

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Game Online

Definisi *Game Online*

N.L.P Srinadi (2015) menyebut *game online* sebagai *game* komputer yang dapat dimainkan oleh multi-pemain yang memanfaatkan jaringan internet sebagai mediana. Umumnya permainan yang dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan oleh penyedia jasa layanan online dan disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online atau yang lebih dikenal dengan *warnet* (warung internet).

Game online merupakan game yang bisa diakses menggunakan jaringan internet dengan media telepon seluler yang hampir berbagai kalangan dapat menjalankannya. Game online ini mempunyai pengaruh baik serta buruk, yang kemudian peran orang tua wajib melindungi serta mengawasi supaya tidak tercandu pada gam online ini. Kamus Besar Bahasa Indonesia (W.J.S. Poerwadarminta: 2001) menjelaskan, *game* merupakan permainan. Permainan yaitu suatu kegiatan yang mempunyai sifat sebagai rekreasi atau hiburan dimana pemainnya berjumlah satu atau lebih.

Kim dalam Azis (2011) yang dikutip oleh Kustiawan & Utomo (2018) game online merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh banyak orang dari berbagai penjuru dunia di waktu yang sama dan terhubung melalui jaringan internet.

Akbar dalam Adiningtias (2017) mengungkapkan pengertian game online yaitu salah satu jenis permainan menggunakan sistem komputer yang menggunakan jaringan internet sebagai mediana. Terkadang, game online disuguhkan oleh layanan penyedia jasa internet sebagai fitur tambahan bahwa kita berlangganan menggunakan jasa mereka. Atau bahkan, game online tersebut dapat digunakan langsung disistem yang

telah tanpa interaksi sosial tak akan mungkin ada kehidupan bersama. Interaksi sosial sebagai faktor yang paling utama dalam kehidupan sosial.

Firdaus et al (2018) menyampaikan bahwa game online merupakan suatu bentuk permainan elektronik yang terhubung dengan jaringan internet dan dimainkan melalui perangkat komputer, ponsel pintar, konsol game, laptop, dan perangkat game lainnya serta bersifat multiplayer atau dapat dimainkan oleh banyak pengguna diwaktu yang sama.

Game online sangat berkembang pesat dan semakin lama menggunakan game permainannya semakin menyenangkan. Mulai dari tampilan, gaya bermain, grafis permainan, resolusi gambar dan lain sebagainya. Tidak kalah juga variasinya tipe permainan seperti permainan perang, petualangan, perkelahian dan game online jenis lainnya yang membuat menariknya permainan. Semakin menarik suatu permainan maka semakin banyak orang yang memainkan game online tersebut yang mendominasi memainkan game online.

Jenis-Jenis Game Online

Henry (2015:52) mengungkapkan, jenis *game* adalah kategori game yang artinya format serta model suatu permainan. ini adalah jenis-jenis game yakni: 1) *Strategy game* membutuhkan skema pada player dalam memberikan kemenangan permainan. 2) *Fighting game* adalah kategori permainan pertarungan, game ini menggambarkan player peluang bertarung menggunakan beberapa gabungan gerakan. 3) *Adventure game* merupakan permainan pertarungan, yang mana player bergerak mengarah pada suatu ruang, sepanjang perjalanan, player nantinya menjumpai berbagai hal bahkan alat yang player simpan. 4) *Shooter game* jenis shooter permainan yang banyak penikmatnya sebab sangat gampang dan tergolong mudah diakses. 5) *Role-playing game* (RPG) permainan ini merupakan suatu game yang mana pemain menjalankan suatu tokoh yang terdapat di dalamnya.

Game online sekarang sangat populer di berbagai bidang, jenis-jenis permainannya bermacam-macam, dari yang sederhana hingga yang berat.

Game online telah menjadi hiburan populer bagi jutaan orang manusia di seluruh dunia, karena memang selain mengisi waktu luang, bermain juga memberi rasa yang senang bagi yang memainkannya, serta memungkinkan membuat pemain akan menjadi lebih komunikatif dalam berinteraksi sosial, pelaku permainan game online cenderung memiliki komunitas dan bertemu teman baru, dengan banyaknya jenis permainan game online yang bisa dimainkan secara online, namun semua game pasti membutuhkan jaringan internet yang cepat dan stabil dengan kebutuhan yang sangat bervariasi.

Dampak game online

Permainan Henry (2015:53) menjelaskan permainan itu mempunyai dampak positif dan dampak negatif yakni diantaranya: 1) dampak positif.

- a. mendorong anak dalam memahami serta mengenal dunia teknologi.
 - b. game bisa memberikan pemahaman pada suatu yang menjadi peraturannya.
 - c. melatih pertumbuhan motorik, saat anak menjalankan permainan dengan baik, sistem motoriknya bisa ikut bertumbuh berdasarkan pada gerakan yang dijalankan.
 - d. menumbuhkan neurologi, mengkaitkan tranformasi yang ada pada otak serta saraf anak saat menjalankan permainan yang terus menerus.
 - d. melatih pertumbuhan kognitif, sebab keterampilan anak-anak ketika menyelesaikan game online tranformasi pada waktu ke waktu.
 - f). melatih pembicaraan serta kosa kata bahasanya.
- 2). Dampak negatif game mempunyai pengaruh buruk terhadap pemakainya, diantaranya:
- a) turunya kegiatan gelombanag otak depan, menurutnya kegiatan ini yakni memberikan kontribusi luar biasa, untuk pengontrolan emosional.
 - b) kurangnya interaksi dengan teman yang tidak menggunakan game online.
 - c) anak hanya mementingkan dirinya sendiri.
 - d) tidak peduli dengan lingkungan sekitar.

- e. membuat individu ambisius ketika mewujudkan nilai yang besar, serta selalu mengantisipasi kekalahannya, bahkan permainan sebagai pelengkap pada berbagai kegiatan di setiap harinya.
- f. game bisa meningkatkan keegoisan yang besar, saat dirinya tidak memperoleh perhatian pada kerabat, keluarga serta seseorang disekelilingnya. Memainkan game menjadikan suatu upaya dalam melampiaskan atas ketidak sesuaian pada sesuatu hal yang terjadi.
- g. menjadikan anak terisolasi pada lingkungannya, sebab kerap memainkan permainan yang nantinya bisa sangat lupa terhadap jalinan sosialnya.
- h. menjadikan anak hanya asik terhadap dunia gamenya.
- i. jika sangat sering nantinya bisa menyebabkan masalah psikis, tindakan individu yang menjalankan game bisa beralih serta memberikan dampak dalam berpikir, sebab pikirannya bisa mengarah dalam permainan yang selalu dijalankan.
- j. anak bisa terjadi gangguan psikis, pengaruh pada game dapat mengakibatkan anak sangat aktif serta menurunnya kefokusannya dalam belajar anak, yang nantinya gampang terjangkit gangguan kekhawatiran, stres, serta pertumbuhan sosialnya makin menurun.
- k. bermain game menjadi suatu pemborosan dengan waktu, jika game sudah sebagai candu.

