

## DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA SMPN 1 PUNCAK SORIK MARAPI: SEBUAH ANALISIS FENOMENOLOGIS

### *IMPACT OF ONLINE GAMES ON SOCIAL BEHAVIOR OF SMPN 1 PUNCAK SORIK MARAPI STUDENTS: A PHENOMENOLOGICAL ANALYSIS*

Muhammad Amin Nasution<sup>1\*</sup>, Muhammad Rizal Januri<sup>1</sup>, Marwan Ali Shodikin<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Konsentrasi Bimbingan Konseling Islam, Magister Interdisciplinary Islamic Studies,  
Pascasarjana, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia

\*E-mail: aminbinsyarbaini@gmail.com

#### *Abstract*

*Adolescence is a period of transition between children and adults, at this time teenagers are also known as periods of difficulty. The current era of technology has received a lot of attention from the wider community, one of which is the problem of online games. This research is motivated by the existence of very rapid technological developments that cause students to experience changes in social behavior. The basic purpose of this study is to explain the positive and negative impacts of online games on the social behavior of students at SMP Negeri 1 Puncak Sorik Marapi. The research method used is a qualitative method. The approach used by the researcher is a phenomenological approach. This study will focus on the impact of online games on students' social behavior. The results of this study are the negative impact of students who are considered addicted to online games, of course, very diverse including students sometimes speak impolite and polite, some students also forget time for school because of the fun of playing, students also often spend time playing games at school, stealing time during study hours so that it has an impact on social change which often forgets the surrounding environment, while the positive impact of online games on the social behavior of SMP Negeri 1 Puncak Sorik Marapi students is in the form of adding relationships, means of refreshing, collaborating, and students can express their emotions through playing online games.*

**Keywords:** *Online Game; Social Behavior; Students.*

#### **Abstrak**

Masa remaja adalah masa peralihan antara anak-anak menuju dewasa, di masa ini juga remaja juga dikenal dengan istilah masa yang penuh kesukaran. Era teknologi pada saat ini telah banyak mendapat perhatian dari masyarakat luas, salah satunya adalah masalah *game online*. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keberadaan perkembangan teknologi yang sangat pesat sehingga

menyebabkan siswa mengalami perubahan perilaku sosial. Tujuan dasar penelitian ini untuk menjelaskan dampak positif dan negatif *game online* terhadap perilaku sosial siswa SMP Negeri 1 Puncak Sorik Marapi. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Pendekatan yang digunakan oleh peneliti adalah pendekatan fenomenologis. Penelitian ini akan memfokuskan pada dampak *game online* terhadap perilaku sosial siswa. Adapun hasil dari penelitian ini yaitu dampak negatif siswa yang dianggap kecanduan *game online* tentunya sangat beragam diantaranya siswa terkadang berbahasa yang tidak sopan dan santun, beberapa siswa juga lupa waktu untuk sekolahnya karena keasyikan bermain, siswa juga sering menghabiskan waktu bermain games di sekolah, mencuri waktu ketika jam belajar sehingga berdampak pada perubahan sosial yang sering lupa lingkungan sekitar, sedangkan dampak positif *game online* terhadap perilaku sosial siswa SMP Negeri 1 Puncak Sorik Marapi berupa menambah relasi, sarana *refreshing*, bekerjasama, serta siswa dapat meluapkan emosionalnya melalui bermain *game online*.

**Kata Kunci:** Game Online; Perilaku Sosial; Siswa.

## Pendahuluan

Masa remaja adalah masa peralihan dari masa anak-anak menuju masa dewasa, atau dikenal dengan istilah masa yang penuh kesukaran. Situasi ini seringkali menghadapkan individu kepada situasi yang membingungkan, di satu sisi masih anak-anak, di sisi lain ia harus bertingkah laku seperti orang dewasa. Situasi inilah yang menimbulkan munculnya perilaku-perilaku tertentu. Proses pertumbuhan dan perkembangan individu tidak selalu berjalan dengan mulus atau sesuai dengan harapan serta nilai-nilai yang anut. Hal ini dikarenakan banyak faktor yang dapat mempengaruhinya, baik faktor internal maupun eksternal (Jannah, 2016).

