

## Dampak Game Online pada Peserta Didik: Studi Kasus Kelas IV SD Negeri Bojong 02 Kecamatan Jatibarang Kabupaten Brebes

Maulia Mitha Utomo<sup>1</sup>, Yasin<sup>1</sup>, Didik Tri Setiyoko<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Muhadi Setiabudi, Indonesia

Corresponding Author: ✉ mauliamitha2609@gmail.com

### ABSTRACT

Online games are games that can be accessed by many players where the machines used by the players are connected by a network. Generally, the network used to play is the Internet. The rise of online games has caused players to become addicted to these games. The addiction phase of playing games is a situation where it is very difficult for a player to escape from the game, so that the learning activities of children and teenagers are disrupted. This research aims to describe the influence of playing online games on learning activities in grade IV school-aged children at SDN Bojong 02, Jatibarang District, Brebes Regency. The method in this research uses a qualitative approach with a sample of 12 people. It can be seen that the learning activities of children who do not play online games are better than children whose activities play online games because it can be seen from the daily activities they do at home and at school that it can influence their learning activities so that they need supervision and control from parents and teachers to be able to provide direction. or understanding the dangers of online game addiction so that they can be responsible as students whose job is only to study, not to play online games. The influence of playing online games on learning activities in grade IV (Four) school age children at SDN Bojong 02, Jatibarang District, Brebes Regency. For further researchers, it can be developed into research on the influence of playing online games on changes in sleep patterns in teenagers

**Keywords:** *Achievement of Basic Competencies, Learning Fiqh, Basic Competencies Knowledge and Skills*

### ARTICLE INFO

*Article history:*

Received

September 04,  
2024

Revised

September 25,  
2024

Accepted

October 31, 2024

Journal Homepage

<https://www.attractivejournal.com/index.php/aj/>

This is an open access article under the CC BY SA license

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Published by

CV. Creative Tugu Pena

### PENDAHULUAN

Game merupakan aktivitas yang dilakukan dengan tujuan untuk hiburan di kala waktu luang karena game ini memiliki gaya ketertarikan tersendiri di mata masyarakat. Bermain game online ini sangatlah menyenangkan namun bila sudah kecanduan bermain game online ini akan sangat mengganggu bagi kondisi psikis si pemainnya. Sehingga rasa ingin terus bermain game online ini sangat tinggi bagi pemainnya.

Pada zaman sekarang banyak anak-anak yang hanya fokus pada bermain game online daripada belajar. Sehingga pada saat pembelajaran berlangsung anak-anak tidak bersemangat dalam menerima yang disampaikan oleh guru didepan kelas. Fokus anak-anak sekarang hanya pada gadget untuk bermain game online sehingga pada saat disekolah anak-anak jadi tidak fokus untuk belajar. Hal ini bisa dibuktikan

pada beberapa peserta didik di Sekolah dasar SD randusanga kulon dimana beberapa peserta didik kecanduan bermain Game Online. Banyak faktor yang menyebabkan anak sering bermain game online salah satunya adalah kurangnya pengawasan dari orang tua dirumah maupun keluarga terdekatnya sehingga anak menjadi kecanduan dan sering meluangkan waktu hanya untuk bermain gadget game online.

Anak yang memiliki ketergantungan pada aktivitas bermain *game online*, akan mempengaruhi motivasi belajar sehingga mengurangi waktu belajar dan menyebabkan prestasi belajar siswa menjadi menurun. Jika hal ini terus dibiarkan begitu saja maka anak menjadi sulit untuk fokus dalam belajar dan yang hanya diinginkan hanyalah bermain gadget *game online*. Maka dari itu peran orang tua dirumah sangatlah berpengaruh dalam meningkatkan prestasi belajar siswa di sekolah sehingga perlu adanya support dan contoh yang baik dari orang tua dirumah agar menjadi contoh yang baik bagi anak. Tidak hanya peran orang tua namun pengawasan guru dan kontrol guru kelas juga diperlukan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga para peserta didik tidak kecanduan dalam bermain gadget. Guru kelas juga dapat memberi *punishment* atau *nasehat*, untuk orang tua agar dapat mengontrol dan mengawasi kegiatan anak dirumah supaya tidak kecanduan dalam bermain gadget game online dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dirumah maupun disekolah. Orang tua boleh memberikan anak untuk bermain gadget apabila prestasi anak bisa tercapai contoh nilai UTS, UAS, Ujian Sekolah dan prestasi lainnya, namun harus diberi batasan waktu supaya anak tetap fokus dalam belajar dan perlu dikontrol dan dalam pengawasan orang tua dirumah.

### **Kajian Teoritis**

Game online merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh banyak dari berbagai penjuru dunia di waktu yang sama dan terhubung melalui jaringan internet ( Kustiawan & Utomo 2019 ). Game online yaitu salah satu jenis permainan komputer yang menggunakan jaringan internet sebagai medianya. Menurut Chandra Zabeah Aji bahwa Game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. Maka bisa dipahami dan dimengerti bahwa permainan game online dapat dimainkan melalui akses internet dan pemainnya dapat memainkannya tanpa batasan waktu dan dapat dihubungkan oleh beberapa perangkat lainnya yang juga bermain game online.

Kecanduan game online dapat didefinisikan sebagai pola perilaku bermain, baik permainan online maupun offline ( game digital atau video game ) dengan beberapa tanda sebagai berikut : 1). Tidak dapat mengendalikan keinginan untuk bermain game online. 2). Lebih memprioritaskan bermain game online daripada belajar atau aktivitas lainnya. 3). Seseorang akan terus bermain game online meski ada konsekuensi negatif yang jelas terlihat.

Motivasi belajar dapat diartikan sebagai daya tarik atau daya penggerak yang ada didalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas - aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan yang akan dicapai. Dengan adanya motivasi belajar ini siswa akan selalu senantiasa bersemangat dalam belajar tanpa adanya paksaan dari pihak manapun, karena minat belajar ini terdorong karena adanya motivasi belajar yang ada didalam diri siswa sendiri. Menurut Winkel ( dalam Aina Mulyana, 2018 ) mengartikan motivasi belajar adalah suatu usaha di dalam diri sendiri yang menimbulkan kegiatan belajar, dan menjamin kelangsungan tujuan dari kegiatan belajar serta memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dihendaki bisa tercapai. Menurut Sanstrook ( 2008:510 ) motivasi adalah proses yang memberi

semangat, arah dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang termotivasi adalah motivasi perilaku yang energi, terarah, dan bertahan lama.

Belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapat perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang dipelajari. Namun belajar tidak hanya didapatkan ketika berada didunia pendidikan akan tetapi belajar dapat kita dijumpai di berbagai hal contohnya, pengalaman selama hidup pasti akan selalu up and down itu pun bisa kita jadikan belajar. Arti belajar menurut Lutfiandi & Hartanto ( dalam Azeti, 2019, hal 10 - 17 ) mengatakan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Namun berbeda dengan Ernerst R, Hilgard dalam ( Sumardi Suyabrata, 1984:252 ) belajar merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja yang kemudian menimbulkan perubahan yang keadaanya berbeda dari perubahan yang ditimbulkan oleh lainnya. Dari beberapa arti belajar dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan dorongan untuk menjadi pribadi yang lebih baik dalam hak apapun yang ada di diri kita sehingga menjadi pribadi yang positif dan ruang lingkup yang baik pun akan menjadi kita sebagai manusia yang baik karena adanya pengaruh yang baik sehingga kita akan menjadi anak yang baik.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif sering disebut juga metode penelitian naturalistic, karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah ( *natural setting* ), disebut juga sebagai media ethnography, dikarenakan pada awalnya metode ini lebih banyak digunakan untuk penelitian di bidang antropologi budaya, disebut sebagai metode kualitatif, karena data yang terkumpul dan juga analisisnya lebih bersifat kualitatif ( Sugiyono, 2017 : 14 ).

Sedangkan menurut Moleong 1998 ( Suharsimi Arikunto 2014 : 22 ) yang berpendapat bahwa penelitian kualitatif adalah tampilan yang berupa kata - kata, lisan, atau tertulis yang dicermati oleh peneliti, dan benda - benda yang diamati sampai detailnya agar dapat ditangkap makna yang tersirat dalam dokumen.

Pada penelitian kualitatif ini menggunakan desain penelitian studi kasus, studi kasus secara umum merupakan penelitian yang mendapatkan suatu ataupun objek yang akan diteliti sebagai " kasus ", sedangkan menurut pendapat Susilo Rahardjo dan Gudnanto 2011:250 ( Samsu, 2017:64 ) pengertian dari studi kasus merupakan metode yang digunakan dalam memahami individu secara integratif dan komprehensif sehingga mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai individu tersebut serta masalah yang sedang dihadapi dengan tujuan masalah tersebut dapat segera diselesaikan sehingga individu tersebut dapat mengembangkan diri dengan baik.

Menurut pendapat Sugiyono ( 2016 : 17 ) mengemukakan bahwa penelitian metode studi kasus adalah dimana peneliti melakukan eksplorasi secara mendalam terhadap program, kejadian, proses, aktivitas, terendap satu atau lebih orang. Namun berbeda lagi dengan pendapat Creswell ( 2016 ) bahwa studi kasus sebagai sebuah strategi penelitian kualitatif kemudian didefinisikan oleh Creswell ( 2016 ) sebagai sebuah strategi kualitatif dimana peneliti mengkaji sebuah program, kejadian, aktivitas, proses atau satu atau lebih individu dengan mendalam.

Menurut pendapat dari Bimo Walgito ( 2010 ), metode studi kasus adalah metode yang bertujuan untuk mempelajari dan menyelidiki suatu kejadian atau fenomena mengenai individu, seperti riwayat hidup seseorang yang menjadi objek

penelitian. Bimo juga menambahkan bahwa untuk melaksanakan studi kasus diperlukan informasi sebanyak mungkin dan integrasi data. Integrasi data ini bisa diperoleh dari metode penelitian lain untuk bisa memberikan informasi lebih detail dan mendalam.

Desain pada metode penelitian menggunakan desain studi kasus, dalam arti lain studi kasus berarti penelitian yang memfokuskan suatu fenomena yang akan dipilih dan juga dipahami secara menyeluruh tanpa harus memperdulikan fenomena lainnya. Suatu fenomena yang akan difokuskan pada penelitian ini adalah dampak dari kecanduan game online terhadap motivasi belajar siswa serta peran orang dalam mengawasi anak dalam bermain game online dan belajar di rumah (studi kasus di SDN Bojong 02 Kecamatan Jatibarang, Kabupaten Brebes).

Pada penelitian ini untuk memperoleh data maka perlu dilakukannya wawancara dengan beberapa para informan yang ada di SDN Bojong 02 Kecamatan Jatibarang Kabupaten Brebes yang menjadi sampel untuk mendapatkan data adalah siswa, guru kelas IV, dan orang tua wali murid dari siswa tersebut sehingga kita peneliti dapat menemukan hasil data yang akan diteliti dari sumber informan ini.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Fokus penelitian ini terkait dengan studi kasus dampak game online pada kelas IV di SDN Bojong 02 Kecamatan Jatibarang, Kabupaten Brebes, setelah dijabarkannya temuan penelitian yang ada yaitu dari hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis, selanjutnya penulis akan menganalisis temuan peneliti atau hasil dari temuan penelitian dan menggabungkan antara pemikiran peneliti dengan pemikiran sekolah untuk menjawab rumusan masalah yang telah peneliti buat dan mengetahui penggunaan game online dikalangan sekolah dasar. Adapun pembahasan temuan penelitian adalah sebagai berikut :

### **1. Lama Bermain Game online**

Pemikiran peneliti mengenai lamanya bermain game online ini bahwa waktu merupakan hal yang paling berharga dalam kehidupan sehari-hari, begitu pula dalam kehidupan peserta didik atau siswa. Mereka harus mengatur waktu mereka dengan sebaik mungkin agar mendapatkan hasil belajar yang memuaskan. Dengan adanya game online para siswa sudah tidak asing lagi dengan yang namanya permainan game online dan mereka dapat memainkan game yang mereka senangi atau gemari namun masing-masing siswa memiliki perbedaan mengenai seberapa lamanya mereka menghabiskan waktu mereka untuk bermain game online.

Adapun dari hasil wawancara yang telah didapatkan, penulis dapat menganalisis bahwa siswa menggunakan game online sesuai dengan waktu yang telah diberikan karena dalam sekolah para guru juga memantau kegiatan mereka terutama adanya larangan untuk memainkan gadget mereka namun siswa juga terkadang mengambil kesempatan yang ada pada saat waktu pelajaran kosong mereka terkadang mencuri waktu tersebut untuk bermain game online beda halnya saat berada di rumah mereka masing-masing, para siswa bermain game online setelah jam belajar di rumah telah selesai karena di rumah pun mereka terpantau oleh orangtua mereka.

### **2. Dampak Negatif dan Positif Dari Bermain Game Online**

Dapat dikemukakan melalui pemikiran penulis mengenai dampak negatif game online bahwa, Game Online merupakan istilah permainan luar angkasa dan memanfaatkan sarana internet. Di zaman modern ini penggunaan barang

elektronik seperti hp, komputer, laptop dan sebagainya cukup banyak digunakan untuk berbagai macam kebutuhan terutama di kalangan murid-murid sekolah dari setiap jenjang. Game online sendiri memiliki daya tarik yang membuat orang lebih memilih bermain daripada belajar.

Adapun dari hasil wawancara yang telah didapatkan, penulis dapat menganalisis bahwa dengan seringnya siswa bermain game online dalam keseharian mereka, maka akan timbul rasa kecanduan yang membuat siswa lupa akan kewajiban lain yang harus mereka kerjakan, sebagai salah satu contohnya efek dari kecanduan tersebut yaitu mereka akan berani untuk menyalahgunakan uang mereka dan berdampak pada kebutuhan diri mereka sendiri.

Selain adanya dampak negatif dari penggunaan game online di kalangan siswa, penulis menuangkan pemikiran bahwa game online juga memiliki manfaat tersendiri dan akan melahirkan dampak positif bagi diri siswa apabila siswa tersebut mampu mengatur bagaimana memanfaatkan game online tersebut dengan sebaik mungkin.

Dapat dijabarkan bahwa dampak positif dari hasil yang telah dijalankan bahwa game online dapat menghilangkan rasa stress yang siswa rasakan, selain itu siswa juga mampu untuk melatih ketajaman mata mereka dan juga menjadikan para siswa yang senang bermain game online menjadi lebih mahir dalam berbahasa Inggris karena dalam bermain game online kebanyakan instruksi yang digunakan menggunakan bahasa Inggris.

Adapun dari hasil wawancara yang telah didapatkan, penulis dapat menganalisis bahwa dengan adanya game online siswa yang sering bermain game online cenderung memiliki daya tangkap yang lebih cepat karena game online dapat mengasah otak mereka dan kebanyakan dari siswa yang sering bermain game online mereka bisa lebih mahir dalam berbahasa Inggris maka dari itu mengapa dapat dikatakan demikian karena bermain game online bukan hanya sekedar sebagai hiburan semata, namun bermain game online melibatkan kinerja otak untuk memasang taktik untuk lawan mainnya.

### **3. Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Game Online**

Menurut Peneliti orang tua merupakan inti dari setiap perjalanan anak. Dapat dikatakan seperti itu karena orangtua memiliki peran yang sangat penting yang tidak bisa meninggalkan perannya walau hanya sedikit. Salah satu peran orangtua terhadap anaknya yaitu mengawasi atau mengontrol segala tingkah laku anaknya baik ketika sedang berada disisi orang tua maupun berada jauh dari orangtua. Apalagi pada zaman modern ini semua aktivitas siswa tidak tertinggal dari yang namanya internet, pasti langkah siswa menjadi lebih luas lagi dan perhatian serta pengontrolan orang tua juga harus lebih intens juga.

Adapun dari hasil wawancara yang telah didapatkan, penulis dapat menganalisis bahwa peran orangtua terhadap anak mereka bukan hanya sekedar membatasi apa yang harus dibatasi, namun orangtua juga perlu untuk memberikan dukungan ketika siswa memiliki keinginan positif untuk menunjukkan kualitas diri mereka. Membatasi bukan melulu soal proteksi yang ada, namun membatasi dapat kita upayakan untuk tidak menjadikan siswa berlebihan dalam kegiatan suatu apapun.

### **4. Peran Guru Dalam Mengontrol Penggunaan Game online**

Menurut peneliti mengenai peran guru dalam mengontrol penggunaan game online yaitu peran guru dalam mengawasi siswa di sekolah sudah menjadi hal yang wajib dan tidak perlu diragukan lagi, karena memang tugas utama

seorang guru yaitu menciptakan seorang siswa yang baik dari segi moral maupun prestasi. Seorang guru juga pasti dihadapi dengan perkembangan zaman yang ada terutama perkembangan zaman permainan yang sudah memakai sistem internet. Setiap guru memiliki perannya masing-masing dalam mengontrol penggunaan game online di kalangan siswa siswanya.

Saat ini di setiap sekolah guru selalu mengontrol penggunaan gadget mereka, bukan hanya mengontrol namun guru juga memberikan aturan bahwa di dalam kelas tidak boleh adanya salah satu siswa yang memegang atau memainkan gadget mereka, untuk menghindari hal tersebut maka guru mengumpulkan hp para siswa ketika sedang berlangsungnya kegiatan belajar mengajar.

Adapun dari hasil wawancara yang telah didapatkan, penulis dapat menganalisis bahwa dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas diciptakan bersih dari gadget yang siswa miliki, artinya guru tidak memperkenankan para siswa untuk memainkan gadget mereka apapun alasannya kecuali atas perintah guru sendiri. Disanalah terlihat bagaimana peran seorang guru dalam mengontrol penggunaan game online dikalangan siswanya.

#### **5. Hasil Belajar dan Motivasi belajar dengan Adanya Game Online**

Peneliti mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan sebuah tolak ukur atas apa yang selama ini siswa pelajari selama berada dalam ruang lingkup sekolah maupun pendidikan. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa diantaranya yaitu, faktor dukungan orang tua maupun faktor lingkungan bermain mereka. Saat ini para siswa bukan lagi dihadapkan dengan permainan nyata saja, tapi siswa juga dihadapi dengan permainan berbasis online yang melibatkan jangkauan luas. Maka dari itu zaman ini menjadi sebuah tantangan bagaimana hasil belajar siswa ketika dihadapi dengan adanya game online dalam kehidupan sehari-hari mereka. Tidak semua hasil belajar siswa buruk ketika dihadapi dengan adanya game online pada keseharian siswa dan begitu pula sebaliknya, itu semua kembali pada diri siswa sendiri bagaimana ia mampu untuk membatasi diri mereka.

Adapun dari hasil wawancara yang telah didapatkan, penulis dapat menganalisis bahwa tidak semua siswa yang sering memainkan game online memiliki hasil belajar yang buruk, ada sebagian yang memang menjadikan game online sebagai pemicu semangat belajar mereka dan mempunyai daya kelebihan tersendiri yang artinya hasil belajar ditentukan oleh diri siswa sendiri yaitu bagaimana ia harus bersikap adil antara memuaskan kesenangan mereka dengan menjalankan kewajiban mereka sebagai seorang pelajar.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan mengenai dampak game online pada peserta didik ( studi kasus kelas IV SDN Bojong 02 Kecamatan Jatibarang, Kabupaten Brebes ) dapat ditarik suatu kesimpulan. Adapun penggunaan game online dikalangan siswa kelas IV di SDN Bojong 02 Kecamatan Jatibarang, Kabupaten Brebes dapat disimpulkan hasil belajar dan Motivasi belajar dengan adanya game online siswa dapat menyeimbangkan antara waktu belajar dengan waktu untuk bermain game online. Hasil belajar dan motivasi belajar ditentukan oleh siswa sendiri yaitu bagaimana ia harus bersikap adil antara memuaskan kesenangan mereka agar menjalankan kewajiban mereka sebagai seorang pelajar dan harus diimbangi dari kontrol orangtua dan guru.

## REFERENSI

- Azni, F. (2017). Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Kolokium*, 5(2), 110-121.
- Immanuel, N. (2009). Gambaran profil kepribadian pada remaja yang kecanduan game online dan yang tidak kecanduan game online. (naskah publikasi): Fakultas Psikologi UI.
- Nashar, H. (2004). Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal Dalam Kegiatan Pembelajaran. Jakarta: Delia Press
- Nisrinafatini, "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa", *Jurnal Edukasi Informal*
- Novialdy, Eryzal. "Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya", *Buletin Psikologi*, 2019, Vol. 27 No, 2, hal. 150
- Sardiman. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada
- Slameto, 2010, *Belajar dari Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sundara, K, Hafsa Hafsa, and Nasar, M. A. (2020). "Pengaruh Negatif Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMKN 1 Narmada." *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan* 8.2: 84-90.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 01(01), 28-38.
- Suryanto, R. N. (2015). Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online Di Kalangan Pelajar. *Jurnal Online Mahasiswa Bidang Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, 2(2), 1-15
- Yee, N. (2006). Motivations for Play in Online Games. *CyberPsychology & Behavior*, Vol. 9 No. 6, pp. 772-774.
- Dhamayanthi, I. (2020). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Mahasiswa Akamigas Balongan. *Jurnal Rekayasa, Teknologi, Dan Sains*, 1(4), 13-15.
- Jannah, N., Mudjiran, M., & Nirwana, H. (2015). Hubungan kecanduan game dengan motivasi belajar siswa dan implikasinya, 4(4), 200-207.
- Putra. 2020 "Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Anak Di SDN Tawangrejo. Skripsi, Universitas PGRI Semarang.
- Humardani. 2021. "Peran Orangtua dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN Godo 03 Kabupaten Pati". Skripsi, Universitas PGRI Semarang

**Copyright Holder :**

© Maulia Mitha Utomo (2024).

**First Publication Right :**

© Attractive : Innovative Education Journal

This article is under:

