

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan “usaha sadar juga terencana yang dimana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk dirinya dan masyarakat sekitar”. Pendidikan juga meliputi pengajaran seperti keahlian khusus, atau juga sesuatu yang tidak dapat dilihat tetapi lebih mendalam yaitu pemberian pengetahuan dan kebijaksanaan.<sup>1</sup>

Seperti dalam QS. Shad: 29

كُتِبَ أَنْزَلْنَاهُ إِلَيْكَ مُبْرَكًا لِيَذَّبَرُوا إِلَيْهِ وَلِيَتَذَكَّرَ أُولُوا الْأَلْبَابِ

Artinya: “Ini adalah kitab yang Kami turunkan kepadamu dengan berkah supaya mereka memperhatikan ayat-ayatnya dan supaya mendapat pelajaran orang-orang yang mempunyai fikiran”

Seperti juga yang didalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, yang mana tentang sistem pendidikan nasional yaitu:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan juga proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Pristiwanti. D., B. Badariah, S. Hidayat dan R. S. Dewi. 2022. Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4(6): hlm: 7915.

<sup>2</sup> Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 *Sistem Pendidikan Nasional*. 8 Juli 2003.

Tujuan pendidikan adalah untuk membawa anak didik agar dapat mandiri dalam hidupnya di tengah-tengah masyarakat.<sup>3</sup> Pendidikan juga memiliki tujuan yaitu untuk menciptakan individu yang seimbang, yang tidak hanya berpengetahuan luas tetapi juga memiliki kemampuan untuk berkontribusi positif kepada masyarakat dan dunia secara keseluruhan.

Kesimpulannya bahwa pendidikan merupakan segala usaha yang dilakukan dengan sengaja untuk membantu siswa dalam hal pertumbuhan jasmani dan rohaninya sehingga siswa dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya, dapat meningkatkan kemampuan akademik, memiliki kekuatan spiritual, kepribadian, dan jiwa sosial yang tinggi serta mencapai kedewasaan. Pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia, yang mana dapat menciptakan generasi muda agar memiliki sikap dan moralitas sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku. Selain itu, pendidikan membantu generasi muda agar dapat menghadapi tantangan yang ada seiring dengan perkembangan zaman.

Perkembangan Teknologi Informasi (TI) merupakan suatu hasil yang tampak jelas dari berkembangnya pengetahuan manusia yang dapat memberikan perubahan pada pola-pola kehidupan manusia saat ini. Teknologi Informasi (TI) memberikan beberapa kemudahan dalam dunia pekerjaan, komunikasi, tugas sekolah, jual-beli barang dan lain sebagainya sehingga menuntut manusia untuk menggunakan TI. Teknologi Komunikasi telah memberikan kemajuan dengan banyak pandangan orang terhadap hal-hal dalam kehidupan sehari-hari, termasuk pandangan dalam

---

<sup>3</sup> Sa'I. M., dan M. Maghfiroh. 2022. Fungsi Pendidikan Terhadap Manusia Perspektif Filsafat. *Jurnal Yaqzhan* 8(1): hlm: 80.

menjadi orang tua. Dahulu, orang tua masih membiarkan anaknya untuk bermain di luar rumah dengan permainan tradisional bersama teman lainnya. Akan tetapi, orang tua zaman sekarang cenderung memberikan kebebasan kepada anak untuk mengalihkan permainan diluar dengan mengandalkan teknologi sebagai media online untuk anak yang digunakan kapan saja dan dimana saja.<sup>4</sup>

*Gadget* merupakan salah satu alat komunikasi yang mempunyai banyak fungsi dengan menggunakan fitur yang berbeda. *Gadget* dianggap lebih lengkap dari pada alat komunikasi elektronik lainnya karena fungsi dan sifatnya yang berbeda. Saat ini banyak *gadget* yang sudah tersebar luas diseluruh wilayah dunia. Perkembangannya sangat luas karena bisa mengakses berbagai informasi yang dibutuhkan. Dengan adanya *gadget* masyarakat sangat dimudahkan dalam melakukan berbagai macam aktivitas yang dahulu sulit dilakukan. Namun pada posisi lain *gadget* mempunyai pengaruh besar terhadap orang disekitarnya, karena ketika seseorang sedang sibuk dengan *gadget* maka seseorang akan lupa terhadap waktu yang telah menjadi konsep dalam hidupnya. Sekarang ini hampir semua kalangan terutama remaja menggunakan *gadget* dalam kegiatan yang mereka lakukan setiap harinya. Hampir setiap remaja yang menggunakan *gadget* menghabiskan waktu mereka dalam sehari untuk menggunakan *gadget* sehingga hal ini mempengaruhi perilaku mereka di dalam keluarga. Kegiatan yang biasanya dilakukan adalah dengan berbincang dengan keluarga sekarang diisi dengan bermain *gadget*.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Miranti, P., dan L. D. Putri. 2021. Waspada Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS* 5(1): hlm: 59.

<sup>5</sup> Fitriana., A. Ahmad dan Fitria. 2020. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga. *Psikoislamedia Jurnal Psikologi* 5(2): hlm: 183.

*Game online* merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh banyak orang dari berbagai penjuru dunia di waktu yang sama dan terhubung melalui jaringan *internet*.<sup>6</sup> Pengertian *Game* adalah sebuah kegiatan untuk mencari kesenangan yang terikat oleh peraturan sehingga harus ada yang menang dan ada yang kalah. *Game* diartikan juga sebuah kompetisi fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk kesenangan hati, rekreasi, atau untuk memenangkan sebuah hadiah. *Game online* adalah permainan yang dimainkan secara bersamaan secara *real time* walaupun dimainkan ditempat terpisah. Permainan ini harus dalam suatu jaringan *internet* atau *Local Area Network (LAN)*. *Game online* adalah aplikasi masa kini yang sangat mudah diakses melalui berbagai macam media salah satunya adalah *gadget*. *Game* ini juga memiliki berbagai macam seperti, *genre seperti action, Role Playing Game (RPG), Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*, ataupun *Sport*.

