

## **ANALISIS PERUBAHAN PERILAKU SISWA DITINJAU DARI KETERGANTUNGAN GAME ONLINE PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 1 WAJAK LOR KECAMATAN BOYOLANGU KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

**Isnaini Asmaul Nurjannah<sup>1)</sup>, Ria Fajrin Rizqy Ana<sup>2)</sup>**

<sup>1,2)</sup>Program Studi PGSD, Fakultas Sosial dan Humaniora, Universitas Bhinneka PGRI

Corresponding author E-mail: [riafajrin88@yahoo.co.id](mailto:riafajrin88@yahoo.co.id)

---

### **Abstrak**

**Kata Kunci:**  
Perubahan perilaku siswa, ketergantungan game online

*Game online* banyak diminati oleh siswa sekolah dasar. Bermain *game online* secara berulang-ulang dan melebihi waktu menyebabkan ketergantungan. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis perubahan perilaku siswa ditinjau dari ketergantungan *game online* pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Wajak Lor. Jenis penelitian yang digunakan kualitatif. Subyek yang digunakan guru dan siswa kelas IV SD Negeri 1 Wajak Lor. Instrumen meliputi angket, wawancara dan dokumentasi. Tehnik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan perubahan perilaku siswa ditinjau dari ketergantungan *game online* pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Wajak Lor termasuk dalam kategori tinggi yang mengacu 7 indikator, yaitu adanya penurunan dalam beribadah, indikator yang kedua adalah perilaku terhadap orang tua kurang baik, indikator yang ketiga adalah kurangnya memiliki hubungan sosial dengan orang lain, indikator yang keempat adalah sering berkata kotor, indikator yang kelima adalah kontrol waktu, indikator yang keenam adalah perilaku di sekolah yang kurang baik terhadap guru, indikator yang ketujuh adalah menurunnya semangat dalam belajar dan pemalas.

---

### **Abstract**

**Keyword:**  
Student behavior change, online game addiction

*Online games* are in great demand by elementary school student. Playing *online games* over and over again causes addiction. The purpose of this study was to analyze changes in student behavior in terms of *online game* dependence on fourth grade students at SD Negeri 1 Wajak Lor. The type of research used is qualitative. The subjects used were teachers and fourth grade student of SD Negeri 1 Wajak Lor. Instruments include questionnaires, interviews and documentation. Data analysis techniques using data reduction, data presentation and drawing conclusions. Based on the results of research and discussion of changes in student behavior in terms of dependence on *online games* in fourth grade students of SD Negeri 1 Wajak Lor included in the high category which refers to 7 indicators, namely a decrease in worship, the second indicator is behavior towards parents is not good, indicators that the third is the lack of social relations with other people, the fourth indicator is often dirty talk, the fifth indicator is time control, the sixth indicator is behavior in schools that is not good towards teachers, the seventh indicator is decreased enthusiasm in learning and lazy.

## Pendahuluan

*Game online* adalah permainan video yang dimainkan menggunakan komputer pribadi atau konsol *game* dalam bentuk jaringan internet atau teknologi yang setara (Surbakti, 2017). *Game online* diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh komputer (Motoh, Journadi dan Fatmawati, 2020). *Game online* semakin mudah diakses di *handphone* melalui *play store*. *Game online* bukan hanya permainan yang hanya ditonton, tetapi para pemain dapat berpartisipasi menggerakkan gambar-gambar yang ada didalam permainan dan dapat dilakukan secara bersama-sama dengan para pemain lainnya. Dalam permainan *game online* dapat membangkitkan pemain untuk terus bersemangat dengan tujuan memperoleh poin atau skor tinggi dengan mengalahkan lawannya, sehingga dalam permainan ada pemain yang kalah atau menang.

*Game online* banyak diminati oleh pelajar khususnya siswa sekolah dasar. *Game online* bersifat adiktif, maka tidak menuntut kemungkinan *game online* akan mempengaruhi berubahnya perilaku yang ada pada diri seseorang (Achadah dan Sari, 2021).

Arti kata perubahan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) seperti dikutip (Hasanah, 2021) adalah per.u.bah.an (keadaan) berubah; peralihan; pertukaran, jadi perubahan adalah suatu keadaan yang berubah, yang dahulu dan sekarang menjadi suatu hal yang berbeda.

