

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Indonesia merupakan salah satu Negara yang sangat peduli dengan dunia pendidikan karena pendidikan mempunyai peran yang sangat penting bagi kemajuan suatu bangsa. Karena berdasarkan undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003. Tentang sistem pendidikan yang ada di Indonesia, Bahwa 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.¹

Bukan hanya bagi kemajuan suatu bangsa namun sangat penting bagi kehidupan seseorang. Melalui pendidikan seseorang dapat dipandang terhormat, mempunyai karier yang baik serta dapat berperilaku sesuai dengan norma-norma yang berlaku. Sesuai dengan tujuan dari pendidikan dasar yaitu memberikan bekal kemampuan dasar kepada peserta didik untuk mengembangkan kehidupannya baik dalam kehidupan pribadi maupun sosial.

Walaupun sebagian besar orang memahami bahwa pendidikan itu dapat diperoleh tidak hanya di dalam lembaga formal seperti sekolah namun tidak dapat dipungkiri pendidikan di sekolah juga mempunyai peran yang sangat penting untuk merencanakan karir atau pekerjaan secara tepat dimasa depan. Mengingat

¹ Buku Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3. H. 3

perkembangan dunia kerja saat ini semakin ketat. Individu harus di tuntut harus memiliki kompetensi, kemampuan yang baik untuk menghadapinya atau dengan kata lain di perlukan kematangan kompetensi atau kemampuan yang baik. Sekolah atau madrasah memiliki peran serta tanggung jawab untuk menyiapkan anak didiknya agar siap menghadapi perkembangan zaman, jadi sekolah mengoptimalkan kinerja guru untuk membimbing siswa dalam memfasilitasi peserta didik. Oleh karenanya setiap sekolah pada umumnya memiliki layanan bimbingan, sehingga siswa agar mampu merencanakan dan menemukan bidang yang sesuai dengan kemampuan, bakat dan minatnya.

Setiap siswa memiliki potensi dan bakat mereka masing-masing tergantung bagaimana mereka menemukan dan mencari potensi dalam dirinya. Pencarian jati diri atau potensi dalam diri siswa tergantung bagaimana keinginan mereka untuk merubah dan mencapai impian mereka sesuai dengan cita-cita yang mereka inginkan dan bagaimana lingkungan juga turut memberikan dukungan terhadap tercapainya kompetensi diri siswa.

Lingkungan yang mempengaruhi perkembangan potensi dalam diri siswa bisa dipengaruhi oleh orang tua, guru belajar, serta teman sebangsa ketika mereka bermain. Kebiasaan yang buruk akan melahirkan pribadi yang buruk pula. Seperti pepatah yang mengatakan, apabila kita bermain dan berkecimpung dengan orang penjual parful, paling tidak mereka juga akan mendapatkan keharuman. Namun apabila pergaulan mereka sering bergelut dengan preman, pencuri, penjudi, pemabuk, pemalas dan jarang belajar maka mereka juga akan mendapatkan imbasnya, yakni akan menjadi seseorang yang buruk.

Sedangkan keinginan dalam diri siswa merupakan sesuatu factor yang peling berpengaruh terhadap potensi dalam dirinya, karena mereka akan terlibat langsung dengan tercapainya keinginan sesuai dengan cita-citanya.

Keluarga merupakan lembaga pertama dalam kehidupan anak, tempat ia belajar dan menyatakan diri sebagai makhluk sosial, Dalam keluarga terjadi interaksi yang intim. Keluarga memberikan dasar pembentukan tingkah laku, watak, moral, dan pendidikan dukungan, bimbingan, arahan, untuk kemajuan dan perkembangan anaknya.²

Dalam keluarga setiap orang pasti bersyukur bila telah dikaruniai anak, selain itu, setiap orang pun akan menyadari bahwa anak merupakan karunia Allah yang sangat besar fungsinya bagi kehidupan, anak merupakan amanat dari Allah SWT, yang harus dipelihara, dan diajarkan budi pekerti.³

