



JURNAL BASICEDU

Volume 5 Nomor 6 Tahun 2021 Halaman 5660 - 5670

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap Siswa Sekolah Dasar

Nada Kurnada^{1✉}, Rossi Iskandar²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Trilogi, Indonesia^{1,2}

E-mail: kurnadanada@gmail.com¹, Rossiiskandar@trilogi.ac.id²

Abstrak

Pembelajaran daring menyebabkan siswa sekolah dasar mengenal yang namanya Game online. Game online merupakan permainan yang terhubung dengan jaringan internet. Game online dimasa sekarang bahkan sudah menjadi gaya hidup bagi siswa sekolah dasar, sudah banyak ditemukannya siswa yang kecanduan bermain game online, hal ini yang menyebabkan menurunnya hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana siswa yang kecanduan bermain game online. Metode yang digunakan adalah metode analisis deskriptif dengan teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, angket dan studi dokumentasi. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data, reduksi data, penyimpulan data dan penyajian data. Subjek yang digunakan pada penelitian ini yaitu siswa kelas 4, guru ditempat penelitian dan orang tua siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna game online pada kalangan siswa sekolah dasar merupakan pecandu game online dan mempengaruhi hasil belajar siswa yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Kesimpulan pada penelitian ini game online tidak akan berdampak buruk jika digunakan sesuai porsi, akan tetapi akan berdampak buruk dan berpengaruh terhadap hasil belajar jika digunakan secara berlebihan.

Kata Kunci: Game online, siswa sekolah dasar, kecanduan, hasil belajar.

Abstract

Online learning causes elementary school students to know what is called an online game. Online games are games that are connected to the internet network. Today's online games have even become a lifestyle for elementary school students, there have been many students who are addicted to playing online games, this has led to a decline in student learning outcomes. The purpose of this study was to analyze how students are addicted to playing online games. The method used is descriptive analysis method with data collection techniques using observation, interviews, questionnaires and documentation studies. The data analysis technique of this research uses data collection techniques, data reduction, data inference and data presentation. The subjects used in this study were grade 4 students, teachers at the research site and parents of students. The results showed that most of the online game users among elementary school students are addicts to online games and affect student learning outcomes which include the cognitive, affective and psychomotor domains. The conclusion in this study is that online games will not have a bad impact if used according to their portions, but will have a bad impact and affect learning outcomes if used excessively.

Keywords: Online games, elementary school students, addiction, learning outcomes.

Copyright (c) 2021 Nada Kurnada, Rossi Iskandar

✉ Corresponding author :

Email : kurnadanada@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1738>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 5 No 6 Tahun 2021
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Kebijakan pemerintah tentang pendidikan di Indonesia pada tahun 2000 undang-undang pada sistem pendidikan nasional, dalam pasal 3 yang berbunyi “pendidikan di Indonesia berfungsi mengembangkan ilmu pengetahuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi lebih manusiawi”. Kenyataannya, pendidikan di Indonesia yang terjadi pada masa pandemik ini banyak menghadapi berbagai masalah khususnya pada tingkat sekolah dasar dikarenakan diliburkannya sekolah sampai diadakannya pembelajaran daring (dalam jaringan) sehingga siswa menggunakan media komunikasi untuk belajar, baik *smartphone* maupun komputer yang terhubung kedalam jaringan internet.

Terdapat 2 dampak pada pembelajaran daring atau dalam jaringan dimasa pandemik menurut (Ainur Risalah et al., 2020) yaitu dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif antara lain siswa sudah mengenal teknologi diusia dini, pembelajaran lebih simpel bisa dilakukan dimana saja, bisa menghemat pengeluaran transport, materi bisa disimpan dan diputar secara berulang bila kurang paham dan siswa dapat menggali informasi lebih luas. Disisi lain terdapat dampak negatif yang lebih besar dalam pembelajaran daring dimasa pandemik karena kegiatan pembelajaran lebih baik dilakukan secara langsung untuk menanamkan nilai karakter sosial siswa bukan pembelajaran online yang mungkin dapat menimbulkan siswa memiliki jiwa anti sosial karena asik dan nyaman dengan dunianya sendiri sehingga tidak peduli terhadap lingkungan disekitarnya. Selain itu pembelajaran yang dilakukan pada tingkat sekolah dasar sebaiknya lebih objektif agar siswa mudah untuk memahami materi, masalah lain yang ditimbulkan pembelajaran daring yaitu banyaknya siswa yang menyalahgunakan media *smartphone* yang digunakan bukan untuk belajar melainkan bermain game online.

