

DAMPAK KEBIASAAN MAIN *GAME ONLINE* TERHADAP KARAKTER SISWA SMA NEGERI 1 SAWAN DAN POTENSINYA SEBAGAI SUMBER BELAJAR SOSIOLOGI DI SMA

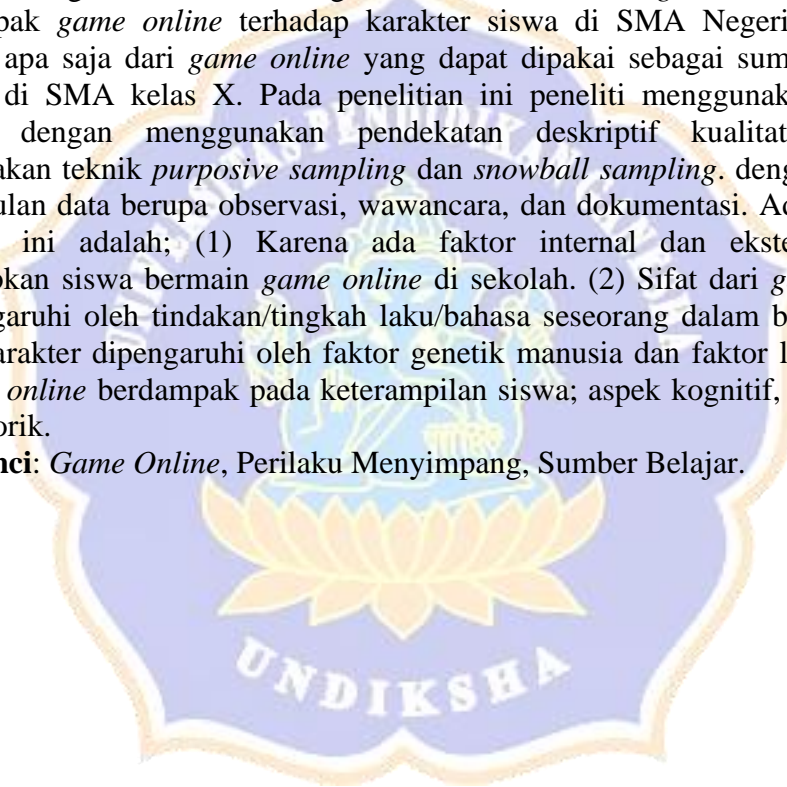
Maria Santi Anung¹, I Wayan Putra Yasa², Lola Utama Sitompul³
Department of History, Sociology, and Libraries
Ganesha University of Education, Singaraja, Indonesia

E-mail: Santianung1@gmail.com¹, putrayasa@undiksha.ac.id²
lola.sitompul@undiksha.ac.id³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui, (1) Apa saja faktor-faktor yang melatarbelakangi siswa di SMA Negeri 1 Sawan melakukan *game online*. (2) Apa saja dampak *game online* terhadap karakter siswa di SMA Negeri 1 Sawan. (3) Aspek apa saja dari *game online* yang dapat dipakai sebagai sumber belajar sosiologi di SMA kelas X. Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan menggunakan teknik *purposive sampling* dan *snowball sampling*. dengan metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun hasil penelitian ini adalah; (1) Karena ada faktor internal dan eksternal yang menyebabkan siswa bermain *game online* di sekolah. (2) Sifat dari *game online* ini dipengaruhi oleh tindakan/tingkah laku/bahasa seseorang dalam berinteraksi. Karena karakter dipengaruhi oleh faktor genetik manusia dan faktor lingkungan. (3) *Game online* berdampak pada keterampilan siswa; aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Kata Kunci: *Game Online*, Perilaku Menyimpang, Sumber Belajar.



**THE IMPACT OF *ONLINE GAME* PLAYING HABITS ON THE
CHARACTER OF STUDENTS OF SMA NEGERI 1 SAWAN AND ITS
POTENTIAL AS A RESOURCE OF SOCIOLOGY LEARNING IN HIGH
SCHOOL**

Maria Santi Anung¹, I Wayan Putra Yasa², Lola Utama Sitompul³
Department of History, Sociology, and Libraries
Ganesha University of Education, Singaraja, Indonesia

E-mail: Santianung1@gmail.com¹, putrayasa@undiksha.ac.id²
lola.sitompul@undiksha.ac.id³

ABSTRACT

This study aims to find out, (1) What are the factors behind students at SMA Negeri 1 Sawan playing online games. (2) What are the impacts of online games on the character of students at SMA Negeri 1 Sawan. (3) What aspects of online games can be used as a sociology learning resource in class X SMA. In this study, researchers used qualitative methods using a qualitative descriptive approach using purposive sampling and snowball sampling techniques. with data collection methods in the form of observation, interviews, and documentation. The results of this study are; (1) Because there are internal and external factors that cause students to play online games at school. (2) The nature of this online game is influenced by one's actions/behavior/language in interaction. Because the character is influenced by human genetic factors and environmental factors. (3) Online games have an impact on students' skills; cognitive, affective and psychomotor aspects.

Keywords: Online Games, Deviant Behavior, Learning Resources.

