

# Analisis Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar Al-Islamiyah Putat Tanggulangin

Oleh:

Sayyidati Sa'diah

Nur Efendi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Juli, 2024

# Pendahuluan

Saat ini kemajuan teknologi sudah semakin canggih, sehingga banyak mempengaruhi berbagai macam aspek dalam setiap individu seseorang. Perubahan dan perkembangan selalu menjadi inovasi bahkan dalam aspek Pendidikan. Hal ini menjadikan pendidikan berubah menjadi hal yang baru dan kualitas yang berbeda daripada sebelumnya. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3 dijelaskan bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang lebih manusiawi.

Permainan-permainan tersebut, khususnya permainan online, mempunyai dampak positif dan dampak buruk. Hal serupa juga terjadi di SD Al-Islamiyah Putat Tanggulangin. Dampak baik dan buruk dari kemajuan teknologi yang diwujudkan dalam bentuk game online pada anak-anak sekolah telah dicatat. Satu hal yang baik tentang bermain game online adalah membantu siswa belajar.

# Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

Apa dampak Positif dari bermain game online terhadap anak SD?

Apa dampak Negatif dari bermain game online terhadap anak SD?

# Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif berdasarkan metode penelitian kualitatif.

Penelitian ini menggunakan strategi purposive sample untuk menentukan informan. Seorang informan merupakan pemain kunci dalam metode ini yang memberikan rincian tentang konteks dan keadaan penelitian

# Hasil

*Game online* menjadi sebuah perkembangan teknologi modern di dunia saat ini yang mampu memberikan dampak positif maupun dampak negatif terhadap anak usia sekolah dasar yakni antara 7 tahun hingga 12 tahun. Perkembangan teknologi informasi sebagai sumber belajar di sekolah dasar tidak dapat dipungkiri sangat mempengaruhi siswa. Terutama siswa kelas 4 Sekolah Dasar Al-Islamiyah Putat, Tanggulangin yang telah mengetahui berbagai cara untuk memanfaatkan teknologi modern ini. Meskipun SD Al-Islamiyah ini terletak di pedesaan, namun tidak menjadi halangan bagi mereka untuk mengakses internet. Karena pada dasarnya internet dapat diakses Dimana saja. Salah satunya yaitu siswa dapat *browsing internet* atau *youtube* untuk belajar hal-hal baru dan juga bermain *gameonline*. Namun dengan adanya kemudahan mengakses perkembangan teknologi dan informasi ini dapat membuat siswa kecanduan. Dari 15 siswa kelas 4, terdapat 11 siswa yang bermain game online. 11 siswa inilah yang akan penulis teliti untuk mengisi angket dan juga diwawancara beserta wali kelas 4. Peneliti juga mengobservasi keadaan kelas selama pembelajaran berlangsung. Dari 11 siswa tersebut, 2 diantara mereka memiliki ponsel sendiri dan 9 lainnya menggunakan ponsel orangtua mereka.

# Pembahasan

- Berdasarkan hasil, dari 15 siswa kelas 4, terdapat 11 siswa yang bermain game online. 11 siswa inilah yang akan penulis teliti untuk mengisi angket dan juga diwawancara beserta wali kelas 4. Peneliti juga mengobservasi keadaan kelas selama pembelajaran berlangsung. Dari 11 siswa tersebut, 2 diantara mereka memiliki ponsel sendiri dan 9 lainnya menggunakan ponsel orangtua mereka. Dari 11 siswa ini terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Pada hasil angket menyatakan bahwa 8 anak sangat setuju mereka bermain game setiap hari dan 3 anak lainnya menyatakan netral atau tidak bermain game setiap hari. Sebanyak 8 (delapan) siswa menyetujui bahwa setelah bermain *game* rasa lelah sepulang sekolah hilang dan tergantikan dengan perasaan bahagia
- Dalam wawancara, 2 anak menyatakan bahwa mereka dapat mempelajari bahasa asing yakni Bahasa Inggris dalam permainan yang mereka mainkan. Ini merupakan dampak positif bagi siswa. Namun, tidak jarang siswa tidur hingga larut malam melebihi jam waktu tidur mereka. Siswa merasa senang ketika bermain game hingga lupa waktu dan mengabaikan kesehatan mereka. Mayoritas siswa tidak mempelajari kembali materi yang disampaikan di sekolah ketika mereka berada di rumah. Terdapat 4 (empat) siswa yang hampir tidak pernah belajar dan 6 (enam) siswa menyatakan bahwa mereka hanya belajar ketika mendekati ujian sekolah dan hanya mengerjakan PR yang diberikan oleh guru saja.
- Pada observasi yang penulis lakukan saat istirahat berlangsung, siswa cenderung menggunakan *handphone* untuk bermain *game online*, ketika kalah bermain *game* terkadang membuat anak menjadi berkata kasar. Saat jam pembelajaran berlangsung pun siswa sering berbicara sendiri hingga tidak bisa diam duduk ditempatnya, siswa berjalan-jalan mengunjungi bangku temannya.