Masa remaja berada pada rentang umur 12-18 tahun (Hurlock, 1999). Masa tersebut, remaja akan bersinggungan dengan berbagai macam kecanggihan teknologi yang memudahkan remaja untuk memperoleh berbagai hal yang dibutuhkannya. Salah satunya adalah bermain *game online*. Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa remaja merupakan kelompok usia terbanyak yang mengalami permasalahan dengan penggunaan teknologi (Prayuda et al., 2020). Remaja dianggap lebih sering dan lebih rentan terhadap kecanduan *game online*

daripada orang dewasa dan cenderung lebih mudah terjerumus terhadap percobaan hal-hal baru (Novrialdy, 2019).

Era teknologi pada saat ini telah banyak mendapat perhatian dari masyarakat luas terhadap *game online*. *Game online* bukan hanya dinikmati segelintir orang, sesuai dengan perkembangannya *game online* kini bisa dinikmati oleh semua orang dari berbagai kalangan. Bahkan sekarang ini *game online* telah mengalami pergeseran dari hanya sekedar hiburan, kini sudah menjadi semacam hobi yang dilakukan anak muda sampai orang tua dengan berbagai latar belakang yang berbeda. *Game online* merupakan suatu jenis permainan yang memanfaatkan jaringan internet. *Game online* dapat diakses oleh para penikmat game secara langsung dari sistem perusahaan melalui jaringan internet di komputer, laptop, tablet, atau *handphone*. Selain itu, dapat dimainkan bersama dengan pemain game (*player/ gamer*) lain dan dapat berkomunikasi secara langsung antar sesama pemain dalam *game* yang sama. Contoh *game online* yang paling diminati di antaranya *Mobile Legend* (ML), dan *Player Unknown's Battlegrounds* (PUBG) (Novrialdy, 2019).

Munculnya *game online* sebagai perkembangan teknologi di era modern ini tentu perlu disikapi dengan berbagai sudut pandang baik positif maupun negatif tergantung penggunaannya. Sebagai manusia yang menerima perubahan, perlu adanya pembatasan-pembatasan tentang sejauh mana dampak negatif yang diakibatkan. Dampak negatif yang diakibatkan dari *game online* yaitu menimbulkan efek ketagihan, membuat orang terisolir dari kehidupan disekitarnya, membuat orang menjadi malas, mengganggu kesehatan, menimbulkan masalah psikologis apabila terlalu dipikirkan, kurang tidur, dan lain-lain. Sedangkan dampak positifnya yaitu menambah teman, membuat pola pikir semakin cepat, mengurangi stres, melatih kesabaran dan ketangkasan. Pada intinya, *game online* membawa banyak dampak bagi kehidupan kita (Király et al., 2014).

Banyak *game online* yang bisa memanjakan para penggunanya untuk eksis. *Game online* membuat para pemainnya senang karena memberikan sensasi dan tantangan yang menyenangkan serta dapat dimainkan oleh berbagai orang di seluruh dunia selama memiliki koneksi internet. *Game online* tidak hanya menyenangkan, tetapi dapat dimainkan oleh berbagai orang yang jauh,

mengembangkan dan memilih strategi, memiliki grafis yang menarik yang akan membuat pemain ketagihan dan melupakan waktu, akibatnya individu memilih untuk mengurung diri di kamar bermain *game* daripada bersosialisasi dengan orang lain (Lee, Yu, & Lin, 2007).

Dari sisi usia, *gamer* tak hanya digandrungi oleh kalangan muda saja. Penelitian menunjukkan seperempat dari jumlah total *gamer* memiliki usia 16-24 tahun dan 25-34 tahun, dimana persentasenya masing-masing 27% dan 24% lainnya tercatat berusia 35-44 tahun. Pengguna *smartphone* dengan usia 45-54 tahun juga turut aktif memainkan *game online* dengan persentase 17 % dari basis *gamer* di Indonesia. Hal lainnya yang tak kalah menarik yaitu 56% ibu dengan anak di bawah usia 10 tahun juga kerap bermain *game online*. Sejumlah temuan ini menunjukkan bahwa *game* menjadi suatu hal yang mesti jadi perhatian semua pihak (Anderson & Bushman, 2001).

Lebih lanjut dilansir dari [www.cnnindonesia.com](http://www.cnnindonesia.com), sebuah perusahaan Verizon menyatakan persentase pengguna *game online* selama virus pandemi mengalami peningkatan yang signifikan, tercatat pengguna *video game* meningkat 75% selama jam sibuk. Peningkatan terjadi dikarenakan ratusan juta orang diimbau tetap berada di dalam rumah guna mencegah penyebaran COVID-19, sehingga banyak orang memilih berdiam diri di rumah sambil bermain *game* untuk mengisi waktu luang ([www.cnnindonesia.com](http://www.cnnindonesia.com), 2020).

