



WAWASAN PENDIDIKAN

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/wp>

ANALISIS PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR ANAK DI SDN GAYAMSARI 02 SEMARANG

Ari Amirudin¹⁾, Riris Setyo Sundari²⁾, Henry Januar Saputra³⁾

DOI : 10.26877/wp.v3i1.11869

¹²³ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa di SDN Gayamsari 02 Semarang. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode penelitian deskriptif. Penelitian yang dilakukan peneliti yaitu melakukan analisis pengaruh *Game Online* terhadap motivasi belajar anak di SDN Gayamsari 02 Semarang. Sumber data berupa data primer yang diperoleh melalui wawancara, mengisi angket dan dokumentasi dari narasumber yang terpercaya yaitu siswa kelas V SDN Gayamsari 02 Semarang, guru kelas V SDN Gayamsari 02 Semarang, guru ekstrakurikuler SDN Gayamsari 02 Semarang, kepala sekolah SDN Gayamsari 02 Semarang, serta orang tua siswa. Analisis data yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil temuan analisis penelitian dan pembahasan yang dapat disimpulkan bahwa bermain *game online* secara berlebihan berdampak terhadap minat dan semangat belajar anak. Hal tersebut dibuktikan dengan banyaknya siswa yang kurang dalam hal pemanfaatan waktu belajar dan juga keseriusan siswa dalam bersekolah. Akibat terlalu sering bermain *game online*, anak menjadi tidak terlalu mementingkan belajar. Karena ketika bermain *game online*, waktu dan tenaga yang dipergunakan akan banyak dihabiskan untuk bermain daripada belajar sehingga anak akan cenderung lebih malas untuk belajar. Hal ini akan berdampak kepada motivasi ataupun semangat anak dalam belajar ataupun.

Kata Kunci: *Game Online*; Motivasi Belajar

History Article

Received 23 April 2022

Approved 27 April 2022

Published 27 Februari 2023

How to Cite

Amirudin, A., Sundari, R, S. & Saputra, H, J. (2023). Analisis Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Anak Di SDN Gayamsari 02 Semarang. *Wawasan Pendidikan*, 3(1), 419-426.

Coresponding Author:

Perum Graha Raya 1 Blok A No 40, Kaliwungu, Kendal, Indonesia

E-mail: ¹ ariamirudin78@gmail.com

PENDAHULUAN

Di zaman sekarang ini pendidikan juga membuat teknologi ikut berkembang pesat, salah satunya adalah penggunaan gadget. Gadget yang dulunya hanya digunakan sebagai alat komunikasi, kini berubah menjadi alat yang multifungsi yang penggunaannya tak lepas dari setiap kehidupan manusia, antara lain yaitu kemudahan mengakses jaringan internet dan juga sebagai sarana hiburan berupa *game online*.

Menurut Adams dan Rollings (dalam Nisrinafatin, 2020:116) *game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet. *Game online* dapat juga dimainkan di gadget dengan teknologi canggih yang ditanamkan di dalamnya, seperti android, IOS dan sebagainya. Dengan bermain *game*, anak dapat belajar berbagai hal seperti belajar bahasa asing, belajar bagaimana menyusun strategi agar dapat memenangkan sebuah permainan atau permasalahan.

Seiring perkembangan zaman *game online* memiliki banyak *genre* mulai dari RPG (*Role Playing Game*), *puzzle*, hingga MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). *Game* dengan *genre* MOBA sangat populer saat ini, dimainkan mulai dari kalangan anak-anak hingga orang dewasa. Dalam *game* ini, biasanya diisi oleh dua tim yang akan bertanding untuk merebutkan kemenangan dengan cara menghancurkan bangunan tertentu milik lawan.

Karena merasa senang saat memainkan dan juga bisa mendapatkan keuntungan dengan melakukan transaksi jual beli *item* dan akun *game online*, maka banyak dari *gamer* (orang yang memainkan *game*) menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*. Oleh karena itu mereka termotivasi oleh dua hal tersebut yaitu kesenangan dan keuntungan sehingga menimbulkan beberapa dampak negatif. Bagi anak sekolah dampak negatif yang ditimbulkan dalam bermain *game online* diantaranya adalah, ketidakstabilan emosi pada anak, menjadikan anak malas belajar, menjadikan anak kecanduan dalam bermain *game online*, hingga bisa mengakibatkan anak menjadi depresi sehingga mengakibatkan menurunnya motivasi anak dalam belajar. Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pola asuh orangtua juga berperan penting dalam membatasi kegiatan anak untuk bermain gadget. Menurut Putra (2020:2) Pola asuh orangtua merupakan upaya yang dilakukan oleh orangtua untuk menjaga dan membimbing anak sejak lahir hingga dewasa dan memberikan pendidikan dasar yang tidak diajarkan di instansi pendidikan. Pola asuh yang diterapkan oleh orangtua berbeda-beda, ada yang mendidik anak dengan memberikan kebebasan kepada anak tanpa adanya kontrol dari orangtua, dan ada juga orangtua yang bersikap mengatur dan mewajibkan anaknya agar bersikap dan berperilaku sesuai dengan keinginan orangtua nya.

