

## Analisis Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Atika Nabilla Amalia<sup>1</sup>, Lukman Hakim<sup>2</sup>, Treney Hera<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas PGRI Palembang

Email: [kaatikannabilla@gmail.com](mailto:kaatikannabilla@gmail.com)

### Abstrak

Tujuan penelitian untuk mengetahui dampak game online pada siswa kelas tinggi terhadap motivasi belajar siswa. Informan dalam penelitian ini adalah siswa kelas tinggi yang terdampak kecanduan game online di SD N 07 Palembang berjumlah 5 orang. Metode penelitian yang digunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan ketika guru memberikan materi pembelajaran dikelas. Wawancara dilakukan pada siswa dan orangtua siswa serta angket diisi oleh siswa. Analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. 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.

**Kata Kunci:** *Kecanduan Game Online, Motivasi Belajar*

### Abstract

The purpose of the study was to determine the impact of online games on high grade students on student motivation. The informants in this study were high grade students who were affected by online game addiction at SD N 07 Palembang totaling 5 people. The research method used is descriptive qualitative method with data collection techniques in the form of observation, interviews, questionnaires, and documentation. Observations were made when the teacher gave learning materials in class. Interviews were conducted on students and parents of students and questionnaires were filled out by students. Data analysis uses data reduction, data presentation and conclusion drawing. The results of this study indicate that the higher the level of online game addiction in children, the lower the level of learning motivation and has a negative effect, making children lazy to learn and neglecting other activities.

**Keywords:** *Online Game Addiction, Learning Motivation*

### PENDAHULUAN

Pendidikan peran yang dominan dalam mewujudkan masyarakat Indonesia yang berdaya saing maju dan sejahtera negara kesatuan republik Indonesia (Zulianto, 2021, p. 37). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini tidak dapat dipungkiri sangat mempengaruhi masyarakat. Kemajuan dari teknologi telah membawa dampak besar bagi kehidupan manusia. Game online merupakan bagian dari aktivitas yang dilakukan untuk hiburan atau menyenangkan diri yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan kalah. Dulu anak-anak hanya mengenal permainan tradisional seperti Lompat Tali, Gobak Sodor, Bentengan. Permainan tersebut melibatkan banyak peserta atau pemain yang membuatnya menarik. Permainan melatih siswa untuk kerjasama tim dan kekompakan selain yang menunjang perkembangan fisik karena permainan tradisional membutuhkan banyak gerak aktif untuk memenangkan permainan.

Selain itu terdapat pula permainan tradisional yang dimainkan oleh individu seperti bermain Layangan, Congklak, Petak Umpet dan lainnya. Namun dengan berkembangnya zaman dan teknologi terdapat fenomena yang sedang marak terjadi dalam kehidupan manusia adalah penggunaan teknologi yang mempengaruhi perkembangan permainan anak yaitu bermain game online. Berbagai jenis game dapat dengan mudah diakses menggunakan jaringan internet dan *smartphone* sehingga *game online* sudah dapat dengan mudah dimainkan oleh pemain game online atau *gamers*. *Game online* berbeda dengan permainan tradisional yang melibatkan banyak pemain dan gerak aktif. *Game online* hanya memerlukan kuota internet dan dapat dilakukan dirumah serta tidak memerlukan gerak aktif seperti pada permainan tradisional. Anak usia sekolah dasar merupakan kalangan yang masih memerlukan pengawasan penuh oleh orang tua. Mereka akan lebih cenderung menghabiskan waktu bermain game dan fokus pada permainan nya. Anak sekolah dasar usia menjelajah, dan usia bertanya. Perilaku yang muncul adalah jiwa suka berpetualang serta bertanya pada orang disekitarnya tentang apa yang dilihatnya. Masa ini juga usia yang suka meniru, siswa senang meniru pembicaraan dan tindakan orang lain (AM, Yayuk, & Worowirastri, 2016, p. 385).

