

Pengaruh Bermain Game Online terhadap Pembelajaran Anak SD

Rizka Lailatul Qodaria¹, Priyono Tri Febrianto²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Trunojoyo Madura

e-mail : riskalailatulq1@gmail.com¹, priyoni.febriyanto@trunojoyo.ac.id²

Abstrak

Setiap anak memiliki pola belajar yang berbeda-beda. Pola belajar tentunya dipengaruhi oleh beberapa faktor dan salah satunya game online. Artikel ini berisikan tentang pengaruh bermain game online terhadap pembelajaran anak SD. Tujuan dari penelitian yaitu untuk mengetahui penyebab anak lebih menyukai game online serta mengidentifikasi pengaruh dari game online terhadap pembelajaran. Penelitian menggunakan metode kualitatif. Selain menggunakan metode penelitian kualitatif peneliti juga akan menggunakan pendekatan yaitu melalui wawancara untuk mendapatkan data. Hasil yang diperoleh mengetahui faktor yang menjadi penyebab anak menyukai game online, dampak negatif dan cara mengatasi kecanduan game online.

Kata Kunci : *Game Online, Pembelajaran, Kecanduan*

Abstract

Every child has a different learning pattern. Learning patterns are certainly influenced by several factors and one of them is online games. This article contains the influence of playing online games on elementary school children's learning. The purpose of this research is to find out why children prefer online games and identify the effect of online games on learning. The research uses qualitative methods. In addition to using qualitative research methods, researchers will also use an approach, namely through interviews to obtain data. The results obtained determine the factors that cause children to like online games, the negative impact and how to overcome online game addiction.

Keywords : *Online Games, Learning, Addiction*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada abad ke-21 sekarang ini semakin pesat. Buktinya pada kemajuan dalam bidang teknologi komunikasi yaitu handphone. Teknologi handphone terdapat sebuah fitur permainan atau games yang bisa dimainkan bersama teman. Permainan tersebut bisa di dapatkan dengan menginstallnya di aplikasi playstore. Sejak awal permainan dalam handphone mengalami perkembangan. Salah satunya jenis

permainan tersebut adalah game online. Game Online sendiri dijadikan sebagai gaya hidup bagi beberapa orang. Dari berbagai kalangan salah satunya peserta didik atau anak muda.

Saat ini banyak kita jumpai juga warung internet (warnet) di kota sampai desa sekalipun. Mereka memfasilitasinya dengan game online tersebut. Game online sendiri memiliki berbagai jenis genre. Dimainkan dengan aturan tertentu sehingga yang memainkannya bisa mengalami kemenangan atau kekalahan.

Peserta didik ketika terlalu sering memainkan permainan game online secara berlebihan dapat menyebabkan dampak menjadi kecanduan dan ketergantungan pada aktivitas di dalam game tersebut, dan mengurangi waktu belajar. Sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar dan juga proses pembelajaran. Namun peserta didik telah terbiasa dengan game yang telah dimainkannya. Penelitian ini untuk mengetahui dan memberikan solusi terhadap kecanduan game online yang memengaruhi pembelajaran peserta didik di Sekolah Dasar.

a. Game Online

Game online merupakan sebuah permainan maya yang biasanya dimainkan disaat sebuah perangkat saling terhubung dengan koneksi internet sehingga memungkinkan pemain game online dapat dan terus terhubung dengan pemain lainnya yang juga memiliki akses atau bermain game tersebut dalam waktu yang bersamaan. Samuel (2010:7) berpendapat tentang game online yaitu permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan orang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual.

b. Jenis-jenis Game Online

a.) First Person Shooter (FPS)

Jenis permainan ini yaitu sebuah game yang mengambil pandangan pada orang yang memainkannya dan seolah pemain berada di dalam game, di mana dari setiap tokoh karakter memiliki perbedaan kekuatan atau kemampuan. Game FPS sering melibatkan banyak pemain dan game FPS ini mengambil pengaturan atau tema peperangan dengan senjata militer. Contoh permainan FPS yang terkenal saat ini diantaranya PUBG, Call Of Duty, dan Point Blank.

b.) Real Time Strategy

Game jenis ini lebih menekankan kepada kehebatan kemampuan strategi bertahan maupun menyerang dalam permainannya. Game jenis ini memiliki ciri khas dimana pemain dapat mengelola suatu dunia maya dan mengatur strategi permainan dalam waktu apapun. Dalam game RTS, tema permainan ini biasanya berupa sejarah. Real Time Strategy Game di bagi menjadi dua yaitu :

- Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPG) Permainan jenis ini biasanya dimana para pemain bermain dengan skala besar kurang lebih 100 pemain dan setiap para pemain tersebut dapat bermain atau berinteraksi langsung seperti halnya dalam dunia nyata. Contohnya seperti Final Fantasy, Ragnarok, dan DOTTA.
- Cross Platform Online Play
Game jenis ini dapat menggunakan sebuah perangkat atau hardware ketika memainkannya. Mesin game konsol saat ini berkembang seperti halnya

komputer yang di lengkapi dengan jaringan. Contoh perangkat yang sering digunakan yaitu seperti PlayStation dan Xbox yang memiliki fungsi online. Game yang sering dimainkan diperangkat tersebut yaitu GTA dan Sepakbola, perangkat game yang memiliki konektivitas ke internet dapat dimainkan secara online.

