

ABSTRAK

Faisal Wahid Muharom (11980300760): *KENAKALAN SISWA SEKOLAH DASAR PASCA PERKEMBANGAN GAME ONLINE (Penelitian di Desa Mandalaguna Kecamatan Salopa Kabupaten Tasikmalaya)*

Kenakalan siswa sekolah dasar merupakan suatu perilaku yang dilakukan siswa tanpa adanya nilai-nilai sosial yang ada, kenakalan siswa menggambarkan perilaku menyimpang yang dilakukan siswa, dan dapat merusak karakter dirinya serta pola pikir siswa tersebut di lingkungannya. hanya berasal dari kalangan orang dewasa namun telah sampai pada anak-anak.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui: kenakalan siswa SDN 2 Salopa di Desa Mandalaguna Kecamatan Salopa Kabupaten Tasikmalaya pasca mengenal game online, upaya orang tua dalam menghadapi dekadensi pada siswa sekolah dasar setelah adanya game online dan implikasi akibat dari game online terhadap sikap dan perilaku pada siswa SDN 2 salopa.

Dalam sudut pandangan kajian sosiologi penelitian ini mengkaji pada teori perubahan sosial John Philip Gillin dan John Lewis Gillin serta teori tindakan sosial Max Weber dimana di dalam teori perubahan sosial menjelaskan individu mengalami perubahan sosial yang terjadi akibat salah satu variabel dari perubahan-perubahan salah satunya adanya penemuan baru, sedangkan di dalam teori tindakan sosial menjelaskan bahwa bahwa tindakan yang dilakukan oleh individu dapat didasarkan suatu pilihan dengan penuh kesadaran yang berhubungan dengan tujuan dari tindakan tersebut.

Penulis dalam hal ini menggunakan penelitian deskriptif adalah suatu penelitian yang diarahkan untuk memberi gejala gejala, fakta, kejadian kejadian secara sistematis dan akurat. Teknik pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perkembangan game online berdampak pada perilaku siswa Sekolah Dasar Negeri 2 Salopa yang berperilaku tidak wajar, seperti mengabaikan interaksi dengan masyarakat sekitar dan menghindari kontak sosial, tidak disiplin dan bersikap tidak jujur, pemalas, keras kepala, dan suka membantah. Pemicu bermain game online, lantaran ketidakadaan kesibukan atau aktivitas positif dalam keseharian, ajakan teman, kurang perhatian dari orang tua dan rasa penasaran yang tinggi. Adapun upaya orang tua alam mengantisipasi anaknya untuk tidak sering bermain game online, orangtua menjadi lebih memperhatikan dan selalu menasehati untuk melakukan aktivitas dan menggunakan waktunya untuk hal yang lebih bermanfaat.

Kata kunci: Kenakalan, Siswa Sekolah Dasar, Game Online

ABSTRACT

Elementary school student delinquency is a behavior carried out by students without existing social values, student delinquency describes deviant behavior by students, and can damage their own character and the mindset of these students in their environment. only comes from among adults but has reached the children.

The purpose of this study was to find out: the delinquency of students at SDN 2 Salopa in Mandalaguna Village, Salopa District, Tasikmalaya Regency after getting to know online games, the efforts of parents in dealing with decadence in elementary school students after online games and the implications of the consequences of online games on attitudes and behavior in students SDN 2 Salopa.

From the point of view of sociology studies, this research examines the theory of social change by John Philip Gillin and John Lewis Gillin and Max Weber's theory of social action wherein the theory of social change explains that individuals experience social change that occurs as a result of one of the variables of changes, one of which is discovery. new, whereas in the theory of social action explains that the actions taken by individuals can be based on a choice with full awareness related to the purpose of the action.

The author in this case uses descriptive research, which is research directed at giving symptoms, facts, events in a systematic and accurate manner. Data collection techniques by way of observation, interviews and documentation.

Based on the results of this study, it shows that the development of online games has an impact on the behavior of students of SD Negeri 2 Salopa who behave inappropriately, such as ignoring interactions with the surrounding community and avoiding social contact, being undisciplined and being dishonest, lazy, stubborn, and likes to argue. The triggers for playing online games are due to the absence of busyness or positive activities in daily life, invitations from friends, lack of attention from parents and high curiosity. As for the efforts of nature's parents to anticipate their children not to play online games often, parents are paying more attention and always advising them to do activities and use their time for more useful things.

Keywords: *Delinquency, Elementary School Students, Online Game*