Sesuai dengan penjelasan tersebut, maka bisa ditarik simpulan jika game juga mempunyai pengaruh buruk serta pengaruh baik terhadap peserta didik, satu diantaranya bahwa ternyata game online mempunyai pengaruh buruk yakni berkembangnya perasaan emosional yang sangat kuat. Berkaitan pada apa yang sudah pelajari sebab berhubungan pada interaksi sosial peserta didik.

Game online mempunyai pengaruh baik yang satu diantaranya yakni mendorong dalam melatih dalam kosa kata serta bahasa, pada hal ini berhubungan pada interaksi sosial, yang mana juga memerlukan keterampilan dalam berbicara bahkan berbahasa yang bagus,

menyesuaikan seperti apa peserta didik dalam melihat serta mempraktekan game apa nantinya bisa berguna pada dirinya atau tidak.

B. Interaksi Sosial

1. Pengertian Interaksi Sosial

Hakikatnya, bahwa manusia itu bukanlah makhluk individu saja, melainkan juga sebagai makhluk sosial untuk memenuhi kebutuhannya, manusia pasti sangat memerlukan orang lain. Atas dasar rasa saling membutuhkan itulah akhirnya manusia melakukan interaksi sosial.

Pengertian tentang interaksi sosial sangat bermanfaat di dalam mempelajari berbagai bentuk permasalahan yang ada di lingkungan masyarakat. Indonesia dapat dibahas mengenai bentuk-bentuk interaksi sosial yang bisa belajar langsung antara berbagai suku-bangsa, antara golongan-golongan yang disebut mayoritas dan minoritas, dan antara golongan terpelajar dengan golongan agama dan seterusnya.

Rumusan yang dikemukakan oleh Bonner dalam bukunya, *Social Psychology* mengemukakan, bahwa, “Interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua individu atau lebih individu manusia, dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki perlakuan individu yang lain, atau sebaliknya.” Interaksi sosial hubungan timbal balik yang saling mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki perilaku yang berlangsung antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok.

Nasdian (2018 :8) mengungkapkan, “interaksi sosial merupakan suatu intensitas yang mengatur bagaimana masyarakat berperilaku dan berinteraksi satu dengan yang lainnya”. Interaksi sosial merupakan basis untuk menciptakan hubungan sosial yang terpola yang disebut struktur sosial. Interaksi sosial dapat pula dilihat sebagai proses sosial di mana mengorientasikan dirinya pada orang lain dan bertindak sebagai respon terhadap apa yang dikatakan dan dilakukan orang lain. M.Sitorus dalam Muhith (2018:82) menjelaskan “interaksi sosial merupakan korelasi yang

dinamin yang berhuungan pada jalinan antar”. Semetara pendapat H. Bonner pada Abdul Muhith (2018:83) merumuskan, jika interaksi sosial merupakan suatu kondisi diantara 2 bahkan lebihnya seseorang, yang mana tindakan seseorang yang satu mempengaruhi satu sama lain.

Interaksi sosial berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial dinamakan juga dengan proses sosial yang berarti terdapat hubungan timbal balik antara dua orang atau lebih, dan masing-masing orang yang terlibat di dalamnya yang memainkan peran secara aktif, dalam interaksi juga lebih dari sekedar terjadi hubungan antara pihak-pihak yang terlibat melainkan terjadi saling mempengaruhi.

Interaksi dilihat sebagai sesuatu yang penting untuk dapat dipertahankan dan dipelihara, dan bisa merubah perilaku, makna, dan kata lain perkataan melalui interaksi dengan cepat dan mudah seseorang dapat mengetahui tentang sesuatu yang diinginkannya. Inti yang disimpulkan dari kehidupan sosial adalah interaksi yaitu aksi atau tindakan yang berbalasbalasan bahkan orang saling menanggapi tindakan mereka.

Masyarakat merupakan jaringan relasi yang timbal balik. Satu berbicara, yang lain dapat mendengar, yang satu bertanya, yang lain menjawab, yang satu memberi perintah, yang lain menaati, yang satu berbuat jahat, yang lain membalas dendam, yang satu mengundang, yang lain datang. Selalu tampak bahwa orang saling pengaruh mempengaruhi.

Wujud Interaksi Sosial pendapat Muhith (2018:86-98) terdapat empat bentuk interaksi sosial yakni kerja sama, kompetisi, permasalahan atau pertikaian, dan penyesuaian diri, secara detailnya bisa dijelaskan sebagai berikut:

a. Kerja sama

Kerja sama adalah satu diantara wujud interaksi yang pokok, pendapat Sunaryo dalam Muhith (2018:86) menjelaskan, jika kerja sama merupakan suatu upaya berkelompok terhadap individu serta organisasi dalam mewujudkan satu bahkan berbagai visi bersama.

Charles Hurton Cooley dalam Soekanto (2012:66), berpendapat bahwa kerjasama individu secara sadar jika mereka memiliki tujuan yang serupa serta ketika bersama memiliki cukup wawasan serta pengontrolan pada pribadinya dalam melengkapinya tujuan-tujuan itu secara bersamaan, kepekaan terhadap kepentingan yang serupa bahkan terdapat kelompok untuk menjadi fakta yang penting untuk kerja yang bermanfaat.

b. Kompetisi

Muhith (2018:90) menjelaskan jika kompetisi merupakan suatu dari sosial yang mana seseorang bahkan organisasi yang berkompetisi mencari keuntungan secara sektor kehidupan yang dalam era tertentu sebagai sumber perhatian umum secara menggunakan metode menarik perhatian umum bahkan memperdalam asumsi yang sudah ada.

Soekanto (2018:87) menjelaskan, jika kompetisi adalah upaya ada individu dalam mewujudkan hal yang lebih pada lainnya, hal itu bisa semacam benda, bahkan eksistensi itu. Kompetisi umumnya bersifat personal serta jika perolehan pada kompetisi tersebut diakui cukup dalam melengkapinya keperluan personalnya. Kompetisi bisa dimaknai menjadi suatu proses sosial, yang mana seseorang bahkan organisasi yang berkompetisi mendapatkan keuntungan pada sektor kehidupan terhadap masa sebagai sumber perhatian publik melalui metode menarik perhatian bahkan memperdalam asumsi yang sudah ada, tidak memakai emosional serta kekerasan.

