

plagiasi_Sayyidati
sadiyah_178620600047.docx
by

Submission date: 02-Aug-2023 04:05PM (UTC+0700)

Submission ID: 2140353212

File name: plagiasi_Sayyidati sadiyah_178620600047.docx (42.35K)

Word count: 2055

Character count: 13445

Analisis Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar Al-Islamiyah Putat Tanggulangin

Sayyidati Sa'diah¹⁾, Nur Efendi²⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Email : tisacaddea@gmail.com, (email dospem)@umsida.ac.id

I. PENDAHULUAN

Saat ini kemajuan teknologi sudah semakin canggih, sehingga banyak mempengaruhi setiap individu dalam segala aspek. Perkembangan dan perubahan menuntut terjadinya inovasi pendidikan yang menimbulkan perubahan yang baru dan kualitas yang berbeda dengan hal yang sebenarnya. 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]. Di era modern tidak di pungkiri perkembangan teknologi semakin pesat. Terutama setelah ditemukannya internet yang sangat digemari oleh masyarakat. Berbagai kemudahan bisa didapatkan hanya dengan mengakses internet. Berbelanja *online*, membaca berita *online*, belajar *online*, bermain *game online* dan lain sebagainya. 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].

Tabel 1. Presentase negara dengan jumlah pemain video game terbanyak

No.	Negara	Jumlah Pemain Video Game (%)
5	Filipina	96,4
	Thailand	94,7
	Indonesia	94,5
	Vietnam	93,4
	India	92
	Taiwan	91,6
	Turki	91,5

Sumber : databoks.katadata.co.id (2022)

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. Pengertian game online adalah program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok di seluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh komputer. Jadi, game online merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain yang harus menggunakan jaringan internet [3]. Definisi *game online* 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*.

Game online berbeda dengan permainan tradisional yang melibatkan banyak pemain dan gerak aktif. *Game online* hanya memerlukan kuota internet dan dapat dilakukan di rumah serta tidak memerlukan gerak aktif seperti pada permainan tradisional. Anak usia sekolah dasar merupakan kalangan yang masih memerlukan pengawasan penuh oleh orangtua. Mereka akan lebih cenderung menghabiskan waktu bermain *game* dan fokus pada permainannya.

Adapun *Game online* yang diminati akhir-akhir ini seperti Clash of Clan, Mobile Legend, PUBG, Free Fire dan masih banyak lagi. Maraknya game online menyebabkan pemain menjadi kecanduan terhadap permainan tersebut. Selain itu, dalam game juga terkandung story atau alur cerita yang panjang, terjalin dari berbagai masalah yang harus diselesaikan oleh pemain. Game juga didesain sedemikian rupa sehingga permainan akan terasa semakin sulit untuk tiap tingkatan levelnya. Hal-hal inilah yang dapat menyebabkan pemain kecanduan. Karena itu aktivitas bermain *game*

menjadi rutinitas setiap hari, apalagi *game* tersebut dapat diakses dengan mudah melalui *smartphone* dimana kebanyakan orang memilikinya.

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 43,7 juta *gamer* dan didominasi oleh anak laki-laki, yang membeli *item-item* keperluan *game* dengan total sebesar US\$ 880 juta. Jumlah pemain *game* Indonesia terbanyak di Asia Tenggara, yang bermain *game* di telepon pintar, *personal computer* dan *laptop*, serta konsol.

Kebiasaan Bermain di Perangkat pintar yang berlebihan ini akan mengakibatkan pergeseran gaya hidup anak yang dapat menimbulkan dampak negatif pada diri anak. Dan anak yang gemar memainkan *game* mengandung unsur kekerasan beresiko meniru sikap yang di lihatnya, seperti sikap agresif. Sikap agresif yang biasanya di tunjukkan anak adalah melawan orang tua dan guru, berargumen keras dengan teman sebaya, serta menyelesaikan masalah dengan cara kekerasan. Penggunaan media elektronik yang berlebihan juga dapat mereduksi jam istirahat anak yang merupakan salah satu unsur penting bagi pertumbuhan dan kesehatan anak, hal ini juga berdampak pada perilaku sosial anak pada lingkungannya yang berdampak pada perubahan sikap anak pada orang-orang di sekitarnya.