Bagi anak keluarga merupakan keluarga lembaga primer yang tidak dapat diganti dengan kelembagaan yang lainnya. Anak itu merupakan sesuatu organisasi yang tumbuh terus-menerus, yang bergerak dengan perubahan perubahan yang tidak terbatas dari sel tunggal ke arah suatu organisasi yang multifaktoral (Kompleks) dari pada struktur dan fungsi sampai pada tingkatan dewasa.⁴

Anak merupakan aset bangsa yang tidak ternilai harganya, dimana secara alamiah anak akan tumbuh dan dewasa, Orang tua fungsi untuk memastikan perkembangan anak yang optimal, seperti membangun rumah yang harus memiliki pondasi kuat. Orang tua di harapkan dapat mempersiapkannya secara menyeluruh sehingga anak akan memiliki kemampuan beradaptasi yang baik di lingkungannya.

² Zahitunah subhan, membina keluarga sakinah, (Yogyakarta: pustaka pesantren, 2001),1

³ Yuni Nur Kayati, *Anak kus saying, Ibuu Ingin bicara*, (Yongyakarta: Mitra Pustaka, 1999), 8.

⁴ Ki Fudyartanta, *Psikologi Perkembangan*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar), 21.

Dua hal penting yang harus diperhatikan dalam proses tumbuh kembang anak, yaitu perkembangan dan pertumbuhan.⁵

Pada zaman modern ini dampak siswa yang mengalami kecanduandalam handphone atau permainan berbasis internet (*Game online*) sangat besar. Seseorang yang mengalami adeksi, di samping mengalami keluhan secara fisik juga mengalami perubahan struktur dan fungsi otak. *Game online* merupakan permainan yang tersambung melalui jaringan *internet* yang dapat dimainkan kapan saja, juga bisa dimainkan secara kelompok di belahan dunia dan permainan ini sendiri menampilkan gambaran-gambaran menarik seperti yang di inginkan, yang di dukung oleh perangkat untuk *Game* ini sendiri.

Dampak *Game online* munculnya kekerasan di lingkungan masyarakat. Anak-anak akan bertingkah laku yang buruk di karenakan mencontoh yang di lihat dalam *Game online*. Permainan *Game online* bisa menghambat anak dalam belajar atau tidak suka membaca di karenakan kecanduan berlebihan di dapat *Game* tersebut maka anak akan males untuk melakukan aktivitas belajar di sekolah.⁶

Dampak *Game online* ini yang mempengaruhi motivasi belajar siswa, dalam proses belajar mengajar seringkali siswa mengalami kurangnya motivasi dalam belajar, motivasi itu sendiri juga merupakan bagian penting dalam proses belajar agar yang ingin di capai dari pembelajaran tersebut. Berjalan dengan baik sesuai dengan tujuannya.⁷

⁵ William J. Goode, *sosiologi keluarga*, (Yogyakarta Pustaka Aksara, 1991), 2-3

⁶ Junierissa Marpaung, "Pengaruh Penggunaan gadget dalam kehidupan." 5, no.2 (februari 2018): 56.

⁷ *Ibid.*,

Anak-anak masa sekolah mengembangkan kemampuan melakukan permainan dengan peraturan. Dulu anak-anak mengenal permainan tradisional yang biasanya di mainkan bersama dengan anak-anak yang lain secara langsung seperti kelereng dan petak umpet, Sedangkan permainan yang di buat sendiri oleh anak seperti layang- layangan dan mobil-mobilan bambu. Tetapi anak-anak sekarang tidak lagi bermain permainan tradisional karena telah mengenal handphone maupun di computer dengan menggunakan akses internet atau *Game online*. *Game online* sendiri muncul Indonesia pada bulan maret 2001 yang pertama kali di perkenalkan permainan yang sangat sederhana yakni *naxian online*. *Game online* ini merupakan permainan modern yang sudah menjadi trend untuk masasekarang dan permainan nya pun mulai dari anak-anak sampai usia dewasa. Siswa di anggap lebih sering dan rentang terhadap penggunaan penggunaan *Game online*, terutama di kalanagn belajar.⁸