Perilaku atau *behavior* adalah semua aktivitas yang dilakukan manusia pada umumnya. Menurut Djaali (2008) seperti dikutip (Lestari, 2019) menunjukkan bahwa sikap itu tidak muncul seketika atau dibawa sejak lahir, tetapi disusun dan dibentuk melalui pengalaman serta memberikan pengaruh langsung kepada respon seseorang. Sedangkan menurut Kartono (2005:6) seperti dikutip (Ismi dan Akmal, 2020) perilaku merupakan segala aktifitas, perbuatan, serta penampilan diri seseorang yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Perilaku adalah semua kegiatan atau aktivitas dari manusia itu sendiri baik berupa reaksi, tanggapan, jawaban, atau balasan yang dilakukan setiap individu (Lestari, 2019).

Perubahan perilaku dari seseorang pemain *game online* terlihat dengan jelas dari perubahan emosinya yang tidak menentu, kadang tenang bahkan meluap-luap. Hal tersebut terjadi karena keadaan dalam permainan *game online*. Seseorang yang ketergantungan bermain *game online*, sudah dapat dipastikan waktu untuk melakukan hal-hal lain tidak ada. Siswa yang sudah

ketergantungan *game online* sudah tidak memperdulikan lingkungan sekitarnya baik itu diri sendiri, keluarga atau orang lain, karena mereka asyik dengan dunia *game online*. Ketergantungan *game online* cenderung menghabiskan sebagian waktunya untuk bermain, sehingga waktu untuk belajar dan waktu untuk bersama teman dan keluarga menjadi renggang karena pergaulan hanya di sekitar *game online* saja, bukan di lingkungan nyata.

Siswa yang mengalami ketergantungan *game online* menunjukkan berbagai perubahan perilaku yang membawa dampak positif jika digunakan sesuai porsinya, akan tetapi akan berdampak negatif jika digunakan secara berlebihan. Siswa yang ketergantungan bermain *game online* menunjukkan berbagai perubahan tingkah laku yaitu menjadi lebih emosional, tidak mampu mematuhi tata tertib yang diberikan oleh orang tua ataupun guru, kurang sopan dalam berbicara karena terlalu terbiasa berbicara kasar di dalam *game online*, hidupnya juga terikat dengan *game online* atau dengan kata lain mengalami ketergantungan, menarik diri atau antisosial dan menjadi malas. (Santi, Setiawan dan Pratiwi, 2021).

**Metode**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh (Moleong, 2014) penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena

tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, secara holistic, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan Bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa angket, wawancara dan dokumentasi.

Lembar angket diberikan kepada 19 siswa kelas IV untuk memperoleh data mengenai perubahan perilaku siswa ditinjau dari ketergantungan *game online* di SD Negeri 1 Wajak Lor Masing-masing angket terdiri dari 18 pertanyaan. Uraian instrument angket dijelaskan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 1. Kisi-kisi Angket Perubahan Perilaku Siswa ditinjau dari Ketergantungan *Game Online*

No.	Indikator	Butir Soal	Jumlah Soal
1.	Adanya penurunan dalam beribadah	1,2	2
2.	Perilaku terhadap orang tua kurang baik	3,4,5	3
3.	Kurangnya memiliki hubungan sosial dengan orang lain	6,7	2
4.	Sering berkata kotor dan agresif	8,9	2
5.	Kurangnya kontrol waktu	10,11,12	3
6.	Perilaku di sekolah kurang baik	13,14,15	3
7.	Menurunnya semangat dalam belajar dan pemalas	16,17,18	3

Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur.

Wawancara dilakukan pada guru dan siswa kelas IV. Pertanyaan-pertanyaan yang disusun dalam pedoman wawancara digunakan sebagai garis besar pertanyaan yang bersangkutan dengan peneliti yang diteliti. Hasil wawancara dalam bentuk deskripsi.

Tabel 2. Kisi-kisi Pedoman Wawancara

No.	Indikator	Pertanyaan
1.	Adanya penurunan dalam beribadah	1,2
2.	Perilaku terhadap orang tua kurang baik	3,4,5
3.	Kurangnya memiliki hubungan sosial dengan orang lain	6,7
4.	Sering berkata kotor dan agresif	8,9
5.	Kurangnya kontrol waktu	10,11,12
6.	Perilaku di sekolah kurang baik	13,14,15
7.	Menurunnya semangat dalam belajar dan pemalas	16,17,18

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian yang dilakukan di SD Negeri 1 Wajak Lor Kecamatan Boyolangu Kabupaten Tulungagung memperoleh hasil data kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil penyebaran angket dan wawancara. Wawancara dilakukan kepada siswa kelas IV dan guru kelas IV di SD Negeri 1 Wajak Lor sebagai narasumber. Peneliti menyebarkan angket untuk mengetahui data perubahan perilaku siswa ditinjau dari ketergantungan *game online*. Angket disebarkan kepada semua siswa kelas IV SD Negeri 1 Wajak Lor dengan jumlah 19 siswa.

Tabel 3. Hasil Angket Perubahan Perilaku Siswa ditinjau dari Ketergantungan *Game Online*

No.	Indikator	Jumlah Poin	Jumlah Skor
1.	Adanya penurunan dalam beribadah	4	124
2.	Perilaku terhadap orang tua kurang baik	4	159
3.	Kurangnya memiliki hubungan sosial dengan orang lain	4	105
4.	Sering berkata kotor dan agresif	4	101
5.	Kurangnya kontrol waktu	4	181
6.	Perilaku di sekolah kurang baik	4	111
7.	Menurunnya semangat dalam belajar dan pemalas	4	189

Perubahan perilaku siswa ditinjau dari ketergantungan *game online* pada penelitian ini diketahui melalui angket yang dibagikan kepada siswa yang terbagi dalam 7 indikator. Indikator yang pertama adalah adanya penurunan dalam beribadah, dalam indikator ini diperoleh skor total 124 dengan presentase 82%. Indikator yang kedua adalah perilaku terhadap orang tua kurang baik, dalam indikator ini diperoleh skor total 159 dengan presentase 69%. Indikator yang ketiga adalah kurangnya memiliki hubungan sosial dengan orang lain, dalam indikator ini diperoleh skor total 105 dengan presentase 69%. Indikator yang keempat adalah sering berkata kotor dan agresif, dalam indikator ini diperoleh total skor 101 dengan presentase 66%. Indikator yang kelima adalah kurangnya kontrol waktu, dalam

indikator ini diperoleh total skor 181 dengan presentase 72%. Indikator yang keenam adalah perilaku di sekolah kurang baik, dalam indikator ini diperoleh total skor 111 dengan presentase 49%. Indikator yang ketujuh adalah menurunnya semangat dalam belajar, dalam indikator ini diperoleh total skor 189 dengan presentase 82%. Berdasarkan hasil lembar angket perubahan perilaku siswa ditinjau dari ketergantungan *game online* pada tabel 3 yang telah diberikan kepada siswa kelas IV SD Negeri 1 Wajak Lor dengan jumlah skor 970 dengan presentase 71%. Perubahan perilaku siswa ditinjau dari ketergantungan *game online* dalam penelitian ini dikatakan tinggi.

Hasil penelitian ini didukung dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas dan siswa kelas IV. Bertujuan untuk mengetahui perubahan perilaku siswa ditinjau dari ketergantungan *game online* pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Wajak Lor. Hasil wawancara dengan siswa sebagai berikut:

- a. Hasil wawancara yang dilakukan pada AC menunjukkan bahwa AC lebih sering tidak menjawab suara adzan dan meninggalkan sholat ketika mabar. Terlalu asyiknya dalam bermain *game online* membuat AC menjadi sulit untuk diminta tolong bahkan sering tidak mendengarkan nasihat dari orang tua. AC lebih sering melakukan kegiatan bermain *game online* daripada belajar, bahkan sampai lupa untuk

makan, istirahat bahkan sering begadang hanya untuk mengejar point tertinggi pada *game online*. AC lebih suka bermain *game online* bersama dengan teman-temannya dalam dunia maya sehingga membuat AC menjadi pribadi yang cenderung tertutup dengan lingkungan sosial. Meskipun AC sering bermain *game online*, ketika kalah jarang berkata kotor ataupun membanting hpnya, bahkan di lingkungan sekolah AC sering mengganggu temannya hanya untuk bercanda meskipun demikian AC tidak pernah memberontak saat ditegur guru.

