

P-ISSN: 2355 - 8245 E-ISSN: 2614 - 5480	J-PIPS (JURNAL PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL) Tersedia secara online: http://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/jpips	Vol. x, No. x, Bulan Tahun Halaman: x - x
--	--	---

Pengaruh Penggunaan Media Sosial dan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Anak Sekolah Dasar

**Ummu Hafifah^{1*}, Andini Aulia Zahra², Anisa Nur Sabila³, Ratna Ayu Antika Puri⁴,
Ainawa Hasna Haura⁵**

^{1,2,3,4,5}Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Ir. Sumantri Brojonegoro No.1, Kota Bandar Lampung, Lampung 35141, Indonesia

^{1*}ummuhafifah53@gmail.com, ²andiniauliazahra1@gmail.com,

³hairahnurkhadijah@gmail.com, ⁴ratnaayuantika7@gmail.com,

⁵ainawahasnahaura@gmail.com,

Diterima: Tgl-Bln-Thn.; Direvisi: Tgl-Bln-Thn; Disetujui: Tgl-Bln-Thn

Permalink/DOI: <http://dx.doi.org/10.18860/.....>

Abstrak: Penelitian ini merupakan kajian literatur yang bertujuan untuk meninjau pengaruh penggunaan media sosial terhadap interaksi sosial anak Sekolah Dasar (SD), dengan fokus pada dampak tanpa memasukkan faktor game online. Kemudian solusi yang diberikan untuk mengatasi dampak negatifnya memiliki keterkaitan dengan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Berdasarkan tinjauan literatur, penggunaan media sosial memiliki dampak kompleks terhadap interaksi sosial anak. Media sosial dapat meningkatkan kemampuan anak dalam membangun dan memelihara hubungan sosial melalui komunikasi dan berbagi cerita dengan teman sebaya. Namun, penggunaan yang berlebihan dapat mengurangi frekuensi interaksi sosial langsung dan menghambat perkembangan keterampilan komunikasi verbal. Media sosial juga berpotensi mempengaruhi perkembangan emosional anak, terutama jika terpapar konten negatif, dan meningkatkan risiko terhadap *cyberbullying*. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk memberikan pengawasan serta edukasi tentang penggunaan media sosial yang sehat dan bertanggung jawab. Secara keseluruhan, meskipun media sosial dapat memberikan manfaat dalam memperluas jaringan sosial, diperlukan pengawasan yang tepat agar tidak mengganggu perkembangan interaksi sosial anak.

Kata Kunci: *Media Sosial, Interaksi Sosial Anak, Perkembangan Emosional*

The Influence of Social Media and Online Games on the Social Interaction of Elementary School Children

Abstract: *This study is a literature review that aims to examine the impact of social media use on the social interaction of elementary school children (SD), focusing on the effects without including the factor of online games. Then the solution provided to overcome the negative impacts is related to social studies learning in elementary schools. Based on the literature review, the use of social media has a complex impact on children's social interaction. Social media can enhance children's ability to build and maintain social*

relationships through communication and sharing stories with peers. However, excessive use may reduce the frequency of direct social interactions and hinder the development of verbal communication skills. Social media can also potentially affect children's emotional development, especially if exposed to negative content, and increase the risk of cyberbullying. Therefore, it is important for parents and educators to provide supervision and education about healthy and responsible use of social media. Overall, while social media can offer benefits in expanding social networks, proper supervision is needed to prevent it from disrupting children's social interaction development.

Keywords: Social Media, Children's Social Interaction, Emotional Development

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan dan kehidupan sosial anak-anak. Salah satu perubahan yang paling mencolok adalah kemudahan akses terhadap media sosial dan game online. Di era digital saat ini, anak-anak, termasuk mereka yang masih berada di usia sekolah dasar, semakin mudah terpapar dan menggunakan media sosial serta game online sebagai sarana hiburan, komunikasi, dan interaksi dengan teman sebaya. Menurut data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), penggunaan internet di kalangan anak-anak dan remaja terus mengalami peningkatan dalam beberapa tahun terakhir, di mana sebagian besar dari mereka memanfaatkan internet untuk mengakses media sosial dan bermain game daring. (Putri et al., 2020)

