

**STRATEGI PENCEGAHAN KECANDUAN GAME ONLINE JENIS
ARENA OF VALOR (AOV) MELALUI INTERAKSI SOSIAL DAN
MANAGEMEN WAKTU PADA SISWA DI SDN 1 JENGGIK UTARA
LOMBOK TIMUR**



Oleh:

Muhammad Zainuddin Sani

22204081016

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY
TESIS
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**
Diajukan Kepada Program Studi Magister (S2)
Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta

Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh

Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

YOGYAKARTA

2025

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Zainudin Sani

NIM : 22204081016

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya sendiri, kecuali bagian-bagian yang dirujuk dari sumbernya.

Yogyakarta, 26 Mei 2025



Muhammad Zainudin Sani
NIM : 22204081016

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Zainudin Sani

NIM : 22204081016

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Apabila kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 26 Mei 2025



Muhammad Zainudin Sani
NIM : 22204081016

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2951/U.n.02/DT/PP.00.9/09/2025

Tugas Akhir dengan judul : STRATEGI PENCEGAHAN KECANDUAN GAME ONLINE JENIS ARENA OF VALOR (AOV) MELALUI INTERAKSI SOSIAL DAN MANAGEMEN WAKTU PADA SISWA DI SDN 1 JENGGIK UTARA LOMBOK TIMUR.

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : MUHAMMAD ZAINUDIN SANI, S.Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 22204081016
Tetah diujikan pada : Jumat, 26 September 2025
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Sedya Santosa, SS, M.Pd
SIGNED

Valid ID: 6910b1382c1581



Pengaji I

Dr. Aninditya Sri Nugraheni, S.Pd., M.Pd
SIGNED



Pengaji II

Dr. Hj. Endang Selisitowati, M.Pd.I
SIGNED



Yogyakarta, 26 September 2025

UIN Sunan Kalijaga

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 7010d17988efaa



NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan
Keguruan Uin Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. Wb

Setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap penulisan Tesis yang berjudul :

“Strategi Pencegahan Kecanduan Game Online Jenis Arena Of Valor (Aov)

Melalui Interaksi Sosial Dan Managemen Waktu Pada Siswa Di SDN 1

Jenggik Utara Lombok Timur”

Yang di tulis oleh :

Nama : Muhammad Zainudin Sani

NIM : 22204081016

Jenjang : Magister (S2)

Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada program Magister (S2) Fakultas Ilmu tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd)

Wassalamu'alaikum wr. Wb

Yogyakarta 26 Mei 2025
Pembimbing



Dr. Sedya Santosa, SS, M.Pd
NIP: 196307281991031002

PERSEMBAHAN

Tesis ini peneliti persembahkan kepada:

Program Studi Magister (S2)

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

MOTTO

بِلَا ثَمَرٍ كَالشَّجَرِ عَمَلٌ بِلَا الْعِلْمِ^١

“Ilmu tanpa amal, ibarat pohon tanpa buah.”¹



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ <https://muslim.or.id/37311-amalku-buah-dari-ilmu-bag-2.html>.

PEDOMAN TRANSLITERASI

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	ba'	B	Be
ت	ta'	T	Te
س	sa'	š	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ه	ha'	h	Ha (dengan titik di bawah)
خ	kha'	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Ż	Zet (dengan titik di atas)
ر	ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan Ya
ص	Sad	š	Es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	đ	De (dengan titik di bawah)
ط	ta'	ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	za'	ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	koma terbalik diatas
غ	Gain	G	Ge
ف	fa'	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ن	Nun	N	En
و	Wawu	W	We
ه	ha'	H	Ha
ء	Hamzah	.	Apostrof
ي	ya'	Y	Ya

B. Konsonan Rangkap Karena Syaddah di Tulis Rangkap

متعدين	Ditulis	<i>Muta 'addidah</i>
عدة	Ditulis	<i>'iddah</i>

C. Ta'marbūtah di akhir kata

Bila dimatikan ditulis h

هبة	Ditulis	<i>Hibah</i>
جزية	Ditulis	<i>Jizyah</i>

(ketentuan ini tidak diperlukan bagi kata- kata Arab yang sudah diserap dalam bahasa Indonesia, seperti salat, zakat dan sebagainya kecuali bila dikehendaki *lafaz* aslinya). Bila diikuti dengan kata sandang ‘al’ serta bacaan kedua itu terpisah maka ditulis “h”

كرامة الأولياء	Ditulis	<i>Karamah al-auliya</i>
----------------	---------	--------------------------

Bila ta' marbūtah hidup atau dengan harakat fathah, kasrah, dammeh ditulis t.

زكاة الفطرة	Ditulis	<i>Zakāt al-fitrī</i>
-------------	---------	-----------------------

D. Vokal Pendek

— ̚ —	Fathah	Ditulis	<i>A</i>
— ̛ —	Kasrah	Ditulis	<i>I</i>

_____	Dammah	Ditulis	U
-------	--------	---------	---

E. Volak Panjang

Fathah + alif	جاهلية	Ditulis	Ā <i>Jāhiliyyah</i>
Fathah + ya' mati	يسعي	Ditulis	Ā <i>Yas'ā</i>
Kasrah + ya' mati	كريم	Ditulis	I <i>Karīm</i>
Dammah + wawu mati	فروض	Ditulis	Ū <i>Furuūd</i>

F. Vokal Rangkap

Fathah ya mati	بينكم	Ditulis	Ai "Bainakum"
Fathah wawu mati	قول	Ditulis	Au "Qaul"

G. Vokal Pendek Berurutan Dalam Satu Kata Dipisahkan Dengan Apostrof

أأنتم	Ditulis	A'antum
أأعدت	Ditulis	U'iddat
للن شكرتم	Ditulis	La'in syakartum

H. Kata Sandang Alif+ Lam

1. Bila diikuti huruf *Qomariyyah* ditulis dengan menggunakan "I"

القرآن	Ditulis	Al- Qur'ān
القياس	Ditulis	Al-Qiyās

Bila diikuti *Syamsiyyah* ditulis dengan menggunakan huruf *Syamsiyyah* yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf L (el) nya.

السماء	Ditulis	As-Samā'
--------	---------	----------

الشمس	Ditulis	Asy-Syams
-------	---------	-----------

Contoh:

Penulisan kata sandang bila diikuti Al-Qomariyyah dan Al-Syamsiyyah beserta terjemahan perkata mufrodat pada mahfudat berikut:

TULISANNYA	BAHASA ARAB	ARTI INDONESIA
Al 'ilmu	الْعِلْمُ	<i>Ilmu</i>
Bilaa	بِلَا	<i>Tanpa</i>
'amalin	عَمَلٌ	<i>Amal</i>
Kasy syajari	كَالشَّجَرِ	<i>Bagaikan Pohon</i>
Bilaa	بِلَا بِلَا	<i>Tanpa</i>
Tsamarin	ثَمَرٌ	<i>Buah</i>



ABSTRAK

Muhammad Zainudin Sani, NIM 22204081016. Strategi Pencegahan Kecanduan Game Online Jenis Arena Of Valor (Aov) Melalui Interaksi Sosial Dan Managemen Waktu Pada Siswa Di SDN 1 Jenggik Utara Lombok Timur. Tesis Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Program Magister UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2025. Pembimbing Dr. Sedya Santosa, SS, M.Pd

Kecanduan game online pada anak usia sekolah dasar semakin menjadi perhatian dalam dunia pendidikan, terutama dengan semakin populeranya jenis permainan kompetitif seperti *Arena of Valor* (AOV). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis strategi pencegahan kecanduan game online AOV melalui penguatan interaksi sosial dan manajemen waktu pada siswa SDN 1 Jenggik Utara, Kabupaten Lombok Timur.

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif sampel dari penelitian ini seluruh siswa kelas V SDN 1 Jenggik Utara Lombok Timur dengan jumlah siswa 35 sebagai sampel. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi terhadap siswa, guru, dan orang tua.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan bermain AOV memberikan dampak yang signifikan terhadap perilaku sosial siswa. Dampak negatif yang lebih dominan antara lain penurunan sikap jujur, disiplin, tanggung jawab, serta rendahnya kesantunan dalam berinteraksi sosial. Meskipun demikian, aspek positif juga teridentifikasi, seperti tumbuhnya rasa empati dan solidaritas antarpemain dalam konteks kerja sama tim. Adapun faktor-faktor penyebab kecanduan di antaranya adalah kejemuhan terhadap aktivitas belajar, kebutuhan hiburan, pelarian terhadap masalah pribadi, kecemasan, serta terbatasnya alternatif kegiatan sosial di luar pembelajaran formal. Strategi pencegahan yang efektif adalah penguatan interaksi sosial melalui pendekatan interpersonal yang dimulai dari lingkungan terdekat siswa, yakni keluarga dan sekolah. Keterlibatan aktif orang tua dan guru dalam menciptakan suasana komunikasi yang terbuka dan positif menjadi langkah awal yang krusial dalam membangun kesadaran sosial siswa.

Kata Kunci : Kecanduan Game Online, Anak Sekolah Dasar, *Arena of Valor* (AOV), Intraksi Sosial, Manajemen Waktu, Strategi Pencegahan.

ABSTRACT

Muhammad Zainudin Sani, Student ID 22204081016. Strategies for Preventing Online Game Addiction of the Arena of Valor (AOV) Type through Social Interaction and Time Management among Students at SDN 1 Jenggik Utara, East Lombok. Thesis, Master's Program in Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education (PGMI), Graduate Program of UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2025.

Advisor: Dr. Sedya Santosa, S.S., M.Pd.

Online game addiction among elementary school children has become an increasing concern in the field of education, especially with the rising popularity of competitive games such as Arena of Valor (AOV). This study aims to analyze strategies for preventing AOV online game addiction through the reinforcement of social interaction and time management among students at SDN 1 Jenggik Utara, East Lombok Regency.

The research employed a descriptive qualitative approach. The sample consisted of all fifth-grade students at SDN 1 Jenggik Utara, totaling 35 participants. Data were collected through observation, in-depth interviews, and documentation involving students, teachers, and parents.

The findings indicate that addiction to playing AOV has a significant impact on students' social behavior. The dominant negative effects include decreased honesty, discipline, responsibility, and politeness in social interactions. However, several positive aspects were also identified, such as the development of empathy and solidarity among players within the context of teamwork. Factors contributing to addiction include boredom with learning activities, the need for entertainment, escapism from personal problems, anxiety, and the lack of alternative social activities outside formal education. Effective prevention strategies involve strengthening social interaction through interpersonal approaches starting from the students' closest environments-family and school. The active involvement of parents and teachers in creating an open and positive communication atmosphere serves as a crucial first step in building students' social awareness.

Keywords: *Online Game Addiction, Elementary School Students, Arena of Valor (AOV), Social Interaction, Time Management, Prevention Strategies.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT, Tuhan semesta alam, yang dengan rahmat dan petunjuk-Nya, peneliti berhasil menyelesaikan penulisan tesis ini. Semoga shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, utusan Allah yang menjadi teladan bagi umat manusia. Alhamdulillah, berkat rahmat dan syafa'at-Nya, peneliti telah berhasil menyelesaikan tesis yang berjudul “STRATEGI PENCEGAHAN KECANDUAN GAME ONLINE JENIS ARENA OF VALOR (AOV) MELALUI INTERAKSI SOSIAL DAN MANAGEMEN WAKTU PADA SISWA DI SDN 1 JENGGIK UTARA LOMBOK TIMURLOMBOK TIMUR”

Dengan kerendahan hati, peneliti menyadari bahwa penulisan tesis ini jauh dari kata sempurna dan tidak akan terwujud tanpa bimbingan, arahan, saran, dan dukungan dari berbagai pihak. Dalam mengatasinya penulis tidak mungkin melakukan sendiri-sendiri tanpa bantuan orang lain. Atas bantuan yang telah diberikan selama penulisan ini, peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Noorhaidi, M.A., M.Phil.,Ph.D. Selaku rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta jajarannya.

3. Dr. Aninditya Sri Nugraheni, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Dr. Hj. Endang Sulistyowati, M.Pd.I. selaku Sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
5. Dr. Sedya Santosa, SS, M.Pd selaku pembimbing tesis, yang telah membantu penulisan tesis ini, memberikan arahan dan semangat sehingga tesis ini dapat terselesaikan. Juga segenap dosen dan karyawan Program Studi Magister Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
6. Kepala Sekolah SD Negeri 1 Jenggik Utara Lombok Timur yang sudah berkenan memberikan izin peneliti untuk melakukan penelitian dan membagikan pengalaman sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
7. Kedua orang tuaku Ibu Nurhayani dan Zainudin yang selalu mendukung dan memberikan doa-doa yang selalu dipanjatkan untuk kesuksesan putrinya dalam menempuh pendidikan. Kepada adek-adekku terkasih yang sudah memberikan banyak dukungan, semangat dan saran dalam menempuh pendidikan ini.
8. Teman-teman angkatan 2022 kelas B Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang bersama, berjuang untuk menyelesaikan studi ini secara tepat waktu. Semua pihak yang telah ikut membantu dalam penyusunan tesis ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Dengan kerendahan hati, peneliti menyadari bahwa penulisan tesis ini jauh dari kata sempurna dan masih banyak ruang untuk pengembangan lebih lanjut. Kami berharap tesis ini dapat memberikan kontribusi positif bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan bermanfaat bagi masyarakat umum. Terakhir, kami berdoa kepada Allah SWT semoga tesis ini menjadi amal jariyah yang bermanfaat, dan semoga setiap kata dan hasil penelitian dalam tesis ini berada di jalan yang diridhaiNya.

