

# Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa SDN Tamansari 02 Mumbulsari Kota Jember

Bagas Noval Airlangga<sup>1</sup>, Suyono<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Universitas Muhammadiyah Jember.

DOI: <https://doi.org/10.47134/trilogi.v3i2.57>

\*Correspondensi: Bagas Noval Airlangga

Email: bagasairlangga107@gmail.com



**Copyright:** © 2024 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

**Abstrak:** Game online merupakan sebuah gaya hidup baru bagi beberapa orang di setiap kalangan umurnya. Sekarang ini banyak di jumpai warung internet (warnet), ponsel Android dan fasilitas-fasilitas lainnya yang dapat menghubungkan kita dengan internet baik itu di kota maupun di desa-desa dan mereka memfasilitasi akan adanya game online tersebut. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana Dampak dari Game Online terhadap peserta didik SDN Tamansari 02 Mumbulsari, permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan adalah bagaimana pengaruh game online terhadap minat belajar siswa SDN Tamansari 02 Mumbulsari Kota Jember?. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Dalam penelitian adapun informan merupakan orang yang benar-benar mengetahui permasalahan dengan baik mengenai isu-isu yang berasal dari pihak SDN Tamansari 02 Mumbulsari. Hasil dari penelitian ini adalah bagaimana pengaruh game online baik dari sisi positif maupun dampak negative. Dampak positifnya adalah peserta didik menjadi lebih senang setelah bermain game karena peserta didik bisa melepaskan kepenatan nya selama belajar dengan cara bermain game, terdapat juga peserta didik yang bisa belajar bahasa asing dari bermain game online. Selain dampak positif, terdapat juga dampak negatif dari game online yaitu peserta didik menjadi terlalu fokus terhadap game nya dan mengabaikan tugas sekolah, menjadi malah dan kurang bersemangat ketika akan belajar. Peserta didik juga menjadi sulit menerima informasi dari guru maupun orang tua ketika diberitahu.

**Kata Kunci :** Dampak, Game Online, peserta didik.

**Abstract :** Online gaming is a new lifestyle for several people in every age group. Nowadays, we can find many internet cafes, Android phones and other facilities that can connect us to the internet, both in cities and villages, and they facilitate these online games. The purpose of this research is to find out the impact of online games on students at SDN Tamansari 02 Mumbulsari. The problem in this research is formulated as how does online gaming influence students' interest in learning at SDN Tamansari 02 Mumbulsari, Jember City? The research method used is a descriptive research method with a qualitative approach. In the research, the informants were people who really knew the problems well regarding the issues originating from SDN Tamansari 02 Mumbulsari. The results of this research are how online games influence both positive and negative impacts. The positive impact is that students become happier after playing games because students can relieve their fatigue while studying by playing games, there are also students who can learn foreign languages from playing online games. Apart from the positive impacts, there are also negative impacts from online games, namely students become too focused on the game and neglect their schoolwork, becoming distracted and less enthusiastic when studying. Students also find it difficult to receive information from teachers and parents when they are told.

**Keywords:** Impact, Online Games, students.

## Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin pesat menghasilkan produk-produk teknologi yang memberikan manfaat dan kemudahan bagi manusia mu-lai

dari manfaat ilmu pengetahuan, pendidikan dan hiburan. Berbagai kemudahan bisa didapatkan dengan hanya mengakses internet, menurut peneliti yang dilakukan Mukodin pada tahun 2004 fasilitas internet sendiri yang sering digunakan adalah 88% email, 84% world wide web, 79% chatting, 68% downloading file, 18% usenetnewsgroup dan game online sebesar 16% salah satu produk teknologi yang memberikan manfaat hiburan yaitu game online (Anuryatin & Purwoko, 2016)

Game online ini paling banyak digunakan oleh anak-anak. Karena dunia anak memang identik dengan bermain. Game online merupakan sebuah gaya hidup baru bagi beberapa orang di setiap kalangan umurnya. Sekarang ini banyak di jumpai warung internet (warnet), ponsel Android dan fasilitas-fasilitas lainnya yang dapat menghubungkan kita dengan internet baik itu di kota maupun di desa-desa dan mereka memfasilitasi akan adanya game online tersebut. Dulu anak-anak hanya mengenal permainan tradisional yang biasanya di mainkan dengan teman-teman yang lain secara langsung seperti congklak dan petakumpet. Sedangkan permainan yang di buat sendiri oleh anak seperti bermain layang-layang dan mobil-mobilan. Tetapi sekarang anak-anak sudah tidak mau lagi bermain permainan tradisional karena telah mengenal permainan elektronik seperti game online tersebut. Baik di handphone maupun di komputer dengan menggunakan akses internet. (Ramdani, 2018)

