

Pengaruh Kecanduan Bermain Game Online pada Minat Belajar Anak Semasa Pembelajaran Daring

Siti Fadia Nurul Fitri¹, Triana Lestari²
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Cibiru
Email:sitifadian10@upi.edu¹, trianalestari@upi.edu²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh dari bermain *game online* terhadap minat belajar siswa selama pandemi Covid-19. Dengan adanya kemajuan di bidang teknologi, semakin memudahkan anak untuk mengakses segala hal. Mulai dari mengakses bahan pembelajaran sampai mengakses aplikasi *game online*. Namun seperti yang kita ketahui, anak-anak cenderung lebih senang mengakses *game online* dibandingkan mengakses bahan pelajaran yang diberikan oleh guru. Dan biasanya ini terjadi karena anak merasa jenuh apabila materi pembelajaran yang diberikan hanya dengan cara ceramah dari guru. Anak akan lebih cepat bosan dan akhirnya lebih memilih bermain *game online*. Hal ini mengakibatkan menurunnya minat belajar dari anak itu sendiri. Oleh karena itu, sebagai calon pengajar dan juga pengajar, harus bisa menentukan metode pembelajaran yang dapat menarik minat belajar anak. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian telaah pustaka yang bersumber dari artikel-artikel ilmiah, jurnal ilmiah, dan hasil-hasil penelitian dalam bentuk skripsi, tesis, dan sumber relevan lainnya.

Kata Kunci: *Game online*, Minat belajar, Pembelajaran daring

Abstract

This study aims to analyze the effect of playing online games on student interest in learning during the Covid-19 pandemic. With advances in technology, it has become easier for children to access things. Starting from accessing learning materials to accessing online game applications. However, as we know, children tend to prefer accessing online games to accessing learning materials provided by the teacher. And usually this happens because children feel bored when the learning material is provided only with lectures from the teacher. Children will get bored faster and eventually prefer to play online games. This results in decreased interest in learning from the child himself. Therefore, as a prospective teacher and teacher, you must be able to determine learning methods that can attract children's learning interest. The research method used is literature review research methods sourced from scientific articles, scientific journals, and research results in the form of theses, theses, and other relevant sources.

Keyword: Online games, interest in learning, online learning

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi seperti saat ini, kemajuan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang secara pesat. Kita bisa dengan mudah mengakses berbagai hal dengan cara mengakses internet, baik itu pada *handphone* ataupun laptop. Akses internet pula dapat diakses oleh berbagai kalangan. Jika pada awalnya akses internet hanya dapat diakses dan dipahami oleh orang-orang dewasa, namun pada zaman sekarang anak kecil bahkan balita pun sudah bisa mengakses internet melalui *handphone*. Terutama, yang sedang menjadi trending di kalangan anak-anak pada saat ini adalah bermain *game online*. *Game online* merupakan sebuah permainan yang dapat diakses oleh beberapa pemain yang terhubung dalam satu jaringan internet (Adams dan rollings,2010). Sebelum adanya *game online* ini, anak-anak cenderung bermain bersama teman-temannya secara tatap muka langsung. Dan permainan yang dimainkannya pun hanya permainan-permainan tradisional yang bukan hanya menghibur tetapi juga melatih kecerdasan otak anak. Contohnya seperti congklak, halma, ludo, petak umpet, bola beklen, dan permainan lainnya. Namun semakin

berkembangnya zaman, permainan-permainan itu semakin terlupakan dan tergantikan oleh adanya *game online*. *Game online* yang lebih menarik dari segi tampilan *gamenya*, akan menjadi sebuah kecanduan bagi anak dalam memainkannya. Anak akan rela meninggalkan aktivitas lain yang seharusnya dilakukan demi bermain *game online*.

