika peneliti melakukan

pengamatan, anak kalah bermain *game online*, mereka akan langsung melampiaskan emosi dan kemarahannya kepada orang di sekitarnya menggunakan kata-kata maupun tindakan yang kasar. Jadi, dapat dengan jelas terlihat anak yang bermain *game online* perilaku mereka menjadi agresif yaitu terlihat dari mereka sering marah karena emosi dan sering berkata-kata yang kurang baik.

Berselisih/Bertengkar (*Quarreling*)

Berselisih/bertengkar terjadi apabila seorang anak merasa tersinggung atau terganggu oleh sikap atau perilaku anak lain, seperti diganggu pada saat mengerjakan sesuatu atau direbut barang atau mainannya (Yusuf, 2019). Anak akan marah ketika ia diganggu oleh orang lain sikap ini juga ditemui pada siswa kelas 5 SDN 4 Getassrabi Kudus saat bermain *game online*, anak akan merasa kesal dan marah ketika diganggu oleh temannya atau orang lain saat sedang fokus bermain *game online*, hal ini kadang membuat anak menjadi bertengkar. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan peneliti pada semua informan dapat ditemukan bahwa ketika anak bermain *game online*, terdapat perilaku yang kurang baik yang muncul pada diri anak, salah satunya adalah mereka menjadi lebih sensitif dan emosional yang menjadikan mereka lebih sering marah dan akhirnya berkelahi dengan temannya maupun anggota keluarganya. Selain hal tersebut secara sadar maupun tidak sadar, anak-anak bisa terpengaruh dengan konten-konten kekerasan yang ada di dalam *game*, dan mempraktekkannya di dunia nyata ketika mereka sedang marah, dan itu sangatlah berbahaya.

Menggoda/Mengejek (*Teasing*)

Menggoda atau mengejek dilakukan seorang anak ketika dia tidak suka dengan temannya, bahkan menganggap anak lain itu aneh dan berbeda dengan dirinya. Perilaku ini juga disebut *bullying*. Bentuk-bentuk *bullying* yang terjadi yaitu *bullying verbal* seperti mencemooh, mengejek nama orang tua, memanggil dengan sebutan yang tidak pantas, sampai menghina fisik contohnya memanggil temannya dengan sebutan "hitam". Sedangkan untuk *bullying nonverbalnya* seperti memukul, menendang, mencubit (Jelita et al., 2021). Hasil penelitian Permata et al. (2021) menunjukkan bahwa ada faktor teman sebaya yang mempengaruhi tindakan *bullying* yaitu anak akan mengikuti tindakan temannya yang tidak baik kepada anak korban *bullying*.

Penyebab lain siswa suka menggoda teman, salah satunya adalah karena sering bermain *game online* secara berlebihan. Mengapa demikian, karena di dalam *game online*

anak dapat mendengarkan dan bertemu dengan siapapun di dalam *forumnya*. Hal ini dapat membentuk perilaku sosial anak yang buruk seperti mengejek temannya yang lain. Hal ini selaras dengan pendapat Yusuf (2019) bahwa menggoda atau mengejek yaitu sebagai bentuk lain dari tingkah laku agresif.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang sudah dilakukan peneliti ditemukan bahwa perilaku mengganggu atau mengejek memang muncul pada siswa kelas 5 SDN 4 Getassrabi Kudus ketika bermain *game online*, ketika anak bermain *game online* anak secara sadar maupun tidak sadar mengejek temannya yang lain. *Game online* juga dapat berpengaruh buruk terhadap perilaku anak, dapat dilihat dari perilaku anak yang suka merendahkan dan mengejek orang lain, ketika di rumah anak suka mengganggu dan menjahili anggota keluarga yang lain, dan ketika di sekolah anak juga suka membully temannya yang lain, dan menyebabkan perkelahian.

Selain dari pembahasan di atas yang sudah dikuatkan dengan teori-teori yang ada, hasil yang diperoleh pada penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang terdahulu, yaitu penelitian yang dilakukan Saraswati et al. (2021) dengan judul "Dampak Penggunaan Smartphone pada Perilaku Anak di Desa Muktiharjo Kabupaten Pati". Hasil temuan penelitiannya menunjukkan bahwa dampak penggunaan *smartphone* terhadap perilaku pada anak di Desa Muktiharjo, Pati diantaranya perilaku emosi meliputi anak mudah marah dan sering berteriak, perilaku sosial meliputi penurunan kemampuan bersosialisasi, dan perilaku malas meliputi anak malas berolahraga, malas bermain, dan malas keluar rumah. Dampak negatif pada perilaku anak berbeda-beda tergantung intensitas anak dalam penggunaan *smartphone*. Orangtua memiliki peran penting dalam mengurangi penggunaan *smartphone* sehingga perilaku anak dapat terkendali dan terkontrol, serta meminimalisir anak mengalami kecanduan *smartphone* yang dapat berdampak pada perilaku anak.