Yogyakarta, 26 Mei 2025



Muhammad Zainudin Sani
NIM : 22204081016

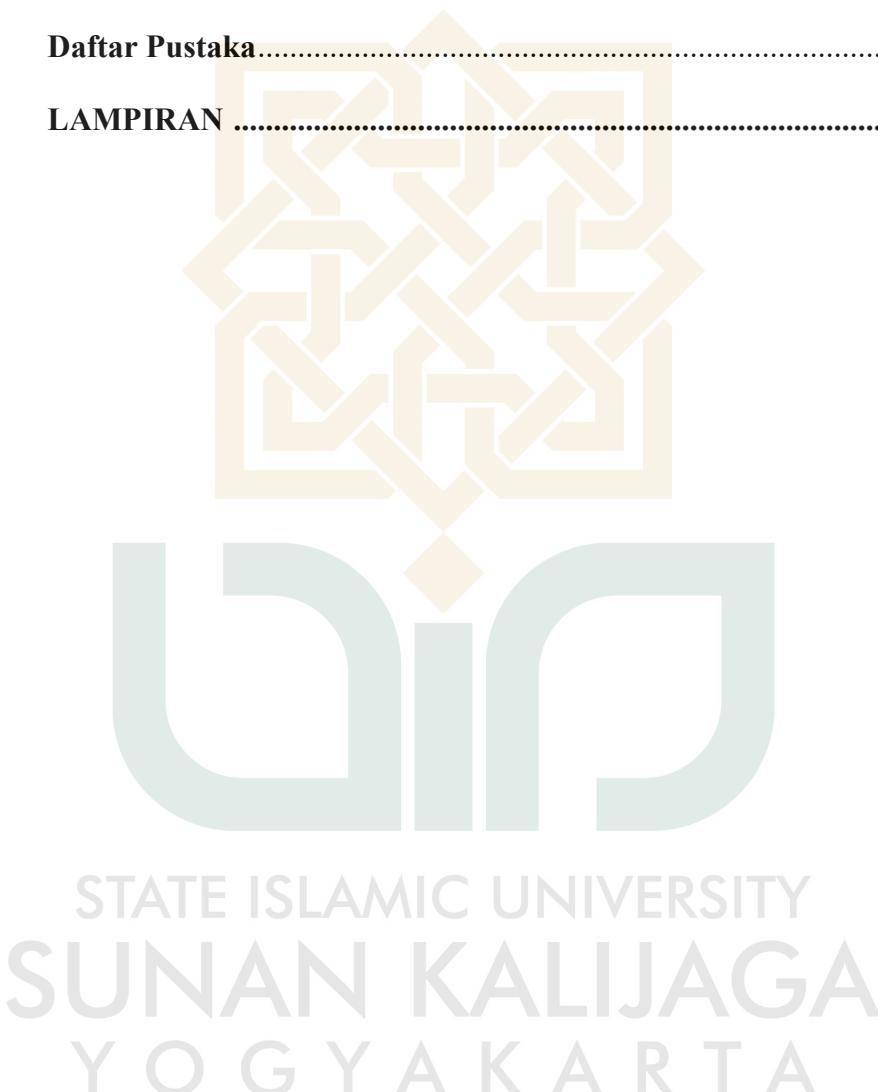
STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAPTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	i
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
KATA PENGANTAR.....	xiii
DAFTAR ISI.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR TABEL	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Penelitian	12
D. Manfaat Penelitian	12
E. Kajian Pustaka	13
F. Landasan Teori.....	20
G. Sistematika Penulisan	54

BAB II METODE PENELITIAN	56
A. Pendekatan Penelitian	56
B. Jenis Penelitian.....	56
C. Sumber data.....	57
D. Instrumen Penelitian.....	65
E. Uji Keabsahan Data.....	65
F. Teknik Analisis Data.....	66
BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	73
A. Deskripsi Hasil Penelitian	73
B. Pembahasan dan Temuan Penelitian.....	74
1. <i>Dampak Kecanduan Bermain Game AOV (Arena Of Valor) Terhadap Sikap Sosial Siswa Faktor yang menyebabkan Siswa Kecanduan Bermain Game AOV.....</i>	74
2. Faktor yang menyebabkan Siswa Kecanduan Bermain Game AOV	83
3. Bagaimana strategi pencegahan dampak negatif kecanduan bermain game online Arena Of Valor (AOV) melalui interaksi sosial.....	93
4. Bagaimana strategi pencegahan dampak negatif kecanduan bermain game online Arena Of Valor (AOV) melalui manegemen waktu.....	101
C. Keterbatasan penelitian	103

BAB IV PENUTUP	104
A. Kesimpulan	104
B. Saran.....	105
Daftar Pustaka.....	106
LAMPIRAN	111



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	37
Gambar 2.2	37
Gambar 2.3	38
Gambar 2.4	38
Gambar 2.5	39
Gambar 2.6	39



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	59
Tabel 2.2	61
Tabel 2.3	63



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR LAMPIRAN

Surat Izin Penelitian	112
Balasan Surat Penelitian	113
Surat Lembar Validasi Instrumen Penelitian	114
Dokumentasi	115



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi digital telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk hiburan dan permainan. Di era modern, permainan tradisional yang biasa dimainkan di luar mulai tergeser oleh game online yang lebih praktis dan instan. Berkat internet dan perangkat elektronik yang terjangkau, permainan kini dapat diakses kapan pun dan di mana pun tanpa harus keluar rumah.²

Perubahan ini tak sekadar menggeser cara anak dan remaja mengisi waktu luang, tetapi juga memengaruhi gaya hidup mereka secara keseluruhan. Interaksi sosial dan aktivitas fisik yang dulu mewarnai permainan kini tergantikan oleh aktivitas pasif yang cenderung individualistik. Meski game online dapat merangsang kreativitas dan strategi berpikir, pergeseran ini turut memunculkan kekhawatiran di tengah masyarakat.³

Secara umum, game daring membawa dampak beragam, baik manfaat maupun risiko. Namun, perhatian publik dan ahli pendidikan serta kesehatan lebih banyak tertuju pada dampak negatif akibat penggunaan berlebihan. Gejala seperti menurunnya minat belajar, kecenderungan menarik diri, serta gangguan tidur dan kesehatan fisik sering ditemukan. Kondisi ini menegaskan pentingnya pemahaman mendalam terhadap pengaruh game online dalam

² Dwi Christina Rahayuningrum, Estri Yanti, dan Ibul Mardiko, ‘Pesningkatan Pengestahuan Siswa Seskolah Dasar Tesntang Dampak *Games online: Jurnal Kresativitas Pengabdian Kepada Masyarakat*. 4, no. 3 (2021): hal.75–80.

³ *Ibid.*

kehidupan sehari-hari. Penelitian Dwi Christina Rahayuningrum menunjukkan bahwa game online berdampak signifikan pada empat aspek utama kehidupan: kepribadian, hubungan keluarga, interaksi sosial, dan kesehatan. Temuan ini menegaskan bahwa pengaruh game online tak bisa diabaikan karena menyentuh berbagai aspek kehidupan yang saling terhubung.⁴

Dalam kurun waktu satu dekade terakhir, game online telah mengalami penyebaran masif, merambah tidak hanya kawasan perkotaan tetapi juga hingga ke pelosok pedesaan. Ekspansi ini didorong oleh laju perkembangan teknologi digital yang begitu pesat dan merata di berbagai belahan dunia, sehingga akses terhadap internet dan perangkat digital menjadi semakin mudah dan terjangkau bagi berbagai kalangan.⁵

Dulu, siswa bermain langsung bersama teman-temannya. Kini, banyak yang beralih ke game online yang bisa diakses dari rumah melalui ponsel dan koneksi internet. Pesatnya kemajuan teknologi mendorong inovasi di berbagai bidang, termasuk industri game yang berkembang menjadi ladang bisnis menguntungkan.⁶ Game online kini digemari semua kalangan, dari pelajar hingga orang dewasa. Beberapa game MOBA terkenal secara global seperti DotA, League of Legends, AOV, dan Mobile Legends: Bang Bang memiliki komunitas penggemar besar dan kerap dipertandingkan dalam

⁴ *Ibid.*

⁵ Asyiqah Misbah Z, “Upaya Guru Bimbingan Konseling Terhadap Kecenderungan Bermain *Game online* Di Smp Negeri 31 Banjarmasin,” 2021. hal. 31

⁶ Rollys Ardian Dwi Saputra, “Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan *Game online* Di Desa Singosaren,” 2020. hal. 9-11

turnamen e-sports nasional hingga internasional. Ini membuktikan bahwa game MOBA bukan sekadar hiburan, tetapi juga bagian dari industri profesional.⁷

Penelitian Rubi Anggara, mengutip Grant dan Kim, menyatakan bahwa kecanduan game sering terjadi akibat frekuensi bermain yang berlebihan. Ia juga mendukung pandangan Griffiths, bahwa kecanduan game online bisa berdampak negatif, seperti mengabaikan tanggung jawab karena menganggap bermain game lebih penting dari hal lain.⁸

Game bergenre MOBA sering disamakan dengan RPG karena sama-sama menampilkan karakter khusus dan elemen strategi. Namun, keduanya berbeda secara mendasar. RPG fokus pada alur cerita panjang dan perkembangan karakter bertahap, sementara MOBA menekankan pertarungan tim yang cepat dan kompetitif.

Game MOBA berfokus pada pertarungan dua tim, di mana tiap pemain memegang peran penting dan harus bekerja sama untuk mengalahkan lawan dan menghancurkan markas musuh. Berbeda dari RPG yang mengandalkan satu karakter utama, MOBA memungkinkan pemain memilih hero berbeda di setiap ronde, menciptakan variasi strategi dalam setiap pertandingan.

⁷ Akrom Tegar Khomeiny dan Aji Prasetya Wibawa, ‘DOTA 2, League of Legends, Dan Paladins: Popularitas Game MOBA Di Indonesia: Buletin Sistem Informasi Dan Teknologi Islam 1, no. 3 (31 Agustus 2020). hal. 15.

⁸ Ruby Anggara Pratama, Efri Widianti, dan Hendrawati Hendrawati, ‘Tingkat Kecanduan Game online pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan: Journal of Nursing Care 3, no. 2 (2020). hal. 18.

Setiap hero dalam MOBA memiliki keunikan tersendiri—dari kemampuan, gaya bertarung, hingga peran seperti tank, support, assassin, atau mage. Pemilihan hero yang tepat sangat menentukan kemenangan, sehingga pemain perlu memahami karakteristik masing-masing dan menyesuaikannya dengan kebutuhan tim.⁹ Hal ini menjadikan MOBA sebagai permainan yang menuntut strategi, koordinasi, dan refleks cepat. Di era digital saat ini, kecanduan game online, khususnya MOBA, menjadi kekhawatiran tersendiri, terutama di kalangan pelajar. Banyak siswa menghabiskan waktu berjam-jam bermain hingga mengabaikan tugas sekolah dan interaksi sosial. Jika dibiarkan, kebiasaan ini bisa berdampak serius dalam jangka panjang.

Arena of Valor (AOV) merupakan salah satu game MOBA populer di kalangan remaja dan pelajar. Game ini menghadirkan pertarungan real-time 5v5 dengan beragam hero dan strategi. Visual menarik, fitur kompetitif, dan akses mudah lewat perangkat mobile menjadi daya tarik utama, terutama bagi generasi muda yang aktif secara digital.

AOV tak hanya populer secara lokal, tetapi juga mendunia. Di Google Play Store, game ini telah diunduh lebih dari 50 juta kali, sementara di App Store, kerap menempati posisi teratas game populer. Pencapaian ini menegaskan AOV sebagai bagian dari tren budaya digital yang terus berkembang.

⁹ Akrom Tegar Khomeiny dan Aji Prasetya Wibawa, ‘DOTA 2, League of Legends, Dan Paladins: Popularitas Game MOBA Di Indonesia: Buletin Sistem Informasi Dan Teknologi Islam 1, no. 3 (31 Agustus 2020): hlm. 139.

Di balik popularitas AOV, muncul kekhawatiran akan dampak negatifnya, terutama bagi remaja yang belum mampu mengontrol diri. Kecanduan game ini bisa mengganggu belajar, membatasi interaksi sosial, dan memicu masalah kesehatan akibat penggunaan perangkat berlebihan. Karena itu, peran orang tua, guru, dan sekolah sangat penting dalam membimbing dan mengedukasi siswa agar menggunakan teknologi secara bijak dan seimbang.¹⁰

Sebuah survei nasional di AS melibatkan 963 orang tua dari anak usia 10–18 tahun, menunjukkan kekhawatiran luas terhadap kebiasaan bermain game anak-anak mereka. Mayoritas menganggap waktu bermain game anak terlalu berlebihan. Temuan ini mencerminkan makin kuatnya keterikatan remaja pada dunia game digital yang kian menyatu dengan kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini dilakukan oleh CS Mott Children's Hospital, University of Michigan, untuk mengetahui pandangan orang tua tentang dampak game pada perilaku remaja. Hasilnya, 86% orang tua menilai anak mereka bermain game secara berlebihan, terutama di waktu luang di luar jam sekolah.

Riset ini juga mengungkap perbedaan mencolok antara anak laki-laki dan perempuan dalam kebiasaan bermain game. Orang tua dengan anak laki-laki dua kali lebih sering melaporkan anaknya bermain setiap hari dibandingkan anak perempuan. Temuan ini menunjukkan adanya

¹⁰ Liputan 6.com, ‘Berita MOBA Hari Ini - Kabar Terbaru Terkini | Liputan6.com,’ [publishdate], <https://www.liputan6.com/tag/moba>.

kecenderungan gender dalam durasi dan minat bermain game, yang dipengaruhi jenis permainan serta faktor sosial dan budaya.

Kondisi ini menimbulkan kekhawatiran, karena bermain game berlebihan dapat mengganggu belajar, tidur, dan interaksi sosial anak. Studi ini menekankan pentingnya peran orang tua dalam memantau dan membimbing penggunaan waktu bermain game agar tetap sehat. Keterlibatan aktif orang tua menjadi kunci untuk mencegah dampak negatif dari penggunaan game digital yang tak terkontrol.¹¹

Siswa sebagai generasi penerus bangsa memiliki tanggung jawab utama untuk belajar. Namun, banyak yang terganggu oleh kebiasaan bermain game, terutama dalam memenuhi kewajiban akademik.¹² Meski game online bisa menjadi hiburan, sering kali justru mengganggu konsentrasi dan waktu belajar. Banyak siswa kesulitan mengatur waktu antara belajar, istirahat, dan bermain, terutama saat terlalu larut dalam game hingga tanpa sadar menghabiskan waktu berlebihan.¹³

Karena itu, dukungan dan pengawasan dari orang tua, guru, keluarga, hingga lingkungan sekitar sangat penting. Sayangnya, hal ini sering diabaikan, sehingga memicu dampak negatif seperti gangguan mental, emosi tidak stabil,

¹¹ Qomariah Kusumawardhani, “Studi: 86 Persen Remaja Kecanduan Gim Online,” Republika Online, 22 Januari 2020, <https://republika.co.id/share/q4he1i463>.

¹² Imam Musbikin, *Penguatan Karakter Kemandirian, Tanggung Jawab dan Cinta Tanah Air* (Nusamedia, 2021). hal. 12-14.

¹³ Irmawati Irmawati dan Firdaus W Suhaeb, ‘Dampak Bermain Game online pada Hasil Belajar Siswa di SMAN 12 Makassar: Jurnal Sosialisasi: Jurnal Hasil Pemikiran, Penelitian dan Pengembangan Keilmuan Sosiologi Pendidikan, 2017. hal. 95–99.

penurunan kesehatan, dan perilaku kasar akibat terbiasa dengan ucapan tidak sopan saat bermain game online.¹⁴

Dalam penelitian Fitri Marifatul Laili yang mengutip Mappaleo, seseorang dikatakan kecanduan jika bermain game online sebanyak tiga kali sehari dengan durasi lebih dari 30 menit setiap harinya.”¹⁵ Terdapat beberapa gejala kecanduan bermain *game* menurut Lemmens yaitu:¹⁶

- 1) *salience* (gejala dari bermain game adalah munculnya pikiran yang terus-menerus terfokus pada game, sehingga menimbulkan dorongan kuat untuk terus memainkannya)
- 2) *problem* (Kegiatan yang menimbulkan gangguan serta berdampak negatif terhadap rutinitas sekolah atau pekerjaan)
- 3) *conflict* (Gejala bermain game yang dapat memicu pertengangan atau perselisihan dengan orang lain sebagai akibat dari kebiasaan bermain game)
- 4) *tolerans* (Kondisi di mana pemain mulai menghabiskan waktu lebih lama untuk bermain game guna mendapatkan kepuasan yang sama seperti sebelumnya)
- 5) *withdrawal* (Perasaan tidak nyaman atau tidak senang yang muncul ketika seseorang berhenti bermain game atau mengurangi frekuensinya)

¹⁴ Nibras Salimah Dan Ilpi Zukdi: Dampak Kecanduan *Game online* Pada Siswa di SMP Negeri 12 Padang: *Jurnal Al-Taujih: Bingkai Bimbingan dan Konseling Islami* 6, no. 2 (2020). hal. 28–38.