Beberapa sebab yang membuat siswa kecanduan *Game online*, salah satunya tantangan dalam setiap *Game* ada tantangan yang membuat pecandunya terus merasa tertantang, sehingga pada akhirnya orang kecanduan *Game online* akan merasa ketergantungan terus menerus dan tidak terlepas dari *Game*. *Game online* akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya di jalani oleh siswa pada usia perkembangan mereka siswa yang mengalami ketergantungan pada aktivitas *Game* s akan mempengaruhi motivasi belajar sehingga mengurangi waktu belajar dan tidak mempunyai waktu untuk memikirkan pembelajaran yang ada dalam sekolah, maka dari situ sangatlah sulit untuk memperkembangkan potensi yang ada dalam diri siswa di sekolah.

⁸ Andika Akbar, M. Ridwan Said Muhammad, *Pengaruh Game Online terhadap motivasi belajar siswa di kelas X SMA Negeri 16 Makasaar, Jurnal sosialisasi sosiologi -FIS UMM*, 9.

Dampak *Game online* ini yang mempengaruhi motivasi belajar siswa, dalam proses belajar mengajar seringkali siswa mengalami kurangnya motivasi dalam belajar, motivasi itu sendiri juga merupakan bagian penting dalam proses belajar agar yang ingin di capai dari pembelajaran tersebut. Berjalan dengan baik sesuai dengan tujuannya. Anak-anak masa sekolah mengembangkan kemampuan melakukan permainan dengan peraturan. Dulu anak-anak mengenal permainan tradisional yang biasanya di mainkan bersama dengan anak-anak yang lain secara langsung seperti kelereng dan petak umpet.

Sedangkan permainan yang di buat sendiri oleh anak seperti layang-layangan dan mobil-mobilan bambu. Tetapi anak-anak sekarang tidak lagi bermain permainan tradisional karena telah mengenal handphone maupun di computer dengan menggunakan akses internet atau *Game online*. *Game online* sendiri muncul Indonesia pada bulan maret 2001 yang pertama kali di perkenalkan permainan yang sangat sederhana yakni *naxian online*. *Game online* ini merupakan permainan modern yang sudah menjadi trend untuk masasekarang dan permainannya pun mulai dari anak-anak sampai usia dewasa. Siswa di anggap lebih sering dan rentang terhadap penggunaan penggunaan *Game online*, terutama di kalanagn belajar.⁹

Beberapa sebab yang membuat siswa kecanduan *Game online*, salah satunya tantangan dalam setiap *Game* ada tantangan yang membuat pecandunya terus merasa tertantang, sehingga pada akhirnya orang kecanduan *Game online* akan merasa ketergantungan terus menerus dan tidak terlepas dari *Game*. *Game online* akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya di jalani oleh siswa pada usia perkembangan mereka siswa yang mengalami ketergantungan pada aktivitas

⁹ Andika Akbar, M.Ridwan said Muhammad, Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa di kelas X SMA Negeri 16 Makkasar, *Jurnal sosialisasi sosiologi-FIS UMM*, 9.

Game s akan mempengaruhi motivasi belajar sehingga mengurangi waktu belajar dan tidak mempunyai waktu untuk memikirkan pembelajaran yang ada dalam sekolah, maka dari situ sangatlah sulit untuk memperkembangkan potensi yang ada dalam diri siswa di sekolah.

Sebagaimana studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di SMA Miftahul Ulum Toronan Pamekasan terdapat peraturan yang ditetapkan oleh kepala sekolah. Salah satunya peraturan yang diberikan oleh kepala sekolah tersebut yaitu diperbolehkan kepada seluruh siswanya untuk membawa media yang berupa elektronik seperti handphone, laptop, dan media lainnya pada waktu tertentu. Waktu tertentu itu yakni setiap hari senin, selasa, dan rabu karena pada hari itu merupakan praktek seni budaya, matematika dan prakarya. Namun pemberian peringanan tersebut telah menjadi kesempatan bagi siswa untuk bermain handphone atau *Game* ketika jam pelajaran berangsur. Sehingga mengakibatkan potensi dalam diri mereka menjadi kurang berkembang atau kurang percaya diri akan potensi yang mereka miliki.

