

# Impact of Online Games on Learning Motivation Grade 4 Students of Al Islamiyah Putat Tanggulangin Elementary School

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

Sayyidati Sa'diah<sup>1)</sup>, NurEfendi <sup>\*,2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2)</sup> Program Studi Pendidikan IPA, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

\*Tisacaddea@gmail.com: nur.efendi@umsida.ac.id

**Abstract.** *This research aims to analyze the impact caused by online game addiction in class 4 of Al-Islamiyah Putat Elementary School, Tanggulangin. The informants in this research were one of the teachers at Al-Islamiyah Putat Elementary School, Tanggulangin who was the homeroom teacher for class 6, as well as 11 class 4 students at Al-Islamiyah Putat Elementary School, Tanggulangin. The results of this research found that the positive impact of online games is that students can easily learn foreign languages and are less likely to be technologically illiterate. They can make friends from various circles, ages and countries. The negative impact is that students cannot control their own emotions, are lazy to achieve both academic and non-academic achievements, have a poor level of concentration in learning and many more. And teachers create strategies to overcome this with a reward and punishment system during the learning process in class. The main factor in students who are addicted to online games is the environment. Because most of students' time is spent at home.*

**Keywords -** Game Online, Motivation to learn, 4<sup>th</sup> Grade Student

**Abstrak.** *Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak yang disebabkan dari kecanduan game online kelas 4 Sekolah Dasar Al-Islamiyah Putat, Tanggulangin. Informan dalam penelitian ini yaitu salah satu guru di Sekolah Dasar Al-Islamiyah Putat, Tanggulangin yang merupakan wali kelas 4, serta 11 siswa kelas 4 Sekolah Dasar Al-Islamiyah Putat, Tanggulangin. Hasil Penelitian ini ditemukan bahwa dampak positif dengan adanya game online, siswa dapat mudah untuk belajar bahasa asing dan cenderung tidak gagap teknologi. Mereka bisa mendapat teman dari berbagai kalangan, usia dan negara. Dampak negatifnya, siswa tidak bisa mengendalikan emosinya sendiri, malas untuk berprestasi baik akademik dan non akademik, tingkat konsentrasi belajar yang kurang dan masih banyak lagi. Serta guru membuat strategi untuk mengatasi hal tersebut dengan sistem reward and punishment saat proses pembelajaran di kelas. Faktor utama dari siswa yang kecanduan game online adalah lingkungan. Karena sebagian besar waktu siswa dihabiskan di lingkungan rumah.*

**Kata Kunci -** Game Online, Motivasi Belajar, Siswa Kelas 4

## I. 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 [1]. Pada era modern seperti saat ini perkembangan teknologi berkembang dengan cepat. Terutama setelah tersedianya internet yang dapat diakses oleh hampir setiap individu dimanapun dan kapanpun. Dengan internet manusia mendapat kemudahan hanya dengan mengaksesnya. Berbelanja *online*, membaca berita *online*, belajar *online* hingga bermain *game online*. Berdasarkan laporan *We Are Social*, Indonesia menjadi negara dengan jumlah pemain video game terbanyak ketiga di dunia. Laporan tersebut mencatat ada 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan video game per Januari 2022 [2].

*We are Social* mencatat mayoritas atau 83,6% pengguna internet usia 16-64 tahun di dunia bermain video game menggunakan gawai apapun. Sementara sebanyak 68,1% pengguna internet menggunakan telepon pintar (*smartphone*) untuk bermain video game. Definisi dari game online adalah sebuah program yang berisi sebuah permainan (*game*) yang tersambung melalui jaringan internet (*online*) yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok di seluruh dunia. Jadi, game online merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain yang harus menggunakan jaringan internet [3]. *Game Online* adalah sebuah permainan yang berbasis elektronik dan menampilkan gambar visual, *game online* juga dimainkan dengan memanfaatkan media