*Game online* dapat dikelompokkan berdasarkan genre yaitu MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*), MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*), MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*), dan lain sebagainya.<sup>7</sup>

Pemain *game online* biasanya didominasi dari kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA, mahasiswa, bahkan orang dewasa pun. Pelajar yang sering memainkan suatu *game online* akan menyebabkan mereka menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan dalam memainkan *game online* akan memberikan dampak negatif,

---

<sup>6</sup> Harun, F., dan Arsyad, L. 2020. Dampak Game online Dan Implikasinya Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Mi Al Anshar Kecamatan Hulonthalangi. *Educator (Directory of Elementary Education Journal)* 1(2): hlm: 26–37.

<sup>7</sup> Fadila, E., S. N. Robbiyanto dan Y. T. Handayani. 2022. Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja. *Jurnal: Ilimah Kedokteran Dan Kesehatan* 1(2): hlm: 18-19.

dampak negatif yang ditimbulkan dari bermain *game online* adalah pada aspek kesehatan, psikologis, akademik, hubungan sosial, dan keuangan.<sup>8</sup> Bahkan *game online* juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Walaupun siswa dapat bersosialisasi dalam *game online* dengan pemain lainnya. Namun, *game online* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya. Memperhatikan fenomena *game online* beserta dampak-dampaknya yang saat ini sangat marak di Indonesia.

Bermain *game online* tersebut yang membuat saya tertarik untuk melakukan penelitian di Mas Plus Aliyah Al-Ulum Medan karena banyak siswa/i yang suka bermain *game online*. Diwaktu yang senggang mereka bermain *game online* secara bersamaan atau istilahnya adalah mabar.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah diatas, maka secara umum permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah:

1. Apa dampak dari *game online* pada interaksi sosial di Aliyah Al-Ulum Medan?
2. Siapa saja yang bertanggung jawab atas dampak *game online* pada interaksi sosial di Aliyah Al-Ulum Medan?
3. Bagaimana tindak lanjut dari dampak game online terhadap interaksi sosial di Aliyah Al-Ulum Medan?

---

<sup>8</sup> Habibi. N. M., R. T. Hariastuti dan Rusijono. 2022. Dampak Negatif Online Game Terhadap Remaja. *Jurnal Bikotetik* 6(1) hlm: 4.

4. Bagaimana solusi terhadap anak-anak yang kecanduan *game online* pada interaksi sosial di Aliyah Al-Ulum Medan?

### **1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

#### **1. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian merupakan tolak ukur berhasil tidaknya penelitian yang dilakukan, yang mana tujuan dari peneliti adalah untuk memuat fakta yang dicapai dari fenomena di lapangan. Pada bagian ini saya akan menguraikan tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Tindak lanjut dari dampak *game online* terhadap interaksi sosial di Aliyah Al-Ulum Medan.
2. Dapat menganalisis solusi terhadap anak-anak yang kecanduan *game online* pada interaksi sosial di Aliyah Al-Ulum Medan.
3. Mengetahui tindak lanjut yang diberikan oleh guru dengan adanya *game online* di Aliyah Al-Ulum Medan.
4. Agar dapat mengetahui solusi dari anak-anak yang kecanduan *game online*.

#### **2. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian mencakup manfaat teoritis dan praktis. Penjabarannya adalah sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Agar dapat memberikan gambaran tentang realitas penggunaan *game online* di Aliyah Al-Ulum Medan
- b. Memberikan gambaran tentang dampak *game online* terhadap interaksi sosial di Aliyah Al-Ulum Medan

- c. Dapat memberikan kontribusi dalam tindak lanjut yang diberikan guru terhadap adanya *game online* di Aliyah AI-Ulum Medan

## 2. Manfaat Praktis

Manfaat secara praktis dalam penelitian ini adalah memberikan masukan kepada pihak-pihak yang terkait dalam pelaksanaan pendidikan yaitu sebagai berikut

- a. Bagi guru

Guru dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kerja sama dengan pendidik dan orang tua peserta didik dalam meningkatkan interaksi sosial peserta didik di Aliyah AI-Ulum Medan.<sup>9</sup>

- b. Bagi orang tua

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi kepada orang tua tentang dampak *game online* terhadap interaksi sosial anak.<sup>10</sup>

- c. Bagi peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung mengenai dampak *game online* terhadap interaksi sosial anak serta peneliti mampu menerapkan bagaimana menindak lanjuti anak yang interaksi sosialnya kurang.

- d. Bagi Pendidik

---

<sup>9</sup> Yulianti, R. D. 2024. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dan *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik Di Kelas Tinggi Sekolah Dasar Negeri. *Skripsi*. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, Lampung.

<sup>10</sup> Agustin, F. A. 2022. Dampak *Game Online* Pada Interaksi Sosial Anak Di Dukuh Ngriman Desa Karanglo Kecamatan Klaten Selatan Kabupaten Klaten. *Skripsi*. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Dharma Klaten. Semarang.

Pendidik dapat menggunakan *gadget* dengan bijak dalam menyampaikan pembelajaran kepada peserta.

#### **1.4 Batasan Istilah**

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap judul penelitian ini, maka peneliti perlu menjelaskan terlebih dahulu yang dimaksud dengan judul penelitian “Analisis Dampak *Game Online* Pada Interaksi Sosial Siswa di Madrasah Aliyah Al-Ulum Medan” Berikut ini adalah penjelasan sekaligus pembatasan istilah untuk variabel tersebut, yaitu:

##### **a. Dampak**

Pengertian dampak menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah benturan, pengaruh kuat yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif.<sup>11</sup> Pengaruhnya sendiri adalah suatu keadaan dimana ada hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi.<sup>12</sup> Dampak dapat merujuk pada berbagai jenis pengaruh yang dihasilkan oleh suatu peristiwa, tindakan, atau kebijakan. Dimana dalam menentukan dan mengukur dampak dari suatu peristiwa sering kali melibatkan berbagai metode dan alat analisis untuk memahami sejauh mana pengaruhnya terhadap aspek kehidupan.

##### **b. *Game Online***

---

<sup>11</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia. Pengertian dampak, <https://kbbi.web.id/dampak>. 13 Juni 2024 (11:19).

<sup>12</sup> Arnisyah. R. 2020. Analisis Dampak Keberadaan Minimarket Terhadap Kelangsungan Usaha Toko Kelontong. *Skripsi*. Progam Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Jakarta: hlm: 9.

*Game online* merupakan *game* yang diakses secara *online* oleh banyak pemain dengan menggunakan jaringan internet.<sup>13</sup> *Game online* adalah permainan yang biasanya dimainkan melalui jaringan internet atau sejenisnya, selalu menggunakan teknologi terkini seperti modem dan koneksi kabel.<sup>14</sup>

### c. Interaksi Sosial

Interaksi sosial merupakan kaitan hubungan-hubungan sosial yang dinamis dan menyangkut hubungan orang perorang, antar kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorang dengan kelompok manusia.<sup>15</sup> Interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua Orang atau lebih, sehingga kelakuan Individu yang satu mempengaruhi, mengubah, memperbaiki kelakuan individu lainnya, dan sebaliknya.<sup>16</sup>

### d. Siswa/i

Dalam istilah bahasa Indonesia siswa/i merujuk kepada pelajar di institusi pendidikan, yang mana secara spesifik siswa merujuk pada laki laki sementara siswi merujuk pada perempuan. Siswa adalah orang yang datang kesekolah untuk memperoleh atau mempelajari beberapa tipe pendidikan. Pada masa ini siswa mengalami berbagai perubahan, baik fisik maupun psikis.<sup>17</sup> Siswa yang merupakan orang yang sedang dalam proses pertumbuhan, peningkatan dan pengembangan segala

---

<sup>13</sup> Hasibuan, J., dan A. Anggreni. 2022. Fenomena Kecanduan *Game Online* Pada Remaja Di Desa Deli Tua Kecamatan Namorambe. *Learning Society: Jurnal CSR, Pendidikan, dan Pemberdayaan Masyarakat* 3(1): hlm: 21.

<sup>14</sup> Zahra, A. D. 2023. Dampak Paparan *Game Online* Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Edukasi Anak* 2(1): hlm: 158.

<sup>15</sup> Susilo., I. L. Nugraheni, A. Mentari, dan Nurhayati. 2021. Analisa Interaksi Sosial Terhadap Perilaku Masyarakat Pasca Konflik Antar Etnik. *Jurnal Civic Hukum* 6(1): hlm: 73.

<sup>16</sup> Simanungkalit, R. E. S., Y. Gulo dan S. Br. Sembiring. 2022 Hubungan Interaksi Sosial Dalam Keluarga dengan perilaku sosial Siswa Kelas Kelas Vi SD Perumnas Putri Deli. *Jurnal Pendidikan Regilius* 4(2): hlm: 89.

<sup>17</sup> Mardiana., U. Nugraha., dan I. B. Setiawan. 2022. Motivasi Siswi Mengikuti Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani di SMP 13 Tanjung Jabung Timur. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, FKIP Universitas Jambi, Indonesia* 2(1): hlm: 34.

potensi yang dimilikinya yang mana dalam proses tersebut diperlukan suatu pengarahan dan bimbingan agar mampu tumbuh secara optimal. Selain itu siswa juga dijelaskan sebagai individu yang sedang tumbuh dan berkembang, baik secara fisik, psikologis, sosial, dan religius dalam mengarungi kehidupan di dunia dan akhirat.<sup>18</sup>

#### **e. Madrasah Aliyah (MA)**

Madrasah, yang merupakan perpanjangan tangan dari pendidikan Islam, merupakan salah satu pihak yang dianggap bertanggung jawab dalam mendidik anak-anak islam agar memiliki akhlak yang baik.<sup>19</sup> Madrasah adalah sebuah lembaga pendidikan yang berkembang dalam tradisi keilmuan islam. Istilah madrasah di Arab digunakan untuk menunjukkan lembaga pendidikan secara umum, namun berbeda di Indonesia, kata madrasah digunakan untuk menunjukkan sebuah sekolah yang bercorak islam dan didalamnya mengajarkan ilmu lebih banyak ilmu keagamaan, sehingga ketika lulus nanti diharapkan memiliki kecerdasan intelektual serta moral yang tinggi.

### **1.5 Sistematika Pembahasan**

Sistematika ini disusun atas lima bab, dimana setiap bab terdiri dari beberapa sub bab. Hal ini dimaksudkan agar mudah dipahami maksud dan tujuannya.

BAB I. Pendahuluan, Isinya mencakup Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan dan Kegunaan Penelitian, Batasan Istilah, Telaah Pustaka dan diakhiri dengan Sistematika Penulisan.

---

<sup>18</sup> Kamaliah. 2021. Hakikat Peserta Didik. *Educational Journal: General and Specific Research* 1(1): hlm: 49-55.

<sup>19</sup>Abdurrohman. A. Y., dan M. Nursikin. 2023. Perkembangan Madrasah dan Perannya dalam Pendidikan Akhlak.