Pendapat Soekanto (2018:87) tipe persaingan merupakan bersifat personal serta bersifat tidak pribadi. 1). Persaingan pribadi yakni kompetisi yang didasari dalam memuaskan keperluan individu. Usaha kompetisi ini didasari dalam melengkapinya tujuan personal tanpa memperhatikan yang lainnya, penerapannya yakni adanya kompetisi sehat serta kompetisi tidak sehat, dalam kompetisi tidak sehat, pada pribadi yang bersaing umumnya akan ada timbul sifat yang sombong, egois, serta kerap mementingkan tujuan sendiri tidak memperhatikan

tujuan publik. Pengaruhnya yakni terdapat individu lain yang dirugikan, namun dalam kompetisi yang sehat individu kerap mencari cara serta metode dalam melengkapi kebutuhannya tanpa merusak tujuan umum. 2). Persaingan tidak pribadi yakni kompetisi yang diberikan untuk bagaimana mampu menumbuhkan mutu kelompok dengan meningkatkan suatu mutu yang sangat berkualitas jalinan, pada umumnya dijalankan kelompok, menumbuhkan rasa kekeluargaan serta rasa persatuan antara anggota organisasi, dengan keinginan kelompok itu bisa menjaga serta populer di era kompetisi umum. Wujud kompetisi diantaranya perekonomian, jabatan serta kompetisi ras.

Fungsi kompetisi diantaranya yang pertama untuk memudahkan dalam mendistribusikan keperluan personal serta organisasi yang bersifat kompetitif. Kedua menjadi ruang supaya harapan, tujuan serta nilai tersampaikan secara baik. Ketiga dalam menjalankan penyeleksian terhadap dasar sosial serta terkait agar memfilter kelompok fungsional.

c. Permasalahan atau pertikaian.

Muhith (2018:92) menjelaskan permasalahan serta pertentangan merupakan suatu proses sosial yang mana seseorang serta organisasi berupaya dalam melengkapi visinya serta tuntutan bahkan ancaman. Umumnya personal serta organisasi memiliki aspek tuntutan menurut kehendak pribadi. Seseorang serta organisasi yang kerap berfikir primitif yakni menggolongkan dengan wilayah yang sangat sempit bahkan melembaga dengan ruang yang sangat luas.

Akibatnya adanya pertikaian yakni perbandingan diantara personal, perbedaan kultur, tujuan, serta transformasi sosial. Wujud-wujud dari permasalahan diantara tuntutan personal, permasalahan yang bersifat umum, dan masalah yang ada berupa: kurangnya solidaritas kelompok, retaknya kesatuan organisasi, transformasi personal, dominasi serta banyak perbedaan diantara pihak.

c. Penyesuaian diri

Muhith (2018:92-93) merumuskan terkait dengan penyesuaian diri yaitu: a). Penyesuaian diri memperlihatkan dalam suatu kondisi dimana terdapat suatu kesetabilan pada interaksi sosial diantara personal serta golongan individu yang berhubungan pada nilai sosial yang ada pada lingkungan penduduk. b). Penyesuaian diri menjadi proses yang memperlihatkan dalam upaya individu dalam menurunkan suatu permasalahan, yakni upaya dalam mewujudkan suatu keseimbangan. c). Secara umum, menyesuaikan diri merupakan metode dalam mengakhiri permasalahan tanpa memecah belahkan pihak pesaing yang nantinya pihak pesaing tidak mengalami kehancuran secara personalnya. Penyesuaian bisa dipakai pada 2 makna, yakni dalam memperlihatkan suatu kondisi serta dalam memperlihatkan dalam suatu proses.

Penyesuaian diri yang memperlihatkan dalam suatu kondisi yang stabil pada interaksi diantara individu terhadap yang lainnya, serta organisasi yang satu dengan golongan yang lainnya pada nilai normal serta nilai sosial yang ada pada penduduk, penyesuaian yang memperlihatkan dalam suatu proses yang memperlihatkan terhadap upaya individu dalam menurunkan suatu permasalahan serta pertikaian bahkan upaya dalam mewujudkan keseimbangan pada pertikaian itu. Penyesuaian diri menjadi suatu metode dalam mengakhiri suatu pertikaian tanpa merusak pihak lawannya, yang nantinya tidak membuat kehilangan personanya. Adapun maksud dari penyesuaian diri, diantaranya :

- Agar menurunkan pertikaian diantara personal bahkan organisasi sebab oleh kesalah pahaman.
- Meminimalisir adanya pertikaian dalam sementara waktu.
- Memperkirakan adanya kerjasama diantara golongan sosial yang ada serta terpisah dalam aspek-aspek kebudayaan serta sosial psikologi.

2. Proses Interaksi Sosial

Interaksi merupakan hal yang paling sering muncul didalam diri seseorang. Manusia sebagai makhluk sosial yang tidak bisa terlepas dari interaksi antara individu dengan individu lainnya, atau kelompok dengan kelompoknya. Interaksi sosial secara umum dapat dipengaruhi oleh perkembangan citra diri individu, terutama jika individu memandang dirinya secara positif atau negatif, menjadi pemalu atau sebaliknya, dan menjadi awal komunikasi dapat terjadi.

Soekanto (2018:102-103), terdapat 2 ketentuan supaya interaksi sosial berlangsung, yakni kontak sosial serta komunikasi.

- a. Kontak sosial istilah kontak bermula dalam bahasa latin, yakni cum serta con, yang berarti berbarengan serta tangere yang berarti menyentuh, dengan maksud harfiah kontak langsung yang berarti berbarengan secara bertatapan. Menyentuh dapat dimaknai menjadi mendengar, melihat, serta juga tidak menyentuh fisik, contohnya telepon, pesan, surat bahkan yang lain. sementara kontak sosial adalah tindakan seseorang serta organiasai pada wujud isyarat yang mempunyai arti terhadapap lawan serta penerima memberikan *feedback* tindakan tersebut secara respon.

Jenis kontak sosial di antaranya:

- Kontak langsung: tersenyum, berbicara serta Bahasa isyarat;
- kontak tidak langsung: secara pesan, koran, tv, serta media massa;
- kontak antar individu, antar kelompok, bahkan personal bahkan tim;
- kontak antar individu: berkomunikasi seperti sahabatnya;
- kontak antar kelompok: tim bola voli sesama mahasiswa.

- b. Komunikasi

Komunikasi didorong terjadinya pengertian arti pada informasi yang dibagikan dari komunikator. Komunikasi bisa menyerupai pada kontak, nmaun meskipun terdapatnya kontak belum juga adanya komunikasinya. Kontak tanpa komunikasi tidak mempunyai makna. Kontak cenderung dituntut terhadap individu serta tim yang menjalin

interaksi, sementara dalam komunikasi yang ditujukan yakni memproses informasi atau pesan.