visual elektronik. Yang terdiri dari gambar bergerak dan bersuara. Oleh karena itu, *game online* tersebut sangat berkaitan erat dengan suatu bahasa tertentu, perilaku, sikap dan moral yang ada pada game tersebut. Adapun bahasa setiap orang, satu dengan yang lainnya tidak selalu sama. Biasanya, hal itu bergantung dari bahasa tertentu yang digunakan orang bersangkutan menggunakan bahasa apa [4]. Seperti halnya penduduk Indonesia dalam sehari-hari menggunakan Bahasa Indonesia. Berbeda halnya dengan penduduk Amerika yang menggunakan Bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-harinya. *Game online* sendiri adalah jenis permainan yang dimainkan secara daring yang dapat dibedakan menjadi 10 kategori yaitu : *Real Time Strategi*, *First Person Shooter*, *Role Playing Game*, *Life Simulation Games*, *Construction and Management Simulation Games*, *Vehicle Simulation*, *Action Game*, *Adventure Games*, *Action Adventure Games*, dan *Manager Simulation*. Jenis permainan ini dibedakan berdasarkan jenis atau cara bermain dalam permainan tersebut. Misalnya saja kategori game *First Person Shooter* atau biasa disingkat menjadi game kategori *FPS*. *Game* ini adalah sebuah permainan yang pusatnya pada senjata dan pertarungan yang dimainkan secara langsung oleh individu yang memainkannya (perspektif orang pertama).

*Game online* tentu saja berbeda dengan permainan tradisional. *Game online* dapat dimainkan seorang diri, tidak seperti permainan tradisional yang membutuhkan banyak individu untuk memainkannya. *Game online* hanya memerlukan kuota internet dan dapat dimainkan dimana saja termasuk di rumah serta tidak perlu memerlukan banyak gerak aktif seperti pada permainan tradisional. Anak pada usia sekolah dasar (7-12 tahun) masihlah sangat memerlukan pengawasan oleh orangtua. Mereka lebih suka menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* dan fokus pada permainannya hingga tidak mengenal waktu dan tidak kenal lelah. Adapun *Game online* yang diminati akhir-akhir ini seperti Clash of Clan, Mobile Legend, PUBG, Free Fire dan masih banyak lagi. *Game online* sedang marak pada saat ini dan menyebabkan pemain menjadi kecanduan terhadap permainan tersebut. Karena pada dalam permainan terdapat sebuah alur cerita yang panjang, terdiri dari berbagai macam sebuah permasalahan yang harus diselesaikan oleh pemain. *Game Online* juga diciptakan agar permainan terasa semakin seru ketika pemain bermain semakin lama dan memiliki tingkat kesulitan yang bertahap. Semakin tinggi tingkatnya maka akan semakin sulit juga dimainkan dan diselesaikan. Hal seperti inilah yang menyebabkan pemain menjadi kecanduan. Apalagi game online tersebut dapat dengan mudah diakses oleh siapa saja dan diwaktu kapan saja dengan tempat dimana saja selama itu ada gadget dan ada jaringan internet.

**Tabel 2.** Presentase Ketergantungan *Game Online* Tahun 2017

| Presentase | Adiksi (Kondisi Ketergantungan) |
|------------|---------------------------------|
| 10,2       | Adiksi ringan                   |
| 30,5       | Adiksi sedang                   |
| 59,3       | Adiksi parah                    |

Sumber : The Conversation, 2018

Data terakhir pada 2017, menurut lembaga riset pemasaran asal Amsterdam, Newzoo, di Indonesia terdapat 43,7juta *gamer* dan didominasi oleh anak laki-laki, yang membeli *item-item* keperluan *game* dengan total sebesar US\$ 880juta. Jumlah pemain *game* Indonesia terbanyak di Asia Tenggara, yang bermain *game* di telepon pintar, *personal computer* dan *laptop*, serta konsol. Berdasarkan penelitian (Kurnada and Iskandar 2021), *game online* sebenarnya dapat menimbulkan dampak positif jika digunakan hanya untuk sarana hiburan karena dapat menghilangkan rasa lelah dan penat juga dapat mengurangi stress [5]. Sayangnya yang tengah terjadi saat ini banyak pemain yang bermain *game online* terlalu berlebihan. Rutinitas bermain *game online* yang berlebihan ini akan menyebabkan perubahan pada gaya hidup anak yang berimbas negatif pada diri anak. Dan anak yang gemar memainkan game yang mengandung unsur kekerasan beresiko meniru sikap negatif yang di lihatnya, contohnya yakni sikap agresif. Sikap agresif yang biasanya ditampakkan oleh anak adalah melawan orang tua maupun guru, bertengkar atau membentak keras teman sebayanya, serta menyelesaikan masalah dengan cara kekerasan, misal memukul atau mencubit. Bermain game online secara berlebihan juga dapat mengganggu jam tidur pada anak. Tidur merupakan hal yang sangat penting bagi pertumbuhan dan kesehatan anak. Hal ini juga dapat berdampak pada kegiatan belajar anak disekolah, karena anak akan merasa letih dan mengantuk disebabkan kurangnya istirahat pada malam hari.