Media sosial menawarkan berbagai fitur yang memungkinkan anak-anak berkomunikasi, berbagi cerita, dan menjalin hubungan sosial dengan teman-teman mereka tanpa terhalang oleh jarak. Sementara itu, game online menawarkan dunia virtual yang menarik dan sering kali membuat anak-anak menghabiskan waktu berjam-jam di depan layar. Meskipun media sosial dan game online memberikan kemudahan dalam berinteraksi dan menyediakan hiburan, penggunaan yang berlebihan dapat berdampak negatif, terutama terhadap perkembangan interaksi sosial anak. Sebuah studi oleh Nugroho et al. (2021)

Interaksi sosial merujuk pada hubungan dan kontak yang terjadi antara individu atau kelompok manusia dalam situasi sosial. Ini melibatkan pertukaran informasi, ide, perasaan, dan perilaku antara orang-orang dalam suatu lingkungan sosial. Interaksi sosial dapat berlangsung dalam berbagai bentuk, termasuk percakapan verbal, kontak fisik, bahasa tubuh, ekspresi emosi, dan interaksi melalui media sosial. Ini mencakup hubungan kompleks dan beragam yang terjadi di antara individu dalam konteks sosial yang melibatkan kelompok dan komunitas yang lebih besar (Jumiati et al., 2021).

Interaksi sosial merupakan bagian penting dari perkembangan anak karena melalui proses ini, anak belajar bagaimana berkomunikasi, bekerja sama, dan memahami perasaan serta kebutuhan orang lain. Anak-anak yang memiliki kesempatan untuk berinteraksi secara langsung di lingkungan sosialnya cenderung lebih mudah mengembangkan kemampuan sosial yang baik, seperti empati, kemampuan memecahkan masalah, dan keterampilan komunikasi. Namun, penggunaan media sosial dan game online yang tidak terkontrol dapat mengurangi frekuensi interaksi sosial langsung, karena anak-anak cenderung lebih tertarik dengan dunia maya dibandingkan dunia nyata. Menurut riset oleh Setyawan dan Hermawan (2020)

Banyak penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang menghabiskan terlalu banyak waktu di media sosial dan game online cenderung mengalami penurunan dalam kemampuan interaksi sosialnya. Hal ini disebabkan karena mereka lebih banyak berinteraksi secara virtual dibandingkan langsung di dunia nyata. Selain itu, penggunaan media sosial yang tidak terkontrol juga dapat menimbulkan dampak lain, seperti kecenderungan untuk membandingkan diri dengan orang lain, yang dapat mempengaruhi kepercayaan diri, serta munculnya perilaku agresif akibat konten tertentu dalam game online. (Pratama 2021)

Di sisi lain, tidak dapat dipungkiri bahwa media sosial dan game online juga memiliki sisi positif yang dapat dimanfaatkan. Media sosial, misalnya, dapat menjadi sarana untuk berbagi pengetahuan, memperluas jaringan pertemanan, dan mengasah

keterampilan berkomunikasi. Begitu pula, game online dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, memecahkan masalah, serta kemampuan bekerja sama dalam tim, ketika dimainkan dengan bijak dan di bawah pengawasan yang tepat. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana penggunaan media sosial dan game online mempengaruhi interaksi sosial anak, agar langkah-langkah preventif dan solusi yang tepat dapat diambil untuk meminimalkan dampak negatif serta memaksimalkan manfaat positifnya. (Wijaya., 2020)

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media sosial dan game online terhadap interaksi sosial anak-anak di tingkat sekolah dasar. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai dampak positif dan negatif dari penggunaan media sosial dan game online, serta faktor-faktor yang memengaruhi interaksi sosial anak di era digital. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi orang tua, pendidik, dan pemangku kebijakan dalam mengelola penggunaan media sosial dan game online di kalangan anak-anak, sehingga mereka dapat tumbuh dan berkembang dengan baik, baik dalam hal kemampuan akademis maupun keterampilan sosial.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur untuk menganalisis pengaruh media sosial dan game online terhadap interaksi sosial anak-anak Sekolah Dasar. Data dikumpulkan dari berbagai sumber, termasuk artikel jurnal, buku, dan laporan penelitian yang relevan, dengan memanfaatkan database seperti JSTOR dan Google Scholar. Sumber-sumber yang diterbitkan antara tahun 2010 hingga 2024 dimasukkan dalam kriteria inklusi, dan diperiksa secara tematik untuk mengeksplorasi manfaat serta dampak negatif dari penggunaan media sosial dan game online. Dalam penelitian ini, reliabilitas dan validitas dijamin melalui cross-check terhadap sumber-sumber yang telah melalui evaluasi sejawat. Metode studi pustaka ini mencakup pengumpulan dan analisis literatur yang relevan untuk memahami bagaimana media digital memengaruhi interaksi sosial anak-anak. Data yang dikumpulkan, berupa kutipan, hasil penelitian, dan argumen, dianalisis untuk menemukan pola dan tema yang mendukung pemahaman lebih mendalam. Pendekatan ini menawarkan wawasan komprehensif dan memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi celah penelitian yang masih memerlukan eksplorasi lebih lanjut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penggunaan media sosial telah menjadi bagian tak terpisahkan dalam kehidupan anak-anak di era digital saat ini. Dalam penelitian ini, penulis berfokus pada pengaruh penggunaan media sosial terhadap interaksi sosial anak Sekolah Dasar, tanpa memasukkan faktor game online. Di era yang ditandai dengan kemajuan teknologi yang pesat, media sosial menjadi salah satu alat komunikasi yang paling populer di kalangan anak-anak, memberikan berbagai peluang dan tantangan yang perlu dieksplorasi lebih lanjut.

Berdasarkan hasil penelitian literatur, penggunaan media sosial di kalangan anak Sekolah Dasar menunjukkan dampak yang kompleks dan multidimensional terhadap interaksi sosial mereka. Salah satu hasil yang menonjol adalah bahwa media sosial dapat meningkatkan kemampuan anak dalam membangun dan memelihara hubungan sosial dengan teman sebayanya. Melalui platform media sosial, anak-anak memiliki kesempatan untuk berkomunikasi secara langsung, berbagi cerita, dan berkolaborasi dalam berbagai aktivitas yang dapat memperkuat ikatan sosial. Media sosial menyediakan ruang bagi anak-anak untuk mengekspresikan diri, menunjukkan kreativitas, dan berpartisipasi dalam komunitas yang lebih luas. Keterlibatan dalam komunitas online dapat membantu anak-anak merasa lebih terhubung, terutama bagi mereka yang mungkin mengalami kesulitan dalam menjalin hubungan di dunia nyata.

Namun, di sisi lain, penggunaan media sosial yang berlebihan dapat berakibat pada penurunan interaksi sosial langsung anak dengan teman di dunia nyata. Anak-anak yang terlalu banyak menghabiskan waktu di platform media sosial cenderung mengalami kesulitan dalam berinteraksi secara langsung, mengakibatkan kurangnya keterampilan komunikasi verbal yang diperlukan untuk menjalin hubungan interpersonal yang mendalam. Keterampilan seperti membaca ekspresi wajah dan nada suara sering kali tidak terlatih, yang pada gilirannya dapat menyebabkan kesalahpahaman dalam berkomunikasi dan mengurangi kemampuan mereka untuk membangun hubungan yang sehat. Selain itu, anak-anak yang lebih memilih komunikasi virtual mungkin menjadi lebih cenderung untuk menghindari situasi sosial yang menantang, yang bisa menghambat perkembangan keterampilan sosial mereka.

Lebih jauh lagi, media sosial juga dapat mempengaruhi perkembangan emosional anak. Konten yang tidak sesuai atau negatif di media sosial—seperti gambar atau video yang mempromosikan perilaku berisiko, bullying, atau body shaming—dapat berdampak buruk pada suasana hati anak dan memengaruhi cara mereka berinteraksi dengan orang lain. Dalam beberapa kasus, penggunaan media sosial yang tidak terkendali dapat meningkatkan risiko terjadinya cyberbullying, di mana anak-anak menjadi korban atau pelaku perilaku bullying dalam bentuk digital. Cyberbullying dapat memiliki dampak jangka panjang pada kesehatan mental dan emosional anak, termasuk peningkatan kecemasan, depresi, dan perasaan rendah diri. Kecanduan terhadap media sosial juga menjadi perhatian serius, yang sering kali mengakibatkan isolasi sosial dan penurunan kesejahteraan emosional. Ketika anak-anak lebih fokus pada dunia maya, mereka mungkin kehilangan kesempatan untuk mengalami interaksi sosial yang mendalam dan bermakna di dunia nyata.