¹⁵ Fitri Marifatul Laili, “Penerapan Konseling Keluarga untuk mengurangi kecanduan *Game online* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 21 (Surabaya, 2015). hlm. 203.

¹⁶ Ruby Anggara Pratama, Efri Widiani, dan Hendrawati Hendrawati: Tingkat Kecanduan *Game online* pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan: *Journal of Nursing Care* 3, no. 2 (2020). hal. 18.

- 6) *mood modification* (Perubahan emosi yang dirasakan pemain ketika bermain game, misalnya menjadi lebih senang atau tenang)
- 7) *relaps* (Kebiasaan bermain game yang terus berulang, bahkan setelah berusaha mengurangi atau berhenti)

Menurut Subakti dalam pendapat yang dikutip dari Sukron Habibi, game online telah menjadi bagian dari gaya hidup baru bagi sebagian pelajar. Akibatnya, banyak siswa cenderung lebih mengutamakan bermain game dibandingkan belajar. Padahal, kebiasaan bermain game online secara berlebihan, baik dari segi durasi maupun intensitas, seringkali berdampak pada penurunan prestasi belajar mereka.¹⁷

Sikap merupakan perilaku yang berkaitan dengan kesiapan seseorang dalam merespons suatu objek sosial, yang kemudian dapat mengarah pada tindakan nyata. Artinya, perilaku seseorang bisa diperkirakan jika sikapnya telah diketahui. Meskipun sikap tidak selalu tampak secara langsung, namun dapat dianggap sebagai bentuk perilaku yang belum diekspresikan secara terbuka.¹⁸

Penggunaan waktu yang berlebihan untuk bermain game online dapat memberikan dampak signifikan terhadap perilaku anak. Anak-anak yang menghabiskan banyak waktu bermain game cenderung memiliki risiko dua kali lebih tinggi untuk mengalami hiperaktivitas dibandingkan dengan anak-anak yang tidak terbiasa bermain game secara intens. Kondisi ini membuat

¹⁷ Sukron Habibi Harahap dan Zaka Hadikusuma Ramadan, ‘Dampak Game online AOV Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar: Jurnal Basicedu 5, no. 3 (2021): hal. 4–11.

¹⁸ Yayat Suharyat:Hubungan antara sikap, minat dan perilaku manusia: Jurnal region 1, no. 3 (2009): hal. 2.

mereka sulit berkonsentrasi dan kurang mampu mengendalikan diri dalam situasi belajar. Di lingkungan sekolah, anak-anak yang kecanduan game sering kali tidak fokus saat guru menyampaikan pelajaran, karena perhatian mereka lebih terarah pada permainan yang mereka sukai. Hal ini juga menyebabkan mereka lalai terhadap tanggung jawab akademik, seperti lupa mengerjakan pekerjaan rumah, tidak belajar untuk menghadapi ulangan harian, dan kurang mempersiapkan diri menghadapi ujian. Akibatnya, konsentrasi belajar menjadi terganggu, dan hal tersebut berdampak langsung pada penurunan prestasi belajar serta nilai-nilai akademik mereka.¹⁹ Perubahan perilaku pada siswa yang terbiasa bermain game online sering kali tidak disadari oleh dirinya sendiri, namun orang-orang di sekitarnya, terutama orang tua dan guru di sekolah, dapat merasakannya melalui penurunan konsentrasi dan hasil belajar siswa. Selain itu, game online tidak hanya digemari oleh remaja laki-laki, tetapi juga banyak dimainkan oleh remaja perempuan.

Kehadiran permainan online turut memengaruhi sikap yang dimiliki siswa, salah satunya adalah sikap sosial. Sikap sosial ini dapat berkembang secara positif maupun negatif, tergantung pada pengaruh lingkungan sekitar serta bagaimana individu tersebut merespons dan menerimanya.²⁰ Secara umum, sikap sosial mulai terbentuk sejak seseorang menjalani proses pembentukan nilai-nilai moral dan kepribadian sejak usia dini. Dalam hal ini,

¹⁹ Latifatul Ulya, Sucipto Sucipto, dan Irfai Fathurohman, “Analisis kecanduan game online terhadap kepribadian sosial anak,” *Jurnal Educatio Fkip Unma* 7, no. 3 (2021): hal 12–19.

²⁰ Edy Surahman dan M. Mukminan, ‘Peran Guru IPS Sebagai Pendidik Dan Pengajar Dalam Meningkatkan Sikap Sosial Dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP: Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS

orang tua berperan sebagai pendidik pertama yang bertanggung jawab mengenalkan nilai-nilai moral dalam bersosialisasi, yang kemudian dilanjutkan oleh peran guru. Setiap pengalaman yang dialami siswa selama masa kecil akan menjadi faktor utama yang membentuk dan memengaruhi sikap mereka di masa dewasa.²¹

Dari hasil observasi awal yang peneliti lakukan dikelas V SDN 1 Jenggik Utara, yang peneliti lakukan pada 21 Oktober 2024 peneliti mewancarai guru kelas untuk menanyakan terkait dengan sikap sosial siswa saat di sekolah. game online merupakan permainan yang memang seru namun saat dimainkan terlalu lama akan banyak menyita waktu, bahkan sulit untuk membagi waktu terkhusus waktu belajar disekolah, hal ini dibuktikan ketika proses pembelajaran di kelas sedang berlangsung masih ada diantara mereka yang konsentrasi kurang maksimal, dan kurang memperhatikan ketika guru menjelaskan. Dapat dilihat juga dari hasil belajar siswa. Keadaan siswa kelas V SDN SDN 1 Jenggik Utara Ada 37 jumlah siswa terdiri dari 20 Laki-laki dan 17 Perempuan di kelas V SDN 1 Jenggik Utara. Sebanyak 25 siswa aktif bermain game online. Menurut guru kelas V, sikap sosial siswa menurun karena mereka lebih sering bermain game secara individual dibandingkan bermain bersama teman dalam permainan tradisional. Kebiasaan bermain sendiri ini menyebabkan kurangnya sikap kerjasama, minimnya saling membantu, serta komunikasi yang kurang baik antar teman sebaya. Hal ini

²¹ Ani Siti Anisah dkk: Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Sikap Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar, 'Jurnal Pendidikan UNIGA 15, no. 1 (2 Juni 2021): hal 35.

juga berpotensi memicu perilaku negatif seperti penggunaan kata-kata kasar, saling mengejek, hingga terjadinya bullying.²²

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disampaikan, peneliti merasa tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul: “**STRATEGI PENCEGAHAN KECANDUAN GAME ONLINE JENIS ARENA OF VALOR (AOV) MELALUI INTERAKSI SOSIAL DAN MANAGEMEN WAKTU PADA SISWA DI SDN 1 JENGGIK UTARA LOMBOK TIMUR**”. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bantuan bagi sekolah, guru, dan orang tua dalam menangani masalah serupa sehingga kejadian seperti ini tidak terulang kembali.

B. Rumusan Masalah

Setelah diuraikan permasalahan diatas, dapat kita rumuskan masalah yang akan diteliti ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana dampak kecanduan bermain *game AOV* terhadap sikap sosial siswa kelas V SDN 1 Jenggik Utara?
2. Faktor apa saja yang menyebabkan siswa kelas V SDN 1 Jenggik utara kecanduan bermain *game online* jenis *AOV*?
3. Bagaimana strategi pencegahan dampak negatif kecanduan bermain *game online* *Arena Of Valor (AOV)* melalui interaksi sosial?
4. Bagaimana strategi pencegahan dampak negatif kecanduan bermain *game online* *Arena Of Valor (AOV)* melalui manegemen waktu?

²² Observasi, wali kelas V SDN 1 Jenggik Utara, 17 Oktober 2024.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan diatas, terdapat beberapa tujuan dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengidentifikasi dampak kecanduan bermain *game AOV* terhadap sikap sosial siswa kelas V SDN 1 Jenggik Utara.
2. Untuk menjelaskan faktor apa saja yang menyebabkan siswa kelas V SDN 1 Jenggik utara kecanduan bermain *game online* jenis *AOV*.
3. Untuk mengetahui strategi pencegahan dampak negatif kecanduan bermain *game online* Arena Of Valor (AOV) melalui interaksi sosial.
4. Untuk mengetahui strategi pencegahan dampak negatif kecanduan bermain *game online* Arena Of Valor (AOV) melalui managemen waktu.

D. Manfaat Penelitian

Peneliti berharap bahwa setelah penelitian ini selesai dan hasilnya dipublikasikan, manfaatnya dapat dirasakan oleh berbagai pihak, baik dari segi praktis maupun teoritis. Dari sisi teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi penting dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya mengenai dampak penggunaan game online terhadap sikap siswa di tingkat sekolah dasar. Pengetahuan ini dapat menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya atau pengembangan teori terkait perilaku dan perkembangan anak di era digital.

Sementara itu, secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi yang berguna bagi para peneliti lain, pihak sekolah, dan guru dalam memahami fenomena kecanduan game online dan

pengaruhnya terhadap sikap sosial siswa. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan wawasan baru, tetapi juga dapat membantu dalam merancang strategi atau langkah-langkah efektif untuk mengatasi dan mengurangi dampak negatif yang ditimbulkan oleh game online. Hal ini mencakup pemberian pengetahuan, pengembangan metode pembinaan siswa, serta peningkatan kerja sama antara sekolah, guru, dan orang tua dalam mendukung perkembangan sosial dan akademik siswa yang lebih baik.

E. Kajian Pustaka

Penelitian ini berkaitan dengan dampak bermain *game online* terhadap sikap siswa sekolah dasar yang sudah banyak diteliti oleh para peneliti sebelumnya. Penelitian tentang *game online* sudah diteliti sejak tahun 2012. Dalam basis data Scopus tercatat 32 artikel penelitian mengenai *game online*. Penelitian mengenai *game online* telah dilakukan di berbagai tempat Seperti halnya University of Parma, Korea University, National Computer Network Emergency, Tianjin University, dan institusi lainnya. Berdasarkan hasil penelusuran yang dilakukan peneliti, terdapat berbagai jenis dokumen yang membahas mengenai *game online*. Dokumen-dokumen tersebut disajikan dalam bentuk artikel, makalah konferensi, buku, ulasan, serta surat.

Studi mengenai dampak *game online* yang telah berkembang selama ini dapat dibagi ke dalam 11 bidang kajian. Dari kesebelas bidang tersebut, terdapat tiga area utama yang paling banyak menjadi fokus penelitian. Salah satunya adalah area terkait dampak *game online*, contohnya penelitian yang dilakukan oleh Lu'luatuz Zuafah dan rekan-rekannya dengan judul "Analisis

Dampak Game Online terhadap Moral Siswa Kelas 4 SDN Undaan Kidul 01 Demak".²³

Area kedua berkaitan dengan pengaruh lingkungan, salah satunya adalah penelitian oleh Rahman Malik dan rekan-rekannya yang berjudul Alienasi Remaja dari Lingkungan Sosial (Telaah Kritis pada Generasi Muda Pecinta Game Online).²⁴ Sedangkan area ketiga fokus pada dampak game online terhadap siswa sekolah dasar, contohnya penelitian yang dilakukan oleh Mertika Mertika dan Dewi Mariana dengan judul Fenomena Game Online di Kalangan Siswa Sekolah Dasar.²⁵

Berikut ini adalah beberapa penelitian relevan yang menjadi bahan perbandingan dengan topik yang diangkat oleh peneliti, antara lain:

1. Menurut penelitian Sabilla Irwina Safitri mengungkapkan hasil dari penelitiannya yang perlu diperhatikan adalah: (1) Sikap sosial harus ditanamkan pada siswa, terutama di era digital, mengingat perubahan sikap yang muncul akibat antusiasme siswa terhadap berbagai informasi dan hiburan yang mereka dapatkan melalui gadget. (2) Penanaman sikap tersebut dilakukan melalui program sekolah, pendekatan dari guru kelas, serta pendalaman materi sikap sosial dalam pembelajaran tematik dengan

²³ Lu'luatuz Zuafah, Kiswoyo Kiswoyo, dan Ferina Agustini, "Analisis Dampak *Game online* Terhadap Moral Siswa Kelas 4 SDN Undaan Kidul 01 Demak," *Praniti: Jurnal Pendidikan, Bahasa, dan Sastra* 2, no. 1 (29 Januari 2022): 86–95.

²⁴ Rahman Malik, Achmad Hidir, dan Himmiyatul Amanah, "Alienasi Remaja dari Lingkungan Sosial (Telaah Kritis pada Generasi Muda Pecinta *Game online*)," *Dimensia: Jurnal Kajian Sosiologi* 9, no. 2 (2020): 125–32.

²⁵ Mertika Mertika dan Dewi Mariana, "Fenomena *Game online* Di Kalangan Siswa Sekolah Dasar," *Journal of Educational Review and Research* 3, no. 2 (30 Desember 2020): 99–104.

tema "Indahnya Keberagaman." (3) Evaluasi terhadap penanaman sikap sosial dapat dilihat dari perilaku siswa di lingkungan sekolah serta penilaian sikap sosial yang tercantum dalam raport masing-masing siswa.²⁶

Yang membedakan dari penelitian derdahulu ialah pembahasan yang dimana penelitian yang dilakukan oleh peneliti membahas mengenai penanaman sikap sosial, sedangkan peneliti membahas dampak kecanduan bermain game online terhadap sikap sosial. dan lokasi penelitian.

2. Menurut penelitian Anjani Widya Cahyaningrum mengungkapkan Terjadi peningkatan pemahaman siswa SMP tentang pengendalian diri dan kecanduan game online setelah mereka menerima psikoedukasi.²⁷ Perbedaan dengan penelitian ini ialah berfokus kepada control diri sedangkan peneliti berfokus terhadap sikap sosial siswa dan yang membedakannya juga ialah lokasi penelitian.
3. Menurut penelitian Nugrananda dan Wahyu, siswa yang mengalami dampak negatif dari bermain game online Mobile Legends seringkali merasa terisolasi dari lingkungan sekitar, mengalami gangguan psikologis, serta mudah marah. Namun, di sisi lain, ada juga dampak positif seperti meningkatnya pemahaman terhadap perkembangan teknologi, latihan

²⁶ "Sabilla Irwina Safitri, 'Penanaman Sikap Sosial Di Era Digital Melalui Pembelajaran Tematik Tema Indahnya Keberagaman Di MI' Tesis. (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang. 2022), hal. 14.,"

²⁷ Anjani Widya Cahyaningrum, 'Pencegahan Adiksi Game Online Melalui Peningkatan Kontrol Diri' Tesis. (Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia. 2024), hal. 9.

keterampilan motorik, serta penambahan penguasaan kosakata bahasa asing.²⁸

Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada lokasi pelaksanaannya, di mana penelitian sebelumnya dilakukan di lingkungan masyarakat, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti berfokus pada lingkungan sekolah.