Seseorang disebut kecanduan *game online* jika seseorang tersebut selalu memikirkan tentang *game online* sepanjang hari dan setiap waktu sehingga ia tidak bersemangat dan malas dalam menjalankan aktivitas lainnya. Seseorang tersebut merasa setiap hari tidak menyenangkan apabila ia tidak bermain game online, sering berbohong demi bermain *game online*, menghambur-hamburkan uang hanya untuk kesenangan dalam bermain *game online* [6]. Ada beberapa sifat atau karakteristik perilaku kecanduan yaitu : ketika topik pembahasan yang dibicarakan selalu terkait dengan game, tidak bisa mengontrol diri dan emosi, menjadi susah diatur dan keras kepala, malas dalam belajar dan beraktivitas lainnya, suasana hati cepat berubah, tidak dapat fokus selama kegiatan pembelajaran, dan jugasering mengabaikan aktivitas sehari-hari.

Jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain video game online oleh anak-anak, remaja, dan orang dewasa akan meningkat pada tahun 2022. Bermain video game dalam jangka waktu yang lama dapat berdampak negatif pada anak

usia sekolah, khususnya di sekolah dasar. Demikian pula, kekhawatiran dan risiko yang paling umum adalah kecanduan bermain video game online. Kurangnya kehidupan sosial dan tingginya tingkat agresi menjadi ciri anak-anak yang doyan bermain video game online. Motivasi dan kehidupan sosial siswa juga terkena dampak negatif dari kecanduan bermain video game online [7]. Banyak anak menghabiskan uang sakunya untuk bermain game online, dan beberapa dari mereka menjadi kecanduan serius sebagai akibatnya. Anak-anak akhirnya kehilangan fokus pada hal-hal seperti tugas sekolah, agama, dan bahkan kesejahteraan mereka sendiri karena hal ini. Akibatnya, lingkungan yang mendukung memiliki dampak yang signifikan terhadap pertumbuhan siswa ketika siswa sekolah dasar masih kurang memiliki kapasitas kognitif untuk mempertimbangkan pro dan kontra dari tindakan potensial hanya berdasarkan keingintahuan alami mereka, peniruan, dan kurangnya pengetahuan tentang konsekuensi dari tindakan mereka.

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. Sebagai contoh, tipikal siswa kelas enam yang memainkan permainan ini sangat pandai menjawab soal dengan cepat. Karena menyelesaikan masalah dan membuka level baru adalah kebiasaan bagi mereka yang bermain video game online. Kelemahan lain dari bermain video game online adalah mengalihkan perhatian siswa dari pelajaran sebenarnya. Pada bulan Mei 2023, penulis melakukan beberapa pengamatan awal dan sampai pada kesimpulan bahwa game online adalah permainan yang menggunakan media elektronik yaitu multimedia dengan cara yang menarik sehingga pemainnya merasa nyaman dengan dirinya sendiri dan tentunya bermain di internet.

Sebagai contoh kasus dari dampak negatif bermain *game online* yaitu di tahun 2020 seorang anak kelas 6 SD di India membunuh teman sebayanya yang duduk dibangku kelas 5 SD karena kalah bermain *game online* hingga kepala korban pecah [8]. Adapun kasus yang berasal dari Indonesia, anak kelas 6 SD di Magetan bolos sekolah hingga 3 bulan karena kecanduan *game online*, meskipun sudah ada bujukan dari kepala sekolah, siswa tetap tidak mau masuk sekolah [9]. Adapun penelitian terdahulu dari (Jurdil and Usman 2022) dengan judul Analisis Dampak *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah dasar. Setelah pjj, semua informan bermain game online lebih intens, menurut penelitian. Keinginan siswa untuk belajar dipengaruhi oleh intensitas pengalaman bermain game online mereka. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa tugas guru adalah membimbing dan menasihati siswa.