Game online hadir pada tahun 1960 dimana komputer digunakan untuk bermain game hanya untuk 2 orang saja dalam ruangan yang sama namun pada tahun 1970 muncullah jaringan komputer berbasis paket. (Kompasiana, 2019) Game online akan menjadi candu, dan cenderung akan menjadi egosentris dan mengedepankan individu. Hal ini berbahaya bagi kehidupan sosial individu tersebut, mereka dengan sendirinya menjauh dari lingkungan. Saat ini game online berkembang sangat pesat seiring dengan perkembangan teknologi yang begitu cepat dalam menghubungkan setiap orang dari berbagai tempat dimanapun. Sehingga, sangat berpengaruh dalam mem-bentuk sekelompok orang-orang yang saling berinteraksi dalam permainan tersebut. Orang yang sama-sama belum pernah kenal ataupun bertemu pun sudah dapat mem-bentuk sekelompok bermain game online. Bahkan saat ini ada pula E-Sport atau olahraga internet seperti game online sedang berada di puncaknya. Banyak sekali orang-orang yang sedang membangun bisnis dari olahraga ini dengan mengandalkan para pemain game online yang punya ketangkasan serta daya pikir mengenai visi, tak-tik, dan strategi yang jitu untuk memenangkan pertandingan.

Game online ini merupakan permainan modern yang sudah menjadi trend untuk masa sekarang dan peminatnya dimulai dari anak-anak sampai usia dewasa. (Rahyuni et al., 2021) Anak di anggap lebih sering dan rentang terhadap penggunaan permainan game online dari pada orang dewasa. Problematika minat belajar pada siswa sekarang ini se-makin kompleks termasuk candu game online berkembang pada dinamika masyarakat kita khususnya Indonesia. Asumsi yang ada minat belajar dapat dilihat dengan prestasi dan prospektif kognitif dari siswa, baik siswa sekolah dasar sampai pada mahasiswa perguruan tinggi.

Minat Belajar menurut Wina Sanjaya (2016), minat belajar adalah aspek yang dapat menentukan motivasi seseorang dalam melakukan aktivitas tertentu. Minat belajar sangat penting sebab minat yaitu kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan

mene-nang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati tersebut diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa senang. Rasa senang dan rasa ketertarikan pada kegiatan tersebut tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan suatu hubungan antara diri sendiri dengan suatu kegiatan diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut maka semakin besar minatnya.

Dalam kehidupan sehari-hari minat sering disamakan dengan perhatian, tetapi sebenarnya antara minat dan perhatian mempunyai pengertian yang berbeda. Perhatian mempunyai sifat yang sementara (tidak dalam waktu lama) dan belum tentu diikuti rasa senang. Sedangkan minat selalu diikuti dengan perasaan senang dan dari situ diperoleh kepuasan. Keberhasilan seseorang tidak terlepas dari minat orang yang bersangkutan, oleh karena itu pada dasarnya minat belajar merupakan faktor yang sangat menentukan keberhasilan belajar seseorang. Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas games, akan mempengaruhi minat belajar sehingga mengurangi waktu belajar dan mengurangi konsentrasi serta fokus belajar anak. Status yang ada tidak dapat menimbulkan perbedaan akan minat belajar hal ini menjadi sebuah kecenderungan. Bahwa kesadaran akan motivasi belajar tidak hanya dilihat dari aspek umur dan status tetapi juga dilihat dari gaya hidup masing-masing individu.

Bermain game online sangat menyenangkan namun bila kita mengetahui dalam memainkannya, game online memiliki kecenderungan bersifat kecanduan bagi pemainnya ini dikarenakan dari segi permainannya, game online sendiri memiliki fitur yang menarik, berisi gambar-gambar, animasi-animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik bermain game, selain itu macam-macam game tersebut di rancang khusus agar anak ingin terus bermain. Waktu yang di pergunakan anak-anak tersebut dari hasil pengamatan mulai dari 2 jam sampai 4 jam bahkan lebih, hal ini disebabkan permainan ini berkelanjutan sehingga mengharuskan pemainnya ingin bermain terus menerus.

Beberapa sebab yang membuat remaja kecanduan game online salah satunya tantangan. Dalam setiap game ada tantangan, yang membuat pecandunya terus merasa ter-tantang. Sehingga pada akhirnya, orang yang kecanduan game akan merasa ketergantungan terus menerus dan tidak bisa lepas dari game, bila pemain tidak bisa mengontrol dirinya sendiri, ia akan menjadi lupa diri dan lupa belajar, bahkan saat belajar pun ia malah mengingat-ingat permainan game. Termasuk candu game online, karena dapat di-akses dimana saja dan kapan saja terutama pada saat jam istirahat.