Salah satu hal yang mempengaruhi motivasi belajar anak adalah *game online*. Motivasi belajar menurut Uno (dalam Humardani, 2021:10) merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur-unsur yang mendukung.

Sedangkan menurut Sardiman (dalam Tauqifa, 2021:9) motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak baik dari dalam diri maupun dari luar siswa (dengan menciptakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu) yang menjamin kelangsungan

dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Motivasi sangat penting dimiliki siswa untuk mencapai tujuan rasa yang kuat untuk mendapatkan sesuatu muncul dalam diri siswa maka akan lebih kuat motivasi yang dimiliki (dalam Resty, 2021:5)

Berdasarkan pengamatan yang saya lakukan di SDN Gayamsari 02 Semarang dan lingkungan sekitar, *game online* sudah menjadi hiburan yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan anak zaman sekarang. Bermain *game* tanpa mengenal waktu juga berpengaruh terhadap proses belajar anak, karena anak yang sudah candu dengan *game online* motivasi belajar mereka cenderung menurun akibat terlalu sering memainkan *game*. Tidak sedikit juga anak mengantuk ataupun kurang fokus saat mengikuti pembelajaran di kelas karena saat malam hari mereka asik bermain *game* dan lupa waktu untuk beristirahat. Merupakan dapat melupakan tugas dari guru yang harus dikerjakan hanya karena bermain *game online*.

Melalui uraian hasil pengamatan di atas, diduga motivasi belajar anak menurun akibat terlalu sering bermain *game online*. Mereka lupa kapan waktu untuk beristirahat, belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan akibat dari *game online*. Oleh karena itu penulis mengangkat judul "Analisis Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Anak di SDN Gayamsari 02 Semarang".

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode penelitian deskriptif. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan yang tidak dapat diperoleh dengan menggunakan prosedur statistik. Penelitian kualitatif secara umum dapat digunakan untuk penelitian tentang kehidupan masyarakat, sejarah, tingkah laku, aktivitas sosial dan lain-lain. Di dalamnya terdapat upaya mendeskripsikan, mencatat, analisis dan menginterpretasikan kondisi-kondisi yang sekarang ini terjadi atau ada (Mardalis, 2017:26).

Menurut Moleong (2013 : 44) penelitian kualitatif berakar pada latar alamiah sebagai keutuhan, mengandalkan manusia sebagai alat penelitian, memanfaatkan metode kualitatif, mengadakan analisis data secara induktif, mengarahkan sasaran penelitiannya pada usaha menemukan teori dasar-dasar, bersifat membatasi studi dengan fokus, memiliki seperangkat kriteria untuk memeriksa keabsahan data, rancangan penelitiannya bersifat sementara, dan hasil penelitiannya disepakati oleh kedua belah pihak, yaitu peneliti dan subjek penelitian.

Penelitian yang dilakukan peneliti yaitu melakukan analisis pengaruh *Game Online* terhadap motivasi belajar anak di SDN Gayamsari 02 Semarang. Tempat penelitian yang dilakukan bertempat di SD negeri Gayamsari 02 Semarang. Peneliti meneliti pengaruh *Game Online* terhadap motivasi belajar dengan narasumber siswa kelas V SDN Gayamsari 02 Semarang, guru kelas V SDN Gayamsari 02 Semarang, guru ekstrakurikuler SDN Gayamsari 02 Semarang, kepala sekolah SDN Gayamsari 02 Semarang, serta orang tua siswa.

Menurut Sugiyono (2012 : 309) dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan pada *natural setting* (kondisi yang alamiah), sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berperan serta (*participan observation*), wawancara mendalam (*in dept interview*) dan dokumentasi.