3. Pada tahun 2022 terjadi peningkatan intensitas memainkan *game online* baik oleh kalangan dewasa, remaja maupun anak-anak. 3. Anak usia sekolah khususnya sekolah dasar adalah 3. Kelompok yang paling rentan terpengaruh untuk memainkan *game online* dalam jangka waktu yang terbilang lama. Terkait dengan hal itu, kekhawatiran dan bahaya yang paling sering ditemukan yaitu kecanduan *game online*. 3. Anak yang kecanduan bermain *game online* memiliki *agresivitas* (kekerasan) yang tinggi serta memiliki jiwa sosial yang rendah. Dampak lain dari kecanduan bermain *game online* cenderung menurunkan motivasi dan jiwa sosial peserta didik [4].

Oleh sebab itu, banyak anak yang menyisipkan uang sakunya hanya untuk memainkan *game online*, hingga berjam-jam dan lama-kelamaan akan menjadi kecanduan. Akibatnya, anak melupakan banyak hal yang lebih penting seperti belajar, beribadah, bahkan kesehatannya sendiri. 4. Masa usia anak sekolah dasar masih belum mampu menyaring hal-hal yang baik dan buruk dalam melakukan suatu hal hanya didasarkan pada rasa ingin tahu dan mencoba hal-hal baru yang ia temui. 3. Meniru apa yang ia lihat, tanpa mengetahui dampak dari keingin tahunya. 3. Maka dari itu lingkungan yang kondusif sangat mempengaruhi perkembangan siswa. Fenomena kecanduan *game online* di SD Al-Islamiah Putat, Tanggulangin menjadi perbincangan diantara wali kelas terutama kelas 6. Guru mendapati beberapa siswa yang mengalami kecanduan *game online* yang mengakibatkan motivasi belajarnya menurun dan berimbas kepada prestasi akademik siswa. *Game online* masuk kepada lingkungan anak SD membuat siswa terfokus pada kegiatan bermain *game* saja, tanpa mengindahkan hal-hal penting lainnya seperti belajar. Menurunnya prestasi akademik didasari dengan rendahnya motivasi belajar siswa.

Motivasi berupa dorongan yang ada dalam diri individu baik itu berupa dorongan dari dalam (intrinsik) ataupun dari luar (ekstrinsik). Intrinsik dapat berupa perilaku yang memiliki fungsi untuk membuat individu bergerak agar mencapai tujuannya. Dalam motivasi belajar terdapat indikator perilaku tekun menghadapi tugas serta memiliki pengabdian dan pengorbanan yang diberikan untuk tercapainya suatu tujuan yang diinginkan. Guru mendapati beberapa siswa yang mengalami kecanduan *game online* yang mengakibatkan motivasi belajarnya menurun dan berimbas kepada prestasi akademik siswa. *Game online* masuk kepada lingkungan anak SD membuat siswa terfokus pada kegiatan bermain *game* saja, tanpa mengindahkan hal-hal penting lainnya seperti belajar. Siswa yang memiliki motivasi tinggi maka prestasinya akan baik, begitu pula sebaliknya.

2. Dampak *game-game* itu, khususnya *game online* ada yang positif dan negatif. Begitu juga yang terjadi di SD SD Al-Islamiah Putat, Tanggulangin, arus perkembangan teknologi berupa *game online* ini telah memberi dampak positif dan negatif terhadap siswa yang ada di sekolah tersebut. Dampak positif dari *game online* yaitu ketika proses pembelajaran berlangsung rata-rata pemain ketika belajar di kelas 6 agak cepat dalam menyelesaikan soal pemecahan masalah. Karena pemain *game online* telah terbiasa memecahkan teka-teki atau cara agar dapat menyelesaikan lalu meningkatkan level dalam permainan *game online*. Selain itu, dampak negatif dari bermain *game online* yaitu siswa tidak konsentrasi saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan dari pengamatan awal pada bulan Mei 2023 yang dilakukan oleh penulis, bahwa *game online* adalah permainan yang menggunakan media elektronik, berbentuk

multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain mendapat kepuasan batin dan tentunya menggunakan akses internet. Sehingga *game online* mampu memberikan dampak terhadap motivasi belajar siswa.

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. 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.

Adapun penelitian terdahulu dari Rizky (2022) dengan judul Analisis Dampak *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah dasar. Dengan hasil penelitian yaitu terdapat peningkatan intensitas bermain *game online* terhadap seluruh informan pasca pjj, Intensitas bermain *game online* memiliki dampak pada tinggi rendahnya motivasi belajar peserta didik, adapun peran guru yang ditemukan pada penelitian ini yaitu memberikan nasihat dan arahan kepada peserta didik.

