

POLA ADAPTASI SOSIAL SISWA DILIHAT DARI PENGARUH GAME ONLINE

Mohamad Sobirin ⁽¹⁾, Erik Aditia Ismaya ⁽²⁾ Imaniar Purbasari ⁽³⁾

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, Kudus

e-mail: 202033082@std.umk.ac.id, erik.aditia@umk.ac.id, imaniar.purbasari@umk.ac.id.

DOI: <https://doi.org/10.47647/jsh.v7i1.2252>

ABSTRACT

In this digital era, online games can be described as a double-edged sword for students' social adaptation. On the one hand, online games offer benefits such as social interaction and skill improvement. However, dependence on online games can also hinder students' social development. Qualitative method research with a narrative approach on 15 students who actively played online games obtained results showing that online games improved virtual social skills and positive emotional responses in students, as well as having a positive impact on their social behavior. Students' social adaptation is still well maintained, showing positive emotional and behavioral control. Although the impact of online games is not entirely negative, their use needs to be managed wisely to reduce the negative risks. A balanced understanding of the impact of online gaming is required. Parents, teachers and related parties must work together to create a safe digital environment and provide education and intervention that can reduce the negative impacts related to the use of online games on students' social adjustment, especially in students' social adaptation patterns in their environment.

Keywords : *Elementary School Students, Online games, Social Adaptation, Social Adjustment.*

ABSTRAK

Di era digital ini, game online dapat diibaratkan sebagai pedang bermata dua bagi adaptasi sosial siswa. Di satu sisi, game online menawarkan manfaat seperti interaksi sosial dan peningkatan keterampilan. Namun ketergantungan terhadap game online juga dapat menghambat perkembangan sosial siswa. Penelitian metode kualitatif dengan pendekatan naratif terhadap 15 siswa yang aktif bermain game online mendapatkan hasil yang menunjukkan bahwa game online meningkatkan keterampilan sosial virtual dan respon emosional positif pada siswa, serta memberikan dampak positif terhadap perilaku sosialnya. Adaptasi sosial siswa masih terjaga dengan baik, menunjukkan pengendalian emosi dan perilaku yang positif. Meski dampak game online tidak sepenuhnya negatif, namun penggunaannya perlu dikelola secara bijak untuk mengurangi risikonya. Pemahaman yang seimbang mengenai dampak game online diperlukan. Orang tua, guru dan pihak terkait harus bekerja sama untuk menciptakan lingkungan digital yang aman serta memberikan edukasi dan intervensi yang dapat mengurangi dampak negatif terkait penggunaan game online terhadap penyesuaian sosial siswa, khususnya pada pola adaptasi sosial siswa di lingkungannya.

Kata kunci: Siswa Sekolah Dasar, Game Online, Adaptasi Sosial, Penyesuaian Sosial.

1. Pendahuluan

Era modern ini, perkembangan sosial siswa sejalan dengan pesatnya perkembangan teknologi, khususnya penggunaan gadget yang telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan

sehari-hari siswa. Sejak usia dini, anak-anak sudah diperkenalkan dengan penggunaan gadget oleh orang tua mereka. Namun, tanpa adanya pengawasan yang memadai dari orang tua, pengaruh gadget

ini dapat memberikan dampak negatif bagi perkembangan siswa di masa depan.

Kemajuan teknologi, khususnya game online, memengaruhi penyesuaian sosial siswa SD. Meskipun bisa meningkatkan keterampilan sosial, kecanduan game dapat mengisolasi siswa dari interaksi sosial nyata. Pentingnya melakukan pemantauan dari penggunaan game online siswa guna mencegah dampak negatif.

Game online memiliki dampak yang signifikan pada kegiatan sosial dan individu siswa (Maharani, 2023). Meskipun menyediakan hiburan dan peluang pembelajaran, penyalahgunaannya dapat mengarah pada kecanduan dengan dampak negatif yang meluas, termasuk masalah kesehatan, psikologis, akademik, sosial, dan keuangan (Novrialdy, 2019). Dampak negatif ini dapat berupa kurangnya interaksi sosial antara siswa dengan teman sebaya. Meskipun demikian, bermain game online juga memiliki dampak positif, seperti mengurangi stres, meningkatkan kemampuan berpikir cepat, dan memperbaiki kemampuan bahasa Inggris (Na'ran & Ahmad, 2019), serta meningkatkan minat belajar dan kemampuan kognitif seperti analisis, pemecahan masalah, kreativitas, dan imajinasi (Doni, 2018). Oleh karena itu, peran orang tua dan guru sangat penting dalam mengurangi dampak negatif ini (Mertika & Mariana, 2020).

Guru dan orang tua memiliki peran penting sebagai pembimbing pertama siswa dalam menghindari dampak negatif penggunaan gadget dan game online (Mulyani, Purbasari & Santoso, 2022). Pola pikir dan perilaku yang terbentuk sejak dini sangat memengaruhi kehidupan dewasa (Mulyani, Purbasari & Santoso, 2022). Meskipun sebagian besar siswa menunjukkan sikap sopan terhadap orang tua dan guru, terdapat kasus di mana mereka tidak memperhatikan penjelasan dari guru (Risnawati, Purbasari & Kironowati, 2022).