Sumber data berupa data primer yang diperoleh melalui wawancara, mengisi angket dan dokumentasi dari narasumber yang terpercaya yaitu siswa kelas V SDN Gayamsari 02 Semarang, guru kelas V SDN Gayamsari 02 Semarang, guru ekstrakurikuler SDN Gayamsari 02 Semarang, kepala sekolah SDN Gayamsari 02 Semarang, serta orang tua siswa. Analisis data yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan. Dalam melakukan analisis perlu dilakukan beberapa tahap yaitu (1) studi persiapan/orientasi, (2) tahapan eksplorasi umum, (3) studi eksplorasi terfokus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan penelitian ini menjelaskan pengaruh *Game Online* terhadap motivasi belajar siswa di SDN Gayamsari 02 Semarang. *Game online* merupakan salah satu perkembangan teknologi modern yang ada di dunia ini. *Game online* dapat membawa dampak positif maupun negatif terhadap anak. Dampak dari *game online* tergantung dari penggunaannya, jika penggunaan *game online* terlalu berlebihan sehingga dapat membuat kecanduan dan melupakan kewajiban maka dapat dikatakan bahwa *game online* memiliki dampak negatif. Sebaliknya, jika penggunaan *game online* digunakan sebagaimana mestinya dan dapat berjalan berdampingan dengan kewajiban yang harus dijalankan maka tidak menutup kemungkinan *game online* dapat membawa dampak positif bagi para penggunaannya. Pada hasil wawancara dengan guru kelas V (Bapak Effendi, S.Pd.) pada dasarnya guru kelas sudah merasakan dampak dari siswa-siswinya yang bermain *game online* dan peneliti mengajukan beberapa pertanyaan diantaranya mengenai bagaimana pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa, yaitu terdapat siswa yang tidak fokus ketika mengikuti pembelajaran yang terbukti dalam hasil angket siswa yaitu terdapat 13 siswa yang menyatakan bahwa mereka tidak memperhatikan guru disaat menjelaskan materi. Selain dari hasil angket siswa, hasil wawancara orangtua juga membuktikan bahwa anak-anak mengalami kesulitan fokus ketika belajar di rumah. Pada saat siswa tidak memperhatikan ketika pelajaran, guru akan memberikan teguran agar siswa dapat fokus dengan pembelajaran tersebut.

Game online juga mempengaruhi kestabilan emosi siswa. Terbukti dari hasil angket siswa yang sering bermain *game online* cenderung susah untuk fokus mengikuti kegiatan pembelajaran dan tak jarang siswa menjadi berkata kasar dengan teman-temannya, hal tersebut dibuktikan dengan hasil angket sebanyak 11 siswa menyatakan bahwa sering bermain *game online* terkadang membuat mereka berkata kasar dan hasil angket tersebut selaras dengan hasil wawancara siswa yang menyatakan bahwa ketika kalah bermain *game* terkadang membuat anak menjadi berkata kasar.

Untuk mengatasi tindakan siswa yang suka bermain *game online*, dalam wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru kelas V, guru selalu memberikan nasehat kepada siswa tentang pengaruh bahaya apabila terlalu sering bermain *game online*, tak lupa guru juga berkordinasi dengan orangtua siswa melalui *WhatsApp* untuk mengawasi anaknya supaya tidak sering bermain *game online*.

Angket yang diberikan kepada siswa terdapat 2 pilihan jawaban pada setiap pertanyaan. Pilihan jawaban tersebut terdiri dari dua kategori, yaitu kategori ya dan kategori tidak. Dalam pengisian angket, siswa diminta untuk mengisi jawaban dengan sejujur-jujurnya sesuai keadaan siswa seetiap harinya supaya peneliti mendapatkan data sesuai dengan kenyataan.

Untuk memudahkan dalam memahami data yang diperoleh, maka angket yang diperoleh dari seluruh siswa dipaparkan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Angket Pengaruh *Game Online* terhadap Motivasi Belajar