Di sisi lain, meskipun fokus penelitian ini adalah media sosial, penting untuk menyadari bahwa game online juga memberikan beberapa dampak positif terhadap interaksi sosial anak-anak Sekolah Dasar. Seperti yang dicatat oleh Rahmatullah (2022), game online yang bersifat multiplayer memungkinkan pemain untuk berkomunikasi dan bekerja sama dengan orang lain, sehingga dapat memperluas jaringan pertemanan mereka. Anak-anak yang terlibat dalam permainan ini dapat membangun hubungan sosial melalui interaksi virtual dan membentuk tim bermain (squad) dalam permainan. Melalui kerjasama dalam game, mereka dapat belajar keterampilan seperti kepemimpinan, komunikasi, dan strategi, yang semuanya penting untuk interaksi sosial di kehidupan sehari-hari. Namun, ada juga tantangan yang perlu diperhatikan.

Meskipun game online memiliki berbagai manfaat, dampak negatifnya terhadap interaksi sosial siswa tidak dapat diabaikan. Salah satu masalah utama adalah terganggunya interaksi antar anggota keluarga. Anak-anak yang terlibat dalam permainan

ini seringkali lebih suka menghabiskan waktunya bermain di kamar, jauh dari orang tua atau anggota keluarga lainnya. Hal ini tidak hanya mengurangi kualitas waktu yang dihabiskan bersama keluarga, tetapi juga menciptakan jarak emosional yang dapat berdampak pada perkembangan sosial dan emosional anak. Kualitas hubungan keluarga yang baik sangat penting untuk perkembangan anak, dan kurangnya interaksi dapat menyebabkan dampak yang merugikan. Selain itu, anak-anak yang terlalu terisolasi dalam dunia game mungkin kehilangan kesempatan untuk belajar bagaimana berinteraksi dengan orang lain dalam konteks yang lebih luas, yang dapat menghambat perkembangan sosial mereka.

Lebih lanjut, ketergantungan terhadap game online dapat menyebabkan penurunan kualitas interaksi sosial di lingkungan sekolah. Siswa yang lebih nyaman berkomunikasi melalui gadget sering kali mengabaikan kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan teman-teman mereka di sekolah. Interaksi tatap muka sangat penting untuk mengembangkan keterampilan sosial yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, seperti kemampuan berempati, beradaptasi dengan lingkungan sosial, dan memahami norma-norma sosial yang berlaku. Berkurangnya proses komunikasi ini dapat memengaruhi perkembangan keterampilan sosial yang diperlukan untuk berfungsi secara efektif dalam masyarakat. Tanpa adanya interaksi langsung, anak-anak mungkin tidak mampu mengenali sinyal sosial yang halus dan dapat berisiko mengalami kesulitan dalam berhubungan dengan orang lain di masa depan.

Banyak siswa yang berjuang melawan kecanduan game online. Beberapa anak menghabiskan waktu bermain game lebih dari jangka waktu yang wajar, rata-rata 1-2 jam sehari, tetapi merasa bahwa hal tersebut belum menjadi kecanduan. Ketidakmampuan untuk mengontrol waktu bermain tidak hanya mengganggu proses belajar, tetapi juga mengalihkan perhatian siswa dari tugas-tugas akademis yang penting. Akibatnya, motivasi belajar mereka dapat menurun, dan dampak jangka panjangnya bisa mengganggu perkembangan akademis dan sosial mereka. Kecanduan ini seringkali memperburuk kondisi mental dan emosional siswa, sehingga membuat mereka semakin terisolasi dari interaksi sosial yang sehat dan produktif. Dalam beberapa kasus, anak-anak dapat mengalami gejala fisik akibat ketergantungan ini, seperti masalah tidur, kelelahan, dan kurangnya aktivitas fisik, yang semuanya dapat berdampak pada kesehatan secara keseluruhan.