Tentunya hal tersebut penting untuk menciptakan kerukunan di lingkungan sekitar (Kholilia, Purbasari & Hilyana, 2022). Dari hal tersebut dapat dilihat bagaimana pengaruh yang diberikan gadget dan game online di era sekarang.

Gadget telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan modern, bahkan anak-anak sejak usia dini sudah terbiasa menggunakannya untuk hiburan dan pembelajaran (Saniyyah, Setiawan, & Ismaya, 2021). Game online, sebagai salah satu bentuk hiburan, menjadi pilihan untuk menghilangkan kejenuhan setelah melakukan kegiatan rutin (Putri, Budiyono & Kokotiasa, 2021). Dengan kemudahan aksesnya, game online dapat dimainkan kapan saja dan di mana saja melalui perangkat gadget pribadi siswa (Bodenheimer dalam Awal, Kadir, Obaid & Supriyanto, 2021). Dengan hal tersebut tentunya lebih banyak siswa yang cenderung menggunakan gadgetnya untuk bermain game daripada keperluan belajar. Oleh karena itu, pendampingan dari orang tua sangat diperlukan agar penggunaan gadget sesuai dengan fungsi edukasinya sebagai seorang pelajar atau siswa.

Pemanfaatan teknologi dalam proses pendidikan, termasuk penggunaan game online, juga memberikan sejumlah manfaat yang signifikan seperti memperluas akses terhadap berbagai sumber belajar, meningkatkan keterlibatan siswa, dan mengembangkan keterampilan digital (Kholish, Hidayatullah & Nashihin, 2020). Penting bagi para siswa untuk memahami peranannya dalam pembelajaran, di mana siswa perlu memiliki kesadaran untuk tidak terlalu bergantung pada perangkat teknologi. Siswa memiliki tanggung jawab untuk menjadi penerima ilmu dari proses pembelajaran di sekolah (Hanifah, Purbasari & Pratiwi, 2023).

Nuha, Ismaya & Fardani (2021), menyebutkan bahwa kesadaran sosial sangat tergantung pada tingkat empati

masing-masing individu terhadap orang lain. Siswa, sebagai pelajar yang membutuhkan bimbingan, mungkin kesulitan untuk mengembangkan empati tersebut sendirian. Oleh karena itu, guru di lingkungan sekolah memiliki tanggung jawab sebagai pembimbing dalam mengembangkan kesadaran sosial siswa (Saumi, Murtono & Ismaya, 2021). Ini menegaskan keterkaitan antara penggunaan gadget, kesadaran sosial, dan peran guru dalam membentuk karakter siswa, yang dapat menjadi langkah penting untuk adaptasi atau penyesuaian sosial siswa di lingkungannya.

Penyesuaian sosial siswa memengaruhi adaptasi, emosi, dan perilaku mereka, mencerminkan hubungan yang sehat dan keterampilan komunikasi yang baik (Suci, Wijoyo & Indrawan, 2020). Adaptasi sosial siswa terhadap lingkungan baru penting, melibatkan perubahan perilaku agar berfungsi di lingkungan tersebut (Maharani & Adriansyah, 2021). Interaksi di media sosial dapat membantu siswa belajar beradaptasi dan meningkatkan keterampilan komunikasi (Smith, 2022; Jones, 2023). Namun, respons emosional siswa saat bermain game online, seperti perselisihan atau menghina, dapat memengaruhi perilaku sosial siswa. Orang tua dan guru perlu membimbing siswa dalam mengelola emosi dan perilaku mereka untuk mencegah dampak negatif pada lingkungan.

Keberhasilan siswa dalam berinteraksi dan beradaptasi tercermin dalam penerimaan mereka sebagai anggota kelompok, kemampuan beradaptasi, sikap positif, serta kepuasan melalui interaksi sosial. Namun, siswa juga dapat mengalami kesulitan dalam penyesuaian sosial, terlihat dari gejala isolasi, kesulitan bergaul, dan ekspresi emosional yang tidak sehat. Meskipun demikian, siswa menunjukkan kemampuan memahami game online dengan menyadari manfaatnya seperti

penambahan teman baru, penguasaan bahasa baru, dan interaksi sosial yang sehat, sambil tetap bertanggung jawab dengan tidak terlalu terpaku pada permainan.

Adaptasi sosial siswa dari bermain game online memengaruhi pola interaksi mereka di dunia nyata dan virtual, serta respon emosional dan perilaku sosial mereka. Fokus berlebih pada game online bisa menghambat adaptasi sosial siswa, mengurangi kemampuan mereka untuk beradaptasi di kehidupan nyata. Respons emosional yang intens dari game juga memengaruhi interaksi sosial siswa di luar game. Namun, interaksi dalam game juga dapat membentuk perilaku sosial positif. Jadi, adaptasi sosial siswa dipengaruhi oleh seimbangannya interaksi mereka antara dunia virtual dan nyata, serta bagaimana mereka mengelola respons emosional mereka terhadap game online.