Secara sosial, *game online* dapat mempengaruhi kehidupan hubungan dengan teman, keluarga, dan masyarakat menjadi renggang karena waktu bersama menjadi jauh berkurang (Amanda, 2016). Selain itu, *game online* dapat membuat individu candu, cenderung akan menjadi egosentris dan mengedepankan individualis. Hal ini berbahaya bagi kehidupan sosial individu, mereka dengan sendirinya menjauh dari lingkungan sekitar dan dimungkinkan akan memarjinalkan diri sehingga individu bisa beranggapan bahwa kehidupannya adalah di dunia maya dan lingkungannya sosialnya hanya pada dimana tempat dia bermain *game* (Dinata & Risdayati, 2017).

Adapun hasil penelitian oleh Ismi & Akmal (2020) menyebutkan bahwasanya dampak positif mengakses *game online* yaitu dapat memiliki banyak

teman sehingga dapat berinteraksi, berkomunikasi, dan bertukar pikiran. Sedangkan dampak negatif yakni siswa menjadi malas belajar, menunda tugas sekolah, dan mengakses *game online* ketika jam pelajaran (Ismi & Akmal, 2020). Sementara itu, penelitian Aprilianto (2020) menjelaskan bahwa anak-anak dengan usia prasekolah dan sekolah menengah pertama sebagian besar gemar bermain *game online*, fakta ini dapat dilihat dari bervariasinya aplikasi *game online* yang ada di *smartphone*. Hal tersebut cenderung perilaku keseharian siswa berubah baik itu di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah (Aprilianto, 2020).

Selain itu, *game online* menunjukkan persepsi yang berbeda untuk kelompok umur, kelompok remaja dianggap kecanduan, untuk orang dewasa dianggap sebagai alat untuk meningkatkan keterampilan dan keterampilan sosial (Calado, Alexandre, & Griffiths, 2014). Kemudian, ada pula studi yang menunjukkan tren yang mendukung kualitas persahabatan yang lebih tinggi (Langen et al., 2008).

Berdasarkan latar belakang di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak *game online* terhadap perilaku sosial siswa di SMPN 1 Puncak Sorik Marapi yang mengalami kecanduan *game online*.

## Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan ialah jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Penelitian ini memfokuskan pada dampak *game online* terhadap perilaku sosial siswa di SMPN 1 Puncak Sorik Marapi. Sumber primer dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX SMPN 1 Puncak Sorik Marapi. Sedangkan sumber sekunder yakni sumber yang diperoleh melalui buku, jurnal, internet dan artikel ilmiah lainnya.

## Hasil Pembahasan

### Konsep *Game Online* dan Kecanduan *Game Online*

*Game online* diartikan sebagai permainan yang tersambung dengan jaringan internet yang bisa dimainkan dimana dan kapan saja, dimana *game online* dapat dimainkan secara bersamaan atau berkelompok di seluruh dunia dengan menampilkan berbagai gambar-gambar yang menarik perhatian pengguna (Prayuda

et al., 2020; Hermawan, 2009; Ardinata et al., 2022; Banjarnahor et al., 2020; Basri et al., 2019; Bastian et al., 2021). *Game* merupakan bagian integral dari perilaku manusia. Selama dua dekade terakhir, ketersediaan dan penggunaan teknologi komputer telah meningkat secara masif dan mengubah dunia kegiatan rekreasi. Penggunaan internet dan bermain komputer atau *smartphone* telah menjadi kegiatan umum bagi anak-anak dan remaja, selain media masa sosial dan tradisional (Paulus et al., 2018).

*Game online* saat ini merupakan gaya hidup baru bagi orang-orang dari segala usia, realita yang terjadi di masyarakat baik di kota maupun di desa banyaknya tersebar pusat *game center* yang dapat dijumpai (Dinata & Risdayati, 2017). *Game online* mulai menjamur di Indonesia pada tahun 2003 dengan beberapa permainan diantaranya *ragnarok online*, *gunbond*, *seal online* dengan tarif berbayar terlebih dahulu sebelum memainkan permainan ini. Untuk menarik minat pemain baru, maka muncullah permainan yang tanpa biaya atau gratis dalam mengakses permainan tersebut, akhirnya banyak muncul pemain-pemain baru. Saat ini banyak *game online* yang menyediakan fitur komunitas *online*, sehingga membuat *game online* sebagai kegiatan sosial (Kusumawardani, 2015).