Pembahasan

Untuk mengatasi potensi dampak negatif dari penggunaan media sosial pada interaksi sosial anak Sekolah Dasar, penting bagi orang tua dan pendidik untuk memberikan pengawasan yang tepat terhadap penggunaan media sosial anak. Pembatasan waktu, pemantauan aktivitas online, dan pendidikan tentang perilaku online yang aman dan bertanggung jawab merupakan langkah-langkah yang dapat membantu anak menggunakan media sosial secara positif dan sehat. Dengan mendidik anak-anak tentang cara menggunakan media sosial dengan bijak, kita dapat membekali mereka dengan keterampilan yang diperlukan untuk berinteraksi secara positif di dunia maya. Program pendidikan yang melibatkan orang tua dan anak-anak tentang risiko dan manfaat media sosial dapat membantu menciptakan kesadaran yang lebih besar tentang bagaimana menggunakan teknologi secara bijak.

Dari sisi game online, orang tua dan guru juga perlu memberikan pengawasan yang tepat agar penggunaan game tetap seimbang dan tidak berlebihan. Meskipun game

online memiliki beberapa manfaat, orang tua dan pendidik harus menyadari dan menganggap serius dampak negatif game online terhadap interaksi sosial siswa. Penting bagi orang tua untuk mengatur batasan waktu bermain, mendorong anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan fisik atau sosial di luar rumah, dan menciptakan suasana yang mendukung interaksi positif dalam keluarga. Selain itu, menciptakan lingkungan yang mendukung dan berfokus pada aktivitas offline seperti olahraga, seni, atau kegiatan ekstrakurikuler lainnya dapat membantu anak-anak menemukan minat baru dan menjalin hubungan sosial yang lebih kuat di dunia nyata.

Berdasarkan hasil literatur dan penelitian, baik media sosial maupun game online dapat memberikan dampak positif dan negatif bagi anak-anak Sekolah Dasar dalam hal pengembangan keterampilan sosial, peningkatan kemampuan bahasa, dan kesejahteraan emosional. Oleh karena itu, pendekatan yang seimbang dan bertanggung jawab dalam penggunaan media digital sangat diperlukan untuk mendukung perkembangan sosial anak-anak di era digital ini. Dalam rangka mencapai tujuan ini, kolaborasi antara orang tua, pendidik, dan masyarakat sangat penting. Dengan menciptakan lingkungan yang mendukung dan mengedukasi anak-anak tentang cara menggunakan teknologi secara sehat, kita dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial yang diperlukan untuk sukses di dunia yang semakin terhubung.

Selain itu, program-program di sekolah yang mempromosikan pendidikan digital dan media literasi juga dapat menjadi sarana yang efektif untuk memberikan anak-anak pemahaman yang lebih baik tentang cara berinteraksi secara positif di dunia digital. Melalui kegiatan di kelas yang mendorong diskusi tentang media sosial dan game online, anak-anak dapat belajar untuk mengenali tanda-tanda perilaku tidak sehat dan strategi untuk mengelola penggunaan teknologi mereka. Dengan demikian, kita dapat membangun generasi yang lebih peka terhadap interaksi sosial dan mampu memanfaatkan teknologi secara bijaksana.

Penting juga untuk melakukan penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi pengaruh jangka panjang penggunaan media sosial dan game online terhadap perkembangan sosial anak-anak. Mengingat perkembangan teknologi yang terus berubah, penelitian berkelanjutan dalam bidang ini akan membantu orang tua, pendidik, dan pembuat kebijakan untuk membuat keputusan yang lebih baik dalam mendukung anak-anak di dunia digital ini. Dengan pendekatan yang holistik dan berbasis bukti, kita dapat membentuk masa depan yang lebih baik bagi anak-anak, di mana mereka dapat berkembang secara sosial dan emosional sambil memanfaatkan manfaat yang ditawarkan oleh media sosial dan teknologi digital.