Dengan tujuan untuk mengeksplorasi pola adaptasi sosial siswa yang bermain game online, termasuk penyesuaian sosial, perubahan sikap atau nilai-nilai, pengembangan keterampilan baru, keterampilan kreatif, keterampilan komunikasi, pembelajaran, dan adaptasi, penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang pola adaptasi ini, sehingga memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi kompleksitas fenomena dan menafsirkan makna yang terkait dengan pola adaptasi yang muncul dari aktivitas bermain game online oleh siswa.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif naratif. Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa metode kualitatif mengadopsi paradigma kritis, menggunakan peneliti sebagai instrumen utama, dan menerapkan teknik triangulasi dalam pengumpulan data. Analisis data dilakukan secara induktif

dengan fokus pada makna. Pendekatan naratif, seperti yang dijelaskan oleh Kaharuddin (2021), memungkinkan peneliti untuk memahami kronologi kehidupan individu dan dinamikanya. Penelitian ini melibatkan kegiatan tanya jawab dan pengamatan terhadap siswa di lingkungan sekolah. Pengamatan berlangsung selama 3 minggu, dari bulan Oktober hingga Desember 2023. Selama periode tersebut, peneliti melakukan sesi tanya jawab dengan siswa dan guru sebagai subjek penelitian sekaligus pengamatn untuk memperoleh hasil yang relevan. Pertanyaan kepada siswa berkaitan dengan faktor-faktor yang menjadikan siswa bermain game online seperti jenis game yang dimainkan, durasi bermain, dan dukungan sosial yang siswa terima.

Penelitian dilakukan di sebuah sekolah di Desa Ternadi, Dawe, Kudus, dengan subjek terdiri dari siswa yang aktif bermain game online dan guru wali kelas sebagai pendidik dan pembimbing siswa. Jumlah siswa yang bermain game online adalah 15 siswa dari kelas 3-6. Adapun, desa Ternadi di pilih sebagai lokasi penelitian untuk mengeksplorasi pola adaptasi siswa terhadap pengaruh game online di desa yang terpencil. Meskipun berada di pedesaan, desa tersebut tidak terkecuali dari perkembangan teknologi,

termasuk popularitas game online di kalangan anak-anak sekolah dasar.

3. Hasil dan Pembahasan

Pengaruh game online yang beragam terungkap melalui penelitian, menyoroti dampak positif dan negatifnya pada kemampuan penyesuaian sosial siswa. Variabel seperti jenis permainan, durasi bermain, dan dukungan lingkungan memberikan kontribusi pada hasilnya. Temuan menunjukkan variasi yang signifikan antara siswa, menggambarkan kompleksitas data yang melibatkan perbedaan individual dan kemampuan unik masing-masing siswa. Sousa (2021) menekankan bahwa kompleksitas siswa terkait dengan respons mereka terhadap berbagai strategi pembelajaran.

Hal ini terlihat dari variasi jawaban dan pernyataan yang berbeda-beda dari siswa yang menjadi subjek wawancara penelitian. Setiap siswa menunjukkan respons yang unik, menambah kompleksitas data yang disajikan kepada peneliti. Berikut adalah contoh beberapa jawaban dan pernyataan siswa yang memperlihatkan keragaman dalam pandangan dan pengalaman siswa:

Tabel 1. Hasil Wawancara Siswa

Nama Siswa	Jawaban	Keterangan
MH ¹ 3, (NAP & DAA) ¹ 4, (MIA, RR, MDS & FC) ¹ 5, (BK, MKM, DEIS, MZFS, BAU, GA) ¹ 6	Bermain game Free Fire	Kebanyakan siswa bermain game Free Fire kecuali CAS ¹ 3
CAS ² 3	Bermain game Sakura	Bermain game pada hari weekend saja
JAO ¹ 3	Bermain game Minecraft	Bermain pada hari Jum'at saja
NAP ¹ 3 & BAU ¹ 6	Bermain 6x sehari	Bermain bersama teman sampai lupa waktu
MZFS ¹ 6	Bermain 5x sehari	Kadang bermain sampai subuh
(MIA, RR, MDS & FC) ¹ 5, DEIS ¹ 6	Bermain 3x sehari	Kecuali DEIS ¹ 6, siswa bermain bersama

CAS ² 3, (MH & JAO) ¹ 3, (NAP & DAA) ¹ 4, (MIA, RR, & FC) ¹ 5, (BK, MKM, DEIS, BAU, GA) ¹ 6	Dilarang orang tua	Orang tua membatasi agar siswa belajar terlebih dahulu
MDS ¹ 5 & MZFS ¹ 6	Tidak dilarang tua	Orang tua melarang siswanya yang membangkang
NAP ¹ 3, MDS ¹ 5, (BK, MKM, MZFS, DEIS, BAU, GA) ¹ 6	Badan pegal-pegal, sakit mata, kepala pusing	Siswa berhenti jika mengalami hal tersebut
FC ¹ 5 & MKM ¹ 6	Mendapat kata-kata kotor atau hinaan	Lawan yang toxic
MDS ¹ 5	Bermain mendapat teman baru	Teman virtual
(MIA & FC) ¹ 5	Bermain game mendapat bahasa baru	Bahasa inggris atau kode-kode yang jarang didengar
(BK, MKM & DEIS) ¹ 6	Bermain meningkatkan strategi	Strategi untuk memenangkan permainan