- **Massively Multiplayer Online Browser Game**
Permainan jenis ini dimainkan pada aplikasi browser yaitu seperti Mozilla Firefox, Opera, atau Chrome. Jenis game daring sederhana ini merupakan permainan sendiri atau solo dan dapat dimainkan dengan peramban.

c. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan upaya para pendidik dalam mewujudkan terjadinya sebuah proses untuk mendapatkan pengetahuan, pembentukan sikap, dan penguasaan kemahiran serta kepercayaan kepada peserta didik, bisa di katakan juga bahwa pembelajaran merupakan suatu proses memfasilitasi peserta didik agar mendapatkan preses belajar dengan baik. Sudjana berpendapat tentang pembelajaran yaitu diartikan sebagai upaya yang sistematis dan sengaja sehingga menciptakan terjadinya kegiatan interaksi edukatif antara kedua belah pihak yaitu antara pendidik “sumber belajar” dan peserta didik “warga belajar” yang melakukan kegiatan membelajarkan.

d. Dampak Bermain Game Online

Dampak positif bermain game online :

1. Menambah Intelegensia

Dalam penelitian di Manchester University mengemukakan bahwa ketika seorang bermain game dengan jangka waktu yang lama sekitar 18 jam peminggu atau 3 jam perhari maka tubuh akan memiliki koordinasi yang baik antara tangan dan mata

2. Bertambahnya Konsentrasi

Dr. Jo Bryce yang merupakan kepala peneliti dalam Universitas di Inggris menemukan bahwa seseorang yang sering bermain game online dapat menambah daya konsentrasi sehingga menjadi tinggi dan dapat menyelesaikan tugas dengan baik.

3. Meningkatnya Ketajaman Mata

Dalam penilitian di Rochester University menemukan bahwa ketika seseorang bermain game online bergenre action dapat menyebabkan ketajaman mata meningkat daripada orang biasa.

4. Berkembangnya Kemampuan Berbahasa Inggris

Dalam riset di Indonesia menyatakan bahwa kebanyakan seorang pmain game atau gamer akan berkembang dalam berbicara bahasa inggris tanpa ada perlunya kursus/les.

5. Membantu Bersosialisasi

Beberapa professor Loyola University menegemukakan bahwa ketika seseorang bermain game online dapat menumbuhkan interaksi sosial dan menentang stereotif pemain game yang terisolasi.

Dampak Negatif Bermain Game Online:

1. Menimbulkan Adiksi (Kecanduan)
Dari banyaknya permainan game online saat ini yang memang di rancang agar pemain sering memainkan permainan tersebut. Sehingga dapat menyebabkan rasa candu dalam memainkannya. Dan bagi para pemain akan menyebabkan gangguan kesehatan pada tubuh terutama pada perkembangan psikologi.
2. Mendorong Melakukan Kegiatan Negative
Dalam bermain game online tidak sering juga dijumpai orang-orang yang selalu berusaha menipu pemain lainnya. Biasanya para penipu berusaha mencuri ID korban. Kemudian dijual baik berupa item atau perlengkapan yang ada dalam ID tersebut sehingga menghasilkan uang. Selain itu juga parahnyanya dapat menimbulkan pencurian untuk kebutuhan dan kepuasan bermain permainan game online tersebut.
3. Berbicara yang tidak baik
Banyak pemain game online di Indonesia maupun luar negeri sering melakukan hal yang tidak baik, salah satunya dari perkataan. Mereka sering berbicara kasar atau kotor (toxic) ketika sedang bermain game.
4. Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata
Disaat seorang bermain game tentunya terkadang menyelesaikan kegiatan yang ada di dalam game contohnya misi. Membuat orang tersebut asik dengan dunianya dan melupakan lingkungan disekitar atau aktivitas di dunia nyata. Sehingga menyebabkan pekerjaan di dunia nyata menjadi terbengkalai.
5. Berubahnya pola makan dan Istirahat
Perubahan pada pola istirahat dan makan selalu terjadi pada seseorang yang bermain game secara berlebihan sehingga kontrol diri menurun. Waktu ketika makan dan istirahat menjadi tidak teratur hanya untuk kepuasan dalam bermain game online.
6. Pemborosan
Bagi para pemain game online tentunya dalam mengembangkan gamenya atau kepuasan dalam bermain tidak lepas dari uang. Tidak sedikit dari gamer yang rela menghabiskan uangnya untuk membelanjakan item/perlengkapan yang ada di dalam game atau jua membelikan wifi dan kuota internet untuk bermain.
7. Mengganggu Kesehatan
Untuk pemain game online yang sering duduk dan menatap layar gamenya secara terus menerus tentu akan memiliki dampak buruk apalagi bagi kesehatan. Berikut ini contoh akibat karena dampak dari kecanduan bermain game online :
 - a. Eye Strain
Eye Strain merupakan gejala gangguan kesehatan pada alat indra yaitu mata. Biasanya terjadi saat melihat sebuah objek secara terus menerus. Ketika bermain game online di depan layar komputer/ handphone secara terus menerus sehingga dapat menyebabkan indra penglihatan mengalami kelelahan
 - b. Ambeien
Bagi para pemain game online kebanyakan dari mereka bermain dengan posisi duduk. Ketika duduk dengan posisi cukup lama dapat menyebabkan peredaran