No.	Pertanyaan	Banyaknya Responden	
		Ya	Tidak
1.	Saya selalu belajar di rumah meskipun tidak ada PR.	8	10
2.	Saat di rumah saya mengulangi pelajaran yang telah disampaikan di sekolah.	6	12
3.	Saya hanya belajar ketika ada ujian di sekolah.	11	7
4.	Saya selalu mempelajari materi yang akan diajarkan keesokan harinya.	8	10
5.	Saya selalu menghabiskan waktu luang untuk bermain <i>game online</i> .	16	2
6.	Saya bermain <i>game online</i> lebih dari satu jam.	14	4
7.	Saya merasa senang ketika bermain <i>game online</i>	18	0
8.	Saya menyisihkan uang jajan untuk melakukan <i>top up item game online</i> .	7	11
9.	Saya lebih suka bermain <i>game online</i> daripada belajar.	15	3
10.	Saya selalu memperhatikan saat guru menerangkan materi.	5	13
11.	Saya selalu berusaha tepat waktu dalam mengumpulkan tugas.	8	10
12.	Saya merasa senang ketika guru memberikan tugas atau PR.	4	14
13.	Saya sering begadang untuk bermain <i>game online</i> .	8	10
14.	Saya mudah merasa marah ketika kalah bermain <i>game online</i> .	14	4
15.	Waktu istirahat dan makan saya menjadi tidak tertur ketika bermain <i>game online</i> .	5	13
16.	Saya merasa cemas ketika tidak bermain <i>game online</i> .	9	9
17.	Saya lebih suka bermain <i>game online</i> daripada bermain di luar rumah.	13	5
18.	Saya sering membantu orang tua daripada bermain <i>game online</i> .	11	7
19.	Sering bermain <i>game online</i> terkadang membuat saya berkata kasar	11	7

No.	Pertanyaan	Banyaknya Responden	
		Ya	Tidak
20.	Saat dilarang bermain <i>game online</i> oleh orang tua, membuat saya merasa kesal.	11	7

Pada hasil angket yang direspon oleh 18 siswa kelas V SDN Gayamsari 02 Semarang, dapat dijelaskan bahwa siswa-siswa kelas V Sebagian besar masih kurang dalam memanfaatkan waktu belajarnya. Mayoritas siswa kurang mempelajari kembali materi yang disampaikan di sekolah ketika mereka berada di rumah dan terdapat 11 siswa yang menyatakan bahwa mereka hanya belajar ketika ada ujian sekolah. Hal ini tentunya dapat membawa dampak yang negatif bagi siswa sekolah. Karena apabila dari dalam dirinya tertanam rasa malas untuk belajar ataupun mempelajari hal-hal baru maka dapat berdampak buruk bagi masa depan anak tersebut.

Hasil angket siswa menyatakan bahwa hampir seluruh siswa memainkan *game online*, seluruh siswa menyetujui bahwa ketika bermain *game online* dapat memberikan rasa senang ataupun gembira. Dari hasil angket siswa dapat dilihat bahwa masih banyak siswa yang kurang memperhatikan guru ketika menjelaskan materi yang disampaikan. Hal tersebut selaras dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas V (Bapak Effendi, S.Pd.), yaitu guru mengungkapkan bahwa siswa tidak dapat fokus ketika kegiatan belajar mengajar dilaksanakan karena terkadang siswa lebih suka berbicara dengan teman sebangkunya hingga guru harus menegur siswa yang kurang memperhatikan saat diberikan penjelasan materi. Dan dari hasil angket siswa, ditemukan sebanyak 14 siswa menyatakan bahwa mereka tidak merasa senang ketika guru memberikan tugas ataupun PR. Hal tersebut selaras dengan hasil wawancara peneliti dengan siswa yang menyatakan bahwa siswa merasa tidak senang ketika guru memberikan PR dan juga selaras dengan hasil wawancara orang tua yang menyatakan bahwa setelah mengenal *game online*, siswa menjadi malas untuk belajar dan mengalami kesulitan fokus di saat belajar di rumah.

Dari hasil angket yang diberikan kepada siswa kelas V, peneliti menemukan bahwa terdapat delapan siswa yang rela begadang hanya untuk bermain *game online* dan 14 siswa mengakui bahwa mereka mudah merasa marah ketika kalah di saat bermain *game online*. Hal tersebut juga diungkapkan oleh siswa ketika peneliti melakukan wawancara dengan siswa yang menghasilkan bahwa terdapat siswa yang rela begadang hingga larut malam untuk bermain *game*. Siswa melakukan hal tersebut dikarenakan merasa senang dengan bermain *game*, terlebih siswa memainkan *game* secara bersama dengan teman-teman yang lain atau yang biasa disebut *mabar*. Hal tersebut dapat berdampak kepada kondisi kesehatan dan mental anak. Anak yang sering begadang dapat terganggu kondisi mentalnya seperti mudah marah hingga dapat menyebabkan sulit untuk berkonsentrasi dan dampak tersebut selaras dengan hasil wawancara orang tua yang dilakukan peneliti, bahwa orang tua mengungkapkan semenjak mengenal *game online* siswa mengalami perubahan perilaku seperti mudah emosi, menjadi malas untuk belajar hingga dapat mengganggu istirahat dan waktu makan.