Sebenarnya setiap individu memiliki potensi mereka masing-masing tergantung bagaimana mereka menciptakan dan mengembangkan potensi yang mereka miliki. Namun disamping keinginan yang kuat mempengaruhi potensi dalam diri mereka, kemampuan atau potensi tersebut juga dipengaruhi oleh pengaruh sekeliling mereka yang turut membantu perkembangan potensi yang mereka miliki. Sekeliling mereka yakni teman sebaya atau bermain, orang tua dan guru.

Mereka yang rajin akan terpengaruh oleh teman yang malas dan suka tidur didalam kelas terutama bagi mereka yang gemar bermain *Game online*. Memang

tujuan kepala sekolah adalah untuk memudahkan siswa menemukan dan mencari bahan ajar di internet untuk kepentingan mata pelajaran dalam kelas. Akan tetapi siswa tetap ngotot mencuri waktu untuk bermain *Game online* di saat waktu belajar. Siswa kurang mengontrol diri dan mengabaikan kewajiban pembelajarn di sekolah akibat kecanduan main *Game online*. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti ingin mengangkat judul **Dampak *Game online* Terhadap Potensi Diri Siswa di SMA Miftahul Ulum Toronan Pamekasan untuk diteliti.**

B. Fokus Penelitian

- 1) Bagaimana perkembangan potensi diri siswa Di SMA Miftahul Ulum Toronan Pamekasan?
- 2) Apa Saja Dampak *Game Online* terhadap potensi diri siswa di SMA Miftahul Ulum Toronan Pamekasan?
- 3) Bagaimana Upaya guru dalam meningkatkan potensi siswa yang kecanduan *Game Online* di SMA Miftahul Ulum Toronan Pamekasan?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan:

- 1) Gambaran Kemampuan siswa di SMA Miftahul Ulum Toronan Pamekasan.
- 2) Apa Saja Dampak *Game Online* terhadap potensi diri siswa di SMA Miftahul Ulum Toronan Pamekasan.
- 3) Upaya guru dalam meningkatkan potensi siswa yang kecanduan *Game Online* di SMA Miftahul Ulum Toronan Pamekasan.

D. Kegunaan penelitian

1) Kegunaan teoretik

Hasil penelitian ini menjadi penghasil wawasan baru di bidang ilmu pengetahuan khususnya dalam meningkatkan potensi diri siswa.

2) Kegunaan praktis

Secara di lakukan penelitian ini dapat memberikan kegunaan adalah sebagai berikut:

- a. Bagi guru, khususnya guru di SMA Miftahul Ulum toronan Pamekasan dapat di jadikan evaluasi dalam meningkatkan potensi siswa.
- b. Bagi siswa untuk meningkatkan potensi yang dimiliki oleh siswa di SMA Miftahul Ulum Toronan Pamekasan, di harapkan dapat di jadikan sebagai pedoman untuk meningkatkan potensi diri siswa dalam belajar belajar.
- c. Bagi peneliti, dapat menambahkan ilmu yang di peroleh siswa untuk meningkatkan potensi diri siswa dalam fokus pembelajaran.

E. Definisi Istilah

Untuk memenuhi kesalahan dalam memenuhi judul penelitian, maka dari situ sangat perlu untuk menjelaskan terlebih dahulu yang di maksud dengan judul "**Dampak *Game online* Terhadap Potensi diri siswa di SMAMiftahul Ulum Toronan Pamekasan**". Adapun penejelasan masing- masingnya sebagai berikut:

1. Dampak

Dampak merupakan suatu sebab atau akibat dari suatu perilaku atau peristiwa terjadi sebelumnya yang memiliki pengaruh serta perubahan signifikan terhadap pola perilaku atau peristiwa yang akan terjadi setelahnya.

2. Kecanduan

Kecanduan adalah suatu sikap dan perilaku yang dilakukan secara sadar yang bersifat kontinu atau terus menerus tanpa adanya kontrol diri bahwa menyatakan kecanduan yang terlalu tinggi dapat menyebabkan gangguan fungsi otak. Sehingga bisa kontrol dirinya yang tinggi akan memiliki adanya potensi untuk kecanduan individu.