*Game online* mempunyai beberapa daya tarik yang membuat para siswa lebih senang bermain *game online* dari pada bermain permainan tradisional. *Game online* mempunyai daya tarik seperti tampilan game online yang menarik perhatian siswa, game mudah dimainkan dan memiliki tingkat tantangan kesulitan yang berbeda setiap levelnya sehingga membuat pemainnya merasa tertantang dan ingin memainkannya terus. Karena itu aktivitas bermain game menjadi rutinitas setiap hari, selain itu game online juga dapat menyebabkan ketagihan karena ketika sudah bermain kemudian kalah akan mencoba kembali supaya menang dan membuat pemainnya kecanduan. *Game online* sudah merambah ke berbagai kalangan termasuk siswa SD. *Game online* memiliki kecenderungan bersifat kecanduan bagi pemain dikarenakan dalam segi permainan dan penampilannya sangat menarik, berisikan gambar-gambar animasi yang membuat pemainnya merasa tertarik. Selain itu beberapa game juga sudah dirancang khusus agar pemainnya memiliki tantangan, tantangan ini lah yang memberikan rasa kecanduan dan rasa ingin terus bermain. *Game online* dapat dengan mudah diakses melalui *smartphone* yang terdapat jaringan internet. *Smartphone* atau telepon pintar merupakan telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi, yang memiliki fungsi menyerupai komputer (Iqbal, 2020, p. 1).

Berdasarkan pendapat diatas 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-coba hal-hal baru yang ia temui, meniru apa yang ia lihat, tanpa mengetahui dampak dari keingintahuannya, maka dari itu lingkungan yang kondusif sangat mempengaruhi perkembangan siswa. Fenomena kecanduan game online di SD Negeri 07 Palembang menjadi perbincangan di antara wali kelas terutama kelas IV,V dan VI. 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.

## METODE

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian Kualitatif Deskriptif. Menurut Bogdan dan Taylor dalam (Darmadi, 2013, hal. 286) mengemukakan bahwa metode kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata dalam bentuk verbal maupun lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Subjek yang diteliti adalah siswa kelas tinggi yang mengalami kecanduan *game online*. Yang menjadi informan dalam penelitian ini adalah siswa dan orangtua, teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Dengan teknik keabsahan data menggunakan teknik triangulasi. Analisis data melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian dilakukan di SD Negeri 07 Palembang

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi informasi sebagai sumber belajar disekolah dasar tidak dapat dipungkiri sangat mempengaruhi siswa khususnya siswa kelas tinggi SD Negeri 07 Palembang yang telah mengerti memanfaatkan teknologi bagian dari aktivitas yang menyenangkan baik dalam proses belajar maupun aktivitas bermain. Ciri-ciri kecanduan game online yaitu siswa bermain game 3-4 jam sehari sehingga tidak dapat membagi waktunya. Kondisi psikologis anak terganggu seperti mudah marah, emosi, kesal, sedih dan cepat bosan serta jenuh saat belajar (Setiawati, Yakub, & Umari, 2018, p. 12). Berdasarkan data Penelitian yang dilakukan di SD Negeri 07 Palembang yang beralamatkan di SD Negeri 7 Palembang. Jl Seruni No, 14 Bukit Lama, Kecamatan Ilir Barat I, Kota Palembang, Sumatera Selatan, penelitian dilakukan terhitung dari tanggal 12 April 2022 sampai dengan 19 April 2022 . Data merupakan kajian mengenai analisis dampak kecanduan game online terhadap motivasi belajar siswa kelas tinggi di SD Negeri 07 Palembang. Data dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan diperoleh dari hasil observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Observasi dilakukan di sekolah kepada siswa, wawancara dilakukan pada siswa dan orangtua, sedangkan angket dilakukan kepada siswa. Setelah peneliti mendapatkan data selanjutnya peneliti melakukan analisis.

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti ketika melakukan penelitian dilapangan sebelum disajikan kedalam deskripsi peneliti terlebih dahulu melakukan triangulasi data yaitu peneliti memperoleh sumber data dan mengoreksi data yang ditemukan apakah hasil observasi sesuai dengan hasil yang didapat saat wawancara dan angket. Berikut keabsahan data disajikan kedalam tabel 4.1

Tabel 1. Keabsahan Data

No	Nama	Indikator Kecanduan Game Online	Observasi	Wawancara	Angket	Keabsahan data	
						Valid	Tidak
1.	M.N	Tolerance Frekuensi waktu bermain game setiap harinya terus meningkat	Tampak	Iya	Iya	✓	

<i>Mood modification</i>	Siswa merasa senang ketika memainkan game dan memenangkan permainannya.	Tampak	Iya	Iya	✓
<i>Withdrawal</i>	Siswa cenderung murung dan mudah marah ketika kegiatan bermain game dikurangi atau bahkan dibatasi.	Tampak	Iya	Iya	✓
<i>Relapse</i>	Siswa cenderung kembali ke pola awal yaitu bermain game dengan frekuensi waktu yang sama atau bahkan lebih.	Tampak	Iya	Iya	✓
<i>Conflict</i>	Memiliki rasa bersalah dalam diri dikarenakan banyak hal yang tidak dapat dilakukan karena terlalu sering bermain game	Tidak	Tidak	Tidak	✓

<i>Problem</i>	Terdapat masalah yang timbul dikarenakan bermain game, seperti telat makan, dan belajar.	Tampak	Ada	Ada	✓
----------------	--	--------	-----	-----	---

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa data yang diperoleh valid dan sesuai. Selanjutnya melakukan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Berikut penyajian data dari data yang sudah diperoleh dengan menarik kesimpulan yang ada. Tabel 4.2 dan Tabel 4.3

**Tabel 4.2 Pengelompokan Frekuensi Waktu Bermain Game**

No	Frekuensi Waktu Bermain Game	Pengelompokan Kecanduan Game	Jumlah Siswa
1	≤ 2 Jam	Rendah	-
2	≤ 3 jam	Sedang	1
3	≥ 4 jam	Tinggi	4

Tabel diatas menunjukkan frekuensi waktu anak bermain game setiap harinya. Satu dari kelima siswa yang diteliti masuk kedalam pengelompokan kecanduan yang sedang dilihat dari waktu yang digunakan untuk bermain game adalah 3 jam sedangkan sisanya masuk kedalam kelompok kecanduann tinggi dilihat dari waktu yang biasa digunakan untuk bermain game setiap harinya yaitu ≥ 4 jam dalam sehari.

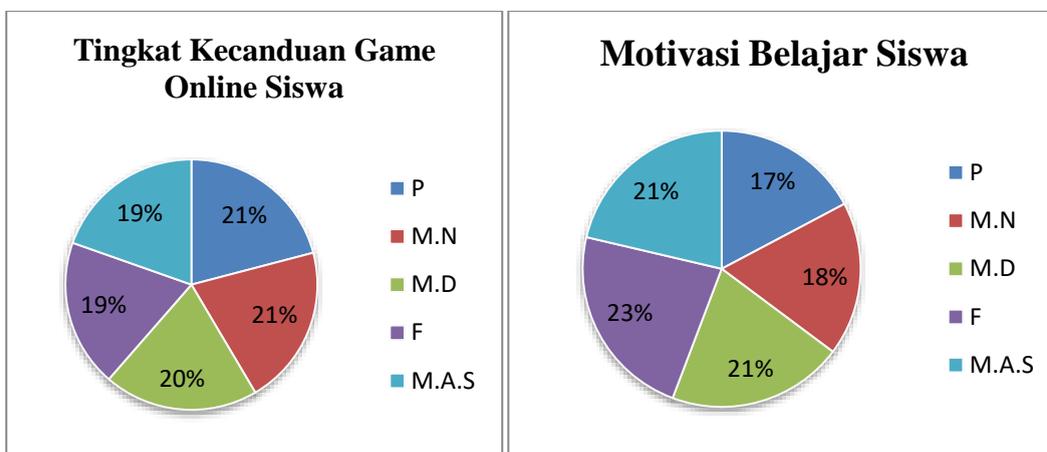
**Tabel 4.3 Hasil Observasi kecanduan Game Online terhadap Siswa**

No	Nama Siswa	Persentase Skor Kecanduan Game	Motivasi Siswa
1	Padli (P)	79%	21%
2	M. Nizam (M.N)	78%	22%
3	M.Dimas (M.D)	75%	25%
4	Faris (Fa)	72%	28%
5	M. Aidil Saputra (MAS)	74%	26%

Keterangan :

1. Setiap tindakan yang diobservasi jika menunjukkan yang sesuai dengan indikator dari kecanduan game online maka : Ya/sesuai (3), jika belum mampu (2), jika tidak mampu (1).
2. Setiap pertanyaan yang diajukan jika jawaban setuju skor (2), jika menunjukkan tidak maka skor (1).
3. Setiap pernyataan yang diajukan di angket jika setuju/iya skor (3), jika biasa saja (2), jika tidak setuju (1)

Tabel di atas menunjukkan pengelompokan kecanduan game online yang dialami siswa yang dilakukan peneliti. Dapat dilihat dari persentasi yang disajikan kedalam grafik lingkaran berikut ini :



Terdapat masalah yang timbul dikarenakan bermain game dari hasil pengamatan terlihat kelima anak mengalami masalah seperti kurang fokus dalam belajar, kurang hari serta kesiangan bahkan bolos sekolah. Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh (Kochetcov, 2021, p. 35) kecanduan internet mengurangi kinerja akademik, siswa dengan kecanduan game online tidak menganggap belajar sebagai kegiatan referensi, siswa cenderung memiliki motivasi eksternal dengan intensitas belajar lebih rendah bagi siswa sulit untuk mengatur waktu mereka dan membuat proses belajar menjadi produktif. Orang tua juga mengeluhkan ketika anak meminta untuk dibelikan paket. Paket yang awalnya digunakan untuk belajar online dikarenakan sekolah masih membutuhkan belajar secara daring namun anak menggunakannya untuk bermain game dan ini mempengaruhi perekonomian keluarga. Sesuai bahwa dampak negatif permainan game online yaitu sering bolos, penggunaan uang jajan tidak tepat, jarang berolah setiap minggu (Suryanto, 2015).

Tak hanya dampak negatif yang muncul namun juga terdapat dampak positif seperti semua anak juga menyetujui bahwa bermain game itu menjadi hobi dan tidak bosan. Mengenai pernyataan game yang memberikan dampak positif salah satu anak setuju dan merasa melalui bermain game ia dapat mengerti bahasa Inggris berarti memberi motivasi belajar pada siswa. Sama halnya ketika peneliti melakukan observasi pada saat guru mengajar dikelas dengan menggunakan metode daring melalui zoom dan aplikasi online yang berisi permainan dan materi pembelajaran terlihat bahwa anak cenderung lebih semangat dalam belajar dan antusias karena dengan sajian materi yang berbeda dari diisi dengan tampilan yang sama seperti saat bermain game memancing ketertarikan siswa dalam belajar. Peran serta orang tua yang memberikan izin bermain game juga berpengaruh pada motivasi belajarnya. Meskipun sudah dibatasi tetapi kegiatan bermain game terus terjadi setiap hari dan frekuensi waktunya lebih banyak daripada belajar. Anak akan belajar hanya ketika disuruh berarti kurangnya motivasi internal dari diri anak dapat dikatakan bahwa motivasi belajarnya rendah. Sesuai dengan hubungan antara intensitas bermain game dengan motivasi belajar semakin tinggi intensitas bermain game online maka semakin rendah pula motivasi untuk belajar.

## SIMPULAN

Kesimpulan hasil penelitian dan pembahasan maka penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Kecanduan game online memberikan dampak pada siswa dapat dilihat ketika kegiatan belajar berlangsung anak menunjukkan sikap malas, tidak tertarik, dan fokus pada dirinya sendiri tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan pembelajaran.
2. Game online juga memberikan dampak yang positif seperti motivasi belajar yang didapat saat anak bermain game anak bisa mengerti bahasa Inggris ketika anak belajar pelajaran bahasa Inggris anak lebih

semangat karena ia memahami arti dari apa yang sedang ia pelajari berarti game juga memberikan dampak positif pada siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- AM, I. A., Yayuk, E., & Worowirastrri, D. (2016). Tahap dan Karakteristik Perkembangan Belajar Siswa Sekolah Dasar (Upaya Pemaknaan Development Task). *The Progressive and Fun Education Seminar*, 7 (978-602-361-045-7), 383-389.
- Darmadi, H. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Indonesia: ALFABETA, cv
- Fadila, V., Hakim, L., & Hera, T. Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Sd Negeri 53 Prabumulih. *Js (Jurnal Sekolah)*, 6(2), 77-87.
- Herawati, A., Sobarna, A., & Afrianti, N. (2017). Studi Deskriptif Tentang Kemampuan Guru Paud Dalam Penyusunan Program Dan Perancangan Kegiatan Dalam Konteks Kompetensi Pedagogik Di Kecamatan Sumur Bandung Kota Bandung. *Prosiding Pendidikan Guru PAUD*, 48-53.
- Iqbal, A. (2020). *Penggunaan Telepon Seluler dan Internet*. Indonesia: Farhan Media.
- Kochetcov, N. V. (2021). Relationship Between Enthusiasm for Online Gaming and Learning Motivation Among Students of Different Status. *Psychological Science and Education*, 26(1814-2052), 35-40.
- Setiawati, L., Yakub, E., & Umari, T. (2018). *Student Of The Online Game Addiction And Conditions Of Psychological In SMA Tri Bhakti Pekanbaru* (1 ed., Vol. 5). Pekanbaru: Universitas Riau.
- Subakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 01 No 1 (2597-9507), 23-32.
- Suryanto, R. N. (2015). Dampak Positif Dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar. *Jom FISIP*, 2 (2), 1-15.
- Wana, P. R., & Zulaihah, S. (2021). Pengaruh Pola Asuh Orangtua Terhadap Kemandirian Siswa IV di SDN Gentong 1 Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 1(1), 7-12.