- b. Hasil wawancara yang dilakukan pada AP menunjukkan bahwa AP sering meninggalkan waktu beribadah hanya untuk bermain *game online* dan tidak ingin diganggu oleh siapapun, hal ini membuat AP menjadi sulit untuk diminta tolong bahkan orang tuanya menasihatinya selalu mengabaikannya. Waktu bermain *game online* lebih banyak sampai lupa makan dan istirahat, sehingga membuat AP menjadi malas dan bosan belajar. Meskipun AP sering bermain *game online* dan berambisi untuk mendapatkan nilai yang banyak, ketika kalah AP tidak pernah berkata kotor ataupun membanting hpnya karna AP selalu menerima dengan ikhlas atas

- kekalahannya. AP sering mengganggu temannya di sekolah hanya untuk sekedar bercanda, tetapi AP tidak pernah memberontak ketika ditegur oleh guru.
- c. Hasil wawancara yang dilakukan pada AS menunjukkan bahwa AS lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game online* daripada belajar, mengakibatkan AS menjadi malas dan bosan belajar. Terlalu asyiknya dalam bermain *game online* bersama teman-temannya di dunia maya membuat AS menjadi sulit untuk diminta tolong, lupa waktu untuk beribadah, makan, istirahat bahkan sering begadang hanya untuk mengejar point atau nilai tertinggi dalam *game online*. Saat kalah dalam bermain *game online*, AS kerap melontarkan kata-kata kotor bahkan sering spontan membanting hpnya. Perilaku AS yang sering mengganggu temannya di sekolah dan memberontak ketika guru menasehatinya.
- d. Hasil wawancara yang dilakukan pada CA menunjukkan bahwa waktu CA menghabiskan lebih sedikit waktu untuk belajar daripada bermain *game online* dengan teman di dunia maya, dan akibatnya CA malas untuk belajar. Terlalu asyik bermain *game online* membuat CA menjadi lupa dalam melaksanakan ibadah, sering menunda tugas, tidak mendengarkan nasihat orang tua, lupa waktu makan, bahkan sering begadang hanya untuk mengejar nilai tertinggi agar menang. Walaupun sering berkumpul dengan teman-temannya CA tidak pernah berkata kotor dan membanting hpnya ketika kalah. Meskipun CA dalam lingkungan sekolah sering mengganggu teman-temannya, ketika guru menegurnya CA tidak pernah memberontak.
- e. Hasil wawancara yang dilakukan pada DA menunjukkan bahwa DA sering menghabiskan waktu bermain *game online* dengan teman di dunia maya daripada belajar, sehingga mengakibatkan DA menjadi malas dan bosan dalam belajar. Ketika terlalu berambisi untuk mendapatkan nilai tertinggi dalam sebuah *game online* membuat DA sering meninggalkan sholat, lupa waktu makan dan begadang, tetapi DA jarang menunda ketika disuruh orang tua. Di sekolah DA terkadang menjahili temannya, tetapi ketika dimarahi oleh gurunya, DA tidak pernah memberontak.
- f. Hasil wawancara yang dilakukan pada DAP menunjukkan bahwa DAP lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game online* bersama temandi dunia maya daripada belajar, sehingga malas dan bosan untuk belajar. Meskipun

- DAP ketika kalah sering membanting HPnya, sering begadang, melupakan waktu untuk makan, melupakan waktu untuk beribadah dan hanya berambisi untuk mendapatkan nilai tertinggi dalam *game online*. Namun DAP jarang menunda perintah orang tua, jarang menjahili temannya di sekolah, jarang berbicara kotor dan tidak pernah memberontak ketiga guru memarahinya.
- g. Hasil wawancara yang dilakukan pada GR menunjukkan bahwa GR sangat sering bermain *game online* dengan teman yang merupakan pemain *game online* daripada belajar. Terlalu asyiknya dalam bermain *game online* dan berambisi untuk selalu menang, sampai GR lupa waktu makan, istirahat, beribadah, dan belajar bahkan sering menunda ketika disuruh orang tua serta tidak mendengarkan nasihat dari orang tuanya. Saat GR kalah bermain *game online* sering berkata kotor dan membanting hpnya. GR hampir setiap hari menjahili atau mengganggu temannya ketika di sekolah, sehingga guru menjadi menegurnya dan GR selalu memberontak.
- h. Hasil wawancara yang dilakukan pada IS menunjukkan bahwa IS berambisi untuk mendapatkan nilai tinggi untuk memenangkan *game online*, sehingga waktu untuk bermain *game online* lebih banyak daripada waktu belajar, bahkan ketika disuruh orang tuanya sering menunda dan sering lupa waktu. IS lebih suka bergaul dengan teman-teman pemain *game online*. Saat kesal karena kalah dalam sebuah *game online*, IS kerap berkata kotor dan membanting hpnya. IS sering mengganggu teman dan sering memberontak terhadap guru ketika dinasehati.
- i. Hasil wawancara yang dilakukan pada KR menunjukkan bahwa KR lebih sering berkumpul dengan teman-temannya untuk bermain *game online* daripada belajar, sehingga membuatnya malas dan bosan saat belajar. Waktu yang seharusnya untuk belajar, dihabiskan hanya untuk bermain *game online* dan lupa waktu untuk makan, beribadah bahkan istirahat. Walaupun KR sering berkumpul dengan teman-temannya untuk bermain *game online*, tetapi bisa menjaga untuk tidak sering berbicara kotor. KR hampir setiap hari menjahili temannya tetapi jarang memberontak terhadap gurunya ketika dinasehati.
- j. Hasil wawancara yang dilakukan pada LN menunjukkan bahwa sebagian besar waktu yang dihabiskan untuk