3. *Game online*

Game online merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh banyak orang dari berbagai penjuru dunia di waktu yang sama dan terhubung melalui jaringan internet. Seperti pubg, mobile legend dan lain sebagainya.

4. Potensi Diri

Potensi diri adalah kemampuan dan kekuatan yang dimiliki oleh seseorang baik fisik maupun mental dan mempunyai kemungkinan untuk dikembangkan bila dilatih dan ditunjang dengan sarana yang baik, sejak dini setiap orang sudah dibekali dengan potensi mereka masing-masing.

5. Siswa

Salah satu komponen sentral dalam proses belajar oleh sebab itu memiliki faktor tujuan untuk meraih cita-cita, secara khusus menjadikarakter keterampilan serta pengalaman yang berakhlak karimah dan mandiri. Jadi dampak *Game online* terhadap potensi diri siswa di SMA Miftahul Ulum Toronan

Pamekasan adalah suatu perilaku tak terkontrol yang memungkinkan siswa menjadi kehilangan potensi diri yang dimilikinya.

F. Kajian penelitian terdahulu

Berikut dipaparkan beberapa hasil penelitian terdahulu yang memiliki kemiripan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk menunjang validitas hasil penelitian ini. Beberapa penelitian terdahulu tersebut di antaranya adalah sebagai berikut:

Pertama penelitian yang dilakukan oleh Rahyuni dkk, yang berjudul “Pengaruh *Game online* Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo” Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan teknologi yang semakin pesat, dikarenakan perkembangan era globalisasi dan perkembangan teknologi yang semakin canggih dan bisa berdampak pada siswa, membuat orang tua semakin resah atas perkembangan teknologi terutama pada permainan *Game online*. Penulis tertarik untuk meneliti siswa yang kecanduan bermain *Game online*, tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh *Game online* terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. Jenis penelitian yang digunakan adalah *ex post facto*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo yang terdiri dari 39 sekolah. Penentuan sampel menggunakan metode multistage random sampling sehingga diperoleh SDN 101 Tadangpalie, SDN 104 Abbanuangge, SDN 99 Lampulung, dan SDN 244 Pammana yang menjadi sampel. Data yang diperoleh dengan menggunakan angket yang dianalisis secara statistik deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

Game online dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa (1) berdasarkan nilai rata-rata yaitu 91,21 menunjukkan intensitas siswa kelas V dalam menggunakan *Game online* berada dalam kategori tinggi atau sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo, (2) berdasarkan nilai rata-rata 83,44 menunjukkan prestasi belajar siswa berada dalam kategori tinggi atau berpengaruh pada prestasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo, (3) tidak ada pengaruh positif *Game online* terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang dampak *Game online* terhadap motivasi belajar siswa. Sedangkan perbedaannya yaitu terletak di objek penelitiannya.¹⁰

Kedua penelitian yang dilakukan oleh Rahman Nico Suryanto, yang berjudul "DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF PERMAINAN *GAME ONLINE* DIKALANGAN PELAJAR" Pengguna *Game online* yang memiliki kontrol diri yang tinggi mampu mengatur penggunaan *Game online* sehingga tidak tenggelam dalam *Game online*, mampu menggunakan *Game online* sesuai dengan kebutuhan, mampu memadukan aktivitas online dengan aktivitas-aktivitas lain dalam kehidupannya. Sebaliknya, pengguna *Game online* dengan kontrol diri yang rendah tidak mampu mengarahkan dan mengatur perilaku online-nya. Mereka

¹⁰ Rahyuni I., Muhammad Yunus, Sundari Hamid, *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo*. BJE 1(2): 65-70, Juni 2021, Program Studi Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Bosowa.

tidak mampu menginterpretasi stimulus yang dihadapi, dan tidak mampu memilih tindakan yang tepat. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul :

“Dampak Positif dan Negatif Permainan *Game online* Dikalangan Pelajar”.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Karakteristik pelajar yang bermain *Game online*. 2) Bagaimanakah dampak positif dan negatif dari kecanduan *Game online* dikalangan pelajar. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut: 1) Observasi 2) wawancara. Analisa data yang dilakukan untuk menjawab permasalahan dalam penelitian ini adalah Statistik Deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian, maka diperoleh kesimpulan terhadap penelitian ini yaitu dampak positif dan negatif permainan *Game online* dikalangan remaja dapat disimpulkan bahwa:

- a. Karakter pemain yang sering bermain *Game online* dari 30 responden sebagian besar responden adalah: a) pelajar atau remaja sekolah yang letak sekolahnya berdekatan dengan warnet, b) pelajar berjenis kelamin laki- laki dengan jumlah 28 orang, c) responden terbanyak adalah pelajar berusia 13-17 tahun dengan jumlah 22 orang, dan d) responden terbanyak adalah pelajar yang orang tuanya bekerja sebagai PNS/ karyawan dengan jumlah 12 orang.
- b. Dampak Positif, dapat menghilangkan stres akibat rutinitas sekolah, nilai mata pelajaran komputer paling menonjol di sekolah, cepat menyelesaikan soal permasalahan (problem solving) dalam pelajaran, dan mudah berkenalan dengan teman baru yang memiliki hobby sama.
- c. Dampak Negatif, sering bolos agar bisa bermain *Game online* di warnet,

prestasi akademik yang rendah, penggunaan uang jajan yang tidak tepat sebagaimana mestinya, jarang berolahraga dalam setiap minggu, dan boros jikamempunyai uang. Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang dampak permainan *Game* terhadap proses pembelajaran siswa, pebedaanya yaitu di banyaknya responden serta objek penelitiannya.¹¹

Ketiga penelitian yang dilakukan oleh Astuti, Satriani, Abdul Hafid yang berjudul “DAMPAK KEBIASAAN MAIN *GAME ONLINE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAD TINGGI SDN 26 WATANG PALAKKA” *Game online* saat ini menjadi salah satu permainan yang marak saat ini dimainkan oleh generasi muda bahkan anak-anak diusia sekolah dasar. Sehingga dengan bermain *Game online* anak akan menjadi kurang berkegiatan di dunia nyata seperti berinteraksi dengan teman sebaya dan belajar. Orang tua harus selalu mengawasi dan membimbing anak agar tidak terpengaruh interaksi sosial anak terhadap lingkungan sekitar dan dunia nyatanya. Untuk itu tujuan penelitian ini adalah, 1) untuk mengidentifikasi pengaruh kebiasaan bermain *Game online* dari permainan *Game online* terhadap kepribadian sosial anak SDN 26 Watang Palakka. 2) untuk mengidentifikasi dampak negatifdari permainan *Game online* terhadap kepribadian sosial anak SDN 26 Watang Palakka. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian berjumlah tujuh orang anak SDN 26 Watang Palakka sedangkan sebagai informan adalah dua orang guru dan tiga orang tua.

¹¹ Rahmad nico suryanto, *Dampak positif dan negatif permainan game online di kalangan pelajar*, jurusan sosiologi FISIF UR JI. H. R. socbrantas km 12,5, kampus bina widya simpang baru. Jom FISIF volume 2 No. 2- 2020

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi dan pada teknik pengabsahan datanya menggunakan triangulasi sumber, adapun analisis data menggunakan empat tahapan, yaitu pengumpulandata, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) dampak positif bermain *Game online* terhadap kepribadian sosial anak SDN 26 Watang Palakka, meliputi a) membantu bersosialisasi;b) kerja sama; c) simpati 2) sedangkan dampak negatif bermain *Game online* terhadap kepribadian sosial anak SDN 26 Watang Palakka adalah a) adiksi/ kecanduan b) berbicara kasar dan kotor, c) pembangkang; d) berselisih atau bertengkar; e) mengganggu orang lain.¹² Persaman penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang dampak *Game online* terhadap proses atau motivasi siswa. Perbedaannya yaitu di objek penelitiannya. Objek penelitiannya yaitu Siswa SDN.

¹² Astuti, Satriani, Abdul Hafid, *Dampak Kebiasaan Main Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Tinggi SDN 26 Watang Palakka*, Jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makasar, Indonesia, 2021