4. Menurut Fahmi, Syarif, dan Nana dalam penelitiannya, game Mobile Legends memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa SD. Mereka mengelompokkan intensitas waktu bermain menjadi tiga kategori: kategori sedang (kadang-kadang bermain) yang memberikan pengaruh sebesar 40% tidak memengaruhi motivasi belajar; kategori intensitas tinggi (sering bermain) yang menunjukkan 40% mulai menurunkan motivasi belajar; serta kategori intensitas sangat tinggi (selalu bermain) dengan hasil 20% siswa yang sama sekali tidak memiliki motivasi belajar.²⁹

Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Fahmi terletak pada metodologi dan fokusnya, di mana Fahmi meneliti motivasi belajar, sedangkan penelitian ini lebih menitikberatkan pada sikap siswa. Namun, kedua penelitian memiliki kesamaan, yaitu sama-sama menggunakan siswa tingkat MI/SD sebagai subjek penelitian.

²⁸ Nugrananda Janttaka, “Analisis Dampak *Game online* Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung,” *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4, no. 2 (30 September 2020): 132–41.

²⁹ Fahmi Rahman Iskandar, Syarip Hidayat, dan Nana Ganda, “Dampak Permainan Mobile Legend Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no. 2 (15 Oktober 2019): 116–22.

5. Dalam penelitiannya, Nur Fikri Khoiri menyatakan bahwa bermain Mobile Legends dapat menimbulkan beberapa dampak negatif, antara lain perilaku toxic disinhibition online seperti flaming, griefing, cheating, dan cyberbullying.³⁰

Perbedaan antara penelitian Nur Fikri dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada lokasi penelitian, di mana Nur Fikri melakukan penelitian di warung kopi, sedangkan peneliti melaksanakan penelitian di lingkungan sekolah. Selain itu, fokus penelitian Nur Fikri lebih spesifik pada perilaku toxic, sedangkan peneliti meneliti sikap siswa secara umum.

6. Dalam penelitiannya, Jenny M. Salamor mengemukakan dua faktor terkait game online di kalangan mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas Hein Namotemo, yaitu faktor positif dan dampak negatif. Dampak positif pada perilaku sosial meliputi peningkatan konsentrasi, kinerja otak, kemampuan memahami cerita, kemampuan membaca, penguasaan bahasa Inggris, kemampuan bersosialisasi, keterampilan mengetik, pelatihan berwirausaha, penghilang stres, serta kesempatan menambah teman. Sementara itu, dampak negatif yang muncul antara lain perilaku boros, kecanduan, kekacauan dalam kehidupan nyata, isolasi sosial, gangguan

³⁰ Nur Fikri Khoiri, “Dampak Bermain *Game online* Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online” (diploma, IAIN Ponorogo, 2021), hal. 50-53

kesehatan, serta pola makan dan tidur yang tidak teratur sehingga rentan terhadap penyakit.³¹

Perbedaan penelitian dengan yang peneliti lakukan ialah peneliti membahas tentang game online secara keseluruhan sedangkan perbedaan dari peneliti terdahulu melakukan penelitian yang khusus yaitu game online berbentuk AOV, lokasi penelitian yang di Universitas Hein Namotemo, sedangkan peneliti melakukannya di lingkungan sekolah.

7. Dalam penelitiannya, Muhamad Gofar mengungkapkan bahwa dampak negatif dari permainan game online paling sering ditemukan pada kalangan remaja. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa kecanduan game online memberikan pengaruh buruk yang meliputi lima aspek penting, yaitu kesehatan fisik, kondisi psikologis, prestasi akademik, interaksi sosial, serta kondisi finansial individu. Dampak ini dapat menyebabkan gangguan kesehatan, stres, penurunan motivasi belajar, isolasi sosial, dan masalah keuangan akibat kebiasaan berlebihan dalam bermain game. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengatur porsi waktu bermain game secara tepat dan memberikan pengawasan yang baik agar para remaja dapat menghindari kecanduan yang berpotensi merusak kesehatan mental serta kualitas hidup mereka secara keseluruhan. Penanganan yang efektif diperlukan baik dari keluarga, sekolah, maupun lingkungan sekitar untuk

³¹ Meidy D. Ar Noya S. Th dan Jenny M. Salamor, "Dampak Kecanduan *Game Online* Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling" Tesis (Studi Tentang Kebiasaan Mahasiswa Bermain *Game Online* Di Syarif Hidayatullah Jakarta, vol. 01 2020), hal. 12.

memastikan keseimbangan antara hiburan dan tanggung jawab sehari-hari.³²

Perbedaan penelitian dengan yang peneliti lakukan ialah membahas tentang kesehatan mental generasi Z namun peneliti membahas sikap siswa dan lokasi yang berbeda.

8. Dalam penelitiannya Pintanendra Sari Kusuma menemukan beberapa faktor yang membuat game online lebih diminati, salah satunya karena game online dianggap lebih menarik dibandingkan pelajaran di sekolah. Hal ini berdampak pada menurunnya prestasi akademik remaja. Untuk mengatasi kecanduan game online, kontrol dari orang tua sangat penting, terutama bagi mahasiswa yang tidak tinggal bersama orang tua, agar mereka dapat tetap fokus dan meraih hasil akademik yang baik.³³

Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti ialah metodologi penelitian, fokus penelitiannya cukup berbeda peneliti terdahulu membahas bagaimana Hubungan Antara Game Online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Sedangkan peneliti fokus terhadap sikap siswa terhadap dampak game online. Dan yang membedaknya juga lokasi penelitian dimana penelitian terdahulu di perguruan tinggi sedangkan peneliti berlokasi di sekolah dasar.

³² Muhamad Gofar, "Dampak game online terhadap kesehatan mental generasi Z," dalam *Gunung Djati Conference Series*, vol. 19, 2023, 640–48, hal. 15-18

³³ Pintanendra Sari Kusuma, "Hubungan Antara Game Online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa," *MOTEKAR: Jurnal Multidisiplin Teknologi Dan Arsitektur* 1, no. 1 (2023): hal. 18–21.

9. Penelitian Suci Aulya Berdasarkan hasil uji t-test diketahui bahwa nilai signifikansi 2-sided equal variances assumed lebih kecil dari 0.05, yaitu $0.045 < 0.05$. Jadi, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikansi tingkat kecanduan gimdaring antara siswa laki-laki dan perempuan di SMA Negeri 6 Padang. Beberapa dampak positif seperti peningkatan keterampilan kognitif, perkembangan kreativitas, dan peluang bisnis dan industri dan dampak negatif seperti kecanduan masalah kesehatan mental, gangguan perilaku remaja, dan penyebaran informasi negatif dan kekerasan. Gejala-gejala dari siswa yang kecanduan gimdaring yaitu lebih banyak menghabiskan waktu bermain gimdaring, sering tertidur disekolah, sering melalaikan tugas, nilai sekolah yang mulai menurun dan lebih memilih bermain gim daring dibandingkan bermain dengan teman.³⁴ Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti ialah metodologi penelitian, fokus terhadap tingkat kecanduan namaun peneliti fokus terhadap sikap siswa dan yang membedakannya lokasi dimana lokasi terdahulu ditingkat siswa SMA 6 Padang namuan peneliti di SD jenggik lombok timur.

F. Landasan Teori

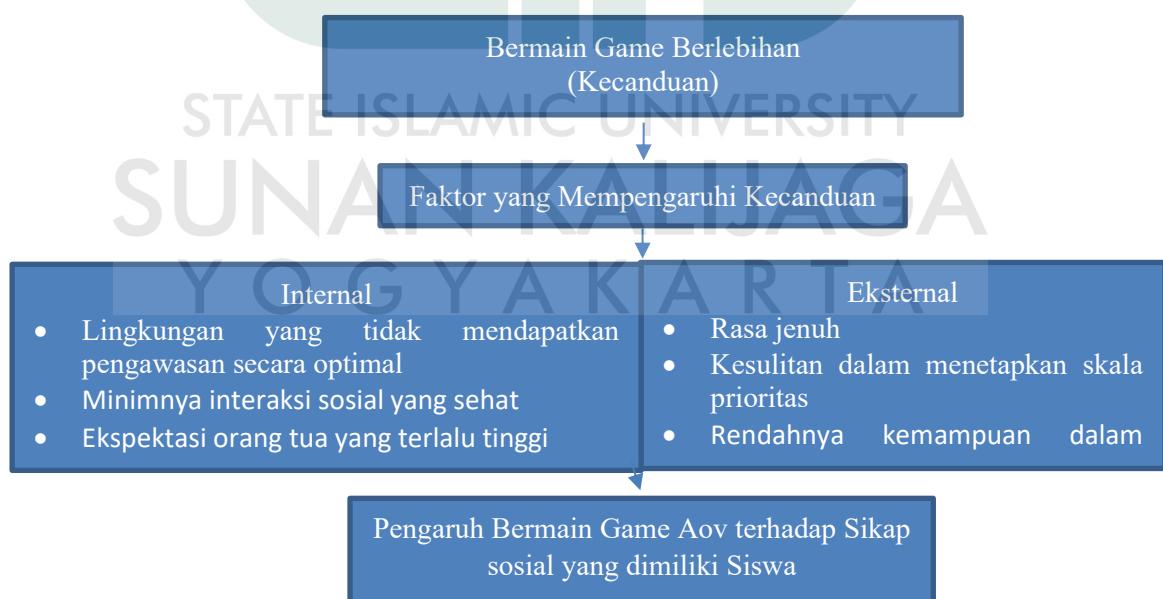
Game online, khususnya AOV, merupakan salah satu jenis permainan yang cukup digemari oleh banyak siswa. Sebagian dari mereka bahkan mengalami kecanduan karena merasa sangat terhibur saat memainkannya.

³⁴ Suci Aulya, Linda Fitria, dan Yuliawati Yunus, “Perbedaan Tingkat Kecanduan Game Online Antara Siswa Laki-laki dan Perempuan di SMA Negeri 6 Padang,” *SOSMANIORA: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora* 3, no. 3 (2024): 328–34.

Kondisi ini berdampak hingga ke lingkungan belajar, di mana beberapa siswa masih sering membicarakan game tersebut di tengah proses pembelajaran, sehingga mengganggu konsentrasi dan kelancaran kegiatan belajar di kelas.

Sikap sosial yang baik ialah di bentuk sejak dini (0-7 tahun) dilanjutkan dengan perkembangan saat usia menuju remaja (8-17 tahun). Pada usia ini, siswa mulai meniru dan menanggapi apa yang mereka amati dari lingkungan sekitar. Rasa ingin tahu yang tinggi juga mendorong mereka untuk mencoba berbagai hal, termasuk bermain game. Akibatnya, sebagian siswa kesulitan mengendalikan aktivitas tersebut, yang awalnya hanya didorong oleh rasa penasaran.

Peneliti bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan game online jenis AOV terhadap sikap sosial siswa kelas V di SDN 1 Jenggik Utara, Lombok Timur. Adapun alur pemikiran yang digunakan dalam penelitian ini disajikan sebagai berikut:



1. Pengertian Game Online

Adalah jenis permainan yang dimainkan dengan menggunakan jaringan internet dengan menghubungkan pemain di berbagai lokasi yang berbeda. Dalam suatu permainan, pemain bisa berinteraksi secara langsung dengan pemain lain dalam waktu nyata, baik dalam bentuk kompetisi, kolaborasi, maupun saling bertukar informasi. Game online memungkinkan pemain untuk memainkan game secara bersamaan meskipun berada di tempat yang berbeda, sehingga menjadikan permainan ini sangat sosial dan memungkinkan pengalaman bermain yang lebih dinamis dan interaktif. Game online dapat berbentuk permainan individu atau multipemain yang membutuhkan koneksi internet untuk berfungsi dengan baik.³⁵

Dalam pengertian ini, game online juga bisa mencakup berbagai genre permainan. Permainan berkembang dari yang berbasis teks sederhana hingga visual 3D yang rumit, serta dapat diakses melalui beragam perangkat, seperti komputer, konsol, hingga perangkat mobile.

Permainan online dapat diartikan sebuah program permainan yang memungkinkan banyak pemain untuk bermain secara bersamaan melalui koneksi internet. Permainan ini tidak hanya bersifat pasif untuk disaksikan, tetapi juga melibatkan partisipasi aktif dari para pemain dalam mengendalikan karakter atau objek di dalam game secara interaktif

³⁵ "Andri Arif Kustiawan dkk., Jangan suka game online: Pengaruh game online dan tindakan pencegahan (Cv. Ae Media Grafika, 2019), hal. 15.

bersama pemain lain, dengan tujuan mengumpulkan skor tertinggi untuk meraih kemenangan.

"Game online juga sering dianggap sebagai permainan yang dapat melatih kecerdasan dan ketangkasan seseorang dalam mengambil keputusan selama bermain untuk mencapai berbagai tujuan tertentu"³⁶

Game online merupakan jenis permainan digital yang hanya dapat dimainkan saat perangkat terhubung ke jaringan internet, sehingga memungkinkan para pemain untuk berinteraksi secara simultan dengan pengguna lain. Selain itu, game online juga mencakup berbagai jenis aplikasi permainan seperti petualangan, strategi, simulasi, dan permainan peran, yang memiliki aturan dan tingkatan tertentu dalam proses bermainnya.³⁷

Game online seharusnya berfungsi sebagai sarana hiburan yang menyenangkan bagi setiap individu. Selain memberikan kesenangan, game online juga dapat menjadi solusi efektif untuk menghilangkan stres dan kelelahan akibat berbagai aktivitas dan kesibukan sehari-hari. Dengan bermain game secara wajar, seseorang dapat melepas penat, menyegarkan pikiran, serta mendapatkan hiburan yang dapat membantu menjaga keseimbangan emosi dan mental. Oleh karena itu, game online dapat menjadi pilihan yang baik untuk mengisi waktu luang dan

³⁶ Ade Yustina Wardani dan Nasution Nasution, "Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik di SMPN 5 Kota Bima," *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial* 5, no. 2 (2024): hal. 53–61.

