



DAMPAK NEGATIF GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI 0105 SIBUHUAN

Riski Hamdan Syahputra¹, Nurhalimah Harahap², Muhammad Sukril Daulay³

^{1,2,3}Institut Agama Islam Padang Lawas, Padang Lawas, Indonesia

Email: rhamdan315@gmail.com¹, halimahharahapn@gmail.com², mhdsyukril387@gmail.com³

Informasi Artikel	Abstract
Submitted: 20-03-2025 Revised: 10-04-2025 Published: 30-04-2025 Keywords: Learning Interest, Negative Impact of Online Games	<i>The objectives in this study were (1) to determine the negative impact of online games on the interest in learning of fifth grade students of SD Negeri 0105 Sibuhuan. (2) To find out the strategy to overcome the negative impact of online games on the interest in learning of fifth grade students of SD Negeri 0105 Sibuhuan. This research is qualitative research. The research was conducted at SD Negeri 0105 Sibuhuan. The subjects of this research are Class V Teachers, and Class V Students. Data collection techniques were carried out using observation, interviews and documentation. Activities in qualitative data analysis use interactive models, namely data collection, data reduction (reduction), data presentation (display), and conclusion drawing. Based on the results of the study, it shows that 1. the negative impact of online games is to make excessive addiction, make eyes damaged, make lazy, make not concentrate, sleep less and lie. 2. efforts in overcoming the negative impact of online games on the learning interest of fifth grade students of SD Negeri 0105 Sibuhuan are by reducing the level of smart phone usage, by supervising children when playing online games, by telling children to do useful activities, by giving advice and understanding of online game play and by instilling religious values to children.</i>

Abstrak

Tujuan dalam penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui dampak negatif game online terhadap minat belajar siswa kelas V SD Negeri 0105 Sibuhuan. (2) Untuk mengetahui strategi mengatasi dampak negatif game online terhadap minat belajar siswa kelas V SD Negeri 0105 Sibuhuan. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 0105 Sibuhuan. Subjek penelitian ini adalah Guru Kelas V, dan Siswa Kelas V. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Aktivitas dalam analisis data kualitatif menggunakan interactive model yaitu pengumpulan data, reduksi data (reduction), penyajian data (display), dan penarikan kesimpulan (conclusion drawing). Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa 1. dampak negatif game online adalah membuat kecanduan yang berlebihan, membuat mata rusak, membuat malas, membuat tidak konsentrasi, kurang tidur dan berbohong. 2. upaya dalam mengatasi dampak negatif game online terhadap minat belajar siswa kelas V SD Negeri 0105 Sibuhuan adalah dengan mengurangi tingkat penggunaan smart phone, dengan mengawasi anak ketika bermain game online, dengan menyuruh anak untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang bermanfaat, dengan memberikan nasehat dan pemahaman tentang permainan game online dan dengan menanamkan nilai keagamaan kepada anak.

Kata Kunci : Minat Belajar, Dampak Negatif Game Online

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan era globalisasi membuat teknologi semakin canggih sehingga menciptakan permainan-permainan moderen yang dapat dilakukan di dalam ruangan dan tidak mengharuskan keluar rumah untuk melakukannya. Perubahan permainan terjadi sebagai akibat dari perubahan ruang untuk bermain itu sendiri sebagai

akibat dari perkembangan sains dan teknologi tempat bermain, alat bermain dan cara bermain.

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 tertantang (Abdul Haris, Daniar Chandra Anggraini, Dina Mardiana, 2021).

Data yang diperoleh dari observasi awal pada tanggal 04 Maret 2024 dengan Bapak Ahmad Saidi Hasibuan, S.Pd di Kelas V SD Negeri 0105 Sibuhuan sebanyak 32 siswa, yaitu 17 siswi perempuan dan 15 siswa laki-laki peserta didik yang mengalami penurunan minat belajar, ini diakibatkan dari beberapa faktor salah satunya faktor minat belajar siswa dan kurangnya pengawasan orang tua yaitu ada sebanyak 12 peserta didik kurang sesuai dalam pembelajaran dan ada 20 siswa yang sesuai dengan saat proses pembelajaran berlangsung. dari hasil observasi yang peneliti lakukan salah satu dari orang tua siswa yang mengatakan bahwa siswa sering bermain game online free fire, dari itu anak susah untuk di suruh belajar di karenakan keseringan bermain khususnya game online, dan siswa juga kurang jam tidur di keranakan tidak bisa mengontrol waktu dalam bermain game, selain itu siswa juga sering berbohong. dampak dari penggunaan game online yang berlebihan membuat peserta didik yang awalnya rajin belajar namun setelah mengenal game online peserta didik mulai malas untuk belajar karena sudah asyik bermain game. Selain itu peneliti juga melakukan observasi awal dengan siswa di kelas V kenapa dalam bermain game bisa 2 jam atau 3 jam sanggup, sedangkan dalam belajar di rumah tidak sanggup melakukannya 1 jam atau 2 jam saja. Dari pertanyaan tersebut peneliti mendapat responden bahwa dalam sebuah permainan game online itu sangat tidak membosankan dan sangat seru. Dari itu peneliti menyimpulkan bahwa siswa yang kecanduan game online akan merasakan, mata akan terasa perih, konsentrasi terasa buyar dan emosi yang tidak terkendali.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian lapangan (*field research*) yang tidak di peruntukan untuk pengaruh antara variabel, disajikan dalam bentuk deskriptif kualitatif yakni suatu jenis penelitian yang sifatnya mengungkap dan menggambarkan fakta-fakta yang di peroleh dan data yang di peroleh secara mendalam apa adanya dimana data tersebut, di tulis dalam bentuk pemaparan dan bukan secara angka-angka/ kuantitas. Subjek dan objek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 0105 Sibuhuan. Dalam penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi. Teknik analisa data adalah data reduction, data display, conclusion drawing. Teknik pengecekan keabsahan data adalah tri angulasi, triangulasi waktu dan triangulasi teknik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Dampak Positif dan Negatif Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 0105 Sibuhuan, gadget sangat berdampak negatif pada perilaku peserta di kelas V SD negeri 0105 Sibuhuan, di antaranya kecanduan game online. Kecanduan merupakan tingkah laku yang tergantung secara fisik maupun psikologi dalam melakukan sesuatu hal, dan rasa yang tidak menyenangkan apabila ada yang tidak terpenuhi. Selain kecanduan game online, para anak-anak di kelas V SD Negeri 0105 Sibuhuan memiliki kecanduan pada sosmed. Sehingga dari kecanduan tersebut menyebabkan konsentrasi siswa menurun ketika menerima sebuah pemaparan materi yang disampaikan oleh pendidik. siswa terlihat sibuk bermain game online. Game online dapat menurunkan konsentrasi belajar siswa sehingga hasil belajar siswa akan menurun. Dan membuat anak-anak malas belajar.

Selain perilaku-perilaku malas belajar tersebut, adapun dampak negatif lainnya adalah penggunaan gadget dapat menimbulkan kesenjangan interaksi sosial, baik antara teman, saudara bahkan anak sering tidak mendengarkan perkataan orangtua. Permainan game online juga membuat peserta didik tidak mampu mengendalikan emosi dan jiwanya. Dengan begitu membuat otak atau pikiran stres dan membuat siswa mudah marah dan juga menyendiri di dalam kamar atau bersikap introvert.

Kemudian dampak lainnya dari permainan game online juga berpengaruh besar pada kesehatan fisik anak. karena keseringan bermain game online menyebabkan anak tidak memiliki banyak melakukan aktivitas fisik yang dapat menyehatkan tubuh, seperti bermain lompat tali, olahraga, dan permainan lainnya di luar ruangan yang dapat meningkatkan kesehatan fisik anak. dan juga permainan game online dapat menyebabkan pemborosan biaya untuk paket internet, dan menimbulkan perilaku buruk lainnya.

2. Upaya Dalam Mengatasi Dampak Negatif Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa, Adapun beberapa upaya tersebut, di antaranya: Pertama, dengan mengurangi tingkat penggunaan smart phone baik dari kalangan usia sekolah dasar, remaja maupun kalangan orang tua. Sebagai orang tua harus memberikan batasan waktu dalam permainan game online. Orang tua harus mampu mengatur waktu bermain game online anak. Kedua, dengan mengawasi anak ketika bermain game online. Sebagai Orang tua memiliki tanggung jawab untuk tetap mengawasi anak. Orang tua harus mampu meluangkan waktu untuk mengawasi anak setiap kali anak bermain game online. Sehingga anak tidak akan terpengaruh oleh hal-hal negatif yang terdapat pada game online. Ketiga, dengan menyuruh anak untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang bermanfaat. Sebagai orang tua seharusnya memiliki kebijakan untuk menyuruh anak melakukan kegiatan-kegiatan yang bermanfaat, seperti menyuruh anak untuk mengaji, belajar, kursus atau les privat. Sehingga anak tidak memiliki banyak waktu untuk bermain game online dan tidak sibuk dengan smart phonenya masing-masing. Keempat, dengan memberikan banyak nasehat atau pemahaman tentang permainan game online. Orang tua bisa memberikan nasehat atau edukasi bahwa jika anak tidak dapat mengontrol dirinya dalam permainan game online akan berdampak buruk padanya dimasa yang akan datang. Misalnya jika anak malas belajar maka di masa mendatang anak akan bodoh dan tidak mendapat kesuksesan. Selain itu, permainan game online yang berlebihan akan mengurangi kesehatan anak, baik kesehatan mental, pikiran bahkan kesehatan fisiknya, seperti penyakit pada mata, dan lainnya.