Dikutip dari *tek.ib* (2020), Pokkt, Decision Lab dan Mobile Marketing Association (MMA) melakukan penelitian terkait *game* di Indonesia menyebutkan, bahwa jumlah *gamer mobile* mencapai 60 juta. Jumlah tersebut diperkirakan akan meningkat signifikan menjadi 100 juta pada 2020. Hal ini dikarenakan tingkat penggunaannya yang kini sudah merambah ke *smartphone* atau tablet artinya berbagai *game* bisa dengan mudah diakses dan dimainkan. Adapun jenis-jenis *game online* dapat dikelompokkan berdasarkan genre yaitu MMOPRG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*), MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*), MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*), dan lain sebagainya (Susanto, 2019).

Dengan demikian, hal ini meningkatkan kemungkinan bahwa *game* dapat berkembang menjadi kecanduan atau gangguan bagi sebagian orang (Wichstrøm et al., 2019) Kecanduan *game online* merupakan bentuk yang disebabkan kecanduan teknologi atau internet *adictive disorder* (Amin, 2021).

## Dampak Positif *Game Online* Terhadap Perilaku Sosial Siswa SMP Negeri 1 Puncak Sorik Marapi

Perkembangan kemajuan teknologi sudah tidak terbendung lagi. Kemajuan teknologi saat ini dinikmati semua kalangan baik anak-anak sampai orang dewasa. Masyarakat yang berada di perkotaan sampai di daerah pedesaan dapat menikmati permainan ini, asalkan terhubung langsung dengan jaringan internet. *Game online* adalah salah satu hiburan yang sangat menyenangkan. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Piliang (dalam Pitaloka, 2013) bahwa perubahan permainan terjadi akibat dari perubahan ruang bermain sebagai akibat dari perkembangan teknologi dan sains, alat bermain, dan cara bermain. Seiring dengan berkembangnya kehidupan manusia kearah modernitas, sehingga kebutuhan hiburan menjadi cukup diprioritaskan yang sekalipun itu seorang pelajar (Pitaloka, 2013). Dari hasil penelitian diungkapkan bahwa dampak positif *game online* yang dirasakan remaja adalah menambah relasi. Hal ini sesuai dengan kutipan wawancara dengan AF yaitu: “*Bermain game online akan bertemu dengan orang yang berbeda dari berbagai wilayah dengan hobi yang sama. Sambil game kan kita ngobrol juga kadang sering kita tanya asalnya dari mana, kalau pas satu daerah kita pake bahasa daerah, sering saya dapat teman dari luar daerah*”.

Sejalan dengan hasil penelitian Suryanto (2015) bahwa dampak positif dari *game online* yaitu ketika berada di warnet kerap berkenalan dengan orang baru yang sama-sama memiliki hobi *game* serta mudah untuk diajak berkenalan (Suryanto, 2015). Adapun hasil penelitian Pratiwi & Yusnaldi (2002), dampak positif *game online* yakni mendapatkan teman baru dan terdapat banyak pemain yang berasal berbagai tempat, daerah, dan negara (Pratiwi & Yusnaldi, 2022; Rahmat, 2019; Rahmat & Budiarto, 2021; Rahmat et al., 2021; Rahmat et al., 2022; Syarifah et al., 2020; Widha et al., 2021; Widyaningrum et al., 2020). Berdasarkan uraian tersebut, mengakses *game online* dapat memberikan dampak positif bagi siswa ketika bermain di satu lokasi seperti dapat melakukan interaksi sesama pemain dan menambah relasi dari berbagai pulau dan negara.

Selain itu, AF juga mengatakan selain menambah relasi, beliau juga mengatakan bahwa *game online* dapat menambah kemampuan kerja sama tim. Hal

ini sesuai dengan kutipan wawancara dengan AF yaitu: “*Bermain juga bisa mengajarkan bagaimana cara kerja sama antara sesama pemain. Kita akan berkerja sama untuk memenangkan pertandingan, tujuannya biar kita menang.*” Sebagaimana yang dijelaskan oleh Kustiawan & Utomo (2019) bahwasanya salah satu kelebihan *game online* ialah meningkatkan kemampuan konsentrasi, karena setiap *game* memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Permainan *game online* akan melatih pemainnya untuk dapat memenangkan permainan dengan efisien, cepat, dan menghasilkan lebih banyak poin (Kustiawan & Utomo, 2019; Rahmat & Alawiyah, 2020).