Berdasarkan hasil angket siswa, peneliti menemukan sebanyak 13 siswa yang lebih menyukai bermain *game online* daripada bermain ataupun berinteraksi dengan teman-temannya

di luar rumah. Hal tersebut selaras dengan hasil wawancara orang tua yang menyatakan bahwa anak lebih sering menggunakan waktu luangnya untuk bermain *game online*. Ketika peneliti menanyakan kepada siswa alasan kenapa lebih menyukai bermain *game online* daripada bermain di luar rumah, yaitu dikarenakan *game online* sangat seru dan menarik ketika dimainkan. Namun hal tersebut harus berimbang dengan interaksi sosial anak dengan teman-teman sejawatnya. Sehingga anak dapat memiliki rasa sosial yang tinggi dibandingkan hanya dengan melalui dunia maya.

Dari hasil angket siswa, sebanyak 11 siswa menyatakan bahwa sering bermain *game online* menjadikan anak berkata kasar dan apabila dilarang bermain *game online* oleh orang tua dapat memicu anak menjadi kesal ataupun marah. Hal tersebut merupakan salah satu dampak buruk yang dapat ditimbulkan apabila terlalu sering bermain *game online*. Namun sebanyak 11 siswa mengakui bahwa mereka menyadari kewajibannya sebagai seorang anak yaitu dengan memilih membantu orang tua daripada bermain *game online*. Berdasarkan tabel 1, dapat dilihat bahwa Game Online berpengaruh pada motivasi belajar siswa di SDN Gayamsari 02 Semarang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan analisis penelitian dan pembahasan yang dapat disimpulkan bahwa bermain *game online* secara berlebihan berdampak terhadap minat dan semangat belajar anak. Hal tersebut dibuktikan dengan banyaknya siswa yang kurang dalam hal pemanfaatan waktu belajar dan juga keseriusan siswa dalam bersekolah. Akibat terlalu sering bermain *game online*, anak menjadi tidak terlalu mementingkan belajar. Karena ketika bermain *game online*, waktu dan tenaga yang dipergunakan akan banyak dihabiskan untuk bermain daripada belajar sehingga anak akan cenderung lebih malas untuk belajar. Hal ini akan berdampak kepada motivasi ataupun semangat anak dalam belajar ataupun.

Game online juga dapat berpengaruh terhadap kesehatan anak, yaitu dapat mempengaruhi kestabilan emosi, mengganggu waktu istirahat hingga mengganggu waktu makan anak. Hal tersebut menjadikan anak sering begadang demi bermain *game online* sehingga mempengaruhi fokus anak ketika melaksanakan pembelajaran. Selain kesehatan, *game online* juga dapat berpengaruh terhadap pengaruh sosial. Dimana anak menjadi jarang berinteraksi sosial secara langsung dan lebih aktif berinteraksi di dunia maya.

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat dampak positif dan negatif dalam penggunaan *game online*, dampak positifnya ialah *game online* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar anak, hal tersebut dibuktikan dengan hasil nilai selama satu semester yang dibuktikan dengan nilai siswa selama satu semester yang berada di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Dan dampak negatif yang ditimbulkan yaitu anak menjadi malas belajar, kurang fokus dalam belajar, mudah emosi dan kurangnya interaksi sosial.

DAFTAR PUSTAKA

Humardani. 2021. "Peran Orangtua dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN Godo 03 Kabupaten Pati Pada Masa Pandemi Covid-19". Skripsi, Universitas PGRI Semarang.

- Mardalis. 2017. *“Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal”*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Moleong. 2013. *“Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi”*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nisrinafatin. 2020. “Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa”. *Jurnal Edukasi Nonformal: Salatiga*.
- Putra. 2020 “Analisis Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Anak Di SDN Tawangrejo. Skripsi, Universitas PGRI Semarang.
- Resty. 2021. “Analisis Motivasi Belajar Akibat Pandemi Covid-19 Pada Siswa Kelas IV SD N Getasblawong Kendal”. Skripsi, Universitas PGRI Semarang.
- Sugiyono. 2012. *“Metode Penelitian Kuantitatif”*. Bandung: Alfabeta.
- Tauqifa. 2021. “Peran Guru dan Orangtua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring di SD Negeri Karangtowo Kabupaten Demak”. Skripsi, Universitas PGRI Semarang.