Tabel 1. Tabel Literatur Review tentang Penggunaan Media Sosial dan *Game Online*

No.	Penulis/Sumber	Tahun	Aspek yang Dihasilkan	Dampak Positif	Dampak Negatif
1	Rahmatullah	2022	Media Sosial	Meningkatkan komunikasi dan hubungan sosial di antara teman.	Mengurangi interaksi sosial langsung dengan teman.
2	Smith & Duggan	2013	Media Sosial	Memperluas jaringan sosial dan membangun ikatan baru.	Risiko cyberbullying dan dampak negatif pada kesehatan mental.

3	<i>Livingstone</i>	2018	<i>Game Online</i>	Mendorong kerjasama dan keterampilan sosial dalam permainan.	Mengganggu interaksi keluarga dan mengurangi komunikasi langsung.
4	<i>Gentile</i>	2009	<i>Game Online</i>	Meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan strategi.	Kecanduan, menurunkan motivasi belajar dan dampak negatif pada emosional.
5	<i>O'Keeffe & Clarke-Pearson</i>	2011	Media Sosial dan Game Online	Meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan membangun hubungan.	Risiko isolasi sosial dan pengurangan keterampilan komunikasi.

Dampak negatif dari penggunaan media sosial dan game online terhadap interaksi sosial anak Sekolah Dasar merupakan isu yang perlu diperhatikan dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Salah satu solusi untuk mengatasi hal ini adalah dengan mengintegrasikan pendidikan literasi media dalam kurikulum IPS. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya mempelajari konsep-konsep sosial dan budaya, tetapi juga dilatih untuk menggunakan media sosial dan game online dengan bijak. Mereka perlu menyadari bagaimana platform digital tersebut dapat memengaruhi interaksi sosial dan pandangan mereka tentang masyarakat.

Di samping itu, pembelajaran kolaboratif dapat dikembangkan melalui proyek kelompok yang menghubungkan materi IPS dengan isu sosial yang relevan. Sebagai contoh, siswa dapat diajak untuk menyelidiki dampak media sosial terhadap komunitas mereka, sehingga mereka memahami hubungan antara teknologi dan kehidupan sosial. Aktivitas ini tidak hanya memperkuat pemahaman akademis mereka, tetapi juga membantu membangun keterampilan komunikasi dan kerja sama di antara teman-teman mereka.

Kegiatan di luar ruangan yang melibatkan permainan tradisional dan observasi sosial juga dapat dimasukkan ke dalam pembelajaran IPS. Dengan melaksanakan aktivitas ini, siswa dapat belajar tentang lingkungan sosial mereka sambil berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya. Misalnya, mereka dapat melakukan penelitian lapangan untuk mengamati pola interaksi di masyarakat, yang dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan pemahaman mereka tentang struktur sosial.

Siswa juga dapat dilibatkan dalam proyek penelitian yang meneliti pengaruh media sosial dan game online terhadap interaksi sosial di kalangan teman-teman mereka. Melalui pengumpulan data menggunakan survei atau wawancara, mereka bisa membahas hasil yang diperoleh di kelas. Hal ini akan membantu mereka mengasah keterampilan berpikir kritis dan analitis serta memahami bagaimana media digital memengaruhi dinamika sosial.

Diskusi dan refleksi di kelas sangat penting untuk memberikan kesempatan bagi siswa untuk berbagi pengalaman terkait media sosial dan game online. Guru dapat memfasilitasi diskusi yang mendalam mengenai bagaimana penggunaan media sosial

dapat memperkuat atau merusak hubungan sosial. Selain itu, pendekatan pembelajaran berbasis masalah (Problem-Based Learning) bisa diterapkan untuk mengidentifikasi dan merumuskan solusi terhadap isu-isu sosial yang muncul akibat penggunaan media digital, seperti kasus cyberbullying.

Mengajak orang tua untuk berpartisipasi dalam proses pendidikan juga merupakan langkah yang sangat berharga. Sekolah bisa menyelenggarakan seminar untuk memberikan informasi kepada orang tua tentang dampak positif dan negatif dari media sosial dan game online. Dengan dukungan orang tua, siswa akan lebih mampu membangun keterampilan sosial yang baik serta memahami pentingnya interaksi langsung.