Dengan demikian, *game online* dapat memberikan dampak positif terhadap perilaku sosial siswa seperti meningkatkan relasi antar sesama individu maupun kelompok, membangun komunikasi, melatih tingkat konsentrasi, dan berusaha menggunakan waktu dengan semaksimal mungkin.

### **Dampak Negatif *Game Online* Terhadap Perilaku Sosial Siswa SMP Negeri 1 Puncak Sorik Marapi**

Semakin menjamurnya *game online* di kalangan masyarakat sangat mengkhawatirkan. Fenomena ini bisa kita temukan di cafe, warnet, kedai, tempat-tempat umum, dan lain sebagainya. Permainan ini juga yang menjadi *trend* di kalangan anak muda sehingga sebagian pemuda terjebak dalam permainan ini, bahkan menjadikannya sebagai gaya hidup.

Berdasarkan wawancara dengan siswa SMPN 1 Puncak Sorik Marapi rata-rata siswa menghabiskan waktu bermain *game online* 5-7 jam setiap hari. Ketergantungan para remaja dalam bermain *game online* mempengaruhi perilaku dalam kehidupannya sehari-hari. Para pemainnya mampu berlama-lama duduk untuk memainkan *game* tersebut, serta akan bertahan di suatu tempat tanpa adanya gangguan yang bisa merusak konsentrasinya dalam bermain *game online*. Dari hasil penelitian diungkapkan bahwa dampak negatif *game online* yang dirasakan siswa AF dan siswa EA. Setelah sekian lama AF menggemari *game online* bisa dikatakan AF kecanduan dengan permainan *game online*. AF mulai merasakan bahwa sering berkumpul dapat membuat lupa waktu. Hal ini sesuai dengan kutipan



wawancara dengan AF yaitu: “*Dampaknya bisa kumpul sama-sama di sini sampai kadang larut malam, sambil merokok, minum kopi, kadang juga malas pulang ke rumah.*” Sedangkan, EA merasakan bahwa dalam diriya bersikap apatis, hal ini sesuai dengan kutipan wawancara dengan EA yaitu: “*Mungkin sekarang tidak aktif dalam kegiatan-kegiatan di masyarakat, tidak seperti kemarin. Jadi ada kegiatan sekedarnya saja tidak terlalu aktif.*” Data lainnya yang peneliti temukan yaitu dari cara berbicara. Dimana siswa terkadang berbicara kasar, mereka menggunakan kata-kata yang kasar kepada teman-teman mereka, seperti menghina dan mengejek. Saat kalah bermain *game*, kebiasaan mengucapkan kata-kata kasar. Ungkapan yang biasa mereka lontarkan pada saat bermain *game online*.

Masalah yang timbul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan, termasuk kurangnya minat dalam aktivitas sosial, kehilangan kendali atas waktu, menurunnya prestasi akademik, hubungan sosial, keuangan, kesehatan, dan fungsi hidup penting lainnya (Ghuman & Griffiths, 2012; Novrialdy, 2019). Sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Aziz (dalam Ali et al., 2019) bahwasanya *game online* dapat meminimalisir kegiatan hal yang bersifat positif yang semestinya dijalani oleh anak dalam usia perkembangannya. Anak yang memiliki kecanduan terhadap *game online* akan berpengaruh terhadap waktu belajar dan kemampuan dalam beradaptasi dengan lingkungan sosialnya (Ali, Dwikurnaningsih, & Setyorini, 2019).

## Pembahasan

Di Indonesia, *game online* di kalangan anak-anak dan orang dewasa adalah game yang populer. Hal ini dapat dibuktikan melalui peningkatan pengguna atau *gamer*. Fenomena ini disebabkan oleh game baru yang memberikan pengalaman baru dan menawarkan *game* visual grafis baru kepada pengguna. Beberapa permainan baru muncul dengan dimensi baru dan banyak kekerasan yang tidak relevan dengan perkembangan anak. Relatif pengguna anak-anak lebih rentan terhadap *game online*, terutama anak-anak yang duduk di bangku sekolah dasar. Saat ini, anak-anak semakin kecanduan *game online*. Mereka menghabiskan lebih banyak waktu duduk dan melihat perangkat bermain *game online* daripada belajar.

Beberapa penyebab dari persaingan tersebut adalah ketatnya persaingan dalam permainan yang dilakukan setiap minggu atau setiap hari (Fuad & Helminsyah, 2017).