*Jurnal Pendidikan dan Agama Islam* 6(2): hlm: 227&239

BAB II. Kajian Pustaka, Landaan Teori, dan Hipotesis, isinya mencakup: Apa Itu *Game Online*, Jenis *Game Online*, Dampak *Game Online*, dan *interaksi sosial siswa*

BAB III. Metodologi Penelitian, isinya mencakup, Jenis Penelitian, Tempat Dan Lokasi Penelitian, Variable Dan Defenisi Operasional Variable, Populasi dan Sampel, Instrument Penelitian, Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrument, Teknik Pengumpulan Data, Uji Asumsis (Uji Normalitas, Linieritas, Homogenitas) dan Teknik Analisi Data.

BAB IV. Laporan Hasil Penelitian isinya mencakup Temuan Umum, Paparan Hasil Penelitian. Uji Asumsi (Uji Normalitas, Linieritas, Homogenitas) dan Teknik Analisis Data.

BAB V. Kesimpulan dan Saran, berisikan tentang kesimpulan dari bab-bab sebelumnya dan Saran saran yang membangun dan bermanfaat.

## BAB II

### KAJIAN TEORI, LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS

#### 2.1 Konsep Interaksi Sosial Siswa

Interaksi sosial itu sendiri hubungan antara individu satu dengan yang lainnya dalam pemahaman ini akan dijelaskan pengertian interaksi sosial, bentuk interaksi sosial, jenis interaksi sosial, proses interaksi sosial, dan faktor yang mendasari terjadinya interaksi sosial.<sup>20</sup>

Bentuk interaksi sosial terbagi lagi menjadi tiga jenis yaitu, pertama kerja sama untuk mencapai tujuan bersama yang didorong oleh adanya kepentingan pribadi, kepentingan umum, motivasi altruistik dan perjanjian situasi. Kedua, fasilitas yang dilakukan untuk menyelesaikan pertikaian dan dilakukan dengan cara paksaan, kompromi, mediasi, konsiliasi dan toleransi. Ketiga, asimilasi sebagai bentuk saling menghargai perbedaan dan saling menerima satu sama lain.<sup>21</sup>

1. Kerja sama (*cooperation*) merupakan salah satu bentuk interaksi yang utama.
2. Persaingan (*competition*) Persaingan merupakan usaha dari seseorang untuk mencapai sesuatu yang lebih dari yang lain, sesuatu tersebut dapat berupa benda atau popularitas tertentu.
3. Asimilasi adalah usaha-usaha mengurangi perbedaan yang terdapat antara orang perorangan atau kelompok-kelompok manusia dan juga meliputi usaha-usaha untuk mempertinggi tindak atau sikap.

---

<sup>20</sup> Shodiq. G. R. F. 2020. Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Di Sd Mintaragen 3 Kota Tegal. *Skripsi*. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Semarang.

<sup>21</sup> Sudarto., dan S. Indriyani. 2023. Interaksi Yang Disukai Mahasiswa Yang Pernah Dialami Dalam Lingkungan Kampus. *Jurnal Inovasi Penelitian*. 4(1): hlm: 182-183.

4. Kontravensi adalah suatu bentuk proses sosial yang berada antara persaingan dalam pertentangan atau pertikaian.
5. Diferensiasi merupakan proses interaksi sosial ketika perorangan di dalam masyarakat memperoleh hak dan kewajiban yang berbeda dengan orang lain atas dasar perbedaan umur, pekerjaan, dan gender.<sup>22</sup>

## 2.2 Hakikat *Game Online*

Seiring canggihnya perkembangan teknologi dan komunikasi yang dikembangkan oleh manusia, seperti jarak fisik antara individu menjadi semakin tidak relevan dalam banyak aspek kehidupan dengan adanya alat komunikasi hal tersebut tidaklah menjadi masalah lagi. Tetapi dengan kemajuan teknologi ini dapat menjadi *boomerang* jika tidak dikelola dengan baik seperti fenomena yang sedang terjadi sekarang ini, dimana masanya seorang anak-anak remaja bermain bersama dengan teman-temannya, tetapi dengan adanya internet anak-anak disibukan dengan *gadget* nya untuk bermain *game*.

Dengan adanya internet semuanya dapat diakses dimana dan kapan saja termasuk dalam bermain yang mana salah satunya adalah *game online*. Pengaruh *game online* terhadap interaksi sosial anak sangat beragam, tergantung banyaknya faktor yang mempengaruhinya, contohnya yaitu seperti jenis permainan, durasi waktu, dan keseimbangan dengan aktivitas lainnya. Tapi sebelum mengetahui apa dampak positif dan negatifnya adakalanya kita harus mengetahui apa itu *game online*.

---

<sup>22</sup> Shodiq, G. R. F. 2020. Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Di Sd Mintaragen 3 Kota Tegal. *Skripsi*. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Semarang.

Hakikat *game online* ialah suatu permainan yang dimainkan oleh banyak orang dari berbagai penjuru dunia di waktu yang sama dan terhubung melalui jaringan internet.<sup>23</sup> *Game online* merupakan permainan video yang dapat dimainkan menggunakan jaringan internet, yang mana dapat diakses melalui komputer, dan yang paling umum adalah *gadget*. Didalam *game* ini memungkinkan pemain dapat terhubung dan bermain bersama atau melawan pemain lain dari berbagai lokasi.