Dimasa sekarang ini game online sudah menjadi gaya hidup baru bagi kalangan siswa tingkat Sekolah Dasar karena sudah tidak asing lagi ditemukannya siswa Sekolah Dasar yang sedang bermain game online diluar jam sekolah atau saat berada di rumah dan bukan lagi tersebar dikawasan kota melainkan sudah menjurus ke suatu daerah. Hal tersebut merupakan dampak yang ditimbulkan oleh pengaruh teknologi yang semakin pesat dan maju. Sehingga tidak hanya berdampak pada kegiatan di sekolah juga berdampak pada perekonomian masyarakatnya, seperti yang kita ketahui bahwa status ekonomi sosial sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, hal ini dibuktikan oleh penelitian (Sacco & Falzetti, 2021) bahwa hasil pendidikan dipengaruhi oleh kinerja sekolah dan sosial ekonominya, artinya status sosial ekonomi yang rendah bisa menghambat pendidikan siswa. Sebagai contoh kasus diatas yaitu siswa suka bolos sekolah karena sering tidur sampai larut malam untuk main game online sehingga siswa malas untuk bangun pagi, selain itu uang jajan siswa semakin meningkat karena untuk membeli kuota internet yang masih tergolong mahal sebagai syarat utama dalam permainan game online.

Game online adalah permainan yang dimainkan secara online atau terhubung kedalam jaingan internet (Adiningtias, 2017). Selain itu Game online juga merupakan permainan yang dimainkan secara real time atau dalam waktu yang bersamaan walaupun dimainkan ditempat yang terpisah tetapi harus terikat pada jaringan internet (Putra et al., 2019). Ada beberapa genre atau jenis game online menurut Daeli dalam (Arosyid, 2019) antara lain: 1). *Massively multiplayer online* (MMO), contoh game MMO ini adalah simulasi balap mobil, balap motor, pesawat terbang, dan game ringan lainnya. 2). *Massively multiplayer online role playing game* (MMORPG), contoh game ini adalah *World of warcraft*, *age of conan*, *entropia universe*, *city of heroes* dan lainnya. 3). *Multiplayer online battle arena* (MOBA), contoh jenis game online ini adalah *Mobile legend*, *mobile arena*, dan *dota 2*.

Game online sendiri sebenarnya menimbulkan berdampak positif bila digunakan untuk sarana hiburan karena bisa menghilangkan rasa penat dan mengurangi stres hal tersebut dikemukakan oleh penelitian (Novrialdy, 2019). Tapi yang terjadi dimasa sekarang ini, banyak yang bermain game online secara berlebihan

dan dijadikan sebagai tempat pelarian dari kehidupan nyata, sehingga mengalami kecanduan dalam bermain game online.

Dampak dari kecanduan game online sendiri menurut penelitian (Nisrinafatin, 2020) dapat menurunkan motivasi belajar siswa akibatnya siswa malas belajar sehingga melalaikan tugas yang diberikan oleh guru, dan dapat merusak fisik seperti mata dan juga saraf. Dampak lain yang disebabkan oleh bermain game online yaitu dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa. Terganggunya konsentrasi pada saat belajar dikarenakan siswa tidak semangat dalam belajar dan mengantuk akibat begadang semalaman hingga pagi untuk bermain game online, selain itu fokus siswa pada saat belajar tidak lagi pada materi pelajaran melainkan pada game online (Febriani, 2021).

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa kecanduan bermain game online mempunyai pengaruh banyak terhadap aktivitas belajar siswa yaitu motivasi dan konsentrasi belajar. Motivasi dan konsentrasi belajar merupakan aspek penting untuk mencapai keberhasilan dalam belajar. Hal ini dibuktikan oleh penelitian (Fetra Bonita Sari, Risda Amini, 2020) mengenai Dampak Game online Free Fire terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dialami seseorang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Perubahan tingkah laku yang dimaksud tentunya perubahan tingkah laku menuju sisi yang positif karena aspek yang ada pada diri siswa harus dikembangkan dalam proses belajar. Sudjana dalam (Prihatini, 2017). Hasil belajar merupakan prestasi yang dicari dalam kegiatan pembelajaran, proses belajar juga merupakan bagian yang terpenting terhadap perubahan tingkah laku seseorang, oleh karena itu guru juga memegang peranan yang sangat penting dalam menentukan hasil belajar seseorang, dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik sehingga hasil belajar yang didapat seseorang pada saat proses pembelajaran memungkinkan akan tercapai dengan baik juga.