darah menjadi terganggu dan juga pembuluh darah vena pada sekitaran anus tertekan. Kejadian tersebut mengakibatkan benjolan pada pembuluh darah terasa panas dan sakit yang biasanya disebut dengan wasir atau ambien.

METODE

Dalam metode penelitian ini kami menggunakan metode kualitatif. Peneliti sebelum meneliti juga menggunakan sumber penelitian atau teori yang digunakan yaitu buku buku, jurnal ilmiah, dan internet adapun sumber lainnya yang relevan. Selain menggunakan metode penelitian kualitatif kami juga akan menggunakan pendekatan yaitu melalui wawancara dalam mendapatkan data.

Tempat penelitian dilaksanakan di SDN Kraton 5 Bangkalan, tepatnya Jln. Pemuda Kaffa, Bangkalan. Adapapun subjek penelitian yang diteliti yaitu siswa dan orang tua dari siswa tersebut. Kami mengambil dua sampel dari 67 populasi yang ada di dua kelas yaitu kelas rendah dan tinggi. Dikarenakan kami melakukan pengambilan data secara langsung kerumah sampel yang akan di wawancarai. Di sini instrumen kami akan menggunakan lembar data wawancara dari beberapa data penelitian yang sudah ada lalu membandingkannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada tanggal 1 Oktober 2021 di SDN Kraton 5 Bangkalan. Dari beberapa populasi siswa di desa Kraton Pemuda Kaffa, Bangkalan kami mengambil empat sampel yaitu dua siswa dan dua orang tua dari kedua siswa tersebut.

DN = Subjek I (Siswa)

DW = Sebagai Subjek II (Orang Tua DN)

DIN = Subjek III (Siswa)

NS = Subjek IV (Orang Tua DIN)

Hasil wawancara dari sampel tersebut menghasilkan beberapa perbedaan dalam dampak bermain game online terhadap pembelajaran dan perilaku.

Pada subjek DN dan DIN sama-sama pernah memainkan game online tersebut. Walaupun begitu perasaan keduanya berbeda ketika bermain game online. Subjek DN "Perasaan saya ketika bermain game online sangat senang dan terhibur", pernyataan dari Subjek DN tersebut memiliki rasa puas ketika bermain game online. Berbeda dengan Subjek DIN yang menyatakan game online hanya sebagai hiburan.

Bermain game online terkadang memakan banyak waktu dan lupa terhadap keadaan lingkungan disekitar. Subjek DN menyatakan bahwa "Saya biasanya bermain game online ketika mempunyai waktu senggang. Kira – kira sekitar 4-6 jam/hari". Dari lamanya bermain game online tersebut dapat dikatakan bahwa DN sudah memiliki rasa candu terhadap game online. Sedangkan DIN hanya bermain ketika diwaktu luang saja. Pernyataan tersebut dikuatkan oleh Subjek NS "Jarang, anak saya tidak terlalu lama ketika bermain game online kira-kira sekitar kurang lebih 1-2 jam/hari".