Pengertian *game* adalah sebuah kegiatan yang mana untuk mencari kesenangan yang terikat oleh peraturan sehingga harus ada yang menang dan yang kalah *game* juga dapat diartikan adalah sebuah kompetensi fisik atau mental menurut aturan tertentu untuk mencapai kesenangan hati, rekreasi, atau untuk memenangkan sebuah hadiah. *Game online* adalah permainan yang dimainkan secara bersamaan secara *real time* walaupun dimainkan ditempat yang terpisah. Permainan ini harus dilakukan dalam satu jaringan *internet* atau *Local Area Network (LAN)*. *Game online* merupakan permainan masa kini yang sangat mudah diakses melalui berbagai macam *gadget*. *Game* ini juga memiliki berbagai macam jenis seperti *genre seperti action, Role Playing Game (RPG), Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*, ataupun *sport*.<sup>24</sup>

### **Jenis Game Online**

---

<sup>23</sup> Harun, F., dan A. Lukman. 2020. Dampak *Game Online* dan Implikasinya Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Mi Al Anshar Kecamatan Hulonthalangi, *Educator (Directory of Elementary Education Journal)* 1(2): hlm: 26–37.

<sup>24</sup> Fadila, E., S. N. Robbiyanto, dan Y. T. Handayani. 2022. Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja (*Influence Of Games Online On Changes In Adolescent Behavior*). *Jurnal Ilmiah Kedokteran Dan Kesehatan*. 1(2): hlm: 18.

Jenis *game* merupakan jenis-jenis *game* yang berarti format atau gaya sebuah *game*. Format sebuah *game* bisa murni sebuah jenis atau bisa merupakan campuran (*hybrid*) dari beberapa *game* lainnya.

#### **a. Strategi Game**

Strategi *game* adalah *game* yang memerlukan strategi dari pemain untuk memenangkan permainan. Bermain strategi *game* memerlukan sedikit berfikir perencanaan khusus agar dapat bertahan, kemudian menyerang kemudian maju melawan musuh-musuh yang sedang dihadapinya. Prakteknya memang tidak mudah pemain harus mengupayakan taktik apa dan bagaimana terlebih bila kondisi pemain sedang terdesak untuk kemudian memukul mundur lawan dan maju untuk memenangkan permainan. Contoh dari strategi *game* yaitu: *Clash Of Clans (COC)*, *Nemo's Reef*, *Age Of Warring*, *Real Time Strategy*, dan *Turn Based Learning*.

#### **b. Fighting Game**

*Fighting game* merupakan jenis *game* pertarungan, yang mana *game* ini memberi pemain kesempatan bertarung kepada pemain dengan menggunakan berbagai kombinasi gerakan. *Fighting game* ada yang mengadopsi gerakan bela diri, ada juga yang sama sekali tidak bisa dikategorikan atau disebut dengan gerakan liar. Banyak contoh yang populer, diantaranya yaitu: *Blood&Glory and Blood&Glory: Legends*, *Fighting Tiger Liberal*, *Hockey Fight Pro*, *Real Boxing*, dan *Shadow Fight*.

#### **c. Adventure Game**

*Adventure game* adalah *game* petualangan dimana kita sebagai pemain berjalan menuju suatu tempat dimana sepanjang perjalanan, pemain akan menemukan

banyak hal dan peralatan yang dapat pemain simpan, seperti pedang, palu, sihir, perisai atau benda-benda lain yang digunakan untuk perjalanan. *Game* jenis ini tidak berfokus pada pertarungan atau peperangan terkadang memang ada, namun sedikit. Umumnya *game* ini lebih menekankan pada pemecahan misteri dari pada pertarungan sampai mati. Contoh *adventure game* yaitu: *Ninja Blade* dan *Assassin's Creed*.

#### **d. Shooter Game**

*Shooter game* adalah *game* yang banyak diminati karena mudah dimainkan, biasanya musuh dalam permainan ini berbentuk pesawat atau jenis lain, datang dari berbagai arah dengan jumlah yang banyak dan tugas pemain adalah menembak musuh dan menghancurkannya secepat dan sebanyak mungkin. Pada awalnya bentuk *game* ini adalah dua dimensi (2D), namun pada perkembangannya sudah menggunakan efek tiga dimensi (3D) dengan sudut pandang tetap dipertahankan dua dimensi (2D) sehingga tetap memiliki penggemar yang fanatik. Contoh *Shooter Game* adalah *Third Person Shooter*, *First Person Shooter*, dan *Point Blank*.

#### **e. Role-Playing Game (RPG)**

*Role-playing game* adalah sebuah *game* dimana *player* memainkan suatu tokoh yang ada dalam *game*. Di dalam *game* ini biasanya terdapat unsur seperti *experience point*, atau perkembangan karakter yang kita mainkan sehingga membuat karakter kita naik level dan semakin kuat dari waktu ke waktu. Contoh *RPG* yaitu: *Action Role-Playing Games* dan *Turn Based Role-Playing Games*.

#### **f. Racing Game**

*Racing game* memberikan permainan lomba kecepatan kendaraan yang dimainkan di dalam arena ataupun di luar arena. Beberapa contoh jenis game ini yaitu: *Need For Speed The Run* dan *Dirt*.

#### **g. Education and Edutainment**

*Education and edutainment* sebenarnya lebih mengacu pada isi dan tujuan *game*, bukan jenis yang sebenarnya, tetapi secara keseluruhan *game* ini dikategorikan jenis *edutainment*, yang bertujuan memancing minat belajar anak sambil bermain. Contoh jenis *game* ini adalah: Panjat cita-cita, terbang tanpa pilot, dan susun gambar.<sup>25</sup>

### **2.3 Dampak Game Online Terhadap Interaksi Sosial Siswa**

Dampak *Game Online* terbagi menjadi dua macam, yaitu; dampak positif dan dampak negatif.