³⁷ LAILATUL FITRIA, "TOXIC DISINHIBITION ONLINE KOMUNIKASI ANTAR PEMAIN GAME MOBILE LEGENDS: BANG BANG (STUDI KASUS DI DESA PONDOK JOYO KECAMATAN SEMBORO)," diakses 18 Maret 2025, hal. 20-21

mengurangi tekanan hidup jika digunakan dengan bijak dan tidak berlebihan.³⁸

Berdasarkan definisi game online tersebut, dapat disimpulkan bahwa game online adalah jenis permainan yang hanya bisa diakses melalui jaringan internet. Game ini terdiri dari serangkaian gambar menarik yang dapat dikendalikan dan digerakkan sesuai dengan keinginan pemainnya.

2. Sejarah Game Online

Perkembangan game online sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Pesatnya pertumbuhan game online mencerminkan evolusi jaringan komputer yang awalnya hanya berskala kecil (small local network) hingga berkembang menjadi internet seperti sekarang. Ketika pertama kali muncul pada tahun 1969, komputer hanya memungkinkan dua orang bermain game secara bersamaan. Kemudian, dengan hadirnya teknologi time-sharing, jumlah pemain yang dapat mengakses game menjadi lebih banyak dan tidak harus berada dalam satu ruangan yang sama, sehingga lahirlah konsep Multiplayer Game.

Pada tahun 1970 dengan hadirnya jaringan komputer berbasis paket (*packet based computer networking*), jaringan komputer tidak lagi terbatas pada LAN (*Local Area Network*), melainkan sudah berkembang

³⁸ Theresia Sri Rahayu, *MODEL PENINGKATAN MUTU SD DI INDONESIA* (Uwais Inspirasi Indonesia, 2024), hal, 16-17

menjadi WAN (*Wide Area Network*) yang kemudian dikenal sebagai internet. Game online pertama yang muncul umumnya berupa simulasi perang atau pesawat yang awalnya digunakan untuk keperluan militer, kemudian dikomersialkan. Game-game tersebut kemudian menjadi inspirasi bagi berkembangnya berbagai jenis game lainnya.³⁹

3. Aspek Kecanduan Bermain *Game online*

a. Kecanduan

Kata kecanduan (*addiction*) umumnya digunakan dalam konteks medis dan sering dipersempit menjadi perilaku yang berlebihan (*excessive*). Konsep kecanduan ini dapat diperluas untuk mencakup berbagai jenis perilaku, termasuk kecanduan terhadap teknologi komunikasi dan informasi (ICT). Kecanduan sendiri merujuk pada pola perilaku ketergantungan atau keterikatan yang sangat kuat, baik secara fisik maupun psikologis, terhadap suatu aktivitas, di mana seseorang akan merasakan ketidaknyamanan atau perasaan tidak menyenangkan jika aktivitas tersebut tidak dilakukan atau terpenuhi.⁴⁰

Kecanduan sebagai suatu kondisi di mana seseorang mengalami ketergantungan yang sangat kuat terhadap suatu aktivitas atau substansi. Kecanduan tidak hanya terkait dengan zat seperti narkoba, alkohol, atau rokok, tetapi juga perilaku seperti kecanduan pada media sosial, judi, atau game.

³⁹ *Ibid.*

⁴⁰ Rahmat Anhar, “Hubungan kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial remaja di 4 game centre di Kecamatan Klojen Kota Malang” (undergraduate, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2014), hal. 9–10.

Secara lebih spesifik, dalam buku kecanduan dipandang sebagai gangguan psikologis di mana individu merasa terpaksa untuk terus terlibat dalam perilaku adiktif meskipun dampak negatifnya jelas. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa kecanduan melibatkan perubahan pada otak, terutama dalam sistem penghargaan, yang membuat otak menganggap perilaku atau konsumsi zat tertentu sebagai sumber kepuasan yang lebih penting daripada hal-hal lain.⁴¹

David A. Olle & Westcott menjelaskan bahwa para pemain game online yang sudah kecanduan cenderung mengabaikan diri mereka sendiri karena mereka membayangkan perubahan suasana hati, mengalami isolasi sosial, dan sangat antusias dengan pencapaian yang diraih dalam permainan tersebut.⁴²

Ada beberapa perbedaan antara game online dan game offline. Game online dapat dimainkan kapan saja dan di mana saja, berbeda dengan game offline yang biasanya memiliki batasan waktu dan tempat. Selain itu, game online umumnya tidak memiliki akhir yang pasti karena tidak mengikuti alur cerita yang tetap. Banyak pemain game online bahkan rela mengeluarkan uang untuk membeli diamond atau item dalam permainan karena mereka termotivasi untuk mendapatkan reward dan gelar khusus di dalam game.⁴³

⁴¹ Eka Prahadian Abdurahman dkk., Pencegahan dan Penanggulangan Narkoba di Kalangan Remaja-Jejak Pustaka (Jejak Pustaka, 2024). hal. 20-21.

⁴² David A Olle dan Jean Riescher Westcott, Video game addiction (Stylus Publishing, LLC, 2018). hal. 53-54.

⁴³ *Ibid.*

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kecanduan merupakan suatu kondisi yang sulit diubah karena sudah menjadi kebutuhan bagi individu. Oleh karena itu, orang dewasa perlu lebih aktif mengawasi perkembangan siswa serta membantu mereka mengatur waktu bermain game dengan lebih bijak.

b. Faktor-faktor kecanduan bermain game online

Beberapa orang memainkan game online hanya untuk bersantai setelah melewati hari yang sibuk dan melelahkan. Namun, ada juga yang bermain secara terus-menerus karena sudah kecanduan, sehingga mereka mengabaikan waktu dan hal-hal penting lainnya seperti istirahat, belajar, makan, atau menjalankan pekerjaan.

Adapun penyebab game online menarik untuk dimainkan ada beberapa faktor sebagai berikut:

- 1) Gamenya variatif
- 2) Tertarik pada hal baru
- 3) Seru
- 4) Sebagai pelarian
- 5) Unsur kepahlawanan⁴⁴

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa game online berfungsi sebagai media hiburan bagi siswa setelah seharian menghadapi aktivitas belajar yang melelahkan. Selain itu,

⁴⁴ Ipnu R. Noegroho, *Yang Merasa Malas: Berhentilah Menunda-nunda dan Ubahlah Rasa Malas Menjadi Produktivitas yang Luar Biasa* (Anak Hebat Indonesia, 2023), hal. 20

minat terhadap teknologi juga menjadi salah satu alasan mereka memilih game online sebagai sarana untuk bersenang-senang.

Faktor secara internal dan eksternal kecanduan bermain game online, antara lain:

a) Faktor internal

1. Mempunyai ambisi yang sangat kuat dari dalam diri mereka untuk mendapatkan nilai atau skor yang tinggi ketika bermain game online.
2. Timbulnya rasa jemu yang mendalam ketika di rumah atau sekolah.
3. Ketidakmampuan dalam mengelola waktu untuk menyelesaikan aktivitas yang lebih penting menjadi faktor penyebab munculnya kecanduan terhadap game online.

b) Faktor eksternal

1. Kondisi lingkungan sekitar yang tidak bisa dikontrol karena banyak diantaranya yang bermain game online.
2. Minimnya hubungan sosial, mereka lebih memilih asik bermain game online.
3. Adanya keinginan yang tinggi dari kedua orang tua terhadap anak untuk mengikuti berbagai macam aktivitas⁴⁵

⁴⁵ Rinaldi Setiawan, "Dampak Penggunaan Game Online Player Unknowns Battle Ground (PUBG) Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Prodi Komunikasi Penyiaran Islam (KPI) Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Uin Ar-Raniry" (PhD Thesis, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, 2024), hal. 19-10

Berdasarkan uraian diatas dapat dipahami bahwa banyak faktor yang diakibatkan dari bermain game online, dimana salah satunya yaitu pemain game online tidak akan pernah berhenti bermain game online sebelum si pemain merasa puas dan bisa menyelesaikan sampai tuntas.

Menurut Young, terdapat beberapa indikator yang dapat digunakan untuk mengenali seseorang yang mengalami kecanduan game online, yaitu antara lain:⁴⁶

- a. Terlalu asyik bermain game online.
- b. Sering berbohong atau menyembunyikan kegiatan bermain game online.
- c. Kehilangan minat terhadap aktivitas di luar game online.
- d. Menarik diri dari interaksi dengan orang-orang di dunia nyata.
- e. Menunjukkan sikap defensif dan mudah marah.
- f. Mengalami gangguan psikologis, seperti perubahan mood dan kecemasan.
- g. Menggunakan game sebagai cara untuk melarikan diri dari masalah.

4. Tujuan dan manfaat bermain game online

Game online merupakan permainan virtual yang cukup kompleks, menyediakan berbagai peluang hiburan yang luas dan beragam. Salah satu unsur utama dalam game online adalah aspek sosial dalam dunia maya.

Pada dasarnya, bermain game online adalah aktivitas sosial. Interaksi dan

⁴⁶ Okto Dinata dan Risdhayati Risdhayati: 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)’ (Journal:eArticle, Riau University, 2017). hal. 5.

permainan bersama dengan orang lain dapat membentuk ikatan sosial tertentu. Selain sebagai sarana hiburan, game online juga berfungsi untuk memperluas pertemanan serta berpotensi menghasilkan penghasilan uang.⁴⁷

Berikut adalah beberapa manfaat main game online diantaranya:

a. Koordinasi mata dan tangan.

Bermain game online dapat membantu meningkatkan keterampilan koordinasi antara mata dan tangan pada anak, yang sangat bermanfaat untuk aktivitas sehari-hari. Meskipun ada banyak jenis olahraga yang juga dapat melatih koordinasi ini, namun olahraga tersebut seringkali kurang menarik minat anak-anak, terutama remaja, untuk mencobanya.

b. Keterampilan Sosial

Kurangnya keterampilan sosial dan kemampuan berinteraksi secara rutin dengan orang lain dapat menghambat perkembangan anak dan bahkan berisiko menyebabkan depresi. Anak-anak yang pemalu dan kurang percaya diri dalam bersosialisasi dengan teman-temannya mungkin merasa lebih nyaman dan terbuka saat bermain game online. Melalui game online, anak-anak dapat berinteraksi dengan banyak orang, termasuk mereka yang belum dikenal sebelumnya.

⁴⁷ Hamila Hamila, “Dampak Game Online Free Fire Terhadap Sikap Bahasa Siswa Kelas Iv Di Sd Negeri 31 Salo^{TEL}Lue Kota Palopo” (Phd Thesis, Iain Palopo, 2023), hal. 30

c. Mengurangi stress

Stres tidak hanya dialami oleh orang dewasa, tetapi juga oleh anak-anak dan remaja. Kadang-kadang, orang tua memberikan harapan dan tuntutan yang sebenarnya tidak sesuai dengan keinginan anak, misalnya terkait hobi dan belajar. Bermain game online dapat menjadi cara bagi anak-anak untuk melepaskan tekanan dan mengurangi stres yang mereka alami.

d. Permainan game online sering kali menuntut pemain untuk membangun kerja sama dan teamwork yang kuat, yang berdampak positif dalam mengembangkan kemampuan kolaborasi antar pemain.

e. Salah satu dampak positif terbesar dari bermain game online adalah kemampuan permainan tersebut membuat pemain merasa bahagia. Ketika seseorang berhasil mencapai akhir permainan dan menjadi juara, hal itu memberikan kepuasan dan kebahagiaan tersendiri bagi pemain.

5. Game *online* jenis *AOV*

a. Definisi *Game online*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), istilah game online tersusun dari dua kata. Kata game berarti sesuatu yang digunakan untuk bermain, atau yang lebih dikenal sebagai permainan, sedangkan kata online berarti daring, yakni terhubung melalui jaringan internet. Sementara itu, menurut Anhar, game online merupakan jenis

permainan yang memungkinkan banyak pemain untuk bermain secara bersamaan melalui jaringan komunikasi daring, baik menggunakan LAN maupun internet.⁴⁸

Young, sebagaimana dikutip oleh Drajat Edy Kurniawan, mengemukakan bahwa game online merupakan permainan berbasis jaringan yang memungkinkan pemainnya untuk saling berinteraksi guna mencapai suatu tujuan bersama, menjalankan visi dan misi tertentu demi memperoleh skor tinggi dalam dunia virtual. Selain itu, ia juga menambahkan bahwa game online dimainkan menggunakan perangkat seperti handphone atau komputer, terhubung melalui internet, dan dapat dimainkan oleh banyak orang secara serentak.⁴⁹

Menurut Krista Surbakti, game online merupakan jenis permainan yang menghubungkan para pemain melalui pola tertentu dalam waktu yang bersamaan dengan memanfaatkan jaringan komputer. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa game online adalah permainan yang memungkinkan banyak pemain mulai dari satu hingga sepuluh orang atau bahkan lebih-untuk bermain secara bersamaan menggunakan perangkat digital seperti gadget, dengan syarat terhubung ke jaringan internet..

⁴⁸ Anhar, ‘Hubungan kecanduan game online dengan keterampilan sosial remaja di 4 game centre di Kecamatan Klojen Kota Malang,’ hal.10.

⁴⁹ Drajat Edy Kurniawan: Pengaruh intensitas bermain game online terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa bimbingan dan konseling universitas PGRI Yogyakarta: Jurnal Konseling GUSJIGANG 3, no. 1 (2017). hal. 12.

b. Jenis Jenis *Game online*

Terdapat berbagai macam genre serta sub-genre dalam video game atau jenis-jenis game online. Beberapa di antaranya meliputi:⁵⁰

1) MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Games*)

Jenis permainan ini memungkinkan pemain untuk menjalankan peran sebagai karakter fiksi dan bekerja sama dengan pemain lain guna membentuk alur cerita secara kolektif. Fokus utama dari RPG cenderung pada interaksi sosial dan kerja sama dibandingkan persaingan antar pemain. Beberapa contoh game dalam genre ini antara lain: *Ragnarok Online*, *The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar*, *Final Fantasy*, dan *Dot A*".

2) MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy Games*)

Game dalam kategori ini menitikberatkan pada kemampuan pemain dalam merancang strategi secara real-time. Ciri khasnya adalah pemain harus mengatur taktik permainan secara dinamis.⁵¹ Genre ini dibagi menjadi beberapa tema seperti sejarah, fiksi ilmiah, dan fantasi. Contohnya meliputi: *Age of Empires* (sejarah), *Star Wars* (fiksi ilmiah), dan *Warcraft* (fantasi)".

⁵⁰ "Anisa Dwi Pratanti dan Wiryo Nuryono, 'Studi Kepustakaan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan Game online Pada Siswa,' 2022. hal. 36,"

⁵¹ *Ibid.*

3) FPS (*Frist Person Shooter*)

Genre ini merupakan salah satu jenis permainan paling populer, di mana pemain melihat dunia permainan melalui sudut pandang karakter utama seolah-olah mereka sendiri yang berada di dalamnya. FPS adalah permainan tembak-menembak 3D yang menyajikan pengalaman aksi yang realistik. Contoh game dalam genre ini antara lain: “*Counter Strike*, *Call of Duty*, *Point Blank*, *Quake*, *Blood*, *Unreal*”.

4) MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*)

Multiplayer online battle arena (MOBA) merupakan salah satu genre dalam permainan video bergenre strategi. Genre ini menawarkan nuansa persaingan yang intens, menciptakan pengalaman unik bagi setiap pemain.⁵² Beberapa contoh: “AOVs: Bang-Bang, Mobile Arena, DOTA 2”.

5) *Game AOV*

Multiplayer online battle arena (MOBA) merupakan sub-genre dari permainan strategi waktu nyata (real-time strategy) yang mempertemukan dua tim beranggotakan lima pemain. Setiap pemain mengendalikan satu karakter untuk bertarung melawan tim lawan. Tidak seperti game strategi waktu nyata pada umumnya,

⁵² Rachmad Soleh, “Analisis Pengalaman Pengguna Permainan Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) Dengan Menggunakan Game Experience Questionnaire (GEQ) Pada Game Dota 2” (Sarjana, Universitas Brawijaya, 2018), hal.34

MOBA tidak melibatkan pembangunan unit atau struktur bangunan.

Sehingga sebagian besar strategi dalam game MOBA berfokus pada pengembangan karakter individu serta kerja sama tim dalam pertempuran. Terdapat sejumlah game MOBA untuk PC dengan mekanisme permainan yang serupa. Karena banyak pemain memainkan lebih dari satu judul, sulit untuk menentukan mana yang paling populer di antara mereka.⁵³

Salah satu game MOBA yang menonjol adalah Arena of Valor (AOV), sebuah game daring gratis yang terinspirasi dari League of Legends. Game ini berasal dari Tiongkok dan pertama kali dikembangkan pada 14 Mei 2016. AOV kemudian resmi diluncurkan untuk perangkat Android pada 14 Juli 2016 dan untuk iOS pada 9 November 2016. Empat tahun setelah peluncurannya, game yang dipublikasikan oleh Garena ini berhasil meraih popularitas tinggi di kawasan Asia Tenggara. Keberhasilan ini ditandai dengan kemenangan tim EVOS Esports dari Indonesia dalam turnamen internasional yang berlangsung pada 11–17 November 2019 di Axiata Arena, Bukit Jalil, Malaysia.⁵⁴

⁵³ Akrom Tegar Khomeiny dan Aji Prasetya Wibawa, “DOTA 2, League of Legends, Dan Paladins: Popularitas Game MOBA Di Indonesia,” *Buletin Sistem Informasi Dan Teknologi Islam* 1, no. 3 (31 Agustus 2020): 39–44.

⁵⁴ Becky Jumansyah, “Fenomena Kecanduan *Game online* Pada Mahasiswa UMBY” (skripsi, Universitas Mercu Buana Yogyakarta, 2017), hal. 49

Game ini merupakan permainan strategi yang mempertemukan dua tim, masing-masing terdiri dari lima pemain, dengan tujuan utama menghancurkan menara pertahanan lawan. Selain berfungsi sebagai hiburan, AOV juga dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif pemain dan melatih kerja sama dalam tim. Meskipun demikian, pemain tetap disarankan untuk mengendalikan diri agar tidak bermain secara berlebihan. Kecanduan bermain AOV dapat berdampak negatif pada minat belajar dan prestasi akademik.⁵⁵

Permainan ini berbasis online dan dirancang untuk dimainkan melalui perangkat seluler. Total ada sepuluh pemain dalam satu pertandingan yang terbagi menjadi dua tim, masing-masing berisi lima orang. Setiap pemain menggunakan karakter atau ‘hero’ yang berbeda. Tujuan utama permainan ini adalah menghancurkan markas utama lawan; tim yang markasnya lebih dulu hancur akan dinyatakan kalah.⁵⁶

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

⁵⁵ Jumansyah, “Fenomena Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa UMBY,” 12.

⁵⁶ Iskandar, Hidayat, dan Ganda, “Dampak Permainan Mobile Legend Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar,” hal. 117.



Gambar 2.1 Tampilan Profil *AOV*

Fitur ini menampilkan informasi seputar pemain, seperti profil, ID akun, peringkat yang sedang dicapai, peringkat tertinggi yang pernah diraih, jumlah hero, skin, dan emblem yang dimiliki.⁵⁷



Gambar 2.2. Tampilan Menu *AOV*

Di halaman menu AOV, pemain dapat memilih berbagai fitur permainan sesuai keinginan, seperti:

⁵⁷ Nurjayanti, Proses Komunikasi Dua Arah Pada Fitur Quick Chat Game Online Mobile Legends: Bang Bang: Journal Of Social Science Research Volume 3 Nomor 6 Tahun 2023 hal. 63.

a. Quick Match,



Gambar 2.3. tampilan fitur Quick Match

Pada fitur *Quick Match* *player* dapat bermain 5 vs 5 melawan *player* lain tanpa menambah atau mengurangi point. Disini secara umum dimainkan saat santai atau mengecek signal, pemilihan hero atau karakter untuk main di classic juga lebih luas karena *player* bisa menggunakan trial card untuk menyewa hero atau karakter yang mereka suka.

b. Rank



Gambar 2.4. tampilan fitur rank

Dalam fitur Rank, pemain bisa mengikuti pertandingan 5 vs 5 melawan pemain lain dengan mempertaruhkan poin peringkat. Pada mode ini, pemain umumnya akan

berusaha tampil sebaik mungkin untuk meraih kemenangan dan meningkatkan poin mereka. Koneksi internet yang stabil dan cepat sangat diperlukan. Hero yang bisa digunakan dalam mode ini terbatas, karena hanya hero yang telah dimiliki atau dibeli menggunakan battle point atau diamond yang dapat dimainkan.

c. Arcade



Gambar 2.5. tampilan fitur arcade

Pada fitur Aecade disini *player* biasa menyebutnya fitur musiman (sering berubah) dan cara memainkannya juga tidak mettentu tergantung jenis *game* yang di sediakan pada season tersebut.

d. Kamp Pelatihan



Gambar 2.6. tampilan fitur Kamp Pelatihan

Pada Kamp Pelatihan fitur ini di sediakan sebagai sarana bagi pemain untuk melatih keterampilan mereka, di mana lawan yang dihadapi adalah komputer. Pemain dapat memilih dari beragam hero atau karakter yang tersedia. Dalam mode ini, pemain juga dapat berlatih bermain dalam mode Rank serta mendapatkan panduan dari AOV mengenai strategi dan cara bermain Rank yang efektif.

c. Dampak *Game AOV*

Permainan online dapat dilihat dari dua sisi, yaitu manfaat dan kerugiannya bagi siswa yang memainkannya. Fadilah menyatakan bahwa game online membawa pengaruh positif maupun negatif. Di sisi positif, bermain game dapat meningkatkan konsentrasi, membantu penguasaan bahasa asing, dan memperluas pergaulan. Namun, di sisi negatif, siswa cenderung menjadi lebih mudah marah, kurang patuh terhadap orang tua, suka menyendiri, mengalami penurunan sikap sopan santun, serta kesulitan dalam mengelola waktu belajar.⁵⁸

Menurut Anhar, bermain game online AOV memiliki sejumlah dampak positif, seperti membantu pemain memahami bahasa Inggris secara langsung, memperluas jaringan pertemanan, serta berpotensi menghasilkan uang jika akun yang dimainkan telah mencapai tingkat keberhasilan atau dikenal dengan istilah Good Game (GG). Di sisi lain,

⁵⁸ Nur Fadilah Suprayitno, ‘The Journal of Universitas Negeri Surabaya: 1622, diakses 20 Juli 2022, hal. 22.

dampak negatifnya meliputi pemborosan waktu dan uang, kecanduan, kebiasaan bolos sekolah, kehilangan kesadaran terhadap waktu, melalaikan ibadah, serta berbagai pengaruh negatif lainnya.⁵⁹

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa sisi positif dari bermain game bagi siswa antara lain adalah kesempatan untuk menjalin pertemanan, bahkan dengan orang yang berada di lokasi jauh. Selain itu, permainan ini juga dapat melatih kemampuan berpikir, termasuk keterampilan memecahkan masalah, menganalisis situasi, mengambil keputusan dengan cepat, serta meningkatkan kemampuan berbahasa asing, terutama bahasa Inggris yang banyak digunakan dalam game online. Namun, salah satu dampak negatif yang paling menonjol adalah potensi kecanduan.

6. Sikap Sosial Siswa

a. Pengertian Sikap

Sikap merupakan kesiapan individu untuk merespons suatu objek dengan cara tertentu. Kesiapan ini mencerminkan kecenderungan potensial seseorang untuk memberikan reaksi tertentu ketika dihadapkan pada suatu rangsangan yang memerlukan respons.⁶⁰

Secara umum, sikap dapat diartikan sebagai kecenderungan individu untuk menerima atau menolak suatu objek berdasarkan nilai-nilai yang dianggapnya baik atau buruk. Oleh karena itu, mempelajari

⁵⁹ Anhar: Hubungan kecanduan game online dengan keterampilan sosial remaja di 4 game centre di Kecamatan Klojen Kota Malang: hal. 15.

⁶⁰ ‘St Fatimah Kadir, ‘Strategi Pembelajaran Afektif untuk Investasi Pendidikan Masa Depan,’ Al-Ta'dib 8, no. 2 (Desember 2015): hal. 140.

sikap berarti membentuk kecenderungan untuk menyukai atau menolak sesuatu berdasarkan penilaian terhadap kegunaan atau nilai objek tersebut, di mana sikap positif muncul terhadap hal-hal yang dianggap bermanfaat, dan sikap negatif terhadap hal-hal yang dinilai tidak berguna.⁶¹

Sikap juga merupakan kemampuan internal yang memengaruhi pengambilan tindakan. Karena sikap berkaitan erat dengan interaksi sosial, hal ini menunjukkan bagaimana seseorang merespons suatu objek dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penting untuk dapat mengevaluasi dan membentuk sikap, serta melakukan perbaikan agar perilaku atau tindakan yang diharapkan dapat terwujud.⁶²

Menurut Dessiane, beberapa faktor yang memengaruhi pembentukan sikap meliputi pengalaman pribadi, pengaruh dari orang-orang yang dianggap penting, kebudayaan, media massa, pendidikan, agama, serta kondisi emosional individu.⁶³

b. Sikap Sosial

Perkembangan sikap sosial siswa dapat diamati melalui perkembangan sosialnya, karena pada dasarnya manusia adalah

⁶¹ Rusli Padang, “PENINGKATAN BERPIKIR KREATIF DAN SIKAP BELAJAR MANDIRI MELALUI METODE PEMBELAJARAN JIGSAW PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN SISWA KELAS IX-6 UPT. SMP N 2 SIDIKALANG TP. 2018/2019,” *Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 2020, hal. 22–34.

⁶² “Ahmad Noviansah, ‘Objek Dalam Assesment Penilaian (Afektif, Kognitif, dan Psikomotorik),’ *al-Hikmah : Jurnal Studi Islam* 1, no. 2 (8 April 2020): hal. 144.

⁶³ “Syera Trivena Dessiane dan Firosalia Kristin, ‘Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Sosial Pembelajaran Tematik Kelas 4 SD,’ *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)* 6, no. 1 (26 Maret 2021): hal.22,

makhluk sosial. Dengan memiliki sikap sosial yang baik, siswa mampu membina hubungan yang harmonis dengan orang-orang di sekitarnya, seperti teman sebaya, orang tua, saudara, maupun anggota masyarakat lainnya. Siswa yang memiliki sikap sosial positif akan mampu menghormati orang lain, terutama yang lebih tua, mudah berinteraksi dan menjalin relasi dengan teman-temannya, serta mampu bertanggung jawab atas keputusan yang diambilnya.⁶⁴

Sikap sosial juga dapat terbentuk melalui proses interaksi sosial, yang merupakan hubungan dinamis antara individu dalam kehidupan bermasyarakat. Interaksi ini bisa berupa kerja sama, persaingan, maupun konflik. Oleh karena itu, untuk menumbuhkan sikap sosial pada siswa, perlu dibangun suasana interaksi sosial yang positif di lingkungan sekolah.⁶⁵

Sejalan dengan pendapat Utami, interaksi antara siswa dan lingkungan sosialnya khususnya teman sebaya menciptakan hubungan timbal balik yang memengaruhi sikap sosial masing-masing.⁶⁶ Dengan demikian, setiap siswa dapat membawa pengaruh positif atau negatif terhadap sikap teman-temannya.

⁶⁴ “Anisa Dwi Pratanti dan Wiryo Nuryono, ‘Studi Kepustakaan Konseling Keluarga Untuk Mengurangi Kecanduan Game online Pada Siswa,’ 2022. hal. 36.

⁶⁵ “Putu Indra Kusuma, ‘Pengaruh Model Pembelajaran Resolusi Konflik Terhadap Hasil Belajar Pkn Ditinjau Dari Sikap Sosial Siswa Kelas V SD Gugus Kolonel I Gusti Ngura Rai Denpasar Utara,’ Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran 1, no. 3 (5 Oktober 2017). hal. 36.

⁶⁶ Dian Tri Utami, “Pengaruh Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun,” *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 1 (30 April 2018): 40, [https://doi.org/10.25299/ge.2018.vol1\(1\).2258](https://doi.org/10.25299/ge.2018.vol1(1).2258).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan enam indikator sikap sosial yang disusun berdasarkan aspek perkembangan sosial anak usia 7–12 tahun menurut Winarno. Indikator-indikator tersebut mencakup: belajar menaati aturan dalam kelompok, menumbuhkan rasa solidaritas atau setia kawan, mengembangkan kemandirian dari ketergantungan pada orang dewasa, belajar bekerja sama, memahami dan menunjukkan perilaku yang dapat diterima oleh lingkungan sekitar, belajar menerima tanggung jawab, bersaing secara sehat dengan orang lain, serta mengenal olahraga dan permainan kelompok.⁶⁷

Beberapa indikator yang dapat digunakan untuk menilai sikap sosial meliputi:

1) Jujur

Berdasarkan pendapat Mustari, indikator seseorang yang jujur meliputi::

- a) Menyampaikan informasi sesuai dengan kenyataan
- b) Tidak berkata bohong
- c) Tidak memalsukan atau memanipulasi data
- d) Memiliki keberanian untuk mengakui kesalahan

⁶⁷ Budi Winarno, *Kebijakan publik: teori, proses, dan studi kasus: edisi dan revisi terbaru* (Center for Academic Publishing Service, 2012), 21.

2) Disiplin

Indikator sikap disiplin mencakup:

- a) Menaati peraturan dan tata tertib yang berlaku
- b) Mematuhi norma-norma yang telah ditetapkan

3) Tanggung jawab

Menurut Rodhiyah Syafitri dalam penelitian yang dikutip oleh Fitri, indikator tanggung jawab antara lain:

- a) Menyelesaikan tugas dan pekerjaan rumah dengan baik
- b) Bertanggung jawab atas segala tindakan yang dilakukan
- c) Mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang telah ditentukan
- d) Aktif berpartisipasi dalam menyelesaikan tugas kelompok bersama teman.⁶⁸

4) Santun

Indikator sopan santun menurut Lilliek Suryani yang termasuk

dalam kategori baik meliputi lima hal, yaitu:

- a) Berbicara dengan nada yang lembut, tidak berteriak,
- b) Menghindari penggunaan kata-kata kasar,
- c) Tidak memotong pembicaraan orang lain,
- d) Menunjukkan sikap yang sopan saat berinteraksi dengan teman,

⁶⁸ Rodhiyah Syafitri, "Meningkatkan tanggung jawab belajar melalui strategi giving questions and getting answers pada siswa," *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 1, no. 2 (2017): 58.