Dalam beberapa kasus game Online yang menyebabkan minat belajar siswa menurun dan prestasi akademiknya ikut terganggu. Hal ini terjadi di lingkungan sekolah hampir semua jenjang, terutama di jenjang sekolah dasar. Seperti yang terjadi di SDN Tamansari 02 Mumbulsari Kabupaten Jember. Dengan realitas yang terjadi penulis tertarik untuk melakukan penelitian di SDN Tamansari 02 Mumbulsari Jember, dengan judul "Pengaruh game online terhadap minat belajar siswa SDN Tamansari 02 Mumbulsari Kota Jember".

## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif karena peneliti menganggap permasalahan yang diteliti cukup kompleks dan dinamis sehingga data yang diperoleh dari para narasumber tersebut dilakukan dengan metode yang

ala-miah yakni wawancara langsung dengan para narasumber sehingga didapatkan jawaban yang alamiah. Dengan lokasi penelitian yaitu SDN Tamansari 02 Desa Tamansari, Keca-matan Mumbulsari Kabupaten Jember. Fokus penelitian diarahkan pada dampak game online di SDN Tamansari 02 Mumbulasari dengan menggunakan sumber data primer yang dilakukan dengan Teknik wawancara secara langsung khusus untuk menjawab pertanyaan peneliti. Data sekunder adalah data yang dikumupulkan dari publikasi jurnal, artikel, dan situs web lainnya.

### **Hasil dan Pembahasan**

Model Komunikasi yang di gunakan oleh peneliti adalah model komunikasi Classi-cal Conditioning(Pavlov dan Watson) Menurut teori ini, belajar merupakan suatu proses perubahan yang terjadi karena ada-nya syarat syarat (conditions). Kemudian syarat – syarat tersebut akan menimbulkan reaksi atau respon. Lalu, untuk membuat seseorang itu belajar, keberadaan syarat – syarat tersebut dibutuhkan. Di sisi lain, fokus dalam teori ini adalah pembelajaran yang terjadi secara otomatis setelah latihan – latihan yang dil-akukan terus menerus. (Dr. Herpratiwi, 2016)

Beberapa penganut teori ini menjelaskan bahwa segala bentuk tingkah laku manusia adalah hasil daripada conditioning. Hasil tersebut berasal dari latihan atau kebiasaan, yang kemudian bereaksi terhadap rangsangna tertentu dalam kehidupan sehari-hari, teori ini juga memiliki kelemahan. Karena teori ini menganggap bahwa belajar hanya terjadi secara otomatis, maka keaktifan dan penentuan pribadi pun diabaikan. Dalam bertindak atau berbuat sesuatu, individu tidak semata – mat mengandalkan pengaruh dari luar. kepribadian juga memiliki peranan penting dalam memilih atau menentukan perbuatan dan reaksi apa yang akan dilakukannya.

Prestasi Akademik peserta didik diukur dari berbagai pengetahuan dengan kaidah yang berbeda beda. Prestasi Akademik siswa merupakan kumpulan dari hasil hasil bela-jar selama masa periode semester tertentu yang diikuti peserta didik selama proses bela-jar mengajar disekolah. Penilaian prestasi akademik juga sudah dirancang guru jauh sebelum sampai pada masa pelaksanaan tes atau pelaksanaan ujian semester. Prestasi akademik dimana seseorang bisa mengatasi hambatan, melatih kekuatan, berusaha me-lalui yang sulit dan diselesaikan secepat mungkin. Prestasi akademik siswa dapat diketahui melalui tes pengetahuan yang dilaksanakan selama proses pembelajaran, guna mengetahui kemampuan peserta didik dalam memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru selama satu semester. Dimana keadaan orang orang bisa menyampaikan dan menerima gagasan, pemikiran, ilmu pengetahuan, dan sekaligus dapat mengujinya secara jujur, terbuka, dan leluasa. Setiap pendidik tentu sangat mengharapkan anak didiknya agar berprestasi seoptimal mungkin baik pada jalur akademik maupun non akademi. Prestasi memiliki pengertian yang sangat luas. Apabila peserta didik dapat mencapai cita-cita atau minimal dapat menyelesaikan tugas dari guru maupun orang lain maka ia disebut berprestasi.