3. Faktor yang Mendasari Terjadinya Interaksi Sosial

Sunaryo (2018:103-106) mengungkapkan, terdapat 4 faktor penting yang melandasi serta harus dipahami secara interaksi sosial, diantaranya:

a). Imitasi (peniruan) merupakan proses belajar secara metode menduplikat serta menjalankan tindakan individu lainnya. Imitasi dijalankan sebab terdapatnya harapan dalam mengambil suatu tindakan yang nantinya membagikan pengaruh dalam meningkatkan serta mengarahkan tingkatan performa individu.

b). Sugesti merupakan metode membagikan suatu perspektif serta dampak dari individu terhadap pihak lainnya secara metode khusus yang nantinya individu itu mengikuti perspektifnya atau dampak itu tanpa memahami secara mendalam bahkan suatu interaksi sosial saat seseorang menerima pandangan bahkan petunjuk tindakan pada pihak lain tanpa masukan dulu. Sugesti nantinya sangat sukses apabila yang membagikan individu yang berkarakter baik serta orang yang selalu diyakini dan yang mempunyai karakter otoriter.

c). Identifikasi merupakan harapan serta kecenderungan pada pribadi individu agar bisa serupa dengan pihak lainnya. Proses identifikasi ini bisa terjadi dengan sengaja ataupun tidaknya sebab umumnya membutuhkan individu yang mempunyai karakter tepat dikehidupannya.

d). Simpati merupakan perasaan tertarik yang ada pada pribadi individu serta menciptakan perasaan seolah-olah ada pada kondisi lainnya. Maka simpati merupakan suatu proses individu yang sangat tertarik dengan pihak lain tanpa logika. Simpati membuat individu mengalami keadaan mental oleh individu lainnya yang mengalami serta memiliki gangguan.

4. Interaksi Sosial di Sekolah atau di Kelas VI.

Sekolah merupakan tempat bagi siswa untuk belajar dan bertumbuh menjadi pribadi yang optimal, sehingga melalui pembelajaran di sekolah peserta didik tidak hanya belajar secara akademik tetapi juga belajar menjalin hubungan yang baik dengan teman sebayanya dalam interaksinya

di sekolah. Peserta didik kelas VI di SD Negeri 01 Banjarnegara merupakan masa peserta didik di kelas tinggi, dimana masing-masing mengalami proses berkembang yang signifikan ke arah yang baik secara pribadi maupun sosial, dalam proses perkembangan tersebut seorang siswa memerlukan interaksi sosial yang baik dengan lingkungan yang ada.

Interaksi sosial yang dilakukan oleh peserta didik dengan teman di sekolah terutama di dalam kelas, pada saat mengikuti kegiatan belajar mengajar antusias peserta didik sangat rendah, yang ditandai dengan tidak mau memberikan kontribusinya ketika guru menanyakan seputar mata pelajaran yang sedang berlangsung, bahkan peserta didik di dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru baik untuk antar individu maupun kelompok, tidak mau mengajari teman pada saat kesulitan mengerjakan tugas, persaingan yang terjadi didalam kelas sehingga interaksi sosialnya rusak. Berdasarkan penemuan observasi awal didalam kelas, ditemukan peserta didik telah melanggar aturan yang berlaku di kelas, seperti mengajak teman keluar masuk kelas jika merasa bosan, ribut, membeli jajan di kantin padahal belum saatnya jam istirahat, peserta didik merasa dirinya yang benar sehingga tidak mau mendengarkan pendapat atau saran dari teman dan gurunya, mudah marah dan tersinggung sehingga melontarkan kata-kata kasar kepada temannya.

Mencermati permasalahan yang muncul di lapangan bahwa rendahnya interaksi sosial yang muncul merupakan bagian dari bentuk- bentuk interaksi sosial meliputi kerjasama (kooperatif), akomodasi (accomodation), asimilasi (absorption), persaingan (competition). Sebagian peserta didik belum menyadari bahwa pentingnya interaksi sosial, jika interaksi sosial peserta didik rendah, maka akan menimbulkan beberapa hambatan dalam kehidupan sehari-harinya, terutama di lingkungan sekolah yang menghambat proses pembelajaran.

Permasalahan yang terjadi di sekolah tersebut dilakukanlah wawancara awal tentang gambaran interaksi sosial antara teman sebaya yang dilakukan di kelas VI di SD Negeri 01 Banjarkulon. Peneliti juga

melakukan wawancara tanggal 22 wawancara tertutup dengan guru kelas di sekolah tersebut. Wawancara dengan wali kelas VI, menurut informasi dari beliau, bahwa memang masih terdapat beberapa siswa kelas VI yang tidak mau melakukan kerjasama dengan temannya di dalam kelas, apalagi jika dalam kelompok tersebut ada peserta didik yang bisa diandalkan dalam mengerjakan tugas bersama, terdapat peserta didik yang tidak mentaati aturan yang diberlakukan di kelas seperti keluar masuk kelas, ngobrol dengan teman, bahkan peserta didik yang di dalam aktivitasnya di kelas tidak mau menerima pendapat, kritik dan saran dari temannya hingga tidak bisa mengontrol emosinya walaupun sudah berkali-kali sudah diingatkan guru kelasnya, ada siswa yang gigih yang rela mengerjakan tugas kelompok tanpa bantuan teman kelompoknya, ada yang hanya menikmati hasil tanpa ikut terlibat. Sehingga banyak aduan dari siswa bahwa si A, si B dan si C tidak ikut membuat tugas. Banyak peserta didik yang tidak mentaati aturan yang diberlakukan di kelas.

Guru yang berperan sebagai pendidik di sekolah memiliki kewajiban untuk membantu peserta didik dalam menangani setiap permasalahan yang dialami oleh siswa, begitu juga dengan permasalahan interaksi sosial. Oleh karena itu, upaya pendidik dalam memberikan bantuan dalam meningkatkan interaksi sosial siswa dapat dilakukan dengan menggunakan layanan bimbingan kelompok, ada beberapa teknik yang dapat digunakan dalam layanan bimbingan kelompok, seperti yang disebutkan oleh Titiek Romlah (Irawan, 2018: 5) beberapa teknik yang bisa digunakan dalam pelaksanaan bimbingan kelompok yaitu pemberian informasi, diskusi kelompok, pemecahan masalah, permainan peranan, permainan simulasi, karyawisata, penciptaan suasana keluarga.

Dari beberapa teknik di atas tidak semuanya akan digunakan dalam layanan bimbingan kelompok dalam upaya meningkatkan interaksi sosial peserta didik khususnya kelas VI, oleh sebab itu akan dipilih salah satu teknik yang sekiranya memenuhi standar yang dapat membantu secara

maksimal untuk bisa mampu meningkatkan interaksi sosial peserta didik dengan baik.

Penjelasan di atas dan fenomena yang terjadi di lapangan peneliti juga mengharapkan peran guru untuk supaya memperhatikan peserta didik secara intens, untuk membantu meminimalisir konflik yang ada didalam kelas. oleh karena itu nantinya akan berdampak positif untuk peserta didik supaya lebih memahami bagaimana pentingnya interaksi sosial tidak hanya di sekolah saja, tetapi dimanapun dan kapanpun berada mampu melakukan interaksi sosial dengan baik.