Selanjutnya penelitian milik (Amalia, Hakim, and Hera 2022) yang berjudul Analisis Dampak Kecanduan *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. Berdasarkan temuan penelitian ini, dorongan belajar anak menurun seiring dengan meningkatnya tingkat kecanduan game online. Akibatnya, anak-anak menjadi kurang fokus dalam belajar dan kurang memperhatikan hal-hal lain [10]. Kemudian terdapat penelitian terdahulu (Harun and Arsyad 2020) dengan judul Dampak *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. Temuan penelitian menunjukkan bahwa bermain video game edukasi online dapat mempengaruhi keinginan siswa untuk belajar. Anda dapat mengklasifikasikan dampak bermain video game online sebagai dampak baik atau dampak buruk. Penggunaan video game yang berlebihan oleh siswa mempunyai dampak yang lebih merugikan. Selain itu, orang tua dan pendidik dapat bekerja sama untuk mengatasi tantangan dan menemukan solusi yang dihadapi anak-anak saat bermain game online [11].

Bahwa penelitian saat ini, baik guru maupun orang tua berperan penting dalam pengawasan kegiatan anak terutama yang masih duduk dibangku sekolah dasar. Meskipun guru di sekolah sudah memberikan larangan untuk menggunakan *smartphone* saat proses pembelajaran, masih banyak siswa yang melanggar hal tersebut dengan diam-diam memainkan *smartphone* di bawah bangku agar tidak diketahui sang guru. Bahkan tidak jarang dari anak-anak tersebut mencuri uang orang tua hanya untuk bermain di *game center* selama berjam-jam. Dan kegiatan di rumah yang seharusnya digunakan untuk istirahat yang cukup, belajar untuk mendapatkan nilai yang baik tidak dilakukan dengan benar. Akibat kecanduan *game online* banyak dari anak-anak yang mentalnya terganggu dan juga mengalami penurunan penglihatan atau biasa disebut miopi atau rabun jauh.

Di SD Al-Islamiyah Putat Tanggulangin, para wali kelas, khususnya kelas IV, mulai membahas tentang mewabahnya permainan video game yang berlebihan. Kurangnya minat belajar beberapa siswa dan kinerja akademik yang buruk, menurut para guru, disebabkan oleh banyaknya penggunaan game online. Telah terjadi invasi game online ke lingkungan sekolah dasar, mengalihkan perhatian anak-anak dari tugas-tugas yang lebih penting seperti belajar. Kurangnya minat belajar siswa menjadi penyebab turunnya nilai mereka. Oleh karena itu, penulis mengambil *sample* sebanyak 11 siswa kelas IV SD Al-Islamiyah yang bermain game online untuk diteliti.

## II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif berdasarkan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif bercirikan pendekatan induktif dalam analisis data, kombinasi metode pengumpulan data, dan peneliti sendiri sebagai

instrumen sentralnya [12]. Dengan tujuan untuk memahami fenomena-fenomena yang dialami peserta penelitian, misalnya tingkah laku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara holistik, dan melalui uraian dalam bentuk kata dan bahasa, dalam konteks alam tertentu dan dengan menggunakan metodologi alam yang beragam.

Untuk memastikan bahwa penelitian mereka didasarkan pada fakta dan didukung oleh teori, peneliti menggunakan pendekatan penelitian ini untuk menguji dampak kecanduan game internet pada siswa kelas empat SD Al-Islamiah Putat di Tanggulangin. Teori dampak yang dikemukakan oleh Selo Soemardjan (1995) dan Damsar (2002) digunakan untuk menjawab tantangan penelitian. Teori ini mencakup nilai, sikap, pola perilaku, dan budaya. Tanggulangin, SD Al-Islamiah Putat Sidoarjo menjadi lokasi penelitian. Tempat pengumpulan data yang diperlukan untuk mencapai tujuan penelitian disebut lokasi penelitian [13].

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. Di sini, peneliti memilih informan berdasarkan pemahaman mereka terhadap isu yang diselidiki dan kemampuan mereka dalam menyediakan bahan pengumpulan data. Informannya adalah wali kelas kelas IV SD Al-Islamiah Putat Tanggulangin, dan sebelas muridnya juga merupakan siswa kelas IV di sana.