Berdasarkan uraian yang membahas pengertian hasil belajar diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan capaian yang didapat seseorang dari proses belajar yang berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan. Selain itu keberhasilan dalam proses belajar didapat dari hubungan antara guru dan orang tua seperti yang dijelaskan pada penelitian (Ersan & Rodriguez, 2020) bahwa pembelajaran yang efektif dipengaruhi oleh iklim sekolah yang baik seperti hubungan antara guru dan orang tua. Artinya guru harus bekerja sama dengan orang tua untuk keberhasilan proses belajar siswanya. Selain itu guru juga harus mencari metode pembelajaran yang tepat dan menggunakan media yang menarik dalam kegiatan belajar, bertujuan supaya siswa tidak mudah bosan pada saat kegiatan belajar berlangsung, karena siswa harus terus semangat dan aktif pada saat belajar, supaya tercapainya tujuan pembelajaran.

Guru merupakan suatu profesi yang beriringan dengan seorang pendidik, pengajar dan teladan yang baik untuk anak (Trianingsih, 2016). Karena pada realitanya beberapa siswa sekolah dasar lebih percaya pada gurunya dibandingkan dengan orang tuanya sendiri. Guru sejatinya mempunyai tiga tugas pokok dalam profesinya yaitu, tugas profesional, sebagai manusiawi dan kemasyarakatan. Tugas profesional guru berkaitan dengan logika yang digunakan guru dalam mendidik dan mengajar siswanya. Kemudian tugas kedua dan ketiga berkaitan erat dengan etika yang diperagakan guru sebagai seorang manusia dan keanggotaan didalam masyarakat. Guru merupakan orang tua siswa di sekolah sehingga peran mereka tidak jauh beda dengan peran orang tua di rumah. Pandangan siswa, guru dianggap sebagai sosok utama yang sering ditiru setelah orang tua siswa. maka dari itu guru diharapkan bisa ikut dalam berperan aktif untuk mengawasi perkembangan siswa supaya tidak adiksi game online. Ada beberapa cara yang dilakukan oleh guru guna mengatasi siswanya yang adiksi game online antara lain yaitu: 1). Memberikan nasehat, jika kedapatan perilaku yang negatif pada siswa yang bermain game online, maka guru mengundang siswa yang bersangkutan untuk diberikan peringatan dan nasehat langsung mengenai bahayanya kecanduan game online yang dapat merusak pola pikirnya serta diberikan motivasi supaya siswa bisa menyadarinyadenga baik. 2). Melakukan Razia, membuat tata tertib di sekolah mengenai larangan siswa membawa *smartphone* ke sekolah dan menggunakannya pada saat proses

pembelajaran berlangsung, jika melanggar maka guru akan menyita smartphone tersebut dan memberikan sanksi langsung di sekolah. 3). Sosialisai dengan orang tua, hal ini agar motivasi yang diberikan guru dan orang tua di rumah sama kepada anak (Ismi & Akmal, 2020).

Sekolah dasar merupakan bagian terpadu didalam sistem pendidikan nasional yang kegiatannya berlangsung selama 6 tahun (maliki, 2016). Pada umumnya siswa sekolah dasar berusia mulai dari 6 tahun sampai 13 tahun atau sampai individu tersebut matang secara seksual. Jadi dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa sekolah dasar merupakan ciri khusus yang dimiliki siswa yang sedang melaksanakan sistem pendidikan yang berlangsung selam 6 tahun.

Pada jenjang ini siswa mulai keluar dari lingkungan utamanya yaitu lingkungan keluarga dan menjejaki lingkungan lain yaitu lingkungan sekolah. Sikap kekanak-kanakannya ditandai ketika siswa mulai masuk kelas satu Sekolah Dasar. Seorang ahli mengatakan bahwa siswa sekolah pada masa ini sudah menampakan kesadarannya untuk belajar, hal seperti ini sesuai dengan sifat yang dimiliki siswa yaitu rasa ingin tahu, dan didukung dengan semakin meluasnya daerah yang akan dijelajahi siswa.

Dalam satu permulaan periode sekolah ini sikap siswa pada lingkungan keluarga tidak egosentris atau tidak berpusat pada pemikiran diri sendiri melainkan objektif dan empiris artinya dalam menentukan suatu hal siswa harus menyesuaikan dengan kenyataan yang ada kemudian baru bisa ditarik kesimpulan berupa kebenaran yang sesuai dengan fakta yang ada. Hal inilah yang menyebabkan masa pendidikan ini disebut juga masa intelektual dan masa keserasian bersekolah, karena pada masa ini siswa lebih mudah untuk di didik dari pada masa sebelumnya.