Kelima, dengan menanamkan nilai keagamaan pada anak. Penanaman nilai keagamaan sangat penting bagi anak. Anak selalu diawasi untuk tetap menjalankan ibadah, baik yang wajib atau sunnah, seperti sholat, berdzikir dan mengaji, bersikap jujur dan menepati janji. Hal tersebut bertujuan agar dimana pun anak berada, baik dalam pengontrolan ataupun tidak dalam pengontrolan orang tua, dia tetap akan menggunakan smart phonenya untuk hal kebaikan dan tidak melanggar perjanjian tentang pembatasan waktu dalam pemakaian smart phonenya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Dampak permainan game online Terhadap Perilaku siswa di kelas V SD Negeri 0105 Sibuhuan terdiri dari dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif dari penggunaan gadget terhadap perilaku anak, di antaranya: memudahkan orang tua siswa dalam pengawasan, memudahkan orang tua siswa dalam melihat siswa berteman dengan siapa saja dan memudahkan orang tua siswa dalam pengontrolan anak. Adapun dampak negatif di antaranya: kecanduan game online. Selain kecanduan game online, para anak-anak di kelas V SD Negeri 0105 Sibuhuan memiliki kecanduan pada social media. Sehingga dari kecanduan tersebut menyebabkan konsentrasi siswa menurun ketika menerima sebuah pemaparan materi yang disampaikan oleh pendidik. siswa terlihat sibuk memainkan smart phonenya.
2. Adapun beberapa upaya dalam mengatasi dampak negatif permainan game online, di antaranya mengurangi tingkat permainan game online baik dari kalangan anak usia sekolah dasar, remaja maupun kalangan orang tua, mengawasi anak ketika bermain game online, menyuruh anak melakukan kegiatan-kegiatan yang bermanfaat, memberikan banyak nasehat atau pemahaman tentang permainan game online, menanamkan nilai keagamaan pada anak, sehingga dengan pemahaman agama yang baik pada anak akan membuat anak memiliki prinsip hidup dan tidak mudah terpengaruh dengan hal-hal negatif yang terdapat pada game online.

REFERENCES

- Adiningtyas, S. W. 2019. Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling, 4(1).
- Aloysius Bagas, dkk. (2019) Dampak game online terhadap interaksi sosial. ejournal.ust.ac.id/Jurnal Means/ vol.4 No.1.
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). Variabel Belajar: Kompilasi Konsep. In CV. Pusdikra MJ. CV Pusdikra MJ.
- Bety Mustikasari. (2020) Analisis kebiasaan bermain Game Online terhadap Interaksi sosial Anak usia SD di Desa Prawoto. Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar, Vol. VI, No. 2.
- Birri, M. B., Muhajir, & Listyarini, I. (2022). Pengaruh Game online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Sd Muhammadiyah 11 Semarang. Dwijaloka Jurnal Pendidikan Dasar & Menengah, 3(2), 239–243.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. In CV Kaaffah Learning Center. Kaaffah Learning Center.
- Eryzal Novrialdy, 2019. Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya. Buletin Psikologi, No. 2, Vol. 27.

- lin Muslimatul Nur. (2023). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Peserta didik di Desa Aliaga V. Skripsi: STAI-BR Sibuhuan.
- Meutia, P., Fahreza, F., & Rahman, A. A. (2020). Analisis dampak negatif kecanduan game online terhadap minat belajar siswa di kelas tinggi SD Negeri Ujong Tanjong. Genta Mulia, XI(1), 22–32.
- Novriady, E. (2019). Kecanduan game online pada mata remaja: Dampak dan pencegahannya. Buletin Psikologi, 27 (2), 148-158.
- Nurhana Friantini, R., & Winata, R. (2019). Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika.
- Retalia, (2020). Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial. Volume.2, Nomor.2, ISSN: 2715-4446.
- Rolly Ardian Dwi Saputra. (2021). Interaksi Sosial pada Remaja Kecanduan Game Online di desa Singosaren. Jurnal IAIN Ponorogo , Vol. 2 No. 2.
- Safitri, A., & Nurmayanti, N. (2018). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Masyarakat Bajo. Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan, 18(3), 149–159.
<https://doi.org/10.30651/didaktis.v18i3.1846>.
- Salsabilla Senja Safitri, (2020). Game Online dan Pengaruh Interaksi Sosial di kalangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta, Jurnal Edumaspul, Vol.4 No.2:364.
- Syahrum, Ahyar, H. dkk, & Helaluddin, D. (2019). Metodologi Penelitian Kualitatif. (Issue March, pp. 11–11).
- Trisnani, Rischa Pramudia dan Silvia Yula W (2018). Stop Kecanduan Game online. (Madiun Jawa Timur).
- Zuhcri, A. (2021). Metode Penelitian Kualitatif. In Nucl. Phys. (Vol. 13, Issue 1).