Metode pengumpulan informasi adalah tulang punggung setiap proyek penelitian. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran yang akurat tentang keadaan tersebut. Triangulasi teknis seperti dijelaskan Sugiyono (2017: 274) digunakan untuk menilai keandalan data dengan cara membandingkannya dengan sumber yang sama dengan menggunakan beberapa metode [14]. Misalnya, informasi yang dikumpulkan melalui wawancara diperiksa ulang dengan menggunakan dokumentasi dan observasi, serta sumber-sumber lainnya. Data yang dikumpulkan dari wawancara dengan wali kelas kelas IV dan siswa di SD Al-Islamiah Putat Tanggulangin, atau perwakilannya, serta data yang dikumpulkan dari observasi dan dokumen yang relevan, semuanya akan berkontribusi terhadap validitas penelitian, begitu pula dengan metode di atas.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

*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-Islamiah Putat, Tanggulangin yang telah mengetahui berbagai cara untuk memanfaatkan teknologi modern ini. Meskipun SD Al-Islamiah ini terletak di pedesaan, namun tidak menjadi halangan bagi mereka untuk mengakses internet. Karena pada dasarnya internet dapat diakses dimanapun. Salah satunya yaitu siswa dapat *browsing internet* atau *youtube* untuk belajar hal-hal baru dan juga bermain *game online*. 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.

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. Ciri-ciri siswa yang kecanduan *game online* yaitu siswa dapat bermain game 3 jam hingga 4 jam dalam sehari sehingga siswa tidak dapat membagi waktunya. Kondisi psikologis anak juga dapat terganggu sehingga siswa lebih emosional, mudah marah maupun mudah kesal, sedih dan cepat bosan terhadap suatu hal serta jenuh disaat siswabelajar [15]. Perhatian siswa cenderung memikirkan gamenya sehingga siswa tidak begitu mempedulikan tugas sekolahnya dan prestasi yang seharusnya diraih. Siswa yang telah lama bermain lebih fokus untuk meraih kemenangan yang didapatkan dari permainannya daripada disekolahnya. Hal ini jika dibiarkan akan menjadi kebiasaan dan siswa akan menjadi malas dalam segala hal. Menurut pendapat dari (Ip, B, Jacobs, G., & Watkins 2008) *game online* dapat menurunkan prestasi akademik karena game online bersifat distraksi yang dapat mengalihkan perhatian siswa dari kegiatan belajar maka motivasi belajar siswa dapat berkurang karena adanya *game online* yang menjadi peran pengalih perhatian (distractor) [16]. Kecanduan terhadap *game online* memiliki hubungan dengan prestasi akademik siswa dan motivasi belajar karena *game online* memberi siswa stimulus dinamis yang kaya warna dan juga bergerak sehingga siswa terbiasa akan hal tersebut sehingga ketika siswa melihat stimulus tak bergerak dengan warna yang monoton seperti buku dan tulisan di papan tulis membosankan. Siswa yang kecanduan *game online* cenderung menghabiskan jauh lebih banyak waktu untuk bermain *game online* daripada waktu untuk belajar [17].

Dampak dari *game online* sebenarnya tergantung dari penggunaannya, bisa berdampak positif maupun berdampak negatif. Jika menggunakan *game online* sesuai yang semestinya dan tetap menjalankan kewajibannya yang seharusnya maka kemungkinan game online dapat memberikan manfaat dan dampak positif terhadap penggunaannya. Begitu juga

sebaliknya jika penggunaan game online secara berlebihan sehingga dapat membuat kecanduan dan mengabaikan kewajiban maka bisa dikatakan bahwa game online memiliki dampak buruk atau negatif [18]. Kecanduan game online membuat siswa hanya meluangkan waktu yang sedikit untuk belajar dan mengerjakan pekerjaan rumah. Hal ini akan berdampak pada kegiatan pembelajaran sehingga prestasi akademik menjadi turun [19]. Pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa di Sekolah Dasar Al-Islamiyah Putat, Tanggulangin yaitu terdapat beberapa siswa yang tidak bisa fokus selama pembelajaran. Beberapa siswa ada yang melamun, atau berbicara dengan temannya sendiri. Setelah dilakukan wawancara siswa juga menyatakan bahwa mereka tidak terlalu memperhatikan guru selama guru menerangkan materi pembelajaran. Selain itu, hasil wawancara dengan guru juga menerangkan bahwa siswa sulit untuk fokus pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Dengan hal tersebut maka guru akan menegur siswa agar siswa dapat memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru saat sedang pembelajaran berlangsung.