Selanjutnya penelitian milik Atika, Lukman dan Treny (2022) yang berjudul Analisis Dampak Kecanduan *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa semakin tingkat kecanduan *game online* pada anak maka semakin rendah pula tingkat motivasi belajarnya dan berpengaruh negative, membuat anak malas belajar dan mengabaikan kegiatan lainnya [5]. Kemudian terdapat penelitian terdulu Faradila dan Lukman (2020) dengan judul Dampak *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. Hasil penelitian yang diperoleh adalah: *game online* berdampak pada motivasi belajar siswa. Dampak *game online* terbagi dua, yaitu dampak negatif dan dampak positif. Dampak negatif lebih besar terjadi pada peserta didik apabila terlalu berlebihan dalam bermain *game online*. Selanjutnya, terdapat beberapa kendala dan solusi yang dapat dilakukan baik oleh orang tua maupun guru untuk mengatasi dampak negatif *game online* pada peserta didik [6].

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 beberapa penyakit terutama pada bagian mata dan jari.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif adalah penelitian dimana peneliti ditempatkan sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara penggabungan dan analisis data bersifat induktif [7]. Dengan maksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll secara *holistic*, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Metode penelitian ini digunakan peneliti untuk menganalisis dampak yang disebabkan dari kecanduan *game online* kelas 6 Sekolah Dasar Al-Islamiah Putat, Tanggulangin agar fokus penelitian sesuai dengan kenyataan di lapangan dan teori yang digunakan oleh peneliti. Untuk menjawab permasalahan penelitian, digunakan teori dampak Selo Soemardjan (1995) dan Damsar (2002) meliputi nilai-nilai, sikap, perilaku dan budaya. Lokasi dalam penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Al-Islamiah Putat, Tanggulangin, Sidoarjo. Lokasi penelitian merupakan tempat yang digunakan untuk memperoleh data yang dibutuhkan guna mencapai tujuan dari penelitian [8].

Penentuan informan dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Pada teknik ini yang disebut informan yaitu orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi, tentang situasi dan kondisi latar belakang penelitian. Dalam hal ini peneliti memilih informan yang dianggap mengetahui permasalahan yang akan dikaji serta mampu memberikan informasi yang dapat dikembangkan untuk memperoleh data. Informan tersebut yaitu salah satu guru di Sekolah Dasar Al-Islamiah Putat, Tanggulangin yang merupakan wali kelas 6, serta 3 siswa kelas 6 Sekolah Dasar Al-Islamiah Putat, Tanggulangin.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah utama dari penelitian yang memiliki tujuan untuk mendapat data [9]. Dimana penelitian ini bertujuan menggambarkan keadaan yang sebenarnya. Teknik pengumpulan data wawancara, observasi dan dokumentasi. Sedangkan teknik penganalisisan data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman.

REFERENSI

- [1] UU, "Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan," 2003. [Online]
- [2] Azkiya Dihni, Vika. 2022. Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia. Retrieved from databoks.katadata.co.id : <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>
- [3] Anita. 2018. Pengertian Game Online Menurut Para Ahli Dan Definisinya Menurut KBBI. Retrieved from ArtikelBaca.com : <https://www.artikelbaca.com/pengertian-game-online-menurut-para-ahli/>
- [4] Jurdil, R.R, Usman, H, & Tambunan, Y. A. S. 2022. Analisis Dampak Games Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. Retrieved from researchgate.net, Vol. 8, No. 2 : https://www.researchgate.net/publication/366672843_Analisis_Dampak_Games_Online_Terhadap_Motivasi_Belajar_Peserta_Didik_Sekolah_Dasar
- [5] Amalia, A. N, Hakim, L. & Hera, T. 2022. Analisis Dampak Kecanduan *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. Retrieved from Jurnal Pendidikan dan Konseling Vol. 4, No. 4 : <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/5578/4032>
- [6] Harun, F & Arsyad, L. 2020. Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. Retrieved from EDUCATOR : Directory of Elementary Education Journal Vol. 1, No. 2 : <file:///C:/Users/hp/Downloads/4.+Pak+lukman.pdf>
- [7] Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [8] Moleong, Lexy J. (2015). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakary.
- [9] Miles, M.B, Huberman, A.M, dan Saldana, J. 2014. *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook*, Edition 3. USA: Sage Publications. Terjemahan Tjetjep Rohindi Rohidi, UI-Press.

ORIGINALITY REPORT

14%

SIMILARITY INDEX

10%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	5%
2	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	3%
3	e-journal.hamzanwadi.ac.id Internet Source	2%
4	www.researchgate.net Internet Source	1%
5	digilib.unila.ac.id Internet Source	1%
6	ejournal.iaingorontalo.ac.id Internet Source	1%
7	ijccd.umsida.ac.id Internet Source	1%

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On