



PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR

Arif Budhiman* 1, Heru Purnomo2

^{1,3}Universitas PGRI Yogyakarta

Article Info

Article history:

Submitted Juni 25, 2022

Accepted Agust 29, 2022

Published Sep 05, 2022

Keywords:

Online games

Student learning activities

ABSTRACT

The influence of online games among elementary school children regarding the positive and negative impacts of online games on the learning activities of students in elementary school. This article is the result of an analysis of the literature on the topic being discussed. From the results of the analysis and literature review, it shows that the influence of online games among elementary school children has a positive and negative impact. The purpose of the study was to determine the effect of online games on the learning activities of students in elementary school. This type of research is a research with a literature review method. The data analysis technique is by collecting, reading, summarizing the results and recording important information contained in various journals related to the research being conducted. The results show that online games have a positive and negative impact on the learning activities of students in elementary school. The conclusion in this study is that online games will not have a bad impact if used according to their portions, but will have a bad impact and affect the learning activities of students in elementary school if used excessively.

Copyright ©2022 FKIP UMP

All right reserved

Corresponding Author:

Arif Budhiman,

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Universitas PGRI Yogyakarta,

Jl. IKIP PGRI I Sonosewu No. 117, Sonosewu, Ngestiharjo, Kec. Kasihan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta

E-mail: arifbudhiman99@gmail.com

How to Cite:

Budhiman, A., Purnomo, H. (2022). *Pengaruh Game Online Terhadap Aktivitas Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar*. Khazanah Pendidikan-Jurnal Ilmiah Kependidikan (JIK), 16 (2), 99-103.



1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini sangat pesat dan maju menuntut kita untuk jeli memilih dan memilah berbagai informasi yang kita terima. Salah satu imbas menurut kemajuan teknologi merupakan keluarnya perangkat gadget yg selain bermanfaat menjadi wahana komunikasi gadget pula mampu menjadi game. Game telah harus terdapat pada pelaksanaan gadget baik yang online juga offline. Game offline mampu dimainkan kapan saja tanpa wajib terhubung ke internet. Sedangkan game online saat dimainkan harus menggunakan jaringan internet.

Menurut Adams dan Rollings (Pratama, 2017) *game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet. *Game online* mempunyai beberapa daya tarik yang membuat peserta didik lebih senang bermain ketimbang belajar. Selain permainan yang menarik, *game online* juga dapat menyebabkan ketagihan karena ketika sedang bermain kemudian kalah akan mencoba kembali supaya menang. Dalam KBBI “game” diartikan sebagai “permainan”. Permainan merupakan kegiatan yang bersifat rekreasi yang mengikutsertakan satu orang atau lebih tergantung jenis permainannya.

Game online biasanya disediakan sebagai tambahan layanan oleh perusahaan penyedia layanan *online*. *Game online* didefinisikan sebagai media elektronik yang menyajikan permainan berupa tampilan gambar, suara, gerak, dan warna yang memiliki aturan main dan memiliki level tertentu, dengan tujuan sebagai hiburan dan bersifat adiktif (Adiningtyas, 2017). *Game online* merupakan jenis permainan yang memanfaatkan jaringan komputer yang memiliki sistem LAN (Local Area Network) atau internet (Andriyani, 2018). Dalam sudut pandang sosiologi, jika pelajar sudah kecanduan pada *game online* maka cenderung akan memiliki sifat egosentris dan akan mengedepankan sifat individualisnya. Peserta didik dengan sendirinya akan menjauh dari lingkungan sekitar dan akan beranggapan bahwa lingkungan sosial adalah tempat untuk bermain *game* dan kehidupannya adalah di dunia maya.

Anak usia sekolah dasar merupakan kalangan yang masih rentan akan hal-hal negatif yang ada dalam kehidupan sehari-harinya. Hal ini diungkapkan oleh Jinan (2011) bahwa “siswa yang sudah kecanduan *game online* akan menjadi malas seperti malas belajar, malas tidur, malas sekolah, malas makan, sulit untuk berkonsentrasi dan hanya akan semangat apabila memainkan permainan *game online* saja”. Anak sekolah dasar masih belum mampu menyaring mana yang baik dan buruk dalam menggunakan atau melakukan suatu hal. Dapat kita amati sendiri bahwa *game online* berdampak baik jika digunakan dengan benar dan berdampak buruk jika salah menggunakan. Oleh karena itu memang perlu ke kebijaksanaan dalam menggunakan *game online* jangan sampai malah terpuruk atau lebih banyak dampak buruk daripada dampak baiknya.

Berdasarkan kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) pengertian aktivitas adalah keaktifan, kegiatan, kerja atau salah satu kegiatan kerja yang dilaksanakan di tiap bagian di dalam perusahaan. Partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu kunci keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan. Kegiatan adalah yang paling penting dari asas-asas ajaran, karena pembelajaran itu sendiri adalah suatu kegiatan dan tidak seorang pun dapat belajar tanpanya.. Aktivitas sendiri tidak hanya aktivitas fisik saja, tetapi juga aktivitas psikis. Aktivitas fisik adalah peserta didik giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain ataupun bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat hanya pasif. Aktivitas mental adalah siswa yang kekuatan mentalnya bekerja dengan sebaik-baiknya atau bekerja dengan baik dalam kerangka pelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk meneliti “apakah terdapat pengaruh *game online* terhadap aktivitas belajar peserta didik di SD”, sehingga peneliti mengangkat penelitian yang berjudul “Pengaruh *Game Online* terhadap aktivitas belajar peserta didik di SD”. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana dampak positif atau baik

dan dampak negatif atau buruk dari pengaruh *game online* terhadap aktivitas belajar peserta didik di SD.

2. METODE

Pada penelitian ini akan di kaji pengaruh permainan *game online* terhadap aktivitas belajar peserta didik di SD. Jenis penelitian ini adalah penelitian dengan metode *literature review*. Menurut Nazir (Nisrinafatin, 2020) studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur catatan-catatan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dilakukan dengan cara pengumpulan data dengan menganalisis beberapa kajian yang berkaitan dengan topik pembahasan yaitu tentang pengaruh *game online* terhadap aktivitas belajar peserta didik di SD. Teknik pengumpulan data dengan cara mencari, membaca, dan mencatat informasi-informasi penting yang terdapat di berbagai jurnal yang terkait dengan penelitian yang sedang dilakukan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dampak Game Online

Banyak orang yang beranggapan bahwa *game online* akan berdampak negatif bagi pemainnya. Ini terutama karena sebagian besar *game* membuat ketagihan dan biasanya dikaitkan dengan perkelahian dan perkelahian yang kejam. Sebagian besar orang tua dan media percaya dan percaya bahwa permainan dapat melukai otak anak-anak dan mendorong perilaku kekerasan di antara anak-anak. Namun, banyak psikolog, dokter anak, dan ilmuwan percaya bahwa permainan semacam ini sebenarnya bermanfaat bagi pertumbuhan anak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bermain *game online* memiliki pengaruh positif dan negatif.

Adapun pengaruh positifnya yaitu :

- a. Perubahan tingkah laku yang positif yakni siswa mampu memahami penggunaan teknologi dengan baik serta mampu menggunakan aplikasi dengan baik. Di era globalisasi seperti saat ini, kemampuan penggunaan teknologi sangatlah dibutuhkan untuk menunjang kegiatan sehari-hari (Alia & Irwansyah, 2018; Fajriyah & Prastowo, 2022).
- b. Kembangkan keterampilan berpikir atau penalaran. Dengan bermain *game online*, pemain akan memudahkan mempelajari bahasa Inggris, analisis situasi, dan keterampilan matematika. Dan dilatih untuk mengambil keputusan dengan cepat. Meningkatkan Bahasa Inggris. Dalam permainan *online*, kebanyakan orang bisa berbahasa Inggris. Dengan membiasakan diri berbahasa Inggris saat bermain *game online* secara tidak langsung akan melatih kemampuan bahasa Inggris para pemain. Hiburan, gangguan dan pengurangan stres. Pada dasarnya, seperti semua jenis *game* lainnya, *game online* harus menghibur dan menjadi media yang menyegarkan Nisrinafatin (2020: 119).
- c. Irmawati (2019) menyebutkan bahwa, dampak positif bermain *game online* adalah memudahkan mempelajari bahasa Inggris, membuat lebih fokus terhadap pelajaran, melatih kesabaran, melatih kerjasama tim. *Game online* dapat memberikan dampak positif bagi pemikiran anak. *Game online* ini dapat membentuk sikap kerjasama serta kesabaran dalam mencapai suatu tujuan, misalnya bagaimana seseorang bertanggung jawab menyelesaikan kerjanya dalam suatu kelompok artinya disini anak terlatih untuk kompak dengan timnya.
- d. Sulastri (2019) menyatakan bahwa, dengan memanfaatkan *game online* siswa dapat terlepas dari stressnya. Selain itu, rata-rata bahasa yang digunakan dalam *game online* adalah bahasa Inggris, sehingga *game online* dapat menjadi salah satu cara bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir cepat dan bahasa Inggris.
- e. Tri (2016) menyatakan bahwa, dapat meningkatkan konsentrasi, meningkatkan koordinasi tangan dan mata, meningkatkan kemampuan membaca, meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, dan meningkatkan kemampuan mengetik. Rahmad.

- f. Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, karena dalam *game online* mayoritas tulisan menggunakan bahasa inggris (Anhar, 2014).
- g. *Game online* bisa dijadikan sarana untuk *refreshing* atau hiburan, untuk mengisi waktu luang, menghilangkan kebosanan/kejenuhan setelah beraktivitas dan bahkan sebagai sarana belajar bahasa asing, serta faktor-faktor lainnya (Izza, K. F, 2019).
- h. Mengembangkan imajinasi anak, melatih konsentrasi, meningkatkan ingatan, daya nalar, dan kemampuan memecahkan masalah, serta melatih koordinasi tangan dan mata (Winarni, I, 2020).

Pengaruh Negatif :

- a. *Game online* memiliki pengaruh bagi emosi anak. Pengaruh pada perkembangan emosi anak diantaranya yaitu anak mudah merasakan emosi saat anak kalah dalam bermain *game online*, anak mudah marah dalam kehidupan sehari-harinya, dan anak yang bermain *game online* menjadi lebih agresif. Bentuk perilaku agresif yang masih dalam tingkat sedang yang muncul dapat berupa perilaku negatif seperti menyerang suatu obyek, menyerang secara verbal ataupun secara simbolis, serta dapat melanggar benda hak milik orang lain. Anak yang bermain *game online* sering mengeluarkan kata kasar saat mereka bermain, hal itu dianggap oleh anak sebagai luapan emosi mereka saat bermain.
- b. Pengaruh pada perkembangan sosial diantaranya yaitu anak kurang berinteraksi dengan orang-orang sekitarnya seperti dengan teman sebaya bahkan sampai dengan keluarganya. Hal tersebut mengakibatkan relasi anak dengan orang tua, keluarga, dan teman-teman sebayanya menjadi jauh. Anak juga menjadi asyik dengan dunianya sehingga anak cenderung lebih merasa nyaman untuk bermain sendiri, kurang aktivitas diluar rumah, dan menjadi anak yang kurang peduli dengan sekitarnya.
- c. Mengurangi motivasi belajar. Pemain game akan menjadi malas belajar atau mengerjakan tugas dari sekolah. Kerusakan mata dan saraf. Bermain game secara berlebihan akan menyebabkan kacamata menjadi lemah. Sulit untuk berkonsentrasi dalam proses belajar mengajar, jika proses pembelajaran pemain yang kecanduan akan lebih memperhatikan permainan, maka perhatian belajar akan terganggu. Nisrinafatina (2020: 119).
- d. Dampak negatif bermain game online adalah kecanduan dan muncul rasa malas belajar sehingga menyebabkan buruknya nilai mata pelajaran (Irmawati, dkk, 2019:99). Ini berarti bahwa game online dapat membuat anak kecanduan, yang dapat menyebabkan kinerja yang buruk bagi anak-anak.
- e. Sulastri, dkk (2019:105) dampak negatif game online yaitu kurangnya interaksi siswa dengan teman sebayanya dimana siswa yang bermain game online akan sibuk dengan permainannya sehingga temannya kadang diabaikan hal ini dapat memicu keakraban mereka berkurang. Karena keasikan bermain game online, anak jadi melupakan temannya atau orang yang berada didekat mereka. Hal ini dapat dikatakan berdampak negatif pada kehidupan sosial anak, karena hubungan anak dengan orang lain tidak realistis.
- f. Gamer ini rata-rata mengalami gejala seperti orang yang ketergantungan obat bius, yang mengakibatkan lupa waktu dalam bermain game (Syahrani, R, 2015).
- g. Selain itu *game online* seperti perang, petualangan, dan perkelahian, menimbulkan dampak negatif pula seperti perkelahian di dunia nyata dan lain sebagainya yang bersifat kekerasan yang bisa membentuk karakter anak itu sendiri untuk mencoba melakukannya, karena rasa keingintahuan yang besar. Memang rasa itu tidak langsung akan timbul, tapi jika sudah terbiasa maka rasa itu akan semakin timbul (Utami, P.R.P.N, & dkk, 2020).
- h. Winarni, I (2020) bahwa dampak negative bermain game online yakni kurangnya waktu bersosialisasi, berperilaku agresif dan bertindak kekerasan, lebih tertutup dan sulit mengekspresikan diri, melakukan hal-hal negative, dan terjadinya gangguan fisik terutama pada mata.

- i. Pemain *game online* tidak menyadari terjebak dalam kebiasaan negatif yang menghanyutkan pada setiap harinya, dan akhirnya terjerumus dalam bermain *game online* yang begitu mengasikkan. Waktu luang yang ideal untuk mempelajari mata pelajaran sekolah semakin banyak digunakan untuk menyelesaikan level permainan satu demi satu, dan kemampuan berkonsentrasi biasanya berkurang terganggu sehingga kemampuan dalam menyerap mata pelajaran yang disampaikan oleh guru menjadi tidak maksimal (Haqiqi, A. N. 2018).

4. SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dengan metode *literature review* ini dapat disimpulkan bahwa *game online* membawa dampak positif dan dampak negatif bagi peserta didik di SD. Dampak *game online* meliputi beberapa aspek kehidupan, baik yang menyangkut moral atau karakter anak yang dapat dilihat pada kebiasaan anak sehari-hari maupun kesehatan. Dampak positif *game online* adalah dapat melatih anak dalam bekerjasama, konsentrasi, memudahkan mempelajari bahasa Inggris, kesabaran, kecepatan, mengembangkan imajinasi anak, kesenangan, dan peserta didik juga terlepas dari stress. Sedangkan dampak negatif *game online* yaitu anak akan kurang bersosialisasi dengan masyarakat dan temannya, lupa waktu dalam bermain *game*, kecanduan, anak menjadi malas dalam melakukan aktifitas sehari-hari, dan muncul rasa malas belajar, serta penggunaan *game online* berlebihan dapat mengakibatkan menurunnya prestasi akademik di sekolah.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Azis, A. A., & Hidayat, S. Pengaruh Game Online Free Fire terhadap Karakter Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2), 387-396.
- Wardany, R. A., Suhartono, S., & Mas'ula, S. (2021). Analisis Dampak Game Online terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV B di SD Negeri Sawojajar 01 Kota Malang. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(12), 1020-1035.
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1473-1481.
- Kurniawati, I., & Utomo, H. (2021). Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa SD. *Elementa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1).
- Santi, R. J., Setiawan, D., & Pratiwi, I. A. (2021). Perubahan Tingkah Laku Anak Sekolah Dasar Akibat Game Online. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3).
- Lisnawati, L., Ganda, N., & Hidayat, S. Dampak Game Online Free Fire pada Siswa Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 840-850.
- Mertika, M., & Mariana, D. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 99-104.
- Nisrinafatim, N. (2020). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 135-142.
- Rizma, R. (2021). Fenomena Game Online Di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Pedagogos: Jurnal Pendidikan*, 3(2), 41-46.
- Koi, S., Sudiwati, N. L. P. E., & Lasri, L. (2017). Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Aktivitas Belajar Pada Anak Usia Sekolah Kelas III dan IV SDN Merjosari 1 Malang. *Nursing News: Jurnal Ilmiah Keperawatan*, 2(1).