*Game online* dapat sangat mempengaruhi kestabilan emosi siswa. Apalagi siswa kelas 4 SD yang masih belum bisa mengelola emosinya dengan benar. Tidak jarang siswa berkata kasar kepada teman-temannya, bahkan kepada gurunya. Hal itu disebabkan karena pada *game online* kerap kali terdapat kata-kata yang tidak seharusnya ada dan didengarkan oleh siswa SD pada saat ini. Bahkan di Sekolah Dasar Al-Islamiyah Putat, Tanggulangin sudah pernah terjadi bahwa salah satu siswa mengucapkan kalimat yang bahkan tidak seharusnya keluar dari mulut anak berusia 10 tahun. Guru tidak hanya diam saat terjadi hal tersebut. Akan tetapi, siswa yang diberikan nasehat oleh gurunya cenderung acuh dan menyepelekan perkataan guru tersebut. Saat istirahat berlangsung, siswa cenderung menggunakan *handphone* untuk bermain *game online*, ketika kalah bermain *game* terkadang membuat anak menjadi berkata kasar. Dalam wawancara peneliti kepada guru kelas, dikatakan bahwa hal yang dilakukan guru terhadap permasalahan siswa yang cenderung kecanduan game online ini yaitu guru memberikan nasehat secara berulang dan memberihimbauan tentang dampak baik dan juga buruknya jika bermain game terlalu lama. Tetapi, guru memiliki keterbatasan karena hanya bisa mengawasi saat siswa berada di sekolah saja. Pengawasan di luar sekolah sudah merupakan tanggung jawab dari orang tua siswa masing-masing, yang seringkali orang tua justru membiarkan anaknya bermain game sehingga membawa dampak negatif dan mereka kecanduan bermain *game* tanpa mengenal waktu. Pada hasil angket yang direspon oleh 11 siswa kelas 4 SD Al-Islamiyah Putat, Tanggulangin, bisa dibuktikan bahwa siswa-siswanya kelas 4 sebagian besar masih kurang dalam memanfaatkan waktu belajarnya. 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. Melihat fakta lapangan yang terjadi maka hal ini menyebabkan dampak negatif dari kecanduan *game online*. Jika hal ini terus berlanjut maka siswa akan terus bermalasan dan tentunya malas untuk belajar. Hal ini akan terus berlanjut dan akan berdampak buruk bagi masa depan siswa. Karena hampir seluruh siswa menyatakan bahwa mereka merasa senang dan bahagia ketika mereka bermain game online, hal tersebut menjadikan siswa susah untuk melepaskan kecanduan game online ini. Namun, sisi positifnya adalah siswa merasa senang dan bahagia maka bisa melepas suntuk dan stres ketika siswa merasa untuk meluapkan perasaan tersebut. Game online menjadi hiburan utama siswa ketika siswa memiliki waktu luang.

Menurut guru yang merupakan wali kelas 4 SD Al-Islamiyah Putat, Tanggulangin, dalam jam istirahat kebiasaan dari siswanya bermain *game online* bersama siswa yang lain. Selalu ada *handphone* disetiap kesempatan hanya untuk bermain *game* yang menurut wali kelas hal itu berlebihan untuk anak di usia mereka. Wali kelas yaitu ibu Nikmatul Khoiriyah, mengatakan jika banyak muridnya lebih sering mengeluarkan uang jajannya untuk top up *game online*. Rata-rata siswa mengeluarkan uang Rp 20.000 hingga Rp 50.000,- untuk sekali top up. Tidak hanya itu 2 dari 11 siswa menabung uang jajannya hingga ratusan ribu untuk membeli *item* dalam *game online* tersebut. Siswa-siswa tersebut menghabiskan waktu 1 hingga 3 jam waktu bermain *game* setiap harinya, bahkan 1 dari 11 siswa tersebut dapat bermain *game* selama 1 (satu) penuh. Game yang dimainkan oleh siswa kebanyakan adalah Mobile Legend dan juga Free Fire. Kedua game ini termasuk dalam game online yang diharuskan untuk masuk menggunakan jaringan internet. Ada juga siswa yang memainkan game selain Free Fire dan Mobile Legend, misal game Make Up, Avatar World, Sakura dan juga game offline sederhana lainnya.

