

Dampak Permainan Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

by Aji Prasetyo Wawan Shokib Rondli, Diana Ermawati

Submission date: 02-Apr-2023 11:55AM (UTC+0700)

Submission ID: 2053231645

File name: N_GAME_ONLINE_TERHADAP_PRESTASI_BELAJAR_SISWA_SEKOLAH_DASAR.pdf (491.7K)

Word count: 4427

Character count: 26599

Dampak Permainan *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Aji Prasetyo*, Wawan Shokib Rondli, Diana Ermawati

Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

*Corresponding Author: ajipras665@email.com

Abstract

This study aims to determine the impact of online games on student achievement in grade 5 SDN Sembaturagung 01, Jakenan District, Pati Regency. This study uses a qualitative approach with a case study type of research. This research was conducted at Sembaturagung 01 Elementary School, Jakenan District, Pati Regency by taking parents, teachers and children as research subjects. This study uses data collection techniques which include observation, interviews and documentation. The data analysis used is interactive data analysis. The results of this study indicate that the impact of online games on student achievement has decreased learning achievement. Apart from that it has an impact on the way of speaking, reduced eye and hearing health, unable to divide time and impolite attitude. The conclusions of this study indicate that online games have an impact on students which, if continued, will affect learning achievement to decrease, with the supporting factors of the surrounding environment being unfavorable. My suggestion is that parents should pay more attention to their children, especially when studying and controlling the student learning process. For teachers to be able to communicate with parents when their children have problems, and for further research, I hope this research will be useful for researchers.

Keywords: online games; learning achievements; learning outcomes

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak game online terhadap prestasi belajar siswa kelas 5 SDN Sembaturagung 01 Kecamatan Jakenan Kabupaten Pati. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Penelitian ini akan dilakukan di SDN Sembaturagung 01 Kecamatan Jakenan Kabupaten Pati dengan mengambil subjek orang tua, guru dan anak sebagai subjek penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yang meliputi observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan yaitu analisis data interaktif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dampak game online terhadap prestasi belajar siswa mengalami penurunan prestasi belajar. Selain itu berdampak pada cara bicara, Kesehatan mata dan pendengaran berkurang, tidak bisa membagi waktu dan sikap yang kurang sopan. Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa game online berdampak bagi siswa yang apabila di lanjutkan akan mempengaruhi prestasi belajar semakin berkurang, dengan factor pendukung lingkungan sekitarnya yang kurang baik. Saran saya adalah orang tua harus lebih memperhatikan anak khususnya pada saat belajar dan mengontrol proses belajar siswa. Bagi guru bisa berkomunikasi dengan orang tua saat anaknya bermasalah, dan untuk penelitian selanjutnya semoga penelitian ini bermanfaat bagi para peneliti.

Kata Kunci: game online; prestasi belajar; hasil belajar

Article History:

Received 2023-02-17

Revised 2023-03-20

Accepted 2023-03-27

DOI:

10.31949/educatio.v9i1.4733

PENDAHULUAN

Bermain merupakan kebutuhan bagi anak usia sekolah dasar. Pada saat bermain, anak-anak mengarahkan energi mereka untuk melakukan aktivitas yang mereka pilih sehingga aktivitas ini merangsang perkembangannya (Anggraini, 2021; Lubis, 2019). Bagi anak, bermain membawa harapan tentang dunia yang

memberikan kegembiraan, memungkinkan anak berkhayal tentang sesuatu atau seseorang. Bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak karena melalui bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup (Moeslichatoen, 1998).

Pada saat pandemi, anak diharuskan tetap berada di rumah sehingga tidak bisa bermain dengan teman-temannya. Game online menjadi alternatif penyaluran rasa ingin bermain dari anak selama masa pandemi. Game online adalah suatu aktivitas permainan yang dilakukan dalam dunia virtual, sebagai upaya pencapaian tujuan memperoleh kemenangan dalam setiap misi yang akan dicapai dalam permainan tersebut (Winarni, 2020). Khoiriyah (2018) menyatakan *Game online* adalah sejenis permainan yang dapat dimainkan apabila memiliki jaringan internet (Khoiriyah, 2018; Janttanan, 2020).

Menurut Surbakti (2017) *game online* memberikan dampak positif terhadap anak-anak diantaranya dapat menambah konsentrasi, meningkatkan ketajaman mata, menambah intelegensi atau kecerdasan, meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, membantu bersosialisasi, meningkatkan kinerja otak, meningkatkan kecepatan mengetik, dan menghilangkan stress. Namun demikian, game online juga dapat berdampak negatif bagi anak diantaranya menimbulkan adiksi (kecanduan), mendorong melakukan hal-hal negatif, berbicara kasar dan kotor, terbengkalainya kegiatan di dunia nyata, perubahan pola makan dan istirahat, pemborosan, mengganggu kesehatan, menjadi tidak kenal waktu atau lupa waktu, kurang bersosialisasi sehingga teman berkurang, dan membuat sikap cuek, acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi disekitarnya. Oleh karenanya, orang tua harus mengawasi anak-anak saat bermain game dan memberikan batasan kepada anak-anak agar anak-anak tidak berlebihan saat bermain game. Hal tersebut merupakan faktor ekstrinsik dari kedisiplinan yang harus dilakukan oleh orang tua untuk mengawasi dan memberikan batasan dalam bermain game (Emawati et al, 2022).

Penelitian-penelitian yang terkait dengan dampak dari game online telah banyak dilakukan sebelumnya. Ismi & Akmal (2020) telah melakukan penelitian tentang dampak game online terhadap perilaku siswa di lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. Putra et al. (2019) dalam penelitiannya juga mengkaji dampak game online terhadap perubahan perilaku sosial mahasiswa Telkom University. Pumasari & Wakhyudin (2020) juga pernah meneliti dampak game online pubg terhadap perilaku prokrasitas siswa. Penelitian serupa juga dilakukan Faza et al. (2022) yang melakukan kajian dampak game online pada interaksi sosial anak usia sekolah dasar di Desa Bawu. Dari beberapa penelitian yang telah disebutkan, belum ada penelitian yang mengkaji dampak game online terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar. Prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dari individu sebagai hasil aktivitas dalam belajar (Djamarah, 2012). Prestasi belajar adalah hasil dari pembelajaran (Helmawati, 2018). Prestasi diperoleh dari evaluasi atau penilaian. Setiap anak akan memiliki hasil belajar atau prestasi belajar yang berbeda antara satu dengan yang lain. Prestasi diperoleh dari hasil pembelajaran setelah dinilai dan dievaluasi dapat saja rendah, sedang ataupun tinggi.

Atas dasar tersebut, penelitian ini berusaha untuk melakukan kajian dampak game online pada prestasi belajar siswa. sehingga penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak dari kecanduan *game online* terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif jenis studi kasus. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 11 Februari 2023 Di SDN Sembaturagung 01, Kecamatan Jakenan, Kabupaten Pati. Dalam penelitian ini akan menganalisis bagaimana dampak dari permainan *game online* terhadap prestasi belajar siswa SDN Sembaturagung 01. Tahap pelaksanaan dalam penelitian ini meliputi tahap perencanaan, tahap pengumpulan data, dan tahap pelaporan. Subjek penelitian ini yakni guru kelas V dan siswa kelas V SDN Sembaturagung 01.

Menurut Sugiyono (2021) menjelaskan bahwa data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data yang diperoleh langsung dari sumber aslinya (tidak melalui media perantara). Data primer ini berupa subjek (orang) secara kelompok atau individu. Sedangkan data

sekunder menurut Sugiyono (2021) data sekunder yaitu sumber data yang tidak langsung memberikan data pada pengumpul data, atau data yang diperoleh melalui media perantara (diperoleh dan dicatat oleh pihak lain). Sumber data yang diambil yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer diperoleh dari observasi dan wawancara yang didapatkan dari informan di lingkungan SDN Sembaturagung 01 yaitu guru dan siswa kelas V SDN Sembaturagung 01. Sumber data sekunder diperoleh dari dokumentasi penelitian, buku, dan jurnal. Teknik pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia SD yang tinggal di Desa Sembaturagung, peneliti melakukan wawancara terhadap 5 anak usia SD beserta orangtuanya. Peneliti juga melakukan wawancara terhadap salah satu guru untuk memperoleh data tentang dampak *game online* terhadap prestasi belajar siswa.

1. Subjek Siswa 1

Siswa 1 ini berinisial EMP. Dari hasil wawancara, diketahui *game online* yang sering dimainkan adalah Free Fire. EMP juga lebih suka bermain *game online* dari pada belajar. Saat bermain *game online* juga EMP pernah bertengkar dengan temannya secara langsung dan saat di dalam game dengan bahasa yang kotor. EMP juga tidak bisa membagi waktu antara belajar dan bermain *game online*, waktunya lebih sering bermain *game online* hingga berjam-jam. EMP sering bermain *game online* saat di rumah dan di rumah temannya. Setelah bermain *game online* EMP tidak bisa fokus mengerjakan tugas atau belajar karena masih teringat dengan *game online* nya. Sedangkan untuk pengumpulan dan pengerjaan tugas EMP sendiri tidak bisa tepat waktu, sering terlambat dalam mengumpulkan tugas yang diberikan oleh gurunya. EMP juga jarang sekali untuk belajar di rumah. Pada saat pembelajaran di sekolah juga EMP sering kesulitan dalam proses pembelajaran, seperti pelajaran matematika. EMP saat maju mengerjakan terkadang tidak bisa karena EMP sulit untuk memahami materi yang diberikan oleh gurunya. Dan pada saat ulangan harian EMP juga sering mendapatkan remedial dan selalu mendapatkan nilai yang kurang bagus.

2. Subjek Siswa 2

Siswa 2 ini berinisial IWS. Dari hasil wawancara dengan siswa 2 ini, menurutnya *game online* ini sesuatu yang seru untuk dimainkan. *game online* yang sering dimainkan IWS juga Free Fire. Diketahui IWS juga pernah bertengkar sesama pemain game di dalam game nya karena kalah. IWS juga tidak bisa membagi waktu untuk belajar dan bermain *game online*, kebanyakan waktunya untuk bermain *game online*. Untuk tempat bermainnya IWS biasa bermain di rumah, di rumah teman dan di warung. Dalam waktu bermain IWS bisa bermain setiap hari, sampai beberapa jam lamanya tidak terhitung untuk bermain *game online* tersebut. Untuk pola makan masih teratur, namun untuk setelah bermain *game online* IWS juga tidak bisa fokus untuk mengerjakan tugas atau belajar karena masih terbayang-bayang dalam permainan tersebut. Untuk pengumpulan tugas juga tidak pernah tepat waktu, IWS juga tidak pernah belajar di rumah. IWS juga merasa kesulitan selama penjelasan proses pembelajaran, mungkin karena terlalu lama bermain game sehingga tidak bisa fokus untuk mendengarkan penjelasan dari gurunya. Sedangkan pada saat ulangan harian IWS selalu mendapatkan remedial dan sering mendapatkan nilai yang kurang pada ulangan harian dan tugas di rumah.

3. Subjek Siswa 3

Subyek siswa 3 ini berinisial AGN. Dari wawancara dengan AGN, menurutnya *game online* adalah game seru-seruan yang dimainkan di hp. Selain bermain *game online*, AGN juga bermain PlayStation (PS). Jenis game yang dimainkan yaitu Mobile Legend, Freefire, Fifa, Call of Duty. AGN juga lebih suka bermain *game online* dari pada belajar. AGN juga pernah bertengkar dengan temannya selama bermain game sesama pemain dalam game tersebut. Untuk bertengkar secara langsung AGN tidak pernah. AGN jarang belajar karena tidak bisa membagi waktunya, AGN tidak bisa membagi waktu antara untuk belajar dan bermain *game online*. Untuk bermain game biasanya di rumah dan di rumah temannya. Untuk bermain game biasanya 3-5 jam perhari. Untuk pola makan juga masih teratur. Setelah bermain *game online* juga AGN tidak bisa fokus untuk mengerjakan tugas yang diberikan gurunya. AGN juga jarang tepat waktu dalam mengumpulkan tugas

yang diberikan oleh gurunya. AGN juga terkadang merasa kesulitan saat diterangkan gurunya saat pembelajaran. Pada saat ulangan harian juga rata-rata mendapatkan remdial dan untuk nilainya kurang baik.

4. Subjek Siswa 4

Subyek siswa 4 berinisial MNS. Menurut MNS *game online* game yang bisa seru-seru an yang dimainkan di HP. Jenis *game online* yang dimainkan FreeFire. MNS lebih memilih bermain *game online* dari pada belajar. MNS juga pernah bertengkar sesama pemain dalam *game online* tersebut. MNS juga tidak bisa membagi waktu antara kegiatan belajar dan bermain, karena lebih suka bermain *game online* lebih mengasikkan dari pada belajar yang membosankan. Untuk tempat bermain *game online* biasanya di rumah dan di rumah teman untuk mabar. Untuk bermain *game online* MNS bermain setiap hari dan waktunya cukup lama. Tapi untuk pola makan masih teratur. Namun setelah bermain *game online* MNS juga tidak bisa konsentrasi dalam mengerjakan tugas yang di berikan. Untuk pengumpulan tugas terkadang suka tepat waktu terkadang juga sering telat. MNS juga jarang belajar dirumah. Terkadang juga MNS merasa kesulitan dalam mengikuti pelajaran di kelas. Pada saat di jelaskan oleh guru MNS juga tidak bisa fokus dengan apa yang di sampaikan. Namun pada saat ulangan harian dan pekerjaan rumah, MNS juga sering mengikuti remidial dan untuk nilainya juga kurang.

5. Subjek Siswa 5

Subyek siswa 5 berinisial HDN. Menurut HDN *game online* adalah aplikasi yang mengisi semasa waktu gabut, sering membuat emosi dan untuk mengisi waktu luang. Untuk game yang sering di mainkan yaitu *FreeFire* dan *Mobile legend*. HDN bermain menggunakan hp ibunya karena belum mempunyai hp sendiri. HDN juga lebih suka bermain *game online* daripada untuk belajar. HDN sering bertengkar dengan sesama pemain *game online* yang ada dalam *game online* tersebut. HDN juga bisa membagi waktu untuk belajar, dimana pagi hari pukul 05.00 sampai 06.00 dia gunakan untuk belajar. Sepulang sekolah bermain game secara terus menerus hingga larut malam pukul 23.00 malam hari. Untuk malam tidak pernah belajar. Untuk bermain game sendiri biasanya di rumah dan dirumah kakak. Itu dilakukan hampir setiap hari dia bermain *game online*. Untuk pola makan sering telat makan karena keasikan bermain *game online*. Untuk konsentrasi setelah bermain *game online* hampir tidak bisa konsentrasi karena anak sendiri sering bermain game hingga terbayang-bayang permainannya. HDN juga merasa kesulitan saat proses pembelajaran seperti mata pelajaran Matematika dan IPS. HDN juga mendengarkan saat di nasehati oleh guru apabila berbuat salah. Sedangkan untuk ulangan harian dan tes HDN sering mendapatkan remidial karena nilainya yang kurang dari KKM.

6. Subjek Guru

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SD Negeri Sembaturagung 01. Diketahui *game online* ini menyebabkan anak zaman sekarang menjadi kecanduan dan tidak mengenal permainan tradisional. Untuk bermain *game online* sendiri tidak ada masalah agar tidak berlebihan dan tidak mengganggu waktu mereka belajar.

Faktor yang membuat siswa lebih suka bermain *game online* mungkin karena faktor lingkungan, mengingat 2 tahun adanya virus covid-19, dimana Pendidikan membutuhkan Hp untuk menunjang proses pembelajarannya sehingga anak-anak pasti memiliki hp sendiri dan pastinya mau tidak mau mereka harus bisa mengoprasikan hp tersebut. Dengan adanya hp pada waktu covid-19 anak-anak hanya lebih banyak bermain game karena tidak bisa keluar rumah. Dan kebiasaan tersebut yang masih dilakukan sampai sekarang. Seharusnya juga orang tua selama pandemic covid selalu berada di rumah, orang tua bisa sebagai pembimbing dalam belajar anak dengan memberikan bantuan atau menemani anak dalam belajar agar tidak mengalami kesulitan (Rondli, 2022). Anak yang didampingi orang tua mungkin tidak akan berdampak pada game online.. Dampak *game online* juga sangat besar bagi anak diantaranya prestasi belajar yang menurun karena mereka terlalu asik bermain *game online*. Yang kedua yaitu Kesehatan mata pasti terganggu karena paparan radiasi dari Hp sendiri dan dampak sosial anak karena keasikan bermain *game online* anak-anak tidak mau bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.

Kalau cara tersendiri untuk mengatasi dampak *game online* tersebut guru hanya bersama siswa dari pukul 07.00 sampai pukul 12.00 selebihnya waktu anak-anak lebih banyak dengan orang tua. Harus ada koordinasi antara guru dan orang tua siswa agar lebih memberikan pengawasan yang ketat agar *game online* tidak sering

dimainkan oleh anak. Terlebih lagi rata-rata orang tua dari siswa sendiri pekerja yang pergi dari pagi sampai sore, ada juga sebagai perantauan yang tidak bisa mengontrol waktu anak. Sedangkan pengaruh *game online* pasti ke cara bicara dan perilaku anak. *Game online* juga berpengaruh terhadap prestasi belajar anak. Karena anak keasikan bermain *game online* dari level rendah sampai yang tertinggi agar mereka merasa jauh lebih hebat daripada teman-temannya.

Kalau perubahan perilaku pasti ada, seperti cara berbicara anak akan berbeda. Karena di dalam game tersebut dimainkan semua kalangan dari anak-anak sampai orang tua dimana cara berbicara yang seharusnya tidak dilakukan oleh anak-anak. Dan adanya kosa kata kotor yang sering di dengar anak-anak dan dipraktikkan secara langsung saat berbicara dengan temannya. Kalau prestasi yang menonjol dari anak biasanya di keterampilan karena anak yang sering bermain *game online* anak tersebut kreatif dan memiliki banyak taktik dan kreatifitas yang berbeda. Apalagi dengan ditambah fasilitas yang memadai di sekolah siswa tersebut bisa mengembangkan kreatifitas dengan penyaluran fasilitas yang lengkap (Ermawati,2021). Namun untuk pengetahuan dan sikap cukup kurang. Ditambah lagi dengan pelajaran tematik di kurikulum merdeka belajar yang pembelajarannya menggunakan tematik. Pembelajaran tematik merupakan integrasi berbagai mata pelajaran yang disajikan dalam satu tema sehingga pembelajaran menjadi bermakna (Rondli, 2015)

Nilai anak-anak yang sering bermain *game online* kurang bagus. Kalau anak tersebut terus menerus memainkan permainan *game online* tersebut. Karena game tersebut sudah membuat mereka candu sehingga pekerjaan rumah atau ulangan yang seharusnya mereka bisa menjadi sulit, materi yang mudah pun mereka mengalami kesulitan, karena yang di pikiran mereka hanya game dan konsentrasi mereka kurang fokus karena masih terbayang-bayang game dan HP nya. Selain itu faktor lingkungan juga sangat mendukung perkembangan belajar anak. Kalau lingkungannya bagus maka anak akan mendapat support yang bagus juga untuk perkembangannya. Kalau lingkungannya jelek maka anak tersebut juga akan terbawa dengan keadaan lingkungan tersebut. Karena anak tumbuh dan berkembang di lingkungan tempat dia bermain dan tinggal.

Ada beberapa cara guru yang mungkin bisa menaikkan prestasi belajar siswa. Dengan adanya koordinasi dengan orang tua saat anak tersebut berada di rumah agar tetap di kontrol dan di arahkan. Selain itu dengan membagikan hasil tes anak di wa grup orangtua. Agar orang tua tahu kemampuan anaknya sampai mana di sekolah. Selain itu diadakan les tambahan mata pelajaran setelah pulang sekolah. Dan apabila orang tua menghendaki bisa menyuruh anak tersebut mengikuti les private sendiri pada waktu sore hari agar anak tidak tertinggal dengan materi pelajaran yang ada di sekolah. Anak-anak suka kesulitan dalam berhitung matematika dan penghafalan saat proses pembelajaran. Mungkin dengan adanya cara tersebut dapat menambah prestasi belajar anak dengan bantuan koordinasi dengan orang tua. Selain itu guru juga dapat ditentukan kualitasnya sebelum di terima di sekolah, dengan kepala sekolah sebagai penentu pembagian tugas bagi guru dan karyawan yang hendaknya melihat latar belakang serta kualifikasi dan tenaga kependidikan (Rondli, 2014). Agar guru yang kompeten di bidangnya bisa mengajarkan siswa sesuai dengan kemampuan dan keterampilannya.

Seperti yang di jelaskan oleh Siti Khoiriyah (2018) bahwa game online yaitu sejenis permainan yang dimainkan melalui Hp atau computer yang memiliki jaringan internet. Dengan adanya game online, semua kalangan memainkan permainan tersebut tanpa terkecuali. Mulai dari anak-anak sampai orang tua. Pada pembahasan ini akan di bahas dampak game online yang di alami anak kelas V SD N Sembaturagung 01. Mulai dari 2 tahun yang lalu akibat adanya pandemic covid-19 yang proses pembelajarannya berbasis online. Sehingga anak-anak memiliki hp untuk membantu proses pembelajarannya. Namun setelah proses pembelajaran kembali normal, anak-anak rata-rata kecanduan hp karena asiknya bermain game.

Jenis game yang peneliti temukan yaitu game peperangan untuk bertahan hidup, yang dikemukakan oleh Krista Surbakti (2017:32) dengan jenis Massively Multiplayer Online Games (MMOG) dengan nama game Free Fire dan PUBG. Dimana game Free fire ini dimainkan dengan cara peperangan dengan pemain yang skala besar (>100 pemain) yang bermain bersama. Pernyataan tersebut sejalan dengan indikator game online menurut Taufik (2014:27) tentang jenis game online. Pemain juga bisa berinteraksi secara langsung dengan sesama pemain baik satu team maupun pemain lawan seperti halnya dunia nyata. Game ini mencari pemenang dengan cara yang paling lama bertahan sampai akhir di peperangan sehingga akan naik peringkat

yang para pemainnya akan lebih jago lagi, sehingga siswa akan tertantang. Selain itu juga didukung dengan adanya koleksi berbagai atribut dan efek dari karakter yang di mainkan sehingga menambah daya tarik si pemainnya.

Selain itu ada game Mobile Legend yang dimainkan siswa. Yang di golongkan menurut Krista Surbakti (2017:32) termasuk dalam jenis Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPG). Dimana permainan ini dimainkan secara berkelompok yang berisi 5 orang melawan kelompok lain yang berisi 5 orang juga. Game ini mengandalkan strategi pemilihan hero atau karakter dan cara menghancurkan tower lawannya sampai habis. Team yang tower atau turret nya habis dahulu dinyatakan kalah. Game ini juga didukung dengan skin karakter yang menarik dan level yang bertingkat sehingga siswa juga merasa tertantang dan ingin naik ke level yang tinggi.

Kebiasaan siswa bermain game online memang kurangnya kontrol dari orang tua yang sibuk bekerja dari pagi sampai sore. Sehingga anak lebih bebas dan leluasa dalam memainkan Hp karena tidak adanya pengawasan dari orang tua. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Detria (2013) tentang faktor penyebab kebiasaan bermain game online, kondisi tersebut sesuai dengan faktor internal yang keinginan kuat untuk memperoleh peringkat yang tinggi dan rasa bosan ketika siswa berada di rumah. Sedangkan faktor eksternal nya yaitu lingkungan yang kurang terkontrol serta anak yang kurang sosial dengan baik sehingga memilih bermain game online sebagai aktivitas yang menyenangkan.

Dari beberapa faktor tersebut yang menjadikan anak menjadi sering bermain hp yang berdampak bagi anak tersebut. Ditemukan dampak game online terhadap prestasi belajar peserta didik antara lain cara berbicara siswa sudah berbeda. Yang dimaksudkan peneliti berbeda ini bukan seharusnya diucapkan oleh anak-anak. Cara berbicara yang berbeda ini didapatkan dari keseringan bermain game online. Anak lebih sering berbicara kata-kata kotor yang dia dapatkan saat bermain game online dengan berbicara dengan teman satu team nya. Saat anak bermain game online dengan menghidupkan fitur voice chat makan anak bisa berbicara dengan teman satu team ataupun lawannya. Biasanya lawan sudah kalah akan emosi dan melontarkan kata-kata kotor dan kasar, dengan ucapan tersebut anak-anak menjadi menirukan dan di ucapkan juga saat anak tersebut marah. Berbicara kasar dan kotor ini sudah di menurut Krista Surbakti (2017:35-36) yang termasuk dampak negative dari game online. Berbicara kotor ini bisa juga didapatkan anak melalui pergaulannya saat bermain atau saat berkumpul dengan temannya. Siswa ini bermain di warung yang di warung tersebut ada banyak kalangan yang tidak seumuran dengan nya. Dengan siswa mendengar dan memperhatikan orang yang lebih tua berbicara, siswa secara tidak sadar akan menirukan cara bicara tersebut. Terlebih lagi di warung orang bebas berbicara dengan menggunakan kata sopan maupun kotor yang hal tersebut seharusnya tidak didengarkan oleh siswa. Hal ini sejalan dengan indikator game online yang di ungkapkan oleh Taufik (2014) tentang tempat bermain game online.

Dampak lain yang ditimbulkan adalah kesehatan mata siswa dan pendengarannya menjadi terganggu. Hal ini dikarenakan terlalu lama bermain hp sehingga mata lelah dan juga karena paparan radiasi dari layar hp. Untuk kondisi mata anak-anak yang masih rentan dan mudah menurun sehingga menyebabkan anak-anak menggunakan kacamata sebagai alat bantu penglihatan. Selain itu anak saat bermain game menggunakan handset dalam waktu lama juga membuat pendengaran berkurang. Hal ini dibuktikan saat wawancara antara peneliti dan siswa, peneliti bertanya sampai mengulang 3x pertanyaan dan siswa tersebut baru menjawab pertanyaan dari peneliti. Hal tersebut sama dengan pendapat Surbakti (2017) yang merupakan dampak negative game online yang mengganggu Kesehatan.

Game online juga menjadikan siswa yang tidak dapat mengatur atau mengontrol waktu belajar di rumah. Dengan hanya bermain game online setiap saat, maka anak tersebut memiliki dampak terhadap prestasi belajar yang menurun. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Taufik (2014) tentang indikator game online dengan kriteria waktu dalam bermain game online. Siswa tersebut hanya terfokus dan terlena dengan hanya bermain game online setiap saat, maka ketika siswa mengikuti proses pembelajaran di sekolah, siswa tersebut merasa ngantuk dan bosan. Karena sering bermain game sehingga menimbulkan sifat malas belajar yang mana hal tersebut berimbas terhadap prestasi belajar siswa yang semakin menurun. Siswa juga tidak bisa konsentrasi selama proses pembelajaran, karena dalam bayangan siswa tersebut masih terbayang-bayang

keasikan bermain game. Hal ini sejalan dengan pendapat Rosyid (2019) tentang faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa yang terdiri dari faktor internal dan eksternal.

Game online juga menjadikan sikap siswa menjadi kurang sopan dan sering kali berbuat nakal di lingkungan sekolah. Hal ini didapatkan peneliti sewaktu melakukan wawancara dengan guru kelas. Siswa yang nakal dan terkadang susah untuk dinasehati itu berasal dari siswa yang sering bermain game online. Pada penilaian sikap di sekolah juga sangat penting yang harus di dapat siswa, dengan sikap siswa yang tidak sopan dan kurang menghargai guru dan orang yang lebih tua itu sendiri menjadikan nilai kurang dalam prestasi belajar siswa. Sesuai dengan penelitian dari Helmawati (2018) bahwa aspek prestasi belajar ranah afektif yang merupakan penilaian rasa, sikap, perilaku dan akhlak dari siswa tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa game online memang membawa dampak negative bagi siswa. Dampak negatif tersebut diantaranya: 1) Cara berbicara siswa yang kotor dan kasar kepada orang yang lebih dewasa. 2) Kesehatan mata dan pendengaran yang menuru. 3) Tidak dapat mengontrol waktu antara belajar dan bermain game online. 4) Sikap anak yang kurang sopan dan tidak menghormati orang yang lebih tua. Hal ini merupakan dampak dari game online yang berpengaruh terhadap sikap anak dan perubahan perilaku dari anak tersebut, juga anak tersebut menjadi susah untuk di nasehati dan terkadang berani pada orang yang lebih tua darinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, E. S. (2021). Pola komunikasi guru dalam pembelajaran anak usia dini melalui bermain. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 7(1), 27-37.
- Djamarah, S. B. (2012). *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Ermawati, Y. E., Oktrifianty, E., & Muttaqijn, I. (2022). Peran orang tua dan guru dalam membimbing pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19 di SDN Poris Plawad 2 Kota Tangerang. *Jurnal Iniah Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1).
- Faza, A. W., Attalina, S. N. C., & Widiyono, A. (2022). Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Bawu RT 06 RW 01. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 534-541.
- Helmawati. (2018). *Mendidik Anak Berprestasi Melalui 10 Kecerdasan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ismi, N., & Akmal, A. (2020). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *Journal of Civic Education*, 3(1), 1-10.
- Janttaka, N. (2020). Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 132-141.
- Khoiriyah, S. (2019). *Dampak Game Onlineterhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sbolat Lima Waktu Di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Lubis, M. Y. (2019). Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 47-58.
- Moeslichatoen, R. (1998). *Metodologi Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Purnamasari, V., & Wakhyudin, H. (2020). Dampak game online pubg terhadap perilaku prokrastinasi siswa. *International Journal of Natural Science and Engineering*, 4(1), 30-38.
- Putra, F. F., Rozak, A., Perdana, G. V., & Maesharoh, I. (2019). Dampak Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University. *Jurnal Politikom Indonesiana*, 4(2), 98-103.

- Rondli, W. S. (2022). Menumbuhkan Nilai Kewirausahaan dalam Penguatan Profil Pelajar Pancasila Melalui Pembelajaran Project Market Day. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 5(1).
- Rosyid. (2019). *Prestasi Belajar*. Malang: Literasi Nusantara.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Cereve*, 1(1).

Dampak Permainan Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

ORIGINALITY REPORT

3%

SIMILARITY INDEX

0%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to Universitas Muria Kudus

Student Paper

3%

Exclude quotes On

Exclude matches < 3%

Exclude bibliography On