- belajar dihabiskan untuk ambisi bermain *game online* dengan teman di dunia maya bahkan melupakan waktu. Ketika orang tua menyuruhnya, LN sering menunda dan tidak mendengarkan nasihat orang tua. Saat kalah bermain *game online*, LN tidak pernah berbicara kotor ataupun membanting hpnya. LN sering mengganggu temannya di sekolah tetapi tidak pernah memberontak ketika guru menegurnya.
- k. Hasil wawancara yang dilakukan pada MV menunjukkan bahwa waktu yang dihabiskan untuk belajar lebih sedikit daripada waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online*, menyebabkan malas belajar. MV lupa waktu untuk makan, beribadah, istirahat, dan sering begadang hanya untuk mengejar skor tertinggi di *game online*. Bahkan jika kalah, sering berbicara kotor dan membanting hpnya. Saat bermain *game online*, sering menunda perintah orang, tetapi terkadang juga mendengarkan nasihat orang tuanya. MV jarang mengganggu teman-temannya dan tidak pernah memberontak ketika guru menegurnya.
- l. Hasil wawancara yang dilakukan pada MA menunjukkan bahwa seringkali menghabiskan waktu bermain *game online* daripada belajar. MV memiliki ambisi untuk mendapatkan skor tertinggi saat bermain *game online*, yang akhirnya membuat MV malas untuk belajar, sering menunda perintah orang tua dan lupa waktu. Ketika kalah dalam bermain *game online* membuat MV sering berkata kotor. Meskipun di dalam sekolah jarang mengganggu temannya, MV tidak pernah memberontak saat ditegur guru.
- m. Hasil wawancara yang dilakukan pada RA menunjukkan bahwa RA sering bermain *game online* dengan teman-temannya di dunia maya daripada belajar, sehingga menjadi malas dan bosan dalam belajar. Berambisi mendapatkan point tertinggi di *game online*, RA jarang sholat, sulit diminta tolong, sering lupa makan bahkan sering begadang. Meski kalah dalam *game online*, RA jarang sekali berbicara kotor, sebaliknya sering membanting hpnya. RA mengganggu teman-temannya di sekolah setiap hari dan sering memberontak jika dimarahi guru.
- n. Hasil wawancara yang dilakukan pada SN menunjukkan bahwa sangat berambisi untuk mendapatkan nilai tertinggi agar menang, sehingga menghabiskan waktu bermain *game online* lebih banyak daripada belajar, sehingga SN menjadi malas belajar. SN