Prestasi Belajar dapat berbentuk ulangan harian, tes formatif, tes sumatif, bahkan ebtanas dan ujian-ujian masuk perguruan tinggi.Pengertian Prestasi Belajar adalah sesuatu yang dapat dicapai atau tidak dapat dicapai. Untuk mencapai suatu Prestasi Belajar siswa harus mengalami proses pembelajaran. Dalam melaksanakan proses

pem-belajaran siswa akan mendapatkan pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan. Merujuk dari beberapa penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rani (2020), yang berjudul Dampak Game Online Mobile Legends : Bang Bang Terhadap Mahasiswa bertujuan un-tuk mengetahui dampak yang terjadi oleh game online Mobile Legends tidak hanya dampak negative dan dampak positif. Maka dari itu penelitian terdahulu dijadikan acuan sebagai dasar terhadap peneliti agar tidak memiliki unsur kesamaan.

No	Nama Siswa	Jumlah Nilai	Rata-rata	Rangking
1	HALIMATUS SA'DIYAH	1191	66	44
2	MUHAMMAD RISKI ADITIA PUTRA	1392	77	35
3	ABDUL WAFI	1355	75	41
4	AFDON ILMAN HUDA	1425	79	21
5	AHMAD ALBI	1453	81	11
6	AHMAD HAFID IQBAL	1412	78	29
7	ALFIN ARDIYAHSYAH	1390	77	36
8	AHMAD HAFID IQBAL FARHANI	1416	79	24
9	ALVINA	1430	79	17
10	ANGRAINI PUSVITA SARI	1414	79	26
11	APRILIA ANGGRAINI	1406	78	31
12	ARINAL AFFROH	1435	80	15
13	CINDY AULIA	1444	80	13
14	DEFI RATNASARI	1414	79	26
15	DEWI SEPTIANINGSIH	1529	85	4
16	DIPA AULIA RAHMA	1374	76	40
17	FEBI ALFIANA APRILIA	1424	79	22
18	KEFIN FEBRIANSYAH	1402	78	33
19	LATIFATUL	1463	81	10
20	LINDA	1443	80	14
21	FADIL ALIL MAFAHIR	1605	89	1
22	MAHARDIKA TRI PERMANA	1385	77	37
23	MAHRUS ALI	1407	78	30
24	MAWAR RASTY NOVILINDA	1413	79	28
25	MEGA HARDELA	1486	83	7
26	MOCHAMMAD HOIR RIDHO	1377	77	39
27	MOCHAMMAD REHAN	1379	77	38
28	MUHAMMAD ADIT SAPUTRA	1353	75	43
29	MUHAMMAD FERDIANSYAH	1416	79	24
30	MUHAMMAD FRANTI ARISANDI	1467	82	9
31	MUHAMMAD INFANDI	1429	79	18
32	MUHAMMAD RIYAN PRAYITNO	1354	75	42
33	NABILA	1450	81	12
34	NAZRIL NUZULUL FAHMI	1527	85	5
35	NURUL FADILAH	1426	79	19
36	RISKY NAYLATUL MAGFIROH	1502	83	6
37	SAFIRATUL MARYAMA	1536	85	3
38	SALIMAH THAYYIBATUL JANNAH	1538	85	2

Gambar 1.lagger ranking kelas IV SDN Tamansari 02 Mumbulsari

### Dampak Game Online Android terhadap Prastasi Akademik

Maraknya game online menyebabkan pemain menjadi kecanduan terhadap permainan tersebut. Selain itu, dalam game juga terkandung story atau alur cerita yang panjang, terjalin dari berbagai masalah yang harus diselesaikan oleh pemain. Game juga didesain sedemikian rupa sehingga permainan akan terasa semakin sulit untuk tiap tingkatan levelnya. Hal-hal inilah yang dapat menyebabkan pemain kecanduan . Individu betah menghabiskan waktu berjam-jam terlibat dalam ke- senangannya bermain game online.Meskipun ada sisi positif dari game online, tetapi tanpa disadari banyak orang,game online lebih banyak memberikan pengaruh negatif bagi para pecandunya. Baik secara fisik maupun psikologi seseorang.