METODE

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif. Penelitian kualitatif bisa menunjukkan fenomena tingkah laku kehidupan masyarakat, pergerakan sosial dan hubungan kekerabatan. data ini dapat diukur menggunakan sensus tetapi dalam analisisnya pada penelitian ini tetap menggunakan analisis deskriptif (Shidiq & Choiri, 2019). Sedangkan metode pendekatan yang dilakukan yaitu metode pendekatan kualitatif deskriptif.

Penelitian ini menggunakan prosedur purposif sampling dalam penentuan informan. *Purposif sampling* bertujuan agar informan mengetahui permasalahan yang berkaitan dengan masalah penelitian, dan data diambil langsung dari lapangan yaitu dengan cara menghimpun semua data dari subjek penelitian, dimana peneliti sebagai instrumen utama. *Purposive sampling* dilakukan dengan memilih sampel atau informan secara langsung dituju dengan karakteristik yang sudah ditentukan.

Sebagaimana yang telah diketahui berdasarkan uraian diatas, maka yang akan dijadikan subjek pada penelitian ini yaitu guru, siswa dan orang tua yang memiliki beberapa kriteria ini antara lain:

1. Siswa Sekolah Dasar kelas 4 yang bermain game online.
2. Guru di tempat penelitian
3. Orang tua dari siswa yang sudah bermain game online
4. Bersedia terlibat dalam kegiatan penelitian
5. Bersedia di wawancarai dan di rekam aktivitasnya selama penelian berlangsung
6. Informan mampu memberikan informasi secara jujur. Sehingga hasil yang diperoleh berupa data yang alami dan menggambarkan keadaan yang sesungguhnya.
7. Memberikan persetujuan untuk mempublikasikan hasil penelitian

Model pendekatan ini bertujuan untuk menggambarkan secara rinci dan mendalami realitas kehidupan sosial dan berbagai fenomena yang terjadi di masyarakat. Sehingga diperoleh gambaran yang lengkap tentang

ciri, watak, sifat dan model fenomena. Dengan kata lain, penelitian ini berfokus pada peristiwa kegiatan kelompok atau individu sebagai subjek penelitian fenomenologis.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket dan studi dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu model Miles dan Huberman meliputi pengumpulan data, Reduksi data, penyajian data, dan penyimpulan data. Subjek yang dijadikan sumber informasi pada penelitian ini yaitu siswa sekolah dasar yang kecanduan bermain game online, guru dan orang tua bagi siswa yang kecanduan bermain game online.

HASIL

Data hasil penelitian ini diperoleh dari observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Fokus subjek terhadap siswa sekolah dasar yang kecanduan bermain game online. Informan lain yang dijadikan sumber wawancara yaitu guru sekolah dasar dan salah satu orang tua siswa.

Gambaran game online terhadap siswa sekolah dasar

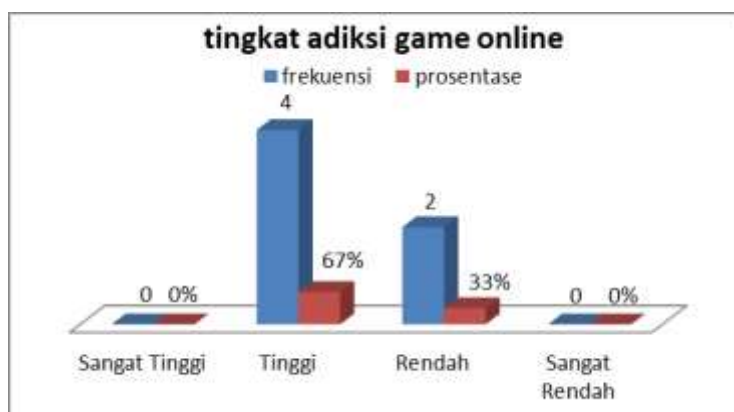
Berdasarkan hasil wawancara terhadap informan guru yang berinisial NR dapat diketahui bahwa perkembangan game online dikalangan siswa sekolah dasar akibat pengaruh dari pembelajaran daring, hal ini sesuai dengan pendapat dari informan NR, beliau mengatakan:



Gambar 1 wawancara informan

“Maraknya siswa Sekolah Dasar yang bermain game online merupakan pengaruh dari sistem belajar menggunakan metode daring (Dalam Jaringan), dimasa pandemik seperti ini seharusnya orang tua lebih menekankan pengawasan dan lebih ekstra dalam membimbing atau mendidik anak, karena jika pengawasan dan bimbingan orang tua terarah maka siswa akan lebih disiplin kapan waktunya bermain game online dan kapan waktunya belajar”.

Hasil analisis lainnya peneliti menganalisis tingkat kecanduan bermain game online siswa sekolah