*Game* adalah suatu kegiatan yang dilakukan sebagai sarana hiburan yang mempunyai aturan bermain sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Juga termasuk aktivitas yang diminati oleh manusia, baik anak-anak, remaja, maupun dewasa. *Game online* merupakan sebuah permainan yang menggunakan jaringan internet yang bisa digunakan di *Personal Computer* (PC) ataupun *handphone* (HP). *Game online* dapat dimainkan oleh beberapa pemain secara bersamaan dengan tempat yang berbeda atau sama. Dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih berimbas pada semakin maraknya jenis *game online* (Strittmatter et al., 2015).

*Game offline* merupakan game yang dibuat untuk kalangan menengah ke bawah, karena game ini tidak membutuhkan biaya yang banyak untuk memainkannya. Hal ini berbeda dengan *game online*, yang mana sudah menggunakan konektivitas internet untuk memainkannya. Keunggulan tersebut dimanfaatkan oleh para pengguna game online untuk dapat terus mengupdate kualitas dari game itu sendiri dan untuk dapat menggunakan keunggulan tersebut dalam berhubungan dengan pengguna game online lainnya (Yusuf et al., 2020)

Bahaya yang ditimbulkan akibat kecanduan *game online* adalah investasi waktu berlebihan (Baggio et al., 2016). Penggunaan waktu yang berlebihan untuk bermain *game online* membuat aktivitas menurun. Gangguan ini secara nyata mengubah prioritas remaja (King & Delfabbro, 2018). Lebih lanjut, dalam penelitian lain bermain *game* dapat membuat individu berkembang ke arah pribadi yang antisosial atau sikap acuh tak acuh terhadap lingkungannya, baik interaksi antar-siswa, guru, maupun lingkungan sekitar (Prayuda et al., 2020).

Sejalan dengan penjelasan Hurlock (2003) bahwa perilaku secara bahasa berarti cara berbuat atau menjalankan sesuatu sesuai dengan sifat yang layak bagi manusia. Secara sosial, perilaku sosial berarti segala sesuatu mengenai masyarakat atau kemasyarakatan. Sedangkan secara istilah, perilaku sosial bermakna aktivitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain atau sebaliknya dalam rangka

memenuhi kebutuhan diri sendiri atau orang lain yang sesuai dengan tuntunan sosial (Hurlock, 2003). Dalam hal ini, bahwa perilaku sosial adalah segala bentuk tindakan yang dilakukan atau direncanakan untuk membantu orang lain tanpa mempedulikan motif-motif penolong.

Dengan demikian, perilaku sosial yang terbentuk tidak terlepas dari faktor eksternal yang mempengaruhi interaksi antara sesama individu maupun kelompok. Termasuk dalam hal ini, kaitannya dengan *game online* dapat mempengaruhi perilaku sosial siswa yang bersifat negatif seperti menggunakan waktu dengan hal yang kurang bermanfaat, bersikap apatis, dan mengeluarkan kata-kata kasar.

## Simpulan

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *game online* dapat memberikan dampak positif dan negatif terhadap perilaku sosial siswa SMPN 1 Puncak Sorik Marapi. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dampak positif *game online* diantaranya yaitu menambah relasi dari berbagai daerah, menambah kemampuan kerja sama tim, dan membangun komunikasi antar pemain. Sedangkan dampak negatif *game online* yaitu sering lupa waktu, cenderung bersikap apatis dan mengeluarkan kata-kata kasar.

## Daftar Pustaka

- Ali, Z., Dwikurnaningsih, Y., & Setyorini, S. (2019). Pengaruh Dari Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas Viii Smp Kristen 2 Salatiga Tahun Ajaran 2018/2019. *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(2).
- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku agresif remaja di Samarinda. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 4(3), 290–304.
- Amin, M. (2021). Konseling Individual Terhadap Siswa Terpengaruh Game Online Di SMP Negeri 1 Tamansari. *Jurnal Administrasi Pendidikan & Konseling Pendidikan*, 2(1), 52–62.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12(5), 353–359.