Akhirnya, mengajarkan siswa tentang manajemen waktu yang sehat dalam menggunakan media sosial dan game online sangatlah penting. Guru dapat membantu siswa menyadari keseimbangan yang diperlukan antara aktivitas online dan offline, serta menjelaskan konsekuensi dari ketergantungan pada dunia digital. Dengan mengimplementasikan berbagai solusi ini dalam pembelajaran IPS, diharapkan siswa dapat mengembangkan keterampilan sosial yang lebih baik, memahami dampak penggunaan media digital, dan belajar untuk berinteraksi secara positif dalam masyarakat.

KESIMPULAN

Artikel ini menyimpulkan bahwa penggunaan media sosial dan game online memiliki dampak yang beragam terhadap interaksi sosial anak-anak Sekolah Dasar. Media sosial dapat membantu anak dalam memperkuat hubungan sosial dengan teman melalui komunikasi, namun jika digunakan secara berlebihan, hal ini dapat mengurangi interaksi sosial secara langsung dan menghambat perkembangan keterampilan komunikasi verbal. Game online juga membawa manfaat, seperti meningkatkan kemampuan bekerja sama dan berpikir kritis, tetapi kecanduan terhadap game online bisa menurunkan kualitas interaksi anak dengan keluarga dan lingkungan sosialnya. Kemudian juga dapat diatasi dengan menerapkan pembelajaran IPS SD di sela-sela penggunaan media sosial dan *game online*. Lalu penting bagi orang tua dan pendidik untuk mengawasi dan memberikan edukasi guna memastikan penggunaan media digital yang seimbang dan mendukung perkembangan sosial anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Agnes Ika Mailina, & Yuliawan Kasmahidayat. (2023). *Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Melalui Permainan Tradisional*. *Journal RINK TARI UPI*, 3(3), 380–392.
- Faza, A. W., Attalina, S. N. C., & Widiyono, A. (2022). *Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Bawu RT 06 RW 01*. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 6.
- Ismi, N., & Akmal, A. (2020). *Dampak Game Online terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang*. *Journal of Civic Education*, 3(1), 1-10.
- Jumiati, T., Romas, M. Z., & Rohyati, E. (2021). *Hubungan Pola Asuh Demokratis Dengan Interaksi Sosial pada Remaja yang Menggunakan Smartphone di SMA N 1 Kalasan Yogyakarta*. *Jurnal Psikologi*, 17(2), 30–38.
- Mustofa Bisri. (2018). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar*. *E-Journal UIN Sunan Kalijaga*, 13(2), 51–65.
- Nadia, D. O., Suhaili, N., & Irdanurni. (2023). *Peran Interaksi Sosial dalam Perkembangan Emosional Anak Sekolah Dasar*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), Juni 2023.
- Pebriana, P. H. (2017). *Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1-11.
- Pratama, A. A. D. B., Pratiwi, I. A., & Ermawati, D. (2023). *Analisis Game Online Terhadap Interaksi Sosial Siswa di SDN Langse*. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan (JIIP)*, 6(6), 4142-4148.
- Rahmatullah, A. S. R., & Diana, W. (2022). *Positif Negatif Game Online pada Anak-Anak dan Tindakan Pencegahannya*. *TRIDARMA: Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM)*, 5(1), 169-170.
- Riyadi, R., & Sari, D. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Sosial terhadap Interaksi Sosial Anak Sekolah Dasar di Era Digital*. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*, 5(2), 98-112.
- Rizkiana, R. (2021). *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Motivasi Belajar: Studi Pada Siswa Kelas VII SMPN 4 Gunungsari*. (Disertasi doktoral, UIN Mataram).
- Sajidah, L. (2023). *Pengaruh Game Online terhadap Kepribadian Sosial Anak Usia Sekolah Dasar*. *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan*, 29. Universitas NU Surabaya.

- Santi, R. J., Setiawan, D., & Pratiwi, I. A. (2021). *Perubahan Tingkah Laku Anak Sekolah Dasar Akibat Game Online. Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3).
- Surbakti, K. (2017). *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. Jurnal Curere*, 1(1).
- Yusuf, A., & Wijaya, R. (2019). *Dampak Penggunaan Media Sosial terhadap Kemampuan Berinteraksi Sosial Anak Sekolah Dasar. Jurnal Komunikasi Anak*, 3(1), 45-57.