#### **Dampak Positif**

- a. Dapat meningkatkan kemampuan berbahasa *inggris*, sebagian besar *game online* yang beredar menggunakan bahasa *inggris*. Para pemain dapat belajar bahasa *inggris* dengan metode bermain *game* yang menyenangkan selain dari sekolah.
- b. Meningkatkan kecerdasan otak, kecerdasan otak akan meningkat karena *game online* dapat meningkatkan kemampuan otak untuk menganalisa dalam *game*

---

<sup>25</sup> Shodiq, G. R. F. 2020. Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Di Sd Mintaragen 3 Kota Tegal. *Skripsi*. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Semarang.

maupun diluar *game*. Serta, ketika ada masalah yang muncul kita akan lebih terbiasa untuk memecahkan dengan cara yang kreatif dan inovatif.<sup>26</sup>

- c. Sebagai media hiburan dalam mengisi waktu luang atau mengobati kejenuhan karena banyaknya tugas kuliah atau menghilangkan penat dalam bekerja seharian, dapat melatih otak karena dalam setiap permainannya dibutuhkan strategi dan konsentrasi untuk dapat mengalahkan musuh, dan juga dapat mengikuti turnamen *e-sports* yang berkesempatan meraih hadiah jutaan rupiah.<sup>27</sup>

### **Dampak Negatif**

- a. Berpengaruh pada motivasi belajar, jika seorang siswa sudah memasuki tahap kecanduan *game online* dan tidak dapat mengatur waktu maka akan menyebabkan penurunan motivasi belajar. Dikarenakan mereka akan berpikir bermain *game online* lebih menyenangkan dari pada belajar. Akibatnya, jika motivasi belajar sudah terganggu akan berdampak juga pada prestasi pendidikannya.
- b. Berdampak pada perilaku, jika terlalu sering bermain *game online* akan berakibat pada perilaku pelajar, diantaranya yaitu malas dalam mengerjakan tugas-tugas nya serta terlambat untuk masuk kelas. Hal ini disinyalir karena ketika kita sudah keasyikan bermain *game online*, maka akan cenderung lalai

---

<sup>26</sup> Fadila, E., S. N. Robbiyanto, dan Y. T. Handayani. 2022. Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja (*Influence Of Games Online On Changes In Adolescent Behavior*). *Jurnal Ilmiah Kedokteran Dan Kesehatan*. 1(2): hlm: 19.

<sup>27</sup> Ondang, G. L., B. J. Moku, dan S. Y. V. I. Goni. 2020. Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat. *Jurnal Holistik*. 13(2): hlm: 8.

pada tanggung jawab kita. Sehingga pekerjaan atau tugas-tugas menjadi terbengkalai dan tidak disiplin waktu.<sup>28</sup>

- c. Memperburuk konsentrasi belajar, bila siswa tidak mampu mengendalikan intensitas bermain *game online* dan lebih mementingkan untuk mengembangkan skill permainannya dari pada belajarnya maka akan sulit untuk berkonsentrasi dalam belajar. Dan jika semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka tingkat konsentrasi belajarnya juga semakin buruk atau menurun.
- d. Berisiko besar *Trash-Talk* atau berbicara kasar, *game online* mempunyai risiko untuk *trash-talk* yaitu berbicara kasar atau *toxic* ketika ada gangguan didalam maupun diluar *gamenya*. Hasil penelitian menyebutkan gangguan didalam *game online* meliputi bermain bersama orang yang tidak dikenal, tidak bisa bekerja sama, pemain lainnya juga berbicara kasar, tidak cakap dalam bermain atau tidak mengerti cara bermain yang semestinya, keterbatasan dalam berkomunikasi, dan hasil bermain yang tidak sesuai harapan. Kemudian gangguan diluar meliputi gangguan jaringan *internet*, spesifikasi *gadget* tidak mumpuni, dan pengaruh lingkungan.<sup>29</sup>

#### **2.4 Peneliti Terdahulu**

Penelitian terdahulu adalah upaya peneliti untuk mencari perbandingan dan selanjutnya untuk menemukan inspirasi baru untuk peneltiain selanjutnya di samping itu kajian terdahulu membantu penelitian dapat memposisikan penelitian serta menunjukkan orsinalitas dari penelitian. Pada bagaian ini peneliti

---

<sup>28</sup> Firdaus. A. B., dan A. Labiq. 2021. Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Mahasiswa. *Jurnal Neo Konseling*. 3(4): hlm: 13-15.

<sup>29</sup> Putri. N. W. M., Hamayati, dan S. Doriza. 2020. Dampak *Game Online*: Studi Fenomena Perilaku *Trash-Talk* Pada Remaja. *Jurnal Psikologi Malahayati*. 2(2): hlm: 72-85.

mencamtumkan berbagai hasil penelitian terdahulu terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian membuat ringkasannya, baik penelitian yang sudah terpublikasikan atau yang belum terpublikasikan. Berikut merupakan beberapa penelitian terdahulu yang masih terkait dengan tema yang penulis kaji.

Pertama penelitian yang dilakukan oleh Mirza Farhani Adam dan Abdul Rahman (2023) dalam penelitiannya yang berjudul “Dampak *Game Online* Bagi Pelajar” jenis penelitian ini menggunakan penelitian *Ex-Post Facto* atau pengukuran sesudah kejadian dan deskriptif korelasional. Menggunakan metode ini karena penelitian terdahulu ini berusaha menemukan adanya atau tidaknya pengaruh antara *game online* terhadap minat belajar siswa. Dari penelitian ini mendapatkan hasil yaitu dampak positif dalam bermain *game online*, dampak positif yaitu dampak yang dapat dikatakan memberikan manfaat atau pengaruh baik bagi pemainnya yang dimana sebagai media hiburan dalam mengisi waktu luang atau saat sedang beristirahat, dan dapat mengikuti turnamen *e-sport* yang mana dapat berkesempatan untuk meraih hadiah jutaan rupiah.