- Aprilianto, T. (2020). Dampak Game Online terhadap Pola Belajar Anak: Studi di Desa Ujung Tanjung III Kabupaten Lebong. *Jurnal Hawa: Studi Pengarus Utamaan Gender Dan Anak*, 2(1), 75–91. <https://doi.org/10.29300/hawapsga.v2i1.3286>
- Ardinata, R. P., Rahmat, H. K., Andres, F. S., & Waryono, W. (2022). Kepemimpinan transformasional sebagai solusi pengembangan konsep smart city menuju era society 5.0: sebuah kajian literatur [Transformational leadership as a solution for the development of the smart city concept in the society era: a literature review]. *Al-Ihtiram: Multidisciplinary Journal of Counseling and Social Research*, 1(1).
- Banjarnahor, J., Rahmat, H. K., & Sakti, S. K. (2020). Implementasi sinergitas lembaga pemerintah untuk mendukung budaya sadar bencana di Kota Balikpapan. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 7(2), 448-461.
- Basri, A. S. H., Musyirifin, Z., Anwar, M. K., & Rahmat, H. K. (2019). Pengembangan Model Keilmuan Bimbingan dan Konseling Islam Melalui Jurnal Hisbah: Jurnal Bimbingan Konseling dan Dakwah Islam. *Al-Isyraq: Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, dan Konseling Islam*, 2(2), 136-158.
- Bastian, O. A., Rahmat, H. K., Basri, A. S. H., Rajab, D. D. A., & Nurjannah, N. (2021). Urgensi Literasi Digital dalam Menangkal Radikalisme pada Generasi Millennial di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dinamika Sosial Budaya*, 23(1), 126-133.
- Baggio, S., Dupuis, M., Studer, J., Spilka, S., Daeppen, J., Simon, O., ... Gmel, G. (2016). Reframing video gaming and internet use addiction: Empirical cross-national comparison of heavy use over time and addiction scales among young users. *Addiction*, 111(3), 513–522.
- Calado, F., Alexandre, J., & Griffiths, M. D. (2014). Mom, dad it's only a game! Perceived gambling and gaming behaviors among adolescents and young adults: An exploratory study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 12(6), 772–794.
- Dinata, O., & Risdayati, R. (2017). *Hubungan Kecanduan Game Online Clash Of Clans terhadap Perilaku Sosial (Studi Kasus Game Online Clash Of Clans pada Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Riau)*. Riau University.
- Fuad, Z. A., & Helminsyah. (2017). The impact of online games on social and cognitive development on elementary school students. *Proceedings of the 1st international conference on innovative pedagogy (icip) 2017*. Retrieved from <https://repository.bbg.ac.id/handle/repository.bbg.ac.id/handle/495>
- Ghuman, D., & Griffiths, M. (2012). A cross-genre study of online gaming: Player demographics, motivation for play, and social interactions among players. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning (IJCBPL)*, 2(1), 13–29.

- Hermawan, A. (2009). *Hiburan Dunia Maya*. Bandung: Pusaka Setia.
- Hurlock, E.B. (1999). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. (Kelima). Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, E. B. (2003). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Ismi, N., & Akmal, A. (2020). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *Journal of Civic Education*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.24036/jce.v3i1.304>
- King, D., & Delfabbro, P. (2018). *Internet gaming disorder: Theory, assessment, treatment, and prevention*. Academic Press.
- Király, O., Nagygyörgy, K., Griffiths, M. D., & Demetrovics, Z. (2014). Problematic online gaming. In *Behavioral addictions* (pp. 61–97). Elsevier.
- Kustiawan, A. A., & Utomo, A. W. B. (2019). *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. CV. AE MEDIA GRAFIKA.
- Kusumawardani, S. P. (2015). Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit). *Jurnal Antropologi FISIP Universitas Airlangga*, 4(2), 154–163.
- Langen, K. M., Willoughby, T. R., Meeks, S. L., Santhanam, A., Cunningham, A., Levine, L., & Kupelian, P. A. (2008). Observations on real-time prostate gland motion using electromagnetic tracking. *International Journal of Radiation Oncology\* Biology\* Physics*, 71(4), 1084–1090.
- Lee, I., Yu, C.-Y., & Lin, H. (2007). Leaving a Never-Ending Game: Quitting MMORPGs and Online Gaming Addiction. *DiGRA Conference*. Citeseer.
- Jannah, M. (2016). Remaja dan Tugas-Tugas Perkembangannya Dalam Islam. *Jurnal Psikoislamedia*, 1(1).
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148–158.
- Paulus, F. W., Ohmann, S., Von Gontard, A., & Popow, C. (2018). Internet gaming disorder in children and adolescents: A systematic review. *Developmental Medicine & Child Neurology*, 60(7), 645–659.
- Pitaloka, A. A. (2013). Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013). *SOSIALITAS; Jurnal Ilmiah Pendidikan Sosiologi Antropologi*, 3(1). Retrieved from <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/sosant/article/view/2453>
- Pratiwi, A., & Yusnaldi, E. (2022). Analisis Pengaruh Game Online terhadap Kegiatan Sosial dan Minat Belajar Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4524–4530. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2867>