- terlalu asyik bermain *game online*, sering lupa waktu dan tidak mendengarkan nasihat dari orang tuanya. Meskipun sering bermain *game online*, SN jarang berbicara kotor dan jarang mengganggu teman di sekolah serta tidak pernah memberontak ketika guru menegurnya.
- o. Hasil wawancara yang dilakukan pada VM menunjukkan bahwa lebih sering menghabiskan waktu bermain *game online* daripada belajar, akibatnya menjadi malas dan bosan saat belajar. VM sering memainkan *game online* sehingga menjadi lupa waktu, sering menunda perintah bahkan ketika kalah bermain *game online* sering spontan berkata kotor. VM sering mengganggu teman-temannya, tetapi tidak pernah memberontak ketika guru menasehatinya.
- p. Hasil wawancara yang dilakukan pada ZF menunjukkan bahwa sering berambisi untuk mendapatkan skor tertinggi dalam *game online* agar menang, akibatnya sering k, lupa waktu dan malas belajar. ZF juga terkadang menunda perintah orang tuanya, jarang berbicara kotor, jarang mengganggu temannya dan tidak pernah memberontak terhadap guru ketika ditegur.
- q. Hasil wawancara yang dilakukan pada MD menunjukkan bahwa begitu berambisi untuk menang saat bermain *game online*, sehingga waktu yang dihabiskan untuk belajar lebih sedikit daripada waktu untuk bermain *game online*. MD sering begadang, lupa waktu, sering menunda atas perintah orang tuanya, dan jika kalah bermain *game online* sering berbicara kotor bahkan sampai membanting hp. MD sering mengganggu teman di sekolah dan sering memberontak ketika ditegur guru.
- r. Hasil wawancara yang dilakukan pada NA menunjukkan bahwa NA sering begadang hanya untuk mengejar poin tertinggi dalam bermain *game online*. NA sering lupa waktu dan malas belajar karena menghabiskan waktunya hanya untuk bermain *game online*. Ketika kalah dalam bermain *game online*, NA sering berbicara kotor dan membanting hpnya. NA juga sering mengganggu temannya dan sering memberontak ketika guru menegurnya.
- s. Hasil wawancara yang dilakukan pada RA menunjukkan bahwa sering bermain *game online* karena ambisi untuk menang, bahkan sering begadang, lupa waktu, menunda perintah orang tua dan malas belajar. RA jarang memberontak ketika guru

menegurnya meskipun sering mengganggu temannya. Ketika kalah dalam bermain *game online*, sering berkata kotor dan membanting hpnya.

Hasil penelitian ini dikuatkan dengan hasil wawancara dengan guru kelas IV, beliau mengatakan bahwa sebagian besar siswa sering tidak beribadah dan tidak menjawab adzan saat bermain *game online*. Hal ini diketahui karena kurangnya pengetahuan untuk menjawab panggilan adzan. Rata-rata siswa kelas IV sering malas dalam melakukan hal positif dan sibuk bermain *game online*. Perubahan perilaku lainnya yaitu ketika disuruh orang tua suka menunda bahkan membantah, sulit untuk diminta tolong dan tidak mendengarkan nasehat, hal tersebut dikarenakan ketergantungan bermain *game online*. Bahkan menjadi sering berada di dunia maya dan cenderung tertutup dalam lingkungan sosial, sebab dunia digital lebih menarik baginya. Jika sudah bermain *game online* tidak boleh diganggu. Ketika diganggu mereka akan merasa tidak nyaman dan bisa bersikap kurang baik.

Sebagian besar adalah siswa laki-laki yang sering berbicara kata kotor dan ketika marah menunjukkan sikap tempramental, seperti memukul meja ataupun membanting sesuatu yang ada di dekatnya. Bahkan bermain *game online* hingga larut malam, sehingga waktu untuk belajar berkurang dan menjadi malas dan bosan untuk belajar. Hal tersebut

menyebabkan siswa sering membolos sekolah karena bangun siang akibat dari bermain *game online* sampai larut malam dan mengantuk saat pembelajaran bahkan sampai lupa untuk mengerjakan tugas-tugas sekolah. Siswa yang sudah ketergantungan dengan *game online* nafsu makan menjadi berkurang. Adapun aturan di sekolah tidak boleh membawa HP kecuali pada acara tertentu. Bahkan ketika jam pelajaran berlangsung, ada siswa yang jail dengan temannya hanya sekedar bercanda.

Berdasarkan hasil analisis, peneliti menemukan bahwa perubahan perilaku siswa ditinjau dari ketergantungan *game online* dialami oleh semua siswa kelas IV. Seorang siswa ketergantungan *game online* karena adanya ketertarikan pada *game online* yang dimainkan, yang dilakukan secara berulang-ulang, dan melebihi waktu. Sehingga para pemain *game online* akan termotivasi untuk terus memainkannya dan akhirnya menjadi keterbiasaan. Siswa yang ketergantungan *game online* sering menghabiskan waktu untuk bermain *game online* lebih banyak daripada waktu untuk belajar.