Keterangan:

¹ = Laki-laki

² = Perempuan

Nomor: Penanda Kelas

Mayoritas siswa, kecuali CAS, memiliki kecenderungan untuk bermain game Free Fire, dengan sebagian dari mereka, seperti (MH, JAO, NAP, DAA, MIA, RR, FC, BK, MKM, DEIS, MZFS, BAU, dan GA), sering bermain hingga enam kali sehari. Beberapa siswa, seperti (CAS, MH, JAO, NAP, DAA, MIA, RR, FC, BK, MKM, DEIS, BAU, dan GA), mendapatkan pembatasan dari orang tua mereka untuk bermain game, sementara (MDS dan MZFS) tidak dilarang. Beberapa siswa, seperti (NAP, MDS, BK, MKM, MZFS, DEIS, BAU, dan GA), mengalami gejala seperti pegal-pegal, sakit mata, dan kepala pusing saat bermain. Di antara mereka, (FC dan MKM) juga menghadapi situasi di mana mereka mendapat kata-kata

kotor atau hinaan dari lawan yang toxic. Namun, MDS merasa mendapatkan manfaat dengan bertambahnya teman baru melalui game, sementara (MIA dan FC) menemukan bahwa bermain game membantu mereka dalam mempelajari bahasa baru. Selain itu, (BK, MKM, dan DEIS) mengalami peningkatan dalam strategi mereka melalui bermain game.

Hasil wawancara menunjukkan variasi jawaban siswa, mencerminkan kompleksitas pengaruh game online. Mayoritas memainkan Free Fire, dengan durasi bermain bermacam-macam, dengan atau tanpa bimbingan orang tua. Kendala dukungan sosial menambah kompleksitas, menyoroti tantangan adaptasi siswa terhadap game online.

Sehingga dari hal tersebut peneliti mampu membuat pembahasan terkait adaptasi sosial siswa dari hasil wawancara tersebut. Terkait dampak yang diberikan dari game online terhadap penyesuaian sosial siswa terhadap lingkungannya, termasuk dalam bagaimana siswa beradaptasi, baik dalam mengelola emosi dan perilakunya dilingkungannya. Dilihat dari temuan, bahwa dampak yang dialami



siswa, baik itu positif dan negatif, relatif sama dan tidak terlalu berbeda setiap siswanya. Ini menandakan terdapat sebuah faktor yang menjadikan siswa tertarik untuk terlibat dalam suatu hal, termasuk game online tersebut. Faktor tersebut tentunya ada disekitar dan siswa tersebut berada didalamnya yakni lingkungan siswa berada, baik dirumah maupun sekolah.

Hal ini diperkuat dengan wawancara terhadap guru dari berbagai kelas

Gambar 1 Wawancara dengan siswa

mengungkap bahwa penggunaan game online telah memengaruhi perilaku dan interaksi siswa. Meskipun guru-guru menggunakan pendekatan berbeda untuk mengatasi dampaknya, kesadaran akan pentingnya kontrol dan pengawasan dari orang tua serta peran guru dalam mengedukasi tentang penggunaan yang sehat menjadi kunci dalam mengurangi dampak negatif dari game online. Pada temuan dari guru N¹ guru kelas 4



Gambar 2 Wawancara dengan Guru kelas

mengatakan bahwa faktor yang mendorong minat siswa untuk bermain game termasuk rasa penasaran yang dipicu oleh teman sebaya serta kemajuan teknologi yang menawarkan pengalaman visual yang menarik.

Adaptasi sosial siswa yang bermain game tidak hanya dipengaruhi oleh game itu sendiri, tetapi juga oleh lingkungan sekitarnya, termasuk interaksi dengan

teman sebaya dan pengaruh dari orang-orang di sekitarnya. Namun, siswa seharusnya mampu berbaur dan berinteraksi dengan lingkungan mereka. Terlepas dari dampak yang diberikan, siswa perlu memperhatikan lingkungan sekitar agar dapat mengembangkan kepribadian yang baik. Kepedulian terhadap lingkungan sekitar dapat mengembangkan rasa kemanusiaan, kesetiakawanan, dan kebersamaan (Agustina, Ismaya & Purbasari, 2022). Mengingat di masa kini, selain lingkungan, perkembangan teknologi patut diwaspadai, karena dapat memberikan pengaruh yang lebih berbahaya dari sekedar lingkungan saja.