- Prayuda, R. A., Munir, Z., & Siam, W. N. (2020). Pengaruh Pemakaian Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di Sekolah Dasar Negeri Taal 01 Kecamatan Tapen Kab. Bondowoso. *Jurnal Keperawatan Profesional*, 8(1), 40–48.
- Rahmat, H. K., & Alawiyah, D. (2020). Konseling Traumatik: Sebuah Strategi Guna Mereduksi Dampak Psikologis Korban Bencana Alam. *Jurnal Mimbar: Media Intelektual Muslim dan Bimbingan Rohani*, 6(1), 34-44.
- Rahmat, H. K. (2019). Mobile learning berbasis appypie sebagai inovasi media pendidikan untuk digital natives dalam perspektif islam. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam*, 16(1).
- Rahmat, H. K., & Budiarto, A. (2021). Mereduksi Dampak Psikologis Korban Bencana Alam Menggunakan Metode Biblioterapi Sebagai Sebuah Penanganan Trauma Healing [Reducing The Psychological Impact of Natural Disaster Victims Using Bibliotherapy Method as a Trauma Healing Handler]. *Journal of Contemporary Islamic Counselling*, 1(1).
- Rahmat, H. K., Muzaki, A., & Pernanda, S. (2021, March). Bibliotherapy as An Alternative to Reduce Student Anxiety During Covid-19 Pandemic: a Narrative Review. In *Proceeding International Conference on Science and Engineering* (Vol. 4, pp. 379-382).
- Rahmat, H. K., Salsabila, N. R., Nurliawati, E., Yurika, R. E., Mandalia, S., Pernanda, S., & Arif, F. (2022, June). Bibliokonseling Berbasis Nilai-Nilai Sumbang Duo Baleh dalam Membangun Karakter Positif bagi Remaja di Minangkabau. In *NCESCO: National Conference on Educational Science and Counseling* (Vol. 2, No. 1).
- Syarifah, H., Poli, D. T., Ali, M., Rahmat, H. K., & Widana, I. D. K. K. (2020). Kapabilitas Badan Penanggulangan Bencana Daerah Kota Balikpapan dalam Penanggulangan Bencana Kebakaran Hutan dan Lahan. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 7(2), 398-407.
- Strittmatter, E., Kaess, M., Parzer, P., Fischer, G., Carli, V., Hoven, C. W., ... Apter, A. (2015). Pathological Internet Use Among Adolescents: Comparing Gamers and Non-Gamers. *Psychiatry Research*, 228(1), 128–135.
- Suryanto, R. N. (2015). Dampak Positif dan Negatif Permainan game online dikalangan pelajar. *Jom Fisip*, 2(2).
- Susanto, H. (2019). *Pengembangan Game Edukasi Wali Songo Berbasis Android Untuk Anak Kelas 4 Sekolah Dasar Negeri Diwak Kabupaten Semarang*. UNNES.
- tek.ib. (2020). *Jumlah gamer di Indonesia capai 100 juta di 2020*. <https://www.tek.id/insight/jumlah-gamer-di-indonesia-capai-100-juta-di-2020-b1U7v9c4A>
- Widha, L., Rahmat, H. K., & Basri, A. S. H. (2021, March). A review of mindfulness therapy to improve psychological well-being during the

COVID-19 pandemic. In *Proceeding International Conference on Science and Engineering* (Vol. 4, pp. 383-386).

Widyaningrum, N., Rahmat, H. K., & Maarif, S. (2020). Langkah Taktis Gaya Kepemimpinan Gubernur Bali I Wayan Koster Dalam Pencegahan Penyebaran Covid-19 Di Provinsi Bali. *Jurnal Manajemen Bencana (JMB)*, 6(2).

Wichstrøm, L., Stenseng, F., Belsky, J., von Soest, T., & Hygen, B. W. (2019). Symptoms of internet gaming disorder in youth: Predictors and comorbidity. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 47(1), 71–83.

www.cnnindonesia.com. (2020). *Pengguna Gim Online Meningkat 75 Persen Kala Corona*. <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20200331163816-185-488789/pengguna-gim-online-meningkat-75-persen-kala-corona>

Yusuf, Y., Abd Hamid, I., & Rahmat, A. (2020). Impact Online Games for Teens in Well Gorontalo City. *International Journal of Innovations in Engineering Research and Technology*, 7(07), 18–22.