Penelitian lainnya, seperti Santi, et al. (2021) yang berjudul "Perubahan Tingkah Laku Anak Sekolah Dasar Akibat *Game Online*", pada penelitian tersebut menunjukkan bahwa kecanduan siswa dalam bermain *game online* cenderung disebabkan oleh kurangnya perhatian orangtua. Siswa yang memiliki kecanduan bermain *game online* menunjukkan berbagai perubahan tingkah laku, misalnya anak akan menjadi lebih emosional, tidak mampu mematuhi tata tertib yang diberikan oleh orangtua, anak menjadi kurang sopan dalam berbicara karena terlalu terbiasa berbicara kasar di dalam *game*

online. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa yang kecanduan bermain *game online* cenderung menunjukkan perubahan tingkah laku ke arah negatif, khususnya dalam perubahan sikap sosial dan emosional.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa realita penggunaan *game online* pada siswa kelas 5 SDN 4 Getassrabi, sudah mengenal dan bermain *game online*, mereka bermain *game online* di rumah tidak berani bermain *game online* di lingkungan sekolah, karena sudah ada peraturan yang melarang anak membawa *gadget/handphone* ke sekolah. Waktu dan tempat bermain yakni di rumah dan di warung yang terkoneksi *wifi*, serta di warnet. Sedangkan intensitas waktu siswa bermain *game online* tidak ada batas. Dengan demikian, dapat dikatakan siswa kelas 5 SDN 4 Getassrabi mengalami kecanduan *game online*. Untuk jenis *game online* yang disukai siswa adalah jenis *game* pertarungan dan peperangan, *game* tersebut adalah *mobile legend* dan *free fire*. Untuk faktor penyebab anak suka bermain *game online* ada dua yaitu faktor internal seperti perasaan jenuh dan bosan dan faktor eksternal seperti kurangnya perhatian orangtua. Perilaku siswa kelas 5 SDN 4 Getassrabi ketika bermain *game online* ditemukan berbagai perilaku yang kurang baik. Bentuk perubahan perilaku sosial siswa tersebut seperti pembangkangan, agresi, berselisih atau bertengkar, menggoda.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. & Munawar, S. (2015). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darwis. (2006). *Pengubahan Perilaku Menyimpang Murid Sekolah Dasar*. Jakarta Department Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- Handayani, R., Purbasari, I., & Setiawan, D. (2020). Tipe-Tipe Pola Asuh dalam Pendidikan Keluarga. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(1), 16–23. <https://doi.org/10.24176/re.v11i1.4223>
- Januar, Iwan, Turmudzi. (2017). *Game Mania*. Jakarta: Gema Insani.
- Jelita, N. S. D., Purnamasari, I., & Basyar, M. A. K. (2021). Dampak Bullying Terhadap Kepercayaan Diri Anak. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*,

- 11(2), 232–240. *Online serta Cara Mengurangnya*. Madiun: UNIPMA PRESS.
- Jinan, M. (2015). *Awas Anak Kecanduan Game Online*. Sidoarjo: Filla Press.
- Kustiawan, A., Arif dan Andy, Widhiya, B.U. (2019). *Jangan Suka Game Online*. Magetan: CV. AE Media Grafika.
- Kurniawan, H., Oktavianti, I., & Riswari, L. A. (2022). Penyebab Kesulitan dalam Belajar Siswa di Desa Bendan Pete Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 2(2), 81–86. <https://doi.org/10.24176/jpi.v2i2.7507>
- Munajjid, S. M.(2016). *Bahaya Game*. Solo: PT. Aqwan Media Profetika.
- Permata, N., Purbasari, I., & Fajrie, N. (2021). Analisa Penyebab Bullying Dalam Kasus Pertumbuhan Mental Dan Emosional Anak. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 1(2), 21–26. <https://doi.org/10.24176/jpi.v1i2.6255>
- Prahesti, V. D., Istiqomah, N., Akhir, J., & Lessy, Z. (2022). Urgensi Menghindari Perilaku Cheating dalam Perspektif Hadis. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 1–9. <https://doi.org/10.24176/jino.v5i1.6853>
- Safitri, A. R., Mutono, & Setiawan, D. (2022). Dampak Film Animasi Upin Ipin Terhadap Sikap Peduli Lingkungan Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(1), 1–6.
- Saraswati, S. W. E., Setiawan, D., & Hilyana, F. S. (2021). Dampak Penggunaan Smartphone pada Perilaku Anak di Desa Muktiharjo Kabupaten Pati. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(2), 96–102. <https://doi.org/10.24176/wasis.v2i2.6432>
- Santi, Richa, J, Setiawan, Deka & Pratiwi, Ika, A. (2021). Perubahan Tingkah Laku Anak sekolah Dasar Akibat Game Online. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan pendidikan*, 5 (3), 385-390.
- Susanto, A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Trisnani, R. P. & Wardani S. Y. (2018). *Stop Kecanduan Game Online (Mengenal Dampak Ketergantungan pada Game*