Banyak orang berasumsi bahwa game online hanyalah sebuah hiburan atau pengisi waktu senggang saja, padahal tanpa disadari itu akan merusak melalui banyak sisi. Dan Teori Sosial memandang hal ini merupakan suatu Fakta Sosial yang telah menjamur dikalangan masyarakat tanpa banyak orang menyadari adanya perubahan- perubahan baik dalam segi komunikasi maupun interaksi sosial terhadap lingkungan masyarakat dimana individu tersebut berinteraksi dan ber-sosialisasi.Mereka seakan dituntut untuk mengikuti tren, jika tidak mau dikatakan kuno atau ketinggalan zaman. Kehadiran game online di tengah-tengah laju teknologi telah membawa pengaruh besar terhadap perkembangan pribadi dan adaptasi seseorang. Terdapat dampak dari game online baik secara online dan offline. Dampak positif dari game online adalah dapat

meningkatkan konsentrasi, mengembangkan daya pikir, meningkatkan ketrampilan kognitif. Dampak negatif dari game online adalah malas dalam melakukan aktifitas lainnya, kurang bersosialisasi dengan masyarakat.

### **Upaya meminimalisir Permainan Game Online Android pada peserta didik di SDN Tamansari 02 Mumbulsari**

Game Online membuat anak berlama-lama menatap layar smartPhone atau komputer jadi tak terhindarkan. Lama kelamaan, memainkan game online pun berakhir kecanduan Masalah kecanduan game online ini tidak dapat diabaikan begitu saja karena bisa berakibat buruk. Kementerian Kesehatan menjelaskan bahwa seseorang yang adiksi (kecanduan) akan mengalami perubahan pada struktur dan fungsi otak. Gangguan pada otak tersebut mengakibatkan seseorang kehilangan beberapa kemampuan atau fungsi otaknya. Beberapa kemampuan yang hilang seperti fungsi atensi untuk berkonsentrasi, fungsi eksekutif untuk merencanakan sesuatu, dan fungsi inhibisi atau kemampuan untuk membatasi diri.

Ada 3 upaya dalam meminimalisir penggunaan permainan game online melalui android yaitu yang pertama adalah memberikan penjelasan atau nasehat kepada peserta didik, yang kedua adalah memberikan batas waktu untuk bermain permainan tradisional dan bersosialisasi dengan anak-anak lainnya, yang ketiga adalah memberikan game sebagai reward pada saat hari libur atau weekend. Hal tersebut merupakan upaya untuk mengurangi penggunaan permainan game online.

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian terkait dengan Dampak Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik yang telah penulis uraikan pada bab sebelumnya, maka dapat penulis simpulkan bahwa Terdapat dampak positif dan negatif dari game online, dampak positif nya adalah peserta didik menjadi lebih senang setelah bermain game karena peserta didik bisa melepaskan kepenatan nya selama belajar dengan cara bermain game, terdapat juga peserta didik yang bisa belajar bahasa asing dari bermain game online. terdapat juga dampak negatif dari game online yaitu peserta didik menjadi terlalu fokus terhadap game nya dan mengabaikan tugas sekolah, menjadi malah dan kurang bersemangat ketika akan belajar. Peserta didik juga menjadi sulit menerima informasi dari guru maupun orang tua ketika di beri sebuah arahan.

Upaya yang dapat dilakukan oleh guru dan wali murid untuk mengatasi dampak negatif dari kecanduan game online yaitu dengan memberikan nasehat terus menerus kepada peserta didik untuk tidak berlebihan dalam bermain game online. Kemudian memberikan batasan waktu untuk bermain game online dan juga menjadikan game online sebagai reward ketika peserta didik meraih prestasi atau menyelesaikan tugas sekolah dengan baik. Agar peserta didik juga memiliki batasan tersendiri terhadap game online tersebut.

### **Daftar Pustaka**

- Anuryatin, P. A. S., & Purwoko, B. (2016). Penerapan Teknik Self Control Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Siswa Kelas Xi Smk Negeri 1 Driyorejo. *Bimbingan Dan Konseling*, 3(5), 22–37. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/15042/13616>
- Dr. Herpratiwi, M. P. (2016). BUKU Teori Belajar dan Pembelajaran. In *Media Akademi* (p. 79).

- Kompasiana. (2019). *Sejarah Game Online di Industri Android*. Kompasiana.Com. <https://www.kompasiana.com/hackonline88/5dbe9f48097f367b72585eb2/sejarah-game-online-di-industri-android>
- Rahyuni, R., Yunus, M., & Hamid, S. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. *Bosowa Journal of Education*, 1(2), 65–70. <https://doi.org/10.35965/bje.v1i2.657>
- Ramdani, N. (2018). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Minat Belajar*, 42. [https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/4071-Full\\_Text.pdf](https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/4071-Full_Text.pdf)
- Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2020). Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa. *Perspektif*, 7(1), 6–12. <https://doi.org/10.31289/perspektif.v7i1.2520>
- Wina Sanjaya. (2016). *Strategi Pembelajaran berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Edisi 1 Ce). Prenadamedia.