- e) Menggunakan bahasa yang sesuai dan tepat secara tata bahasa.⁶⁹

5) Peduli

Sikap peduli menurut Darmiatun yang dikutip dalam penelitian

Tri Utami Hidayati memiliki beberapa indikator sebagai berikut:

- a) Saling membantu,
- b) Memiliki empati atau tenggang rasa,
- c) Menunjukkan sikap toleran,
- d) Terlibat dalam kegiatan sosial,
- e) Menjunjung tinggi akhlak mulia.⁷⁰

6) Percaya diri

Adapun rasa percaya diri menurut Ismawati dalam penelitian

Yuli Amalia terdiri dari lima indikator utama, yaitu:

- a) Meyakini kemampuan diri sendiri,
- b) Menjadi pribadi yang autentik atau tidak meniru orang lain,
- c) Siap menerima penolakan dari orang lain,
- d) Mampu mengendalikan diri dengan baik,
- e) Memiliki pola pikir yang positif.⁷¹

⁶⁹ Liliek Suryani, “UPAYA MENINGKATKAN SOPAN SANTUN BERBICARA DENGAN TEMAN SEBAYA MELALUI BIMBINGAN KELOMPOK,” *E- Jurnal Mitra Pendidikan* 1, no. 1 (14 Maret 2017): hal. 119.

⁷⁰ Tri Utami Hidayati, Alfiandra Alfiandra, dan Sri Artati Waluyati, “PENGARUH KECERDASAN EMOSIONAL TERHADAP SIKAP PEDULI SOSIAL SISWA DI SMP NEGERI 1 PALEMBANG,” *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKn* 6, no. 1 (13 Juni 2019): hal.22

⁷¹ Yuli Amalia, M. Duskri, dan Anizar Ahmad, “Penerapan Model Eliciting Activities Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Dan Self Confidence Siswa SMA,” *Jurnal Didaktik Matematika* 2, no. 2 (29 Oktober 2015): hal.41

7. Upaya Mengatasi Dampak Negatif Game Online

a. Upaya Mengatasi Dampak Negatif Game Online

Upaya merupakan suatu bentuk usaha yang dilakukan secara sengaja dengan tujuan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan serta mencapai hasil yang diinginkan.⁷² Menurut Dessy Anwar, upaya dapat diartikan sebagai tindakan atau langkah yang dilakukan sebagai syarat untuk mewujudkan suatu maksud tertentu. Upaya juga bisa dipahami sebagai aktivitas yang melibatkan tenaga, pikiran, maupun fisik sebagai bagian dari usaha, akal, dan ikhtiar guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan.⁷³

Upaya untuk menghadapi dampak negatif game online orang tua dan guru berperan penting terhadap permasalahan dampak negatif kecanduan game online perlu dilakukan secara holistik, melibatkan berbagai pihak seperti orang tua dan guru. Berikut adalah beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi dampak negatif game online:⁷⁴

1) Pendidikan dan Kesadaran tentang Dampak Game Online

Edukasi kepada Orang Tua: Orang tua perlu diberi pemahaman tentang dampak negatif game online agar mereka

⁷² Sarlin Patilima, “Sekolah Penggerak sebagai upaya peningkatan kualitas pendidikan,” dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2022, hal. 26

⁷³ Haifa Firyal Iswanto dkk., “Pelatihan bijak bermedia sosial sebagai upaya pendidikan karakter pada remaja,” *Jurnal Abdimas* 25, no. 2 (2021): hal.19–20.

⁷⁴ Ani Marlia dkk., “Peran Guru Bk Dan Pai Dalam Mengatasi Problematika Terhadap Trend Media Sosial Remaja Smp Shailendra Pelembang,” *Significant: Journal Of Research And Multidisciplinary* 2, no. 02 (2023): hal. 2–11.

bisa mengawasi anak-anak dengan lebih baik. Ini termasuk mengenali tanda-tanda kecanduan game dan cara mengelola waktu bermain game dengan bijak.

Pendidikan di Sekolah: Sekolah dapat mengadakan seminar atau workshop yang mengedukasi siswa tentang pengaruh negatif dari game online, serta cara-cara sebagai upaya menjaga keseimbangan antara bermain game dan kegiatan lainnya.

2) Pembatasan Waktu Bermain

Aturan Pembatasan Waktu Bermain: Orang tua dan lembaga pendidikan perlu menetapkan waktu bermain game yang wajar. Misalnya, dengan mengatur waktu bermain di rumah dan di sekolah agar tidak mengganggu aktivitas utama seperti belajar, tidur, atau berolahraga.

Pengaturan Penggunaan Teknologi: Gunakan aplikasi atau perangkat yang memungkinkan untuk membatasi waktu layar.

Beberapa perangkat sudah dilengkapi dengan fitur kontrol orang tua untuk mengatur waktu akses game online.

Penerapan Waktu Istirahat yang Cukup: Pengingat atau alarm yang mengingatkan pemain untuk berhenti sejenak setelah beberapa jam bermain agar mereka tidak terus-menerus terlibat dalam game.

3) Mendorong Aktivitas Fisik dan Sosial

Mengalihkan Fokus ke Aktivitas Fisik: keluarga dapat mendorong anak-anak supaya terlibat dalam olahraga atau kegiatan fisik lain seperti bermain sepeda, berenang, atau berlari, untuk menyeimbangkan waktu bermain game dengan aktivitas fisik yang menyehatkan.

Mempromosikan Kegiatan Sosial: Anak-anak dan remaja bisa didorong untuk lebih aktif dalam kegiatan sosial di luar game, seperti bergabung dengan klub atau kelompok yang mengembangkan keterampilan lainnya (misalnya seni, musik, atau kegiatan sukarela).

Mengadakan Kegiatan Kelompok di Dunia Nyata: Sekolah atau komunitas bisa mengadakan acara atau kompetisi yang mengalihkan perhatian anak-anak dari dunia game, seperti lomba olahraga, konser musik, atau festival seni.

4) Penggunaan Teknologi untuk Pembatasan dan Pemantauan

- Aplikasi Pemantauan: Orang tua dapat memanfaatkan aplikasi pemantauan aktivitas digital yang memungkinkan mereka melihat durasi yang dihabiskan anak untuk bermain game, serta jenis game yang dimainkan.
- Penggunaan Alat Pembatasan: Menggunakan teknologi untuk membatasi penggunaan perangkat pada jam tertentu,

misalnya dengan mengaktifkan mode tidur atau pembatasan penggunaan game selama jam belajar atau jam tidur.

- Pemberian Peringatan atau Notifikasi: Beberapa aplikasi atau game menyediakan pengingat waktu untuk berhenti bermain, membantu pemain agar tidak terlena dalam bermain game terlalu lama.

b. Dampak Negatif Game Online.

1) Menimbulkan Adiksi

(Kecanduan). Banyak game yang saat ini beredar sengaja dirancang agar membuat pemainnya merasa ketagihan. Semakin tinggi tingkat kecanduan seorang pemain terhadap suatu game, semakin besar pula keuntungan yang diperoleh oleh pengembangnya, karena hal ini mendorong peningkatan pembelian item seperti gold, alat bantu, karakter, dan lainnya. Namun, keuntungan yang diraih oleh produsen game tersebut justru dapat berdampak negatif terhadap kondisi psikologis para pemain.

2) Mendorong melakukan hal-hal negatif

Meskipun tidak terlalu sering, namun cukup umum dijumpai kasus di mana pemain game online berusaha mendapatkan ID milik pemain lain melalui berbagai cara. Setelah berhasil, pelaku biasanya mengambil uang virtual di dalam akun tersebut atau menjual perlengkapan digital bernilai tinggi. Aksi pencurian ini kerap berkembang menjadi peretasan akun lain seperti Facebook atau email,

dengan memanfaatkan program seperti keylogger, perangkat peretas (cracking software), dan sejenisnya. Tindakan pencurian ini tidak hanya terbatas pada pengambilalihan ID dan kata sandi, tetapi juga bisa berujung pada pencurian uang (meskipun dalam jumlah kecil, seperti uang sekolah) serta membuang-buang waktu, misalnya dengan bolos sekolah demi bermain game.

3) Berbicara kasar dan kotor.

Perilaku kasar juga sering ditemukan. Banyak pemain game online, terutama saat bermain di warnet atau game center, terbiasa melontarkan kata-kata kotor dan kasar. Fenomena ini tampaknya umum terjadi, meskipun belum bisa dipastikan apakah hanya terbatas di Indonesia atau juga terjadi secara global.

4) Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata.

Keterpakuhan pada tenggat waktu penyelesaian misi dalam game serta keseruan saat memainkannya sering kali menyebabkan berbagai aktivitas penting menjadi terabaikan, seperti waktu untuk beribadah, menyelesaikan tugas sekolah, pekerjaan kuliah, maupun kewajiban pekerjaan lainnya menjadi terbengkalai karena bermain game atau memikirkannya. Apalagi banyak permainan yang terus berjalan meskipun kita sudah offline.

5) Perubahan pola makan dan istirahat.

Perubahan dalam pola tidur dan kebiasaan makan sering dialami oleh para gamers akibat melemahnya kemampuan mengendalikan diri.

Jadwal makan menjadi tidak teratur, dan mereka kerap begadang hingga pagi demi memanfaatkan happy hour, yaitu akses internet murah pada malam hingga dini hari.

6) Pemborosan Waktu dan Uang

Waktu yang Terbuang: Game online, terutama yang bersifat adiktif, dapat membuat pemain banyak menghabiskan waktu untuk bermain, sehingga mereka kehilangan waktu untuk melakukan kegiatan yang lebih bermanfaat, seperti belajar atau berinteraksi dengan orang lain.

Pembelian Dalam Game: Banyak game online yang menawarkan item dalam game dengan biaya nyata, yang bisa menyebabkan pemain menghabiskan uang dalam jumlah besar untuk membeli perlengkapan atau fitur premium dalam game.

7) Gangguan Kesehatan Fisik

Masalah Penglihatan: Bermain dengan waktu yang lama bisa berdampak pada kelelahan mata, penglihatan kabur, atau bahkan gangguan serius seperti *Computer Vision Syndrome* (CVS), yang diakibatkan oleh paparan layar komputer dalam durasi lama.

Masalah Postur dan Kesehatan Tubuh: Duduk terlalu lama saat bermain game bisa menyebabkan gangguan postur tubuh, sakit punggung, nyeri leher, atau masalah tulang belakang. Posisi tubuh yang tidak benar saat bermain game juga dapat memperburuk kondisi ini.

Kurangnya Aktivitas Fisik: Game online yang **menghabiskan** banyak waktu dapat mengurangi tingkat aktivitas fisik seseorang, yang pada gilirannya dapat meningkatkan risiko obesitas, penyakit jantung, dan gangguan metabolisme.

8) Bahaya iklan game

Berbagai situs dan agen judi online melakukan promosi secara masif melalui beragam media, mulai dari banner iklan, pop-up, video promosi, strategi buzz marketing, website, blog, hingga platform media sosial seperti Facebook. Mereka menggunakan pesan-pesan promosi yang menarik, bahasa yang membujuk, serta visual yang mencolok, termasuk gambar-gambar berunsur pornografi, untuk memengaruhi pengguna internet agar tertarik bermain judi secara daring.

9) Gangguan Kesehatan Mental

Kecemasan dan Depresi: Kecanduan game dapat menyebabkan perasaan terisolasi dari dunia nyata, yang bisa memicu kecemasan dan depresi, terutama bagi pemain yang merasa tidak bisa mengendalikan keinginan untuk bermain game.

Stres: Tekanan untuk mencapai level tertentu dalam game atau bersaing dengan pemain lain dapat menambah stres, terutama jika pemain merasa tertekan untuk selalu menang atau memenuhi ekspektasi dalam permainan.

10) Gangguan Tidur

Pengaruh pada Pola Tidur: game online, terutama pada waktu malam hari, dapat merubah pola tidur. Cahaya biru dari layar dapat menurunkan kualitas tidur dengan mengganggu produksi hormon melatonin, yang diperlukan untuk tidur yang berkualitas.

Kurang Tidur: Pemain yang kecanduan game mungkin mengorbankan waktu tidur mereka, yang dapat berujung pada kelelahan, kurangnya konsentrasi, dan masalah kesehatan jangka panjang.⁷⁵

G. Sistematika Penulisan

Penulisan tesis ini dibagi menjadi tiga bagian utama, yaitu bagian awal, isi, dan penutup. Bagian awal mencakup elemen-elemen seperti halaman judul, pernyataan orisinalitas, pernyataan bebas plagiarisme, lembar pengesahan, daftar dewan penguji, pembimbing, nota dinas, abstrak, kata pengantar, serta daftar isi, daftar gambar, tabel, dan lampiran.

Sementara itu, bagian isi memuat uraian lengkap mengenai deskripsi penelitian dari pendahuluan hingga kesimpulan, dijelaskan dalam bentuk sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan berisi uraian mengenai latar belakang permasalahan yang diteliti, perumusan masalah, tujuan penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, serta sistematika penulisan.

⁷⁵ Ahmad Wildan Faza, Syailin Nichla Choirin Attalina, dan Aan Widiyono, “Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Bawu RT 06 RW 01,” *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 4, no. 3 (2022): hal.34–41.

Bab II Metode Penelitian, membahas metode penelitian yang mencakup pendekatan yang digunakan, jenis penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, uji keabsahan data, serta metode analisis data.

Bab III Hasil Penelitian Dan Pembahasan, memaparkan hasil penelitian, yang mencakup gambaran umum lokasi tempat penelitian dilakukan, aktivitas bermain game AOV yang dilakukan oleh siswa kelas V di SDN 1 Jenggik Utara, pengaruh kecanduan game AOV terhadap sikap sosial mereka, serta upaya-upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi dampak dari kecanduan tersebut terhadap perilaku sosial siswa.

Bab IV Penutup, meliputi: Kesimpulan dan Saran.



BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan serta diperkuat oleh kajian teori dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat diambil kesimpulan:

1. Kecanduan bermain game online AOV (Arena of Valor) memberikan dampak yang signifikan terhadap sikap sosial siswa, baik dalam aspek negatif maupun positif. Dampak negatif yang lebih dominan terlihat, seperti kurangnya sikap jujur, kedisiplinan, tanggung jawab, dan kesantunan siswa. Sementara dampak positif juga dapat ditemukan, seperti dalam aspek kepedulian antar sesama pemain. Seperti menunjukkan sikap peduli terhadap temannya (saling membantu dan menunjukkan empati).
2. Kecanduan bermain game AOV pada siswa disebabkan oleh beberapa faktor, seperti: rasa bosan dan mencari hiburan, kebiasaan menyembunyikan aktivitas bermain game, hilangnya minat terhadap aktivitas lain, kurang terhadap sosial, sifat defensif dan mudah marah, suasana hati yang tidak jelas (kecemasan) dan pelarian dari masalah.
3. Strategi pencegahan dampak kecanduan bermain game online AOV dapat dilakukan secara efektif melalui penguatan interaksi sosial, dimulai dari lingkungan terdekat, yaitu keluarga dan sekolah.
4. Strategi pencegahan dampak kecanduan bermain game online AOV melalui manajemen waktu dapat dilakukan dengan cara membimbing

siswa, baik dari guru atau orang tua agar mampu mengatur dan membatasi waktu bermain secara disiplin.

B. Saran

1. Bagi sekolah diharapkan dapat megedukasi dan memberikan bimbingan efektif kepada pecandu game online agar dapat mengontrol diri dan dapat melakukan hal yang lebih produktif.
2. Siswa diharapkan mampu mengurangi frekuensi bermain game online dan mulai memprioritaskan aktivitas yang lebih bermanfaat, seperti belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.
3. Orang tua disarankan untuk menetapkan batasan yang jelas terhadap waktu bermain game, serta mendorong anak untuk terlibat dalam kegiatan yang lebih positif dan produktif, sambil tetap memberikan pengawasan agar kebiasaan bermain game dapat diminimalkan.
4. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengkaji lebih dalam mengenai langkah-langkah atau strategi yang dilakukan oleh orang tua dalam mengendalikan bermain game yang berlebihan pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, T., D. P. Putra, D. Deswalantri, dan F. Yusri. "Upaya Guru Bimbingan dan Konseling dalam Menangani Siswa yang Kecanduan Game Online di SMPN 3 Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota." Dalam *Journal on Education*. Academia.edu, 2023. <https://www.academia.edu/download/103635711/1165.pdf>.
- Agusta, Oleh Ivanovich. *Teknik Pengumpulan dan Analisis Data Kualitatif*. t.t., 12.
- Amalia, Yuli, M. Duskri, dan Anizar Ahmad. "Penerapan Model Eliciting Activities Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Dan Self Confidence Siswa SMA." *Jurnal Didaktik Matematika* 2, no. 2 (2015): 2. <http://www.jurnal.unsyiah.ac.id/DM/article/view/2848>.
- Anhar, Rahmat. "Hubungan kecanduan game online dengan keterampilan sosial remaja di 4 game centre di Kecamatan Klojen Kota Malang." Undergraduate, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2014. <http://etheses.uin-malang.ac.id/5993/>.
- Arfandi, M. *Upaya pemerintahan desa dalam menanggulangi kecanduan penggunaan gadget melalui program ramah anak di Desa Roburan Dolok Kabupaten Mandailing Natal*. Etd.uinsyahada.ac.id, 2024. <http://etd.uinsyahada.ac.id/11426/>.
- Arianti, N. *Upaya Bimbingan dan Konseling Islam Dalam Kecanduan Game online Free Fire Pada Perilaku Anak*. Repository.iainkudus.ac.id, 2022. <http://repository.iainkudus.ac.id/9168/>.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Rineka cipta, 2013.
- Arnitasari, E. E., I. S. R. Putri, M. Watiningsih, dan E. Prastuti. "DETEKSI DAN UPAYA PENANGANAN ADIKSI GAME ON LINE PADA REMAJA." Dalam ... *Anak & Remaja: Telaah Literatur Dan* t.t.
- Aulya, Suci, Linda Fitria, dan Yuliawati Yunus. "Perbedaan Tingkat Kecanduan Game Online Antara Siswa Laki-laki dan Perempuan di SMA Negeri 6 Padang." *SOSMANIORA: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora* 3, no. 3 (2024): 328–34.
- Azhar, M. R. *Dampak Game Online Free fire terhadap Perilaku Agresi Verbal dan Non verbal Pelajar SMP Negeri 5 Kota Parepare*. Repository.iainpare.ac.id, 2021. <http://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/4405/>.
- Efendi, Novian Azis, dan Agus Prasetyo. *Faktor penyebab bermain game online dan dampak negatifnya bagi pelajar (studi kasus pada warung internet di Dusun Mendungan Desa Pabelan Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo)*. Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014.
- Faza, Ahmad Wildan, Syailin Nichla Choirin Attalina, dan Aan Widiyono. "Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Bawu RT 06 RW 01." *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 4, no. 3 (2022): 534–41.
- FITRIA, LAILATUL. *TOXIC DISINHIBITION ONLINE KOMUNIKASI ANTAR PEMAIN GAME MOBILE LEGENDS: BANG BANG (STUDI KASUS DI*

- DESA PONDOK JOYO KECAMATAN SEMBORO). t.t. Diakses 18 Maret 2025. <http://digilib.uinkhas.ac.id/34053/1/SKRIPSI-LAILATUL%20FITRIA.pdf>.*
- Gofar, Muhamad. "Dampak game online terhadap kesehatan mental generasi Z." *Gunung Djati Conference Series* 19 (2023): 640–48. <http://www.conferences.uinsgd.ac.id/index.php/gdcs/article/view/1439>.
- Hadian, Vini Agustiani, Dewinta Arum Maulida, dan Aiman Faiz. "Peran lingkungan keluarga dalam pembentukan karakter." *Jurnal Education and development* 10, no. 1 (2022): 240–46.
- Haeruddin, M Ikhwan Maulana, Agung Widhi Kurniawan, Abdi Akbar, dan Muhammad Yushar Mustafa. "Pengaruh Faktor Motivasi Internal dan Eksternal terhadap Prestasi Kerja Karyawan: Sebuah Studi Kuantitatif." *Jurnal E-Bis (Ekonomi-Bisnis)* 5, no. 1 (2021): 260–77.
- HAMILA, HAMILA. "DAMPAK GAME ONLINE FREE FIRE TERHADAP SIKAP BAHASA SISWA KELAS IV DI SD NEGERI 31 SALOTEL LUE KOTA PALOPO." PhD Thesis, IAIN Palopo, 2023. <http://repository.iainpalopo.ac.id/id/eprint/8896/3/Skripsi%20Hamila.pdf>.
- Hidayati, Tri Utami, Alfiandra Alfiandra, dan Sri Artati Waluyati. "PENGARUH KECERDASAN EMOSIONAL TERHADAP SIKAP PEDULI SOSIAL SISWA DI SMP NEGERI 1 PALEMBANG." *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKn* 6, no. 1 (2019): 1. <https://doi.org/10.36706/jbti.v6i1.7920>.
- Iskandar, Fahmi Rahman, Syarip Hidayat, dan Nana Ganda. "Dampak Permainan Mobile Legend Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no. 2 (2019): 2. <https://doi.org/10.17509/ebj.v1i2.26599>.
- Ismi, Nurul, dan Akmal Akmal. "Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang." *Journal of Civic Education* 3, no. 1 (2020): 1–10.
- Iswanto, Haifa Firyal, Risna Anggraeni, Reny Kartikasari, Aida Tika Biluthfil Bahij, dan Sri Kadarwati. "Pelatihan bijak bermedia sosial sebagai upaya pendidikan karakter pada remaja." *Jurnal Abdimas* 25, no. 2 (2021): 197–206.
- Jai, Ani Jailani, Chaerul Rochman, dan Nina Nurmila. "PERAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MEMBENTUK KARAKTER JUJUR PADA SISWA." *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 10, no. 2 (2019): 2. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v10i2.4781>.
- Janttaka, Nugrananda. "Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung." *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4, no. 2 (2020): 2. <https://doi.org/10.36456/inventa.4.2.a2683>.
- Jumansyah, Becky. "Fenomena Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa UMBY." Skripsi, Universitas Mercu Buana Yogyakarta, 2017. <http://eprints.mercubuana-yogya.ac.id/51/>.

- Khoiri, Nur Fikri. "Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online." Diploma, IAIN Ponorogo, 2021. <http://etheses.iainponorogo.ac.id/14032/>.
- Khomeiny, Akrom Tegar, dan Aji Prasetya Wibawa. "DOTA 2, League of Legends, Dan Paladins: Popularitas Game MOBA Di Indonesia." *Buletin Sistem Informasi Dan Teknologi Islam* 1, no. 3 (2020): 3.
- Kusuma, Pintanendra Sari. "Hubungan Antara Game Online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa." *MOTEKAR: Jurnal Multidisiplin Teknologi Dan Arsitektur* 1, no. 1 (2023): 18–21.
- Kusumawardhani, Qomariah. "Studi: 86 Persen Remaja Kecanduan Gim Online." Republika Online, 22 Januari 2020. <https://republika.co.id/share/q4he1i463>.
- Malik, Rahman, Achmad Hidir, dan Himmiyatul Amanah. "Alienasi Remaja dari Lingkungan Sosial (Telaah Kritis pada Generasi Muda Pecinta Game Online)." *Dimensia: Jurnal Kajian Sosiologi* 9, no. 2 (2020): 2. <https://doi.org/10.21831/dimensia.v9i2.38994>.
- Marlia, Ani, M. Ilham Darmawan, Indah Triana Sari, dkk. "Peran Guru Bk Dan Pai Dalam Mengatasi Problematika Terhadap Trend Media Sosial Remaja Smp Shailendra Pelembang." *Significant: Journal Of Research And Multidisciplinary* 2, no. 02 (2023): 202–17.
- Mertika, Mertika, dan Dewi Mariana. "Fenomena Game Online Di Kalangan Anak Sekolah Dasar." *Journal of Educational Review and Research* 3, no. 2 (2020): 99–104. <https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>.
- Misbah Z, Asyiqah. *Upaya Guru Bimbingan Konseling Terhadap Kecenderungan Bermain Game Online di SMP Negeri 31 Banjarmasin*. Universitas Islam kalimantan MAB, 2021.
- Noegroho, Ipnu R. *Yang Merasa Malas: Berhentilah Menunda-nunda dan Ubahlah Rasa Malas Menjadi Produktivitas yang Luar Biasa*. Anak Hebat Indonesia, 2023. <https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=HTTFEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA2&dq=Sebagian+orang+yang+bermain+game+online+hanya+mendapatkan+rileks+setelah+melalui+hari-hari+yang+padat+dan+melelahkan,+namun+ada+juga+yang+memainkan+game+terus+menerus+karena+menjadi+adiksi,+mereka+bermain+tanpa+memperlihatkan+waktu+bahkan+mengabaikan+hal-hal+yang+lebih+penting+misalnya+istirahat,+belajar,+makan+atau+pekerjaan.+Adapun+faktor-faktor+yang+menyebabkan+game+online+menarik+untuk+dimainkan+adalah+sebagai+berikut:+1.+Gamenya+variatif+2.+Tertarik+pada+hal+baru+3.+Seru+4.+Sebagai+pelarian+5.+Unsur+kepahlawanan+&ots=d5KGa8MmhQ&sig=edQNJLAJlqPAL7nAaCOn-nj2hzA>.
- Padang, Rusli. "PENINGKATAN BERPIKIR KREATIF DAN SIKAP BELAJAR MANDIRI MELALUI METODE PEMBELAJARAN JIGSAW PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN SISWA

- KELAS IX-6 UPT. SMP N 2 SIDIKALANG TP. 2018/2019.” *Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 2020, 22–34.
- Patilima, Sarlin. “Sekolah Penggerak sebagai upaya peningkatan kualitas pendidikan.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2022. <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/psnlpd/article/view/1069>.
- Putra, Nusa. *Metode penelitian kualitatif pendidikan*. Rajawali Pers, 2012.
- Rahadian, Arief. “Mengenal Pemikiran Emile Durkheim.” *Medium*, 7 Mei 2019. <https://medium.com/@ariefism/mengenal-pemikiran-durkheim-15e2f8af0fa3>.
- Rahayu, Theresia Sri. *MODEL PENINGKATAN MUTU SD DI INDONESIA*. Uwais Inspirasindo, 2024. <https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=avYWEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Game+online+juga+sering+diartikan+sebagai+permainan+yang+dapat+melatih+kelincahan+intelektual+pada+seseorang+dalam+mengambil+keputusan+dalam+aksi+permainan+dengan+mencapai+target-target+tertentu&ots=c3OCpG-h-w&sig=m63zk8Fbp2rp7HdgSVb4PIBHYY>.
- Ramadhana, Aulia, dan Irwan Syari Tanjung. “Opini Komunitas GenPI Sumatera Utara terhadap Pemberitaan Wacana Penerapan Wisata Halal di Objek Wisata Danau Toba.” Thesis, UMSU, 2021. <http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/15397>.
- Saputra, Rollys Ardian Dwi. *Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan Game Online Di Desa Singosaren*. IAIN PONOROGO, 2020.
- Setiawan, Rinaldi. “Dampak Penggunaan Game Online Player Unknowns Battle Ground (PUBG) Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Prodi Komunikasi Penyiaran Islam (KPI) Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Uin Ar-Raniry.” PhD Thesis, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, 2024. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/38247/>.
- Soleh, Rachmad. “Analisis Pengalaman Pengguna Permainan Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) Dengan Menggunakan Game Experience Questionnaire (GEQ) Pada Game Dota 2.” Sarjana, Universitas Brawijaya, 2018. <https://doi.org/10.8/BAB%20II.pdf>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, 2017.
- Suryani, Liliek. “UPAYA MENINGKATKAN SOPAN SANTUN BERBICARA DENGAN TEMAN SEBAYA MELALUI BIMBINGAN KELOMPOK.” *E-Jurnal Mitra Pendidikan* 1, no. 1 (2017): 1.
- Syafitri, Rodhiyah. “Meningkatkan tanggung jawab belajar melalui strategi giving questions and getting answers pada siswa.” *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 1, no. 2 (2017).
- Ulya, Latifatul, Sucipto Sucipto, dan Irfai Fathurohman. “Analisis kecanduan game online terhadap kepribadian sosial anak.” *Jurnal Educatio Fkip Unma* 7, no. 3 (2021): 1112–19.
- Utami, Dian Tri. “PENGARUH LINGKUNGAN TEMAN SEBAYA TERHADAP PERILAKU SOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN.” *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2018): 1. [https://doi.org/10.25299/ge.2018.vol1\(1\).2258](https://doi.org/10.25299/ge.2018.vol1(1).2258).

- Wardani, Ade Yustina, dan Nasution Nasution. “Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik di SMPN 5 Kota Bima.” *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial* 5, no. 2 (2024): 53–61.
- Winarno, Budi. *Kebijakan publik: teori, proses, dan studi kasus: edisi dan revisi terbaru*. Center for Academic Publishing Service, 2012.
- Zuafah, Lu’luatuz, Kiswoyo Kiswoyo, dan Ferina Agustini. “Analisis Dampak Game Online Terhadap Moral Siswa Kelas 4 SDN Undaan Kidul 01 Demak.” *Praniti: Jurnal Pendidikan, Bahasa, dan Sastra* 2, no. 1 (2022): 1.