Semenjak pandemi Covid-19 melanda seluruh negara termasuk Indonesia, pembelajaran tatap muka di sekolah pun terpaksa dialihkan menjadi pembelajaran tatap maya di rumah masing-masing atau lebih sering disebut pembelajaran dalam jaringan (daring). Oleh karena hal ini, anak lebih banyak memiliki waktu luang di rumahnya. Karena pembelajaran daring yang pada awalnya belum kondusif. Sehabis belajar, anak-anak biasanya akan mengisi waktu luangnya tersebut dengan bermain *game online* bukannya mengulas materi ataupun mengerjakan tugas yang diberikan gurunya. Anak rela menunda tugasnya demi bermain *game online* yang terkadang akan membuang banyak waktu terbuang begitu saja. Memang tidak semua *game online* mempunyai dampak yang buruk. Tetapi apabila bermain *game online* ini sudah menjadi kecanduan bagi anak, hal inilah yang akan menimbulkan dampak buruk terhadap anak. Biasanya minat anak dalam belajar akan menurun karena pandangan anak belajar itu membosankan. Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan dibahas apa pengaruh dari kecanduan bermain *game online* terhadap minat belajar anak dan juga cara mengatasi anak yang sudah kecanduan bermain *game online*.

Elizabeth B. Hurlock (2006; 114) berpendapat bahwa minat adalah suatu rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh atau tanpa adanya paksaan dari pihak lain. Minat biasanya timbul dari diri sendiri. Minat bukanlah hal bawaan dari lahir, melainkan muncul karena adanya hasil dari proses belajar. Jika seseorang memiliki minat terhadap suatu hal, maka ia akan memperhatikan dan mengikuti aktivitas tersebut secara konsisten dengan rasa senang dan tanpa perasaan terpaksa.

Winkel (2014: 59) menyatakan "belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan sejumlah perubahan baik dari segi pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap. Perubahan itu bersifat relative konstan dan berbekas". Jadi dapat disimpulkan, minat belajar merupakan sebuah ketertarikan seseorang dalam menjalani suatu aktivitas yang membawa perubahan baik kepada dirinya disertai rasa senang dan tanpa ada paksaan dari pihak luar.

M. Fahrul (2012) menjelaskan "*game* atau permainan adalah suatu kegiatan yang dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada pihak yang menang dan ada pihak yang kalah, namun biasanya dalam konteks yang tidak serius atau dengan tujuan sebagai hiburan semata di masa senggang." seiring berjalannya waktu, dan menyebarnya jaringan internet, para pengembang game mulai mengembangkan teknologi game yang asalnya hanya dapat diakses di *personal computer* kini dapat diakses melalui *handphone* di manapun dan kapanpun yang dapat terhubung dengan banyak orang di berbagai penjuru dunia, dengan syarat terhubung dalam satu jaringan atau server yang sama.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian telaah pustaka. Dimana berisi teori dan pendapat dari artikel ilmiah dan jurnal ilmiah yang relevan dengan penelitian ini. Sumber yang digunakan pada penelitian ini berasal dari hasil penelitian lainnya, seperti skripsi, tesis, sumber internet, dan sumber lainnya yang relevan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Game online merupakan suatu kegiatan yang sudah tidak asing lagi kita dengar. Pada zaman sekarang, dimana teknologi sudah canggih, semakin banyak *game online* yang bermunculan dan banyak menarik minat banyak kalangan untuk memainkannya. Mulai dari orang dewasa bahkan sampai anak-anak. *Game online* hampir serupa dengan *game* pada umumnya. Namun perbedaannya, *game online* biasanya harus menggunakan koneksi internet. Selain itu *game online* dapat dimainkan oleh beberapa orang yang berada di tempat berbeda yang dihubungkan oleh satu koneksi jaringan. Pada saat ini, *game online* tengah banyak diminati oleh kaum anak-anak yang orientasi rasa ingin tahu akan segala hal nya

masih tinggi. Anak pada usia dini atau usia sekolah dasar memiliki rasa ingin mencoba segala hal yang masih asing baginya.

Semenjak pandemi Covid-19 mulai merebak di Indonesia, seluruh kegiatan di luar rumah termasuk kegiatan belajar mengajar di sekolah dilaksanakan secara daring atau dalam jaringan. Oleh sebab adanya pembelajaran jarak jauh ini, anak menjadi mempunyai waktu yang lebih luang dibanding pada saat ia harus belajar di sekolah secara tatap muka langsung. Dan di karenakan adanya Pembatasan Sosial Berskala Besar atau PSBB, membuat anak akan merasa jenuh di rumah. Dan anak cenderung akan melampiaskannya pada bermain *game online*. Hal inilah yang patut menjadi perhatian setiap orang tua di rumah. Memang *game online* tidak hanya membawa dampak negatif saja bagi anak. Ada juga dampak positif yang dapat anak dapat ketika bermain *game online*, contohnya :

1. Anak kemungkinan akan lebih melek teknologi
2. Anak akan mempunyai problem solving yang baik
3. Anak biasanya mempunyai banyak relasi teman dengan hobi yang sama. Karena dalam *game online* anak dapat bertemu dengan orang lain dari berbagai penjuru dunia
4. Dengan bermain *game online* dapat membantu anak menghilangkan kejenuhan dalam menerima pembelajaran dari guru.

Beberapa dampak positif diatas akan didapatkan anak apabila anak tersebut memanfaatkan *game online* dengan benar. Namun apabila anak sudah mulai masuk ke dalam tahap kecanduan main *game online*, otomatis anak tersebut akan mendapatkan dampak buruk dari bermain *game online*, salah satunya adalah menurunnya minat belajar pada anak. Biasanya, jika anak sudah kecanduan terhadap suatu kegiatan, anak akan merelakan atau menomorduakan kegiatan lainnya. Kecanduan *game online* ini mengakibatkan anak lupa akan waktu kapan dia harus belajar dan kapan dia bisa bermain *game online*. Pengaruh dari kecanduan bermain *game online* ini adalah minat belajar anak semakin menurun dan diikuti dengan hasil pembelajaran yang menurun juga. Hal ini akan terjadi apabila anak dibiarkan menjadi kecanduan bermain *game online*. Jadi yang dapat dilakukan oleh orang tua sebagai pengganti guru selama pembelajaran dilakukan secara daring adalah orang tua perlu memberikan perhatian lebih kepada anak dan diperlukan juga sikap tegas dari orang tua ketika anak lebih memilih bermain *game online* daripada belajar.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa pengaruh dari kecanduan bermain *game online* pada tingkat minat belajar anak sangatlah besar. Anak akan melupakan kewajibannya sebagai seorang pelajar demi bermain *game online*. Dan dampak dari kecanduan bermain *game online* ini bukan hanya berpengaruh pada tingkat minat belajar anak saja. Tetapi, juga berpengaruh pada hasil pembelajaran anak. Akan ada banyak pembelajaran yang tidak tersampaikan pada anak karena anak tidak memiliki minat untuk belajar karena terlalu kecanduan bermain *game online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ramdani, N. (2018). *Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar*. (Universitas Muhammadiyah Makassar, 2018).
- Koi, S. Sudiawati, N. Lasri. (2017). *Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Aktivitas Belajar Pada Anak Usia Sekolah Kelas III dan IV SDN Merjosari 1 Malang*. *Nursing News*. 2(1).
- Ilham, R. (2020). *Pengaruh Game Online dan Media Sosial Terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran Biologi Siswa Kelas XI MA Ikhlas Beramal Ani*. (Institut Agama Islam Negeri Ambon).
- Suparni. Handayani, S. (2018). *Analisa Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa*. *Journal Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*. 10(2).

- Sari, I. (2019). Pengaruh *Game Online* Terhadap Perubahan Perilaku Siswa di Kelas V SDN 99 Kota Bengkulu.
- Harahap, S. Ramadan, Z. (2021). Dampak *Game Online Free Fire* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 5(3).