Satu siswa menyatakan bahwa dengan bermain game online siswa dapat menghafal beberapa kosa kata dalam Bahasa Inggris lebih mudah. Siswa dapat menghafal warna-warna dan juga hitungan angka dalam Bahasa Inggris dari game online yang dimainkannya. Namun ada juga siswa yang bermain game online dengan Bahasa Indonesia. Hal ini memudahkan siswa dalam memahami game yang dimainkannya, namun tidak ada dampak positif untuk bisa mempelajari Bahasa Inggris diluar dari apa yang diajarkan di sekolah. Sementara siswa yang lain tidak mendapatkan pelajaran Bahasa Inggris yang bisa diambil dalam game online yang mereka mainkan. Namun ada juga siswa yang memahami beberapa kosa kata bahasa Inggris dalam game online yang mereka mainkan misalnya kata *close* yang berarti menutup. Atau kata *back* yang artinya kembali. Jadi sedikit banyak siswa mengetahui beberapa kosa kata Bahasa Inggris dalam permainan yang mereka mainkan.

**Gambar 1.** Proses Pembelajaran Siswa di Kelas 4 SD Al-Islamiyah Putat, Tanggulangin

Sumber : Dokumen Penulis. 2024

Berdasarkan gambar 1, siswa di kelas 4 SD Al-Islamiyah Putat, Tanggulangin, sering kali tidak mendengarkan materi yang disampaikan oleh wali kelasnya. Siswa lebih suka berbicara dengan teman sebangkunya dan bahkan siswa jalan menghampiri teman yang duduk didepannya sehingga guru harus menegur siswa tersebut. Setelah mengenal *game online*, siswa menjadi malas untuk belajar dan mengalami kesulitan fokus di saat belajar di rumah. Hal ini karena banyak wali murid kelas 4 SD Al-Islamiyah Putat, Tanggulangin, saat pengambilan rapot di akhir semester selalu mengeluh kepada wali kelas karena sulit untuk mengontrol anaknya untuk belajar. Tetapi dari keluhan tersebut, terdapat orang tua atau wali murid yang terus memanjakan anaknya dengan memberikan uang saku lebih untuk bermain *game* dan memfasilitasi anaknya dengan alat-alat teknologi seperti laptop, komputer dan *handphone*. Bahkan tidak jarang orang tua yang memanjakan anaknya, cenderung tidak membatasi waktu dalam bermain *game*. Dengan alasan jika anak disuruh berhenti bermain *game* akan menangis, marah hingga melempar atau merusak barang di sekitarnya. Dampak positif dari bermain *game* tersebut yaitu mereka dapat memiliki banyak teman secara *virtual* dan dari berbagai kalangan usia. Tetapi, karena usia yang berbeda tersebut, bahasa yang digunakan juga berbeda, tidak jarang siswa meniru bahasa tersebut. Yang nantinya Bahasa tersebut digunakan pada obrolan dengan teman sebaya mereka. Faktor lingkungan ini yang membuat siswa semakin kecanduan *game* dan semakin sulit dikontrol emosinya. Tidak jarang siswa tidur hingga larut malam melebihi jam waktu tidur mereka biasanya hanya karena bermain *game*. Siswa merasa senang ketika bermain *game* hingga lupa waktu dan mengabaikan kesehatan mereka. Siswa jugabermain bersama teman mereka yang biasa mereka sebut dengan *maabar* (main bareng). Tentu saja hal ini berdampak pada kondisi kesehatan dan mental siswa dikarenakan kurangnya jam tidur. Kondisi anak yang kurang tidur dapat mengganggu kesehatan mentalnya seperti mudah marah, mudah tersinggung hingga menyebabkan anak sulit untuk berkonsentrasi. Hal ini juga dapat menyebabkan siswa mengantuk saat jam pelajaran dikemudian hari. Siswa akan tidak bisa fokus saat jam pembelajaran berlangsung. Siswa akan menguap, mengantuk, menyenderkan kepalanya ke meja, dan bahkan melamun.

**Gambar 2.** Penulis melakukan observasi pengamatan pembelajaran

Sumber: Dokumen Penulis, 2024

Berdasarkan Gambar 2, Penulis melakukan observasi mengamati perilaku siswa ketika pembelajaran berlangsung. Anak yang gemar bermain *game online* ialah anak yang menyukai tantangan [20]. Siswa cenderung kurang menyukai

rangsangan yang monoton seperti tulisan didalam buku maupun di papan tulis. Karena siswa merasakurang menarik, tidak kaya warna karena hitam putih saja, dan kurang menstimulasi kerja otak anak. Anak lebih menyukai memainkan game online karena telah terbiasa melihat gambar yang bergerak dan memiliki berbagai macam warna dan mengeluarkan suara bahkan musik. Oleh karena itu siswa merasa bosan ketika mereka disajikan materi pembelajaran di sekolah oleh guru dengan cara yang biasa saja yakni dengan buku maupun papan tulis. Alasan siswa mulai memainkan dan kecanduan *game* yaitu karena seru dan tidak membosankan karena *game online* sering di *upgrade* dengan *item* atau menu-menu baru yang lucu dan asik. Siswa kelas 4 SD Al-Islamiyah Putat, merasa *game online* memberikan kebahagiaan tersendiri, sebanyak 8 (delapan) siswa menyetujui bahwa setelah bermain *game* rasalelah sepulang sekolah hilang dan tergantikan dengan perasaan bahagia.

## V. SIMPULAN

Simpulan menggambarkan jawaban dari hipotesis dan/atau tujuan penelitian atau temuan ilmiah yang diperoleh. simpulan bukan berisi perulangan dari hasil dan pembahasan, tetapi lebih kepada ringkasan hasil temuan seperti yang diharapkan di tujuan atau hipotesis. Bila perlu, di bagian akhir simpulan dapat juga dituliskan hal-hal yang akan/perlu dilakukan terkait dengan gagasan selanjutnya dari penelitian tersebut.

Berdasarkan hasil pembahasan, 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.

Tindakan terbaik adalah bagi siswa untuk mengembangkan bagan prioritas beserta serangkaian tujuan jangka pendek dan jangka panjang. Untuk memaksimalkan pencapaian pembelajaran, siswa dapat memperoleh manfaat dari penggunaan skala prioritas untuk merencanakan kalender harian mereka sedemikian rupa sehingga memungkinkan mereka untuk belajar dan menyelesaikan kewajiban sekolah. Ada banyak anak pemberontak yang bertindak dan mengatakan hal-hal buruk karena mereka yakin orang tua mereka mengendalikan perilaku mereka dengan membatasi jumlah waktu yang mereka habiskan untuk bermain video game online. Oleh karena itu, orang tua semakin ketat dalam mengawasi anak di rumah. Penting juga bagi anak-anak untuk tidak mengeluarkan terlalu banyak uang sehingga mereka tidak dapat menghabiskan semuanya untuk video game dan perangkat elektronik lainnya. Selain itu, orang tua harus mengawasi anak-anak mereka saat mereka bermain video game online. Guru juga mempunyai tanggung jawab untuk meningkatkan sifat menarik dari materi pelajaran agar siswa dapat mengenkannya kembali. Hal ini dapat dicapai, misalnya dengan menggunakan animasi bergerak dan program Power Point.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, Allah SWT yang telah memberikan penulis kesehatan dan kesempatan hingga dapat menyelesaikan artikel jurnal ini sebagai syarat kelulusan. Penulis juga menyadari bahwa dalam proses penulisan artikel ini dapat terselesaikan dengan baik karena bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Terimakasih juga kepada kedua orangtua saya yang selama ini mensupport finansial dan juga mental saya. Terima kasih untuk guru dan siswa siswi kelas 4 Al-Islamiyah Putat, Tanggulangin, Sidoarjo atas diberikannya kesempatan untuk dapat melakukan penelitian disana.

## 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. Mokaluk 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 Gayamsari 02 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.

**Conflict of Interest Statement:**

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.