Persamaan penelitian ini dan penelitian terdahulu yaitu: sampel yang digunakan adalah siswa atau seorang pelajar dan dampak positif dari *game online*. Sedangkan perbedaan penelitian ini dan penelitian terdahulu yaitu: fokus penelitian ini adalah interaksi sosial siswa sementara penelitian terdahulu minat belajar siswa.

Kedua, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Fifi Alfiani Agustin (2022) dalam penelitiannya yang berjudul “Dampak *Game Online* Pada Interaksi Sosial Anak Di Dukuh Ngriman Desa Karanglo Kecamatan Klaten Selatan Kabupaten Klaten”.

Jenis penelitian terdahulu yaitu deskriptif, dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif, sementara penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif. Hasil dari penelitian terdahulu yaitu menunjukkan bahwa interaksi sosial anak yang gemar bermain *game online* terbilang kurang baik, dapat dilihat dari interaksi dengan keluarga maupun lingkungan sosial. Sedangkan hubungan sesama pemain *game* semakin erat, dilihat dari rasa soladiritas yang semakin tinggi, dan dalam penelitian terdahulu ini menunjukkan bahwa anak yang gemar bermain *game online* akan mengalami kecanduan. Sementara penelitian ini menunjukan dampak positif dan dampak negatifnya, contohnya seperti dampak positif yang mana dapat memberikan pemahaman dalam bahasa inggris sehingga dapat belajar sambil bermain, dapat juga melepaskan stress saat belajar, dapat uang jajan tambahan karena bisa dijadikan sebagai *freelance*, dapat juga kenalan *online* dari berbagai kota ataupun internasional, dan dapat mengikuti turnamen *e-sport*. Adapun dampak negatifnya yang mana membuat mereka lupa waktu dan menunda-nunda pekerjaan, dapat membuatnya kurangnya minat dan pemahaman saat belajar, dan dapat merusak jam tidur dikarenakan terlalu fokus saat bermain.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu: dampak negatif *game online*. Sedangkan perbedaan penelitian ini dan terdahulu yaitu: subjek dalam penelitian, subjek penelitian terdahulu ialah anak sd yang berusia 10-12 tahun, sementara dalam penelitian ini subjeknya ialah anak sma yang berusia 15-17 tahun.

Ketiga, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Erida Fadila, Syarief Noer Robbiyanto dan Yani Tri Handayani (2022) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Perubahan Perilaku Remaja”. Jenis penelitian

terdahulu menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif atau data sekunder yang mana data yang didapatkan tidak langsung terjun lapangan, melainkan mengambil data dari penelitian terdahulu yang telah dilaksanakan. Dimana sumber data yang digunakan adalah data base *e-mendeley publish or perish*, *google buku* dan *google cendikia* dalam bentuk artikel ataupun jurnal. Sementara penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif yang dimana data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dan dianalisis dengan menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif yang akan dikelola menggunakan pengelolaan data statistik dengan menggunakan aplikasi *Statistical Package For The Social Sciences* (SPSS).

Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu: objek yang dibahas ialah seputar *game online*, mulai dari pengertian *game online*, dampak positif dan negatif dari *game online*, dan jenis-jenis dari *game online*. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu: metode atau sumber data yang digunakan metode penelitian terdahulu ialah analisis menggunakan data terdahulu atau analisis deskriptif kualitatif, yang mana sumber datanya adalah data base *e-mendeley publish or perish*, *google buku* dan *google cendikia* dalam bentuk artikel ataupun jurnal. Sementara dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan sumber datanya adalah responden dengan cara menyebarkan angket dan melakukan wawancara.

Keempat, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Nanang Masrur Habibi, Retno Tri Hariastuti, dan Rusijono (2022) dalam penelitiannya yang berjudul “Dampak Negatif *Game Online* Terhadap Remaja”. Jenis penelitian terdahulu menggunakan

metode analisis deksriptif kualitatif atau studi kepustakaan dengan teknik pengumpulan data dicari dan di *download* melalui *google scholar* untuk mengidentifikasi artikel ilmiah yang berkaitan dengan dampak negatif *game online* terhadap remaja. Sementara jenis penelitian ini adalah kuantitatif yang dimana data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dan dianalisis dengan menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif yang akan dikelola menggunakan pengelolaan data statistik dengan menggunakan aplikasi *Statistical Package For The Social Sciences* (SPSS).

Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu: objek yang dibahas adalah remaja. Pemain *game online* biasanya didominasi dari kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA, mahasiswa, bahkan orang dewasa pun. Pelajar yang sering memainkan suatu *game online* akan menyebabkan mereka menjadi ketagihan atau kecanduan. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu ialah dampak negatifnya, di penelitian terdahulu dampak negatifnya meliputi beberapa aspek, aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek hubungan sosial, dan aspek keuangan. Sementara pada penelitian ini dampak negatifnya ialah dapat membuat mereka lupa waktu dan menunda-nunda pekerjaan, dapat membuatnya kurangnya minat dan pemahaman saat belajar, dan dapat merusak jam tidur dikarenakan terlalu fokus saat bermain.