C. Peserta Didik

1. Definisi Peserta Didik

Definisi peserta didik menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam Aprianto et al. (2020:5) dijelaskan bahwa peserta didik berarti orang, anak didik, siswa atau anak sekolah yang sedang mengikuti proses pendidikan. Sadullah (2014) dalam Suvitno (2021:11) menjelaskan peserta didik adalah sosok manusia sebagai individu atau pribadi manusia seutuhnya. Peserta didik menurut Suyitno (2021:11) harus dipandang sebagai subyek sehingga pendidik tidak boleh menentukan anak sebagaimana kemauan pendidik. Danim (2010:1) dalam Agustina (2018:11) menjelaskan bahwa sebutan peserta didik dilegitimasi dalam produk hukum kependidikan Indonesia, sebutan peserta didik menggantikan sebutan siswa, murid atau pelajar.

Izzan dalam Aprianto et al. (2020-5-6) menjelaskan bahwa istilah yang berhubungan dengan peserta didik yaitu muta'allim yang berasal dari bahasa Arab, va are isitu 'allama, vu'allimu, ta'liman yang berarti orang yang mencari ilmu pengetahuan. Muta'allim menunjukkan pengertian peserta didik sebagai orang yang menggali ilmu pengetahuan. Aprianto et al. (2020:6) menjelaskan bahwa peserta didik merupakan orang atau anak didik yang menuntut ilmu pengetahuan dan berusaha untuk mengembangkan diri dalam sebuah jenjang pendidikan baik formal maupun non formal.

Peserta didik menurut Hurlock (2011:23) dalam Agustina (2018:13) adalah individu yang mempunyai kepribadian dengan ciri-ciri yang khas yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangannya yang dipengaruhi lingkungan dimana dia tinggal. Undang-Undang No 20 tahun 2003 menjelaskan bahwa peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi dirinya melalui proses pendidikan pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu. Imron (2011:5) dalam Indrawan et al. (2021:1) menjelaskan bahwa peserta didik juga mempunyai sebutan lain seperti murid, peserta didik, anak didik dan sebagainya.

Peserta didik menurut Syamsul Nizar (2016:77) dalam Indrawan et al. (2021:2) ada enam kriteria peserta didik yaitu : 1) peserta didik bukanlah miniatur orang dewasa tetapi memiliki dunianya sendiri; 2) peserta didik memiliki periodisasi perkembangan dan pertumbuhan; 3) peserta didik adalah makhluk Allah yang memiliki perbedaan individu baik disebabkan faktor bawaan maupun lingkungan; 4) peserta didik adalah manusia yang memiliki kebutuhan yaitu kebutuhan jasmani dan rohani; 5) peserta didik merupakan dua unsur jasmani dan rohani; 6) peserta didik adalah manusia yang memiliki potensi atau fitrah yang dapat dikembangkan dan berkembang secara dinamis.

Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran pada jalur pendidikan, baik pendidikan formal maupun nonformal pada jenjang pendidikan dan jenis pendidikan tertentu. Peserta didik juga individu atau seseorang yang berusaha mengembangkan potensi dirinya mengikuti pendidikan baik formal maupun nonformal pada jenjang dan jenis pendidikan tertentu. Peserta didik dapat dilihat sebagai orang yang mencari ilmu pengetahuan dan berusaha mengembangkan potensi dirinya. Peserta didik memiliki ciri-ciri yang khas dan mengalami periode perkembangan yang berbeda.

2. Karakteristik Peserta Didik

Istilah karakter dalam Islam disebut dengan akhlak. Andriani & Muntohar (2022:16) menjelaskan bahwa karakteristik berasal dari kata karakter yang berarti ciri, tabiat, watak, dan kebiasaan yang dimiliki oleh seseorang dan sifatnya relatif tetap. Karakteristik peserta didik menurut Agustina (2018:19) adalah seluruh pola kemampuan dan perilaku yang ada pada diri mereka sebagai hasil interaksi antara pembawaan dan lingkungan sosialnya sehingga menentukan aktivitas dalam mewujudkan harapan dan cita-citanya.

Ragam karakteristik peserta didik menurut Andriani & Muntohar (2022:17-38) dipengaruhi oleh beberapa hal seperti: 1) etnik/ suku bangsa; 2) kultural; 3) status sosial; 4) minat; 5) perkembangan kognitif, 6) kemampuan awal; 7) gaya belajar, 8) motivasi; 9) perkembangan emosi; 10) perkembangan sosial; 11) perkembangan moral dan spiritual; dan 12) perkembangan motorik. Capra (2004:106) dalam Agustina (2018:19) menjelaskan ada 4 hal dominan dalam karakteristik peserta didik yaitu: 1) kemampuan dasar seperti kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor; 2) latar belakang cultural local, status sosial, status ekonomi, agama dan lainnya; 3) perbedaan kepribadian; 4) cita-cita, pandangan ke depan, keyakinan diri daya tahan dan lain sebagainya.

Karakteristik peserta didik yang sukses menurut Danim (2010:7) dalam Agustina (2018:21) yaitu : 1) menghadiri semua sesi kelas baik di laboratorium atau di luar kelas secara teratur dan tepat waktu; 2) menjadi pendengar dan melatih diri memusatkan perhatian; 3) memastikan mendapat jawaban atas tugas yang diberikan; 4) mampu memanfaatkan peluang pembelajaran ekstra yang ditawarkan; 5) melakukan hal yang bersifat opsional dan sering menantang tugas baru; 6) memiliki perhatian tinggi di kelas; 7) berpartisipasi dalam kegiatan kelas; 8) memperhatikan guru sebelum dan sesudah pelajaran; 9) mampu melakukan diskusi dengan guru yang lain; 10) mengerjakan semua tugas dengan rapi dan menelaah hasilnya secara kritis.

Karakteristik peserta didik memiliki pengaruh yang besar kepada proses pembelajaran dan perkembangan peserta didik. Pendidik yang memahami dengan baik karakteristik peserta didiknya akan memudahkan dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan dan potensi masing-masing peserta didik. Pendidik akan lebih mudah mengarahkan dan memaksimalkan potensi yang peserta didik miliki, pendidik juga lebih mudah mengatasi permasalahan yang di hadapi peserta didik karena pendidik mampu menyesuaikan dengan karakteristik masing-masing peserta didik.