Zaman yang maju ini, di mana teknologi telah menjadi bagian integral dalam kehidupan sehari-hari siswa, pengaruh buruk dari teman-teman yang bermain game online menjadi salah satu potensi masalah. Dengan terus-menerusnya pengaruh tersebut dan daya tarik visual serta tantangan yang menarik dari game saat ini, siswa sekolah dasar cenderung tertarik untuk terlibat dalam permainan tersebut. Hal ini menjadi awal dari eksplorasi mereka dalam dunia teknologi, khususnya dalam konteks game online.

Siswa yang telah mengenal game online akan memasuki tahap di mana siswa mulai memilih jenis game yang menarik baginya. Siswa akan terus memainkan game tersebut dengan antusias, atau jika merasa bosan, mereka akan menghapusnya dan mengunduh game baru. Proses ini relatif mudah dilakukan oleh siswa karena akses ke game online mudah di gadget pribadi masing-masing. Dalam ranah yang kecil, hal tersebut dapat dikatakan ketergantungan, siswa yang memainkan game online terus-menerus nantinya akan mengakibatkan kecanduan terhadap game online.

Siswa yang mengalami hal tersebut tentunya memerlukan dukungan sosial. Dukungan sosial merupakan salah satu

fungsi dari ikatan sosial. Melalui dukungan sosial, individu mendapatkan umpan balik yang membuat mereka merasa dihargai, dicintai, diperhatikan, dan dihormati, sehingga dapat meningkatkan kepercayaan diri anak (Purbasari et al., 2023). Dalam hal ini, peran orang dewasa, seperti orang tua dan guru, sangat penting dalam memberikan bimbingan dan dukungan kepada siswa agar terhindar dari dampak negatif bermain *game online*.

Dari temuan wawancara, terlihat dampak negatif dari game online seperti kesulitan orang tua dalam melarang siswa, masalah kesehatan, dan intensitas bermain game yang tinggi. Namun, tidak semua siswa mengalami hal tersebut, menunjukkan bahwa masih ada siswa yang belum terlalu terpengaruh oleh game online. Meskipun lingkungan juga memainkan peran, adanya pengawasan dan nasihat dari orang tua dan guru membuktikan bahwa pola adaptasi siswa masih dapat terkontrol. Tanpa dukungan dan bimbingan mereka, dampak buruk dapat terjadi terhadap pola adaptasi siswa di lingkungannya.

Pola adaptasi merujuk pada cara individu atau kelompok mengubah perilaku, pola pikir, atau strategi untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan baru atau perubahan yang terjadi (Sumaryanto & Ibrahim, 2023). Ini melibatkan proses belajar, penyesuaian, dan pengembangan keterampilan yang diperlukan untuk berhasil beroperasi atau berfungsi dalam lingkungan baru atau yang berubah.

1. Pola Adaptasi Sosial yang baik

Pola adaptasi yang baik melibatkan aspek sosial yang positif, seperti penyesuaian sosial, perubahan sikap, dan pengembangan kemampuan komunikasi, kreativitas, serta adaptasi. Penyesuaian sosial merupakan kemampuan individu untuk beradaptasi dengan lingkungannya sehingga dapat diterima oleh lingkungan

tersebut (Yunita, 2023). Namun, adaptasi yang baik tidak hanya terkait dengan penyesuaian terhadap lingkungan yang buruk, tetapi juga terhadap lingkungan yang positif. Siswa yang dapat menyesuaikan diri dengan baik dalam lingkungan yang tidak kondusif juga merupakan contoh dari adaptasi yang baik.

Siswa yang terlalu fokus berlebihan kepada game online dapat menghambat adaptasi sosialnya. Bermain game online secara berlebihan mengganggu keseimbangan antara interaksi virtual dan dunia nyata, mempengaruhi kemampuan komunikasi siswa. Adaptasi yang baik mencakup pengembangan keterampilan berkomunikasi. Oleh karena itu, siswa perlu mengendalikan intensitas bermain game dengan baik untuk menghindari dampak negatif game online.

Pengaruh game online terhadap siswa dapat mengganggu kemampuan komunikasi, yang merupakan aspek penting dalam meningkatkan interaksi sosial yang efektif (Purbasari et al., 2023). Meskipun demikian, temuan menunjukkan bahwa siswa juga dapat mengalami dampak positif dari bermain game online, seperti mendapatkan teman baru dan mempelajari bahasa baru. Dengan demikian, bermain game online juga dapat menjadi sarana untuk membangun interaksi sosial yang positif, yang dapat disebut sebagai kemampuan sosial virtual.

Kurniawan (2022) menekankan pentingnya keterampilan sosial virtual bagi generasi yang tumbuh di era digital, dengan tujuan membangun koneksi sosial yang positif, mengembangkan empati digital, dan mencegah perundungan digital. Kemampuan ini akan membantu siswa mengembangkan kemampuan komunikasi, termasuk meningkatkan keterampilan bahasa, yang dapat berdampak positif pada kreativitas mereka. Seperti dalam menyelesaikan misi dan merancang strategi dalam game yang umumnya menggunakan

bahasa Inggris. Dengan demikian, siswa tidak hanya meningkatkan kemampuan komunikasi, tetapi juga meningkatkan keterampilan pemecahan masalah.