| Nama, Judul (tahun), Penerbit, Metode Penelitian                            | Teori Penelitian                  | Fokus Penelitian  | Hasil Penelitian   |
|---|-----------------------------------|---|--|
| Mirza Farhani Adam dan Abdul Rahman, Dampak <i>Game Online</i> Bagi Pelajar | Dampak Positif <i>Game Online</i> | Adanya atau Tidaknya Pengaruh Antara <i>Game Online</i> | Dampak positif dalam bermain <i>game online</i> dapat dikatakan memberikan |

|  |                    |   |  |
|--|--------------------|---|--|
| (2023), Deskriptif Korelasional  |                    | Terhadap Minat Belajar Siswa  | manfaat atau pengaruh baik bagi pemainnya yang dimana sebagai media hiburan dalam mengisi waktu luang atau saat sedang beristirahat, dan dapat mengikuti turnamen <i>e-sport</i> yang mana dapat berkesempatan untuk meraih hadiah jutaan rupiah.                      |
| Fifi Alfiani Agustin, Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Di Dukuh Ngriman Desa Karanglo Kecamatan Klaten Selatan Kabupaten Klaten (2022), Deskriptif Kualitatif | Interaksi Sosial   | Interaksi Sosial Anak Yang Gemar Bermain <i>Game Online</i>             | Interaksi sosial anak yang gemar bermain <i>game online</i> terbilang kurang baik, dapat dilihat dari interaksi dengan keluarga maupun lingkungan sosial. Sedangkan hubungan sesama pemain <i>game</i> semakin erat, dilihat dari rasa soladiritas yang semakin tinggi |
| Erida Fadila, Syarief Noer Robbiyanto dan Yani Tri Handayani, Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja (2022), Deskriptif Kualitatif                        | <i>Game Online</i> | Pengertian <i>Game Online</i> , dan Jenis-Jenis Dari <i>Game Online</i> | <i>Game online</i> adalah permainan yang dimainkan secara bersamaan secara <i>real time</i> walaupun dimainkan ditempat yang terpisah, <i>game online</i> memiliki beberapa macam jenis seperti: <i>genre sepeertiaction, Role</i>                                     |

|  |                                   |   |  |
|--|-----------------------------------|---|--|
|  |                                   |   | <i>Playing Game (RPG), Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), ataupun Sport.</i>  |
| Nanang Masrur Habibi, Retno Tri Hariastuti, dan Rusijono, Dampak Negatif <i>Game Online</i> Terhadap Remaja (2022), Dekriptif Kualitatif | Dampak Negatif <i>Game Online</i> | Dampak Negatif <i>Game Online</i> Terhadap Remaja | Pemain <i>game online</i> biasanya didominasi dari kalangan pelajar, dampak negatif meliputi beberapa aspek, yaitu aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek hubungan sosial, dan aspek keuangan. |

## 2.5 Hipotesis

Dunia pada saat ini seakan tidak lepas dari yang namanya teknologi, dimana teknologi semakin pesat dan masyarakat semakin membutuhkannya. Salah satunya adalah *gadget* yang digunakan sebagai alat komunikasi dan kebutuhan lainnya, berbagai macam media pun hadir salah satunya adalah aplikasi *game online*. *Game online* adalah *game* yang dimainkan dengan secara *online* yang menggunakan jaringan *internet*. *Game online* merupakan salah satu *game* yang berbasis akun atau *game* yang bisa dimainkan dengan perangkat yang berbeda. Artinya, dengan bermodalkan akun *game online*, seorang bisa bermain *game* dimanapun, kapanpun, dan menggunakan perangkat apapun (*gadget*, tablet dan komputer).

*Game online* sebagai salah satu jenis hiburan terbaru, serta yang menyediakan fitur-fitur baru yang jumlahnya beragam dan semakin mudahnya koneksi internet membuat *game online* semakin menjamur di Indonesia terutama di kota-kota besar.

Pengguna *game online* ini pun sudah merambah di berbagai kalangan usia, gender dan sosial ekonomi. *Game online* adalah *game* komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain yang memanfaatkan jaringan komputer (*LAN* atau *Internet*), yang dimana sebagai medianya. Tetapi saat ini bermain *game online* tidak hanya di warnet melainkan di rumah juga bisa, terutama jika mempunyai komputer dan *internet* yang mendukung *user*, serta melalui *gadget*. Terdapat banyak jenis permainan *game online*, dari mulai yang menggunakan grafik yang sederhana hingga membentuk dunia *virtual* yang sangat bagus serta yang dapat dimainkan banyak orang dalam satu permainan yang membuat pengguna atau *user* hingga lupa waktu. *Game online* yang diminati akhir-akhir ini seperti; *Clash of Clans*, *Mobile Legend*, *PUBG*, *Free Fire* dan masih banyak lagi.<sup>30</sup>

*Game online* itu sendiri bisa berdampak positif maupun negatif, hal positif dalam *game online* bisa digunakan untuk melatih anak dalam memahami bahasa asing, karena anak mempelajari secara alami karena *game online* kebanyakan menggunakan bahasa asing. *Game online* juga mengajarkan kecerdasan Melatih anak untuk mengenal dunia teknologi dan berbagai fiturnya. Dampak negatif *game online* itu sendiri membuat anak kecanduan bermain *game* dan dapat membuat hasil belajar anak menjadi turun dan minat belajar siswa menjadi kurang. Interaksi sosial merupakan suatu hubungan antara dua atau lebih individu manusia, di mana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki kelakuan individu yang lainnya atau sebaliknya. Interaksi ini bisa terjadi antara individu satu

---

<sup>30</sup> Adam. M. F., dan A. Rahman. 2023. Dampak Game Online Bagi Pelajar. *Journal Of Art, Humanity, & Social Studies*. 3(2): hlm: 403.

dengan yang lainnya, kehidupan manusia selalu dihadapkan dengan hubungan bersama, antara individu satu dengan yang lain, hubungan ini diperlukan dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup. Melalui hubungan ini manusia dapat menyampaikan maksud, tujuan dan keinginannya, namun diperlukan proses timbal balik yang disebut dengan interaksi. Interaksi terjadi apabila seorang individu melakukan tindakan, sehingga menimbulkan reaksi dari individu-individu yang lain, karena itu interaksi terjadi dalam suatu kehidupan sosial.<sup>31</sup>

---

<sup>31</sup> Shodiq, G. R. F. 2020. Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Di Sd Mintaragen 3 Kota Tegal. *Skripsi*. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Semarang.