# Temuan Penting Penelitian

Game Online cenderung memberi dampak positif jika digunakan sesuai aturan dan dengan benar dan dimanfaatkan sebaik-baiknya.

Namun akan berdampak negative apabila digunakan secara berlebihan.

# Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini yaitu untuk mengetahui akar masalah dan dampaknya kemudian untuk mencari solusinya.



# Referensi

- [1] UU, “Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan,” 2003.
- [2] Azkiya Dihni, “Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia,” Pusat Data Ekonomi dan Bisnis Indonesia, 16 Februari 2022, [Online]. Tersedia: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia> [Diakses: 10 Desember 2022].
- [3] Anita, “Pengertian Game Online Menurut Para Ahli Dan Definisinya Menurut KBBI,” ArtikelBaca.com, 2022, [Online]. Tersedia : <https://www.artikelbaca.com/pengertian-game-online-menurut-para-ahli/> [Diakses: 10 Desember 2022]
- [4] G. L. Ondang, B. J. Moku and Shirley Y. V. I. Goni, “Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat,” *HOLISTIK, Journal of Social and Culture*, Vol. 13, No. 2, April 2020.
- [5] N. Kurnada and R. Iskandar, “Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu*, Vol. 5, No. 6, 5660-5670, November 2021.
- [6] A. Harahap, A. Halim, A. Ilmi, M. Panggabean, N. Azizah and R. Yanda, “Analisis Kecanduan Game Online Pada Siswa Dan Strategi Guru BK Dalam Pemberian Layanan BK,” *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, Vol. 9, No. 2, 1354-1364, Juni 2023.
- [7] R. R. Jurdil, R.R, Usman and H. Usman, “Analisis Dampak Games Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar,” *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 8, No. 2, 2549-9149, Desember 2022.
- [8] F. Zamzami, “Bocah SD Bunuh Temannya Gara-gara Kalah Main Game, Kepala Korban Pecah,” *Tribun News*, 9 September 2020, [Online]. Tersedia: <https://aceh.tribunnews.com/2020/09/09/bocah-sd-bunuh-temannya-gara-gara-kalah-main-game-kepala-korban-pecah?page=all> [Diakses: 15 desember 2022]
- [9] Sukoco, & A. Gabrillin, “Bolos Sekolah Selama 3 Bulan, Siswa SD di Magetan Kecanduan Game Online,” *Kompas*, 20 November 2019, [Online]. Tersedia: <https://regional.kompas.com/read/2019/11/20/16255231/bolos-sekolah-selama-3-bulan-siswa-sd-di-magetan-kecanduan-game-online> [Diakses: 15 desember 2022]
- [10] A. N. Amalia, L. Hakim and T. Hera, “Analisis Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 4, No. 4, 1754-1760, 2022.
- [11] F. Harun and L. Arsyad, “Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik,” *EDUCATOR: Directory of Elementary Education Journal*, Vol. 1, No. 2, 2020.
- [12] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2010
- [13] Moleong and J. Lexy, *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakary, 2015
- [14] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017
- [15] L. Setiawati, E. Yakub, and T. Umari, “Siswa yang Kecanduan Game Onlien dan Kondisi Psikologis di SMA Tri Bhakti Pekanbaru,” *Jurnal Online Mahasiswa UNRI*, Vol. 5 No. 1, Juni 2018.
- [16] I. B. Jacobs and A. Watkins, “Gaming Frequency and Academic Performance,” *Australasian Journal of Educational Technology*, Vol. 24, No. 4, 355-373, 2008.
- [17] A. Marhaeni and Pande N. P. A. M, “Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Kuta,” *Jurnal Psikologi Udayana*, Vol. 2, No. 2, 2015.
- [18] Ary, Riris and Henry, “Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Anak di SDN Gayamsari02 Semarang,” *Journal UPGRIS*, Vol. 3, No. 1, 2023.
- [19] N. R. Anwar and E. Winingsih E, “Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Akademik Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Banjar Dimasa Pandemi Covid-19,” *Jurnal BK UNESA*, Vol. 12, No. 1, 2021.
- [20] M. Fauzil, “Mencegah Sebelum Parah,” *Artikel Majalah Hidayatullah*, September 2013.