D. Hasil Belajar

1. Definisi Hasil Belajar

Belajar bukanlah sesuatu hal yang baru, sudah sangat dikenal secara luas dalam semua kalangan, namun dalam pembahasan belajar ini masing-masing para ahli memiliki pemahaman dan definisi yang berbeda-beda, walaupun secara praktis masing-masing kita sudah sangat memahami apa yang dimaksud dengan belajar tersebut. Oleh karena itu, untuk menghindari pemahaman yang beragam dan perbedaan pendapat tersebut, maka berikut akan dikemukakan berbagai definisi belajar menurut para ahli.

Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan kata “pembelajaran” berasal dari kata “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang lain supaya diketahui atau diturut, sedangkan “pembelajaran” berarti proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Menurut Kimble dan Garnezy dalam Thoubroni (2018: 17), pembelajaran adalah suatu perubahan perilaku yang relatif dan signifikan yang merupakan hasil praktif yang diulang-ulang.

Thoubroni (2018: 18) Gagne, bahwa pembelajaran akan terjadi ketika rangsangan, bersama dengan isi memori, mempengaruhi pembelajar, dan perilaku pembelajar berubah dari waktu ke waktu antara sebelum dan sesudah mengalami situasi tersebut mengalami situasi tersebut Proses

pembelajaran terjadi dalam tiga komponen utama: stimulus, respon, dan hasil. Stimulus adalah sesuatu yang berasal dari lingkungan dan dapat menimbulkan respon pada diri seseorang. Respon menghasilkan perilaku sebagai respons terhadap suatu stimulus, namun hasil, baik positif maupun negatif, adalah apa yang terjadi setelah individu memberikan respons.

Burton dalam Susanto (2017: 03), belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku seorang atau individu akibat adanya interaksi sosial antara individu tersebut dengan individu lain, dan antara individu tersebut dengan lingkungannya, seseorang akan dapat berinteraksi lebih baik dengan lingkungan, menurut Winkel dalam Susanto (2013: 4), belajar adalah suatu proses mental (psikologis) yang terjadi dalam interaksi dengan lingkungan dan mengakibatkan terjadinya perubahan, perubahan pengetahuan, dan perubahan nilai-nilai keterampilan dan sikap sebuah kegiatan.

Oemar Muslimin (2017: 8), mengatakan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku manusia dimana individu melalui interaksi sosial dengan lingkungannya, maka dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian belajar adalah suatu kegiatan yang sengaja dilakukan oleh seseorang dalam keadaan sadar untuk mampu bagaimana memperoleh konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru, sehingga memungkinkan orang tersebut memperoleh pengetahuan yang relatif permanen dan bermanfaat baginya, sehingga orientasi kedepan supaya seseorang mengalami terjadi perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasakan, maupun dalam bertindak.

Hasil Belajar didefinisikan bahwa menurut Nana, Purwanta (2018: 5) mengungkapkan hasil belajar siswa itu pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku individu. Perilaku hasil belajar mencakup berbagai ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Syaiful Sagala, Purwanto (2018: 6), bahwa hasil belajar merupakan hasil kemajuan yang dicapai oleh siswa pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan penjelasan konsep-konsep di atas, kita dapat memahami makna hasil belajar, yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa akibat kegiatan belajar yang melibatkan aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik. Pengertian hasil belajar menurut Susanto Nawawi (2017: 5) menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai derajat keberhasilan siswa dalam mempelajari isi mata pelajaran di sekolah dan ditunjukkan dengan nilai yang ditentukan dari tes hasil belajar. Hasilnya adalah pengetahuan tentang sejumlah topik tertentu sesuai dengan apa yang sudah disampaikan dan dipelajari oleh peserta didik yang disampaikan oleh gurunya.

Sederhananya, hasil belajar siswa itu mengacu kepada keterampilan yang diperoleh peserta didik setelah menyelesaikan suatu kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dimana seseorang berupaya untuk mencapai perubahan tingkah laku yang relatif permanen. Dengan kegiatan belajar atau mengajar, guru biasanya akan menetapkan tujuan konsep dari pembelajaran. Anak-anak yang berhasil memenuhi bagaimana tujuan pembelajaran secara menyeluruh atau pengajaran dikatakan sebagai pembelajar yang sukses.

Hasil belajar yang ingin dicapai harus sesuai dengan tujuan yang diinginkan untuk dapat ditentukan melalui penilaian. Sebagaimana diungkapkan Sunal dalam Susanto (2013: 8), bahwa evaluasi adalah proses dimana penggunaan informasi untuk mengambil keputusan tentang seberapa efektif suatu program memenuhi kebutuhan siswa. Selain itu, pelaksanaan penilaian atau evaluasi dapat digunakan sebagai umpan balik atau tindak lanjut, dan bahkan sebagai cara untuk mengukur tingkat kinerja siswa.

Kemajuan siswa dalam presentasi pembelajaran dinilai tidak hanya dari kemahiran pengetahuannya, tetapi juga dari sikap dan keterampilannya. Oleh karena itu, penilaian hasil belajar siswa mencakup segala sesuatu yang menyeluruh ketika dipelajari di sekolah, meliputi

pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa.

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut teori Gestalt dalam Susanto (2013: 12), belajar merupakan suatu proses yang mengalami perkembangan. Artinya jiwa dan raga anak secara alamiah mengalami perkembangan ketika melakukan proses belajar. Pertumbuhan itu sendiri memerlukan sesuatu baik dari siswa itu sendiri maupun pengaruh orang-orang disekitarnya. Berdasarkan teori tersebut, bahwa hasil belajar siswa itu dipengaruhi oleh dua faktor yaitu siswa itu sendiri dan lingkungannya.

Pertama, peserta didik ditinjau dari kemampuan berpikir, perilaku intelektual, motivasi, minat, kesiapan fisik dan mental. Kedua, lingkungan: sarana dan prasarana, kapasitas guru, kreativitas guru, sumber belajar, metode dan dukungan, lingkungan, keluarga dan lingkungan.

Pendapat serupa diungkapkan Walisman dalam Susanto (2013: 12). Hasil belajar yang dicapai siswa merupakan hasil interaksi antara faktor pengaruh internal dan pengaruh eksternal yang berbeda. 1). Faktor Interna: Faktor internal adalah faktor yang terjadi dalam diri siswa dan mempengaruhi kemampuan belajarnya. 2). Faktor Eksternal : Faktor Eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa dan mempengaruhi hasil belajar: rumah, sekolah, masyarakat.

3. Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar

Menurut Samuel (2018: 67), menyampaikan pemahaman game online mempengaruhi siswa, yaitu a). anak-anak menghabiskan banyak waktu bermain game online di luar sekolah, akibat terlalu lama menggunakan permainan game online ini, maka waktu belajar anak menjadi semakin singkat dan bahkan kurang b). pada saat anak bermain game online, perhatiannya akan tertuju pada permainan saja sehingga akan mengganggu konsentrasi anak pada saat mengikuti kegiatan belajar mengajar di sekolah. Samuel (2018: 96), menyampaikan juga bahwa ketika mempelajari suatu pembelajaran di sekolah, siswa sangat memerlukan dimana pikiran untuk

berkonsentrasi pada topik . Ketika pikiran siswa terfokus pada sesuatu yang tidak berhubungan dengan topik, maka hal tersebut akan menghambat konsentrasi belajar siswa, dan pada akhirnya menyebabkan menurunkan hasil belajar siswa. c). tertidur di sekolah Menurut Samuel (2010: 111), siswa sering kali ditemukan mengantuk atau tertidur selama pelajaran. Umumnya kondisi fisik siswa dipengaruhi oleh buruknya kondisi fisik yang disebabkan oleh kurang tidur, terlalu banyak bekerja, sakit, dan lain-lain. Semua pengaruh tersebut membuat siswa tidak dapat mengikuti pelajaran atau enggan mematuhi sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa tidak memuaskan. d). Seringkali mereka melalaikan tugas dan tanggung jawabnya sebagai pelajar. Menurut Samuel (2010: 108), siswa melalaikan tugas sekolahnya karena selalu sibuk dengan hal lain, siswa bermalas-malasan atau lupa menyelesaikan tugasnya, padahal tugas sekolah bertujuan untuk membantu siswa memahami materi pelajaran yang sudah disampaikan oleh guru di sekolah.

E. Penelitian Relevan

Penelitian ini mengambil kajian dari berbagai literasi dan ditemukan penelitian yang relevan dengan yang akan dilakukan antara lain:

1. Setiawati dan Soeparno (2010) pada jurnal nasional menjalankan kajian judulnya interaksi sosial dengan teman sebaya pada anak yang memiliki perbedaan dengan hasil belajar dari anak kelas sekolah prestasi dan anak sekolah reguler. Perolehan kajian, sesuai analisis yang sudah dijalankan dalam data kajian interaksi sosial secara menyeluruh terhadap anak yang memiliki kemampuan khusus.

Anak sekolah reguler cenderung intensif berjumpa dengan anakanak seumuran sementara anak berprestasi cenderung mempunyai peluang dalam menjumpai pada anak-anak seumurannya, peserta didik yang berprestasi kerap berkomunikasi bersama anak yang dewasa umurnya. Kajian ini mempunyai kesamaan secara analisa yang serupa mengenai interaksi sosial. Perbedaannya sayang sekali tidak menjelaskan game online.

2. Setiawan, D (2012) dalam jurnal nasional menjalankan kajian berjudul Interaksi Sosial Antar Etnis Di Pasar Gang Baru Pecinan Semarang dalam perspektif multikultural hasil penelitian tradisional dipandang cukup fungsional dalam membangun jaringan integrasi antara komunitas-komunitas yang heterogen itu.

Interaksi sosial yang mampu menciptakan berbagai model korelasi diantara etnis, yang pada umumnya mendeskripsikan terdapat interaksi yang besar diantara kelompok dengan kelompok yang lain. Nilai budaya yang mengutamakan tujuan harmonis yang didorong dari motif pengertian agama yang toleran adalah aspek utama adanya interaksi sosial yang membahas terkait dengan interaksi sosial etnis.

3. Aprihastanto,A (2013) Prodi Ekonomi BKK Administrasi Perkantoran, FKIP Universitas Sebelas Maret dalam jurnal nasional menjalankan kajian judul hubungan antara interaksi sosial dalam kelompok teman sebaya dan motivasi belajar dengan prestasi belajar. Sesuai perolehan uji hipotesis serta analisis data yang dijalankan pada kajian ini yakni sebagaimana: 1) adanya korelasi yang signifikan diantara interaksi sosial pada golongan karena prestasi belajar mengatur sarana prasarana kantor siswa kelas XI jurusan administrasi perkantoran di SMK Negeri 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2012/ 2013.

Adanya korelasi yang signifikan diantara semangat belajar karena prestasi belajar mengatur sarana dan prasarana di kantor peserta didik kelas XI jurusan administrasi perkantoran di SMK Negeri 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2012/ 2013; 3) adanya korelasi yang tinggi diantara interaksi sosial pada teman seumuran serta semangat belajar peserta didik dengan barengan dengan yang mempunyai prestasi belajar mengatur ruang kelas peserta didik kelas XI Jurusan Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2012/ 2013.

Perolehan kajian itu memperlihatkan jika kesukaan peserta didik bermain game online tidak jauh pada dampak lingkungan yang mencakup dan melibatkan temannya, bahkan terdapat keleluasaan oleh orang tuanya,

kemudian imbalan perhatian serta kasih sayang orang tuanya pada wujud materi menjadikan peserta didik dapat rutin masuk dan memainkan game online dengan durasi yang lama untuk menggunakan sedikit waktu luang, yakni sebab adanya biaya semacam materi oleh orang tua yang tidak terkendalikan. Kajian ini mempunyai kesamaan dari kajian peneliti berkaitan pada game online serta sebagaimana pengaruh pada game online itu. Perbedaan yakni tidak berkaitan pada interaksi sosial.

4. Andarbeni, S.L (2013) mahasiswa bimbingan dan konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya dalam jurnal nasional melakukan penelitian dengan judul studi tentang kemampuan interaksi sosial anak kelompok dalam kegiatan metode proyek di Tk Plus Al-Falah Pungging Mojokerto.

Perolehan analisa serta pembahasan dalam bab yang terdahulunya, maka bisa ditarik simpulan jika kajian ini yakni pada lingkup sosial, dengan adanya 3 indikator yakni saling menyapa bersama temantemannya, pada saat awal masuk kelas anak berjabat tangan. Saat berjumpa anak saling berbagi senyuman. Kontak sosial terhadap anak pada 4 minggu terjadi pertumbuhan yang bagus, dalam minggu awal masih belum naik, namun 4 indikator yakni bahasanya detail, lancar serta bisa dipahami, mengikuti teman bermain, bisa bertanya, bisa menjelaskan argumennya.

5. Safitri,S. (2013) alumni magister kajian pariwisata sekolah pascasarjana Universitas Gadjah Mada dalam jurnal nasional menjalankan kajian dengan judul Dampak Sosial Budaya Interaksi Wisatawan dengan Masyarakat lokal di kawasan Sosrowijayan, pada kajian ini bahwa dihasilkan simpulan interaksi sosial yang ada dalam kebutuhan wisata yakni pembayaran wisata berkedudukan di urutan tertinggi pada intensitasnya, disertai pada interaksi sosial ketika wisatawan berjumpa dengan penduduk lokal di suatu pertunjukan wisata, berupa caffe, penginapan, serta resto di Sosrowijayan.
6. Romadhani.A.N,Sujana.Y, dan Syamsyudin.M.M (2014) Program Studi PG-PAUD, Universitas Sebelas Maret menjalankan kajian dengan berjudul Upaya Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial melalui Metode

Numbered Heads Together Kelompok A TK Aisyiyah 56 Baron Tahun Ajaran 2014/2015. Sesuai perolehan kajian yang sudah dijalankan di 2 siklus, bisa ditarik simpulan jika metode numbered heads TK Aisyiyah 56 Baron tahun ajaran 2014/2015.

Penambahan itu diperlihatkan jika perolehan unjuk kerja anak metode ini bisa dipakai menjadi satu diantar acara dalam memecahkan problem pembelajaran terutama dalam mengatasi turunya keterampilan interaksi sosial anak menggunakan metode mengaplikasikan pada proses belajar.

Metode ini adalah pola dari proses belajar kooperatif yang mana mendukung anak pada proses kerjasama serta menjalankan interaksi intensif bersama temanya, cara ini bisa dibuat menjadi perubahan cara yang diaplikasikan sebelumnya.

7. N.Rahma, R.Irdiyanto (2014) mahasiswa Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang dalam jurnal nasional menjalankan kajian yang judulnya Interaksi Sosial Penari Bujangganong Kabupaten Rembang. Kesenian Bujangganong menimbulkan interaksi sosial terhadap penari yang mendorong kebersamaan serta malakukan keharmonisan walaupun sesama penari mempunyai karakteristik yang beda-beda.

Aspek yang memberikan pengaruh interaksi sosial penari Bujangganong antara aspek-aspek imitasi diperlihatkan penari mengikuti gerakan serta pertunjukan penari tim kesenian yang lain dalam meningkatkan bahan gerakan, aspek sugesti diperlihatkan penari saling memberikan semangat supaya adanya jalinan yang baik, aspek identifikasi menciptakan rasa penari dalam berlaku serupa untuk menciptakan khas yang tentunya beda dengan yang lain bahkan aspek simpati menciptakan ketertiban penari pada individu yang disukai sesudah menjalankan penilaian yang nantinya membuat penari digemari.

8. Cigdem Uz (2015) Computer Education and Instructional Technology Yıldız Technical University, Turkey pada jurnal internasional menjalankan kajian dengan judul Social Interactions and Games. Game digital sudah makin terkenal sebab cepatnya teknologi pada berbagai tahun belakang ini. Mereka sudah makin dirubah pada pengalaman yang ditaruh

berbarengan sebagai media yang dijalankan, bertujuan interaksi sosial (Herodotou, 2009).

Game Online pengguna akan memberikan peluang dalam membuat lingkungan sosial dalam pertemanan serta mempertahankan jalinan. Akan tetapi, berbagai analisis mendorong ide jika pemain game yang mencari korelasi yang berarti pada lingkungan perkiraan mempunyai problem untuk membangun jalinan yang berarti di lingkungan asli (seperti dikutip dalam Redmond, 2010).

Kajian ini dijalankan secara sample pada 168 mahasiswa dalam menjelajahi interaksi sosial masuk serta keluar pada lingkungan permainan pada hak ini kategorinya karakteristik, gender, serta pekerjaan permainan, yang mana perolehan pada kajian, dihasilkan jika beberapa responden cenderung gembira memainkan banyak permainan bersama teman nya langsung serta kerabatnya. Walaupun mereka lebih asik dan seru berteman di lingkungan game, mereka tidak senang menyalurkan problem sensitive bersama teman permainan mereka.

9. D. Harfiyanto, C.B. Utomo, dan T.Budi (2015) mahasiswa Prodi Ilmu Pengetahuan Sosial, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang, Indonesia pada jurnal nasional menjalankan kajian yang berjudul Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget Di SMA Negeri 1 Semarang. kajian ini dijalankan supaya mengetahui model serta wujud interaksi yang dipakai metode kualitatif yang mendeskripsikan dengan objektif pola interaksi sosial yang ada terhadap peserta didik pemakaian terhadap smartphone. Tempat kajian di SMA N 1 Semarang.

Pengumpulan data dijalankan menggunakan metode observasi, wawancara, serta dokumen. Perolehan kajian yakni diperoleh deskripsi model interaksi sosial, peserta didik cenderung memakai smartphone serta bila tidak direspon baru peserta didik berjumpa pada individu yang dituju, wujud-wujud interaksi yang ada interaksi memakai gadget bisa masuk pada 2, proses asosiatif serta disosiatif.

10. Syahran, A (2015), melakukan penelitian dengan judul Ketergantungan Game Online dan Penanganannya. Perolehan kajian menjelaskan jika aspek yang mengakibatkan tindakan yang candu terhadap game online dalam subyek bermula oleh faktor kerabat serta sosial. Pada keluarga, subyek mempunyai penyediaan game yang diperlukan pemain game. Ini sebagai satu diantara aspek pendorong pemain game memainkan kontribusinya untuk menghibur diri dalam kegembiraan.

Fenomena yang ada terhadap dua subyek bermula dalam adanya penyediaan game dirumah serta pertemanan sosial bareng teman-teman sebayanya, bahkan harapan yang kuat dalam mempelajari game online itu menggunakan metode berupa permainan yang menggunakan internet, serta bertanya pada temanya di dunia online. Kajian ini mempunyai kesamaan pada analisa yakni keduanya berkaitan pada game online serta mengenai kecanduan pada game online, tetapi ini mempunyai perbedaan yakni cukup mengkaji kecanduan game online tidak mengenai imbasnya apa pada game online.

F. Kerangka Pikir

1. Kerangka Pikir

Penggunaan telepon seluler merupakan cara peserta didik didalam memanfaatkan adanya teknologi yang ada. Pemanfaatannya dapat berdampak positif dan berdampak negatif, hal positif dalam penggunaan telepon seluler pada peserta didik bisa digunakan untuk keperluan belajar untuk mencari referensi materi dan informasi melalui perkembangan teknologi.

Kegiatan memainkan telepon seluler tersebut meningkatkan pengetahuan peserta didik dan dapat meningkatkan hasil belajar, namun sebaliknya jika penggunaan telepon seluler kearah yang negatif seperti bermain game online dengan terus menerus tanpa memperhatikan waktu, belajar jadi kurang karena sibuk bermain game online dan hanya fokus bermaian saja, dengan hal ini orang tua perlu tegas dalam memperhatikan

dan memantau anak dirumah pada saat penggunaan telepon seluler agar lebih seimbang antara menggunakan untuk belajar serta memainkan untuk permainan game online.

Game online merupakan suatu permainan online yang menggunakan data seluler atau internet agar bisa memainkan game tersebut. 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 ini bisa terjadi antara individu satu 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. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melakukan studi pustaka menambah pengetahuan sebagai bekal dalam melakukan wawancara dan studi pustaka mengenai dampak game online terhadap interaksi sosial anak.

Gambar 1. Sekma Kerangka Pikir