Penelitian ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh (Kurnada dan Iskandar, 2021) diperoleh hasil yaitu bahwa sebagian besar pengguna *game online* pada kalangan siswa sekolah dasar merupakan pecandu *game online*. *Game online* tidak akan berdampak buruk jika digunakan sesuai porsinya, akan tetapi akan berdampak buruk

dan berpengaruh terhadap hasil belajar jika digunakan secara berlebihan.

Sebagian besar siswa kelas IV yang ketergantungan bermain *game online* mengalami perubahan perilaku dengan menurunnya dalam beribadah (tidak mengerjakan sholat), susah dinasehati, mengelak kalau diberi tahu, perilaku terhadap orang tua tidak sopan, sering berkata kotor dan agresif, lupa waktu, menurunnya semangat dalam belajar, pemalas, kurangnya bersosialisasi kepada masyarakat dan keluarga.

Hasil yang diperoleh pada penelitian ini didukung dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Mustikasari, Setiawan dan Ari Pratiwi, 2020) diperoleh hasil bahwa dampak dari bermain *game online* dapat mengakibatkan mata menjadi minus, pemborosan, melupakan waktu untuk beribadah, dan menghabiskan waktu selama berjam-jam untuk menuntaskan misi *game* yang sedang dimainkan. Selain itu, pemain *game online* lebih tertutup dengan lingkungan luar dan keterampilan sosial yang dimiliki menjadi menurun sehingga membuat anak menjadi sulit untuk berkomunikasi dengan orang lain.

## Kesimpulan

Perubahan perilaku siswa ditinjau dari ketergantungan *game online* pada siswa kelas IV SDN 1 Wajak Lor termasuk dalam kategori tinggi dengan total skor 970 dengan presentase 71%. Adapun indikator perubahan perilaku

siswa ditinjau dari ketergantungan *game online* yang pertama adalah adanya penurunan dalam beribadah, yang kedua adalah perilaku terhadap orang tua kurang baik, yang ketiga adalah kurangnya memiliki hubungan sosial dengan orang lain, yang keempat adalah sering berkata kotor, yang kelima adalah kurangnya kontrol waktu, yang keenam adalah perilaku di sekolah yang kurang baik terhadap guru, yang ketujuh adalah menurunnya semangat dalam belajar dan pemalas. Dari tujuh indikator tersebut yang lebih dominan adalah adanya penurunan dalam beribadah, dan menurunnya semangat dalam belajar dan pemalas.

## Daftar Pustaka

- Achadah, A. dan Sari, E.L. (2021) "Game Online Terhadap Perubahan Akhlak," *Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, III(2), hal. 222–232.
- Hasanah, A.U. (2021) "Perubahan Perilaku Siswa Kelas V dalam Pembelajaran Daring di SD Negeri 2 Sempu Nawangan Pacitan," (November), hal. 6.
- Ismi, N. dan Akmal, A. (2020) "Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang," *Journal of Civic Education*, 3(1), hal. 1–10. doi:10.24036/jce.v3i1.304.
- Kurnada, N. dan Iskandar, R. (2021) "Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, 5(3), hal. 1683–1688.

- Lestari, Y. (2019) *DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PRILAKU SISWA DI MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI (MTsN) 4 KOTA JAMBI SKRIPSI YULIA LESTARI.*
- Moleong (2014) *METOLOGI PENELITIAN KUALITATIF (Edisi Revisi)*. Cetakan-32. Bandung: PT.REMAJA ROSDAKARYA.
- Motoh, T.C., Journadi, F. dan Fatmawati, A. (2020) “Theopilus, C. (2020). Dampak Game Online Terhadap Siswa Kelas XI IIS 1 SMA Negeri 3 Toli-Toli,” *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), hal. 1–5. Tersedia pada: [https://ojs.umada.ac.id/index.php/nusantara\\_umada/article/view/100](https://ojs.umada.ac.id/index.php/nusantara_umada/article/view/100).
- Mustikasari, B., Setiawan, D. dan Ari Pratiwi, I. (2020) “Analisis Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Sd Di Desa Prawoto,” *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), hal. 181–190. doi:10.29408/didika.v6i2.2846.
- Santi, R.J., Setiawan, D. dan Pratiwi, I.A. (2021) “Perubahan Tingkah Laku Anak Sekolah Dasar Akibat Game Online,” *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), hal. 385. doi:10.23887/jpppp.v5i3.38576.
- Surbakti, K. (2017) “Pengaruh Game Online Terhadap Remaja,” *Jurnal Curere*, 01(01), hal. 28–38.