Irmawati & Suhaeb (2017) menyatakan bahwa bermain game online dapat memfasilitasi pembelajaran bahasa Inggris, meningkatkan fokus belajar, melatih kesabaran, dan mengembangkan kerjasama tim. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa siswa mengalami dampak positif dalam mengembangkan strategi dalam permainan dan kerjasama dengan teman, baik yang sudah dikenal maupun yang baru ditemui. Kerjasama untuk mencapai kemenangan dalam permainan ini seringkali memaksa siswa untuk berpikir secara kreatif dan bekerja sama, yang pada gilirannya dapat membentuk adaptasi dalam sikap, nilai, dan bahasa mereka. Dengan bermain bersama teman dari latar belakang yang berbeda, siswa akan mengalami pertukaran budaya dan nilai-nilai, yang secara alami akan mendorong adaptasi.

Hal ini sesuai dengan temuan dari guru yang mengatakan bahwa terkadang menemukan siswa yang mengucapkan kalimat baru seperti kode-kode dari game atau bahasa asing yang jarang mereka ucapkan, yang mungkin saja hal tersebut dapat berupa dampak negatif. Namun, hal ini juga menunjukkan bahwa terjadi adaptasi yang baik dari siswa terhadap pengaruh game online. Terlepas dari dampak negatif yang ditunjukkan oleh perubahan tersebut, siswa mampu beradaptasi dengan mengambil hal baru yang dapat dijadikan pengembangan kemampuan bagi mereka. Ini menekankan pentingnya bimbingan dari orang tua dan guru untuk memantau lebih lanjut terkait hal-hal apa yang diadaptasi oleh siswa.

2. Pola Adaptasi Sosial yang buruk

Pola adaptasi sosial yang buruk dapat tercermin dalam perilaku siswa yang

cenderung mengisolasi diri, kesulitan berinteraksi, menunjukkan ekspresi emosional yang tidak sehat, atau bahkan menunjukkan perilaku agresif atau antisosial. Siswa cenderung bergantung pada media sosial atau game online sebagai bentuk pelarian dari interaksi sosial nyata (Juniarti, 2024). Pola adaptasi sosial yang buruk ini dapat berdampak negatif pada kesejahteraan siswa dan kemampuan mereka untuk berfungsi efektif dalam masyarakat. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan guru untuk mengenali dan menangani pola adaptasi sosial yang buruk secara tepat waktu untuk memberikan dukungan dan bimbingan yang diperlukan kepada siswa.

Pentingnya peran orang tua dan guru menyikapi dampak negatif dari game online, yang dapat merusak pola adaptasi sosial siswa. Hal ini dapat berpengaruh terhadap literasi digital dan kemampuan adaptasi terhadap perubahan sosial yang juga dapat berimbas pada fokus siswa serta menghambat konsentrasi mereka terhadap materi pelajaran (Putro et al., 2023). Yang terburuk adalah siswa akan kesulitan dalam kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi sosial dengan teman atau orang dilingkungan sekitar.

Anak yang memiliki interaksi yang terbatas seringkali cenderung menyendiri, pemalu, dan kurang memperhatikan lingkungan sekitarnya (Chasanah, Ismaya & Purbasari, 2023). Pendapat Pareswara & Lestari (2021) menegaskan bahwa kurangnya interaksi dengan orang di sekitarnya berdampak besar pada perkembangan sosial anak. Siswa yang terlalu terpaku pada game online dan bahkan mengurung diri di dalam kamar akan mengalami pola adaptasi sosial yang buruk. Pengaruh negatif dari game online hanya akan memperburuk kondisi sosial siswa yang mengisolasi diri.

Siswa yang terbiasa tanpa interaksi langsung dengan teman cenderung

mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial. Interaksi sosial menjadi penting karena bukan hanya sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai indikator untuk memahami emosi seseorang. Dalam konteks interaksi sosial, kemampuan untuk menyatakan emosi diri dianggap sebagai bagian dari keterampilan sosial (Nurjanah & Ismaya, 2023). Dari temuan peneliti mengungkapkan bahwa dalam aktivitas game online, beberapa siswa terlihat masih kesulitan dalam mengendalikan emosi. Contohnya, beberapa siswa masih merespon hinaan dengan hinaan, atau terlibat dalam konflik dengan sesama teman.

Berdasarkan temuan tersebut, terlihat bahwa siswa dapat menunjukkan respons emosional dan perilaku agresif, terutama dalam situasi yang mungkin sepele seperti kejahilan antar teman. Meskipun akhirnya siswa dapat saling memaafkan, hal ini menunjukkan adanya adaptasi sosial yang buruk. Perilaku tersebut kemungkinan besar dipengaruhi oleh isolasi dan kurangnya interaksi sosial antar siswa.

Southwick, Vega, & Bonanno (2022) menyoroti bahwa individu menggunakan adaptasi untuk mengatasi isolasi sosial. Terkait dengan temuan ini, sebagian besar siswa, yang sebagian besar dari mereka bermain game online, mengalami adaptasi lingkungan sekitar. Meskipun bermain game online memiliki dampak negatif, seperti isolasi dan kurangnya interaksi sosial, terdapat juga dampak positif seperti pembentukan pertemanan baru, pengembangan bahasa, interaksi sosial, dan peningkatan kemampuan strategi. Oleh karena itu, siswa yang mengalami kesulitan dalam adaptasi sosial seharusnya menjadi contoh bagi siswa lainnya untuk menunjukkan bagaimana mengatasi tantangan tersebut dan mencapai adaptasi sosial yang lebih baik.

Interaksi yang efektif antara orang tua dan anak memiliki dampak yang sangat

penting dalam hal ini. Orang tua yang mendukung dapat memberikan anak-anak mereka bimbingan dan arahan yang diperlukan untuk menggunakan smartphone secara bertanggung jawab, sekaligus meningkatkan perkembangan mereka dalam berbagai aspek seperti pengetahuan, jaringan pertemanan, dan keterampilan berkomunikasi (Alwie, Oktaviani & Ismaya, 2023). Hal ini dimaksudkan untuk memfasilitasi pemantauan pola adaptasi siswa, sehingga dapat mencegah terjadinya adaptasi sosial yang buruk seperti isolasi diri, perilaku agresif, dan masalah emosional yang mungkin timbul karena pengaruh negatif dari penggunaan game online yang tidak terawasi.

Berdasarkan hasil penelitian, pola adaptasi sosial siswa tergolong sebagai adaptasi yang baik. Mayoritas siswa masih bermain game secara teratur dengan pengawasan orang tua dan guru, serta tetap aktif dalam interaksi sosial di lingkungan sekolah. Namun, perlu pemantauan terus-menerus dari orang tua dan guru untuk mempertahankan dan mengatasi pola adaptasi yang baik ini di masa depan.

4. Simpulan dan Saran

Pola adaptasi sosial siswa di Sekolah Dasar desa Ternadi, yang dipengaruhi oleh game online, menunjukkan temuan yang kompleks. Dapat disimpulkan bahwa game online memiliki dampak yang kompleks terhadap adaptasi sosial siswa. Meskipun ada potensi gangguan terhadap kemampuan komunikasi dan interaksi sosial, siswa juga dapat mengalami dampak positif seperti pengembangan keterampilan komunikasi, kerjasama tim, dan pembelajaran bahasa. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan guru untuk memberikan bimbingan yang tepat guna memantau adaptasi siswa terhadap pengaruh game online agar dampak negatifnya dapat diminimalisir dan dampak positifnya dapat dimaksimalkan.

Ucapan Terimakasih

Terimakasih kepada Keluarga Besar Marsudi Sapit, Keluarga SD 1 Ternadi, Sahabat, Teman-teman, Guru, Dosen Pembimbing dan pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan peneliti satu per satu, atas kontribusi dan segala dukungannya serta bantuan yang tidak akan dapat dibalas peneliti dengan ucapan terimakasih saja. Sehingga artikel ini dapat ditulis untuk kemudian di publish agar manfaat dari artikel ini dapat diterima oleh banyak orang.

Daftar Pustaka

- Agustina, N. I. M., Ismaya, E. A., & Pratiwi, I. A. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peduli Sosial Anak. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2547–2555. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2465>
- Alwie, F. N., Oktavianti, I., & Ismaya, E. A. (2023). Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Smartphone Pada Anak Sekolah Dasar. *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan*. Vol: 4, No. 1, Hlm. 44-48
- Awal, Kadir, S. F., Obaid, M. Y., & Supriyanto. (2021). Persepsi Orang Tua Terhadap Game online di Kalangan Pelajar Kelurahan Tondonggeu Kota Kendari. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 11–17. <https://ejournal.iainkendari.ac.id/index.php/dirasah/article/viewFile/2405/1839>
- Chasanah, U., Purbasari, I., & Ismaya, E. A. (2023). Bentuk Kecerdasan Interpersonal Anak Ditinjau Dari Bimbingan Orang Tua. *As-Sabiqun: Jurnal Pendidikan Islam Usia Dini*, 5(September 2023), 1281–1293.
- Doni, F. R. (2018). Dampak Game online Bagi Penggunanya. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 4(2), 1-5.
- Hanifah, Q. H., Purbasari, I., & Pratiwi, I. A. (2023). Peran Budaya Sekolah Dalam Pembentukan Karakter Religius Berbasis Profil Pelajar Pancasila Di Sd Muhammadiyah 1 Kudus. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 2530-2541
- Irmawati, I., & Suhaeb, F. W. (2017). Dampak Bermain Game online pada Hasil Belajar Siswa di SMAN 12 Makassar. *Jurnal Sosialisasi: Jurnal Hasil Pemikiran, Penelitian dan Pengembangan Keilmuan Sosiologi Pendidikan*, 95-99.
- Jones, R. (2023). Factors influencing successful cultural adaptation. *International Journal of Intercultural Relations*, 64, 1-12.
- Juniarti, A. (2024). Analisis Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik Di SMAN 04 Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Keilmuan Mandira Cendikia*, 2(7), 86-94.
- Kaharuddin. (2021). Equilibrium : Jurnal Pendidikan Kualitatif: Ciri dan Karakter Sebagai Metodologi. *Jurnal Pendidikan*, IX(1), 1–8. <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/equilibrium>
- Kholilia, W., Purbasari, I., & Hilyana, F. S. (2022). Nilai-Nilai Sosial dalam Cerita Film Upin Ipin Tema Pesta Cahaya. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(3), 690–697. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i3.474>
- Kholish, A., Hidayatullah, S., & Nashihin, H. (2020). Character Education of Elderly Students Based on Pasan Tradition at Sepuh Islamic Boarding Shool Magelang. *IJECA (International Journal of Education and Curriculum Application)*, 3(1), 48. <https://doi.org/10.31764/ijeca.v3i1.2061>

- Kurniawan, E. (2022). *Keterampilan sosial virtual untuk generasi Z*. Kompas.
- Maharani, D., & Adriansyah, M. A. (2021). Hubungan Penerimaan Diri dan Dukungan Sosial Terhadap Adaptasi Sosial Pada Anak yang Menjadi Korban Perceraian Orang Tua. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(4), 909.
- Mertika, M., & Mariana, D. (2020). Fenomena Game online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 99. <https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>
- Mulyani, P., Purbasari, I., & Santoso, S. (2022). Peran Orang Tua Dalam Pembentukan Kepribadian Sosial Anak: Studi Kasus Di Desa Sitirejo Kecamatan Tambakromo Kabupaten Pati. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(3), 737. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i3.8461>
- Na'ran, S., & Ahmad, M. R. S. (2019). Dampak Game online pada Peserta Didik di SMA Negeri 4 Tana Toraja. *J Sos Pendidik sosiologi-FIS UNM*, 3(2), 136-42.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin psikologi*, 27(2), 148-158. ISO 690
- Nuha, S. U., Ismaya, E. A., & Fardani, M. A. (2021). Nilai Peduli Sosial Pada Film Animasi Nussa Dan Rara. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 03(2), 207-213. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd/article/view/4722>
- Nurjanah, S., & Ismaya, E. A. (2023). Implementasi Pendekatan Keterampilan Proses Sosial. *Jurnal Pendidikan Dasar: Jurnal Tunas Nusantara*, 635-641.
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Game online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(Pengaruh Game online), 1473-1481.
- Purbasari, I., Zahro, I. P., Setiawati, H. I., Wulandari, R. W., & A'yun, Q. (2023). Community Perceptions Around Special Need Schools in Purwosari Village Against Children with Special Needs. *JOINME (Journal of Insan Mulia Education)*, 1(1), 18-24.
- Putri, R. C. S., Budiyo, & Kokotiasa, W. (2021). Dampak Game online Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja. *Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1(1), 1-7. <https://journal.actual-insight.com/index.php/antropocene/article/view/16>
- Putro, A. N. S., Wajdi, M., Siyono, S., Perdana, A. N. C., Saptono, S., Fallo, D. Y. A., ... & Setiyatna, H. S. (2023). *Revolusi Belajar di Era Digital*. Penerbit PT Kodogu Trainer Indonesia.
- Risnawati, W. S., Purbasari, I., & Kironoratri, L. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Tiktok terhadap Perubahan Perilaku Sosial Siswa SD N 2 Temulus. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(8), 3029-3036. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i8.792>
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, E. A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132-2140. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1161>
- Saumi, N. N., Murtono, M., & Ismaya, E. A. (2021). Peran Guru Dalam Memberikan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi

- COVID-19. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(1), 149-155.
- Smith, A. (2022). The role of social media in social adaptation. *Journal of Social and Personal Relationships*, 39(1), 1-18.
- Sousa, D. A. (2021). *How the brain learns (9th ed.)*. Corwin Press.
- Southwick, M. A., Vega, J. K., & Bonanno, D. C. (2022). Adaptive coping strategies in response to social isolation: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 148(7), 786-817.
- Suci, I. G. S., Wijoyo, H., & Indrawan, I. (2020). *Pengantar Sosiologi Pendidikan*. Pasuruan: Qiara Media.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (Ke-2)*. Bandung: Alfabeta.
- Sumaryanto, E., & Ibrahim, M. (2023). Komunikasi Antar Budaya Dalam Bingkai Teori-Teori Adaptasi. *Nusantara Hasana Journal*, 3(2), 42-51.
- Yunita, Y. (2023). Pengaruh Penyesuaian Sosial, Dukungan Sosial dan Keterampilan Sosial Sebagai Moderator Pembentukan Perilaku Sosial Siswa di Sekolah. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 5(1), 41. <https://doi.org/10.29300/ijssse.v5i1.94>