

**Dampak *Game Online* Terhadap Sikap Sosial Siswa Kelas III Di SD Negeri
85 Prabumulih**

**Marina Meleniya
2019143572**

Abstrak

Game Online merupakan permainan yang menggunakan media elektronik berbentuk multimedia yang di buat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan sesuatu sehingga adanya kepuasan batin. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui dampak *game online* terhadap sikap sosial siswa. Metode penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa sudah mampu untuk melaksanakan sikap sosial walau masih ada yang menggunakan *game online* di sekolah tetapi mereka masih mengamalkan berbagai aspek sikap sosial, seperti aspek kedisiplinan, siswa sudah mampu untuk datang kesekolah tepat waktu, serta siswa sudah disiplin dengan menaati peraturan yang ada di sekolah. Sekolah diharapkan memberikan sarana prasarana yang dapat meningkatkan sikap sosial pada siswa dan pihak sekolah juga dapat mengarahkan siswa kepada kegiatan yang lebih positif.

Kata Kunci: *Game Online*, Lingkungan Sekolah, Sikap Sosial