Ketika bermain game online merupakan hal yang menyenangkan, melepas penat, lelah, dan juga terkadang mendapatkan uang dari bermain game tersebut. Namun game

online juga dapat mengubah perilaku, sikap, dan kepedulian akan yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Sama halnya yang dilakukan oleh Subjek DN yang kurang peduli terhadap tugas dan kewajibannya sebagai seorang siswa. Ia menyatakan “Saya sering terlambat ketika ada Tugas dari Sekolah. Ketika jam tidur saya selalu tepat waktu, berbeda dengan jam makan saya yang sering telat”, “Pada saat waktu shalat dan ketika ada kegiatan mengaji sering menundanya”. Pernyataan tersebut menandakan DN melupakan hal yang penting dan mendahulukan game online. Pernyataan tersebut sama dengan yang disampaikan DW selaku orang tua DN “Kadang – kadang melihat anak saya belajar” ,”Pada saat di suruh membantu pekerjaan rumah malah keasyikan bermain game online bersama teman-temannya”. Berbeda dengan Subjek DIN yang berbanding terbalik dengan DN. Ia menyatakan “Jarang, saya lebih mementingkan pekerjaan yang lebih penting daripada game online seperti mengaji dan shalat” sependapat dengan orang tuanya.

Dalam melakukan kegiatan atau aktivitas seperti halnya bermain game online, tentu memiliki dampak yang akan terjadi pada pelaku .Ada dampak negatif maupun positif ,tergantung dari pelaku ketika dapat meminimalisir ketergantungan terhadap game online. DIN mengemukakan bahwa game memiliki dampak positif “Hanya melepas lelah pada waktu setelah mengerjakan tugas dan kewajiban”. Orang tuanya juga mengemukakan “Biasanya biaya yang saya keluarkan untuk membeli paket internet buat anak saya yaitu Rp.40.000 /bulan”.Namun DIN tidak menghabiskan kuota tersebut sendiri untuk bermain game online. Sedangkan DN tidak menggunakan paket internet melainkan menggunakan wifi tetangga dengan membayar Rp.2000/hari. Namun dia menyatakan “Dampak positifnya yaitu sering main bersama teman beda daerah. Sedangkan dampak negatifnya saya lupa hal –hal penting seperti tugas rumah”. DN sadar akan kekurangannya namun sulit untuk merubah kebiasaan tersebut.

SIMPULAN

Peserta didik yang sering memainkan permainan Game Online berlebihan akan menyebabkan dampak menjadi kecanduan dan ketergantungan pada aktivitas game tersebut, dan mengurangi waktu belajar. Sehingga hal tersebut dapat berpengaruh pada hasil belajar dan proses pembelajaran. Penelitian ini untuk mengetahui dan memberikan solusi terhadap kecanduan game online yang memengaruhi pembelajaran peserta didik di Sekolah Dasar.

Dalam penelitian yang kami peroleh dari SDN Kraton 5 Bangkalan, tepatnya Jln. Pemuda Kaffa, Bangkalan yaitu disana masih banyak anak-anak yang tidak memanfaatkan internet dengan cukup baik. Terutama ketika melakukan hal yang disukainya, contoh saja bermain game online. Saat anak – anak bermain game dan difasilitasi dengan kuota internet/wifi. Banyak dari mereka melupakan hal-hal yang terjadi dilingkungannya. Perubahan sikap dan perilaku yang dipengaruhi teman maupun lingkungannya. Namun tidak sedikit pula dari anak-anak memiliki kecenderungan bermain game online yang berlebihan. Ada juga hal positif yang dapat diambil dari bermain game online tersebut. Tergantung dari anak dan peran ketiga lembaga yaitu orang tua, sekolah, dan masyarakat.

Dalam penelitian ini kami mengajukan saran dalam menangani kecanduan game online terhadap pembelajaran anak SD : 1.) Bermain game online secara berlebihan akan

berdampak buruk terhadap peserta didik sehingga dapat lebih bisa mengatur waktu agar tidak terlalu larut dalam permainan yang pada akhirnya menyebabkan kecanduan. 2.) Perlunya pengawasan yang lebih dari orang tua kepada anak ketika berada di rumah dan guru jika berada di sekolah agar dapat mencegah/mengurangi anak dari kecanduan game online. 3.) Perlunya pengawasan yang lebih resmi dari pemerintah dalam mengelola internet dan game online.

DAFTAR PUSTAKA

- Kusumawardani, S, P. (2015). Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit). *AntroUnairdotNet*, 4(2), 156. <http://journal.unair.ac.id/download-fullpapers-aun83bacf15affull.pdf>
- Fitri, E. Erwinda, L. Ifdil, I. (2018). Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 4(3), 213-214. <https://jurnal.konselingindonesia.com/index.php/jkp/article/view/272/246>
- Hanafy, M, S. (2014). Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan*, 17(1), 69-74. http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/lentera_pendidikan/article/view/516
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 01(01),34-36. <http://portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/viewFile/20/22#:~:text=Games%20online%20adalah%20jenis%20permainan,seperti%20mode%20dan%20koneksi%20kabel.&text=Sebuah%20games%20online%20bisa%20dimainkan,ke%20dalam%20sebuah%20jaringan%20tertentu>
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1(1), 90. <https://media.neliti.com/media/publications/126509-ID-ketergantungan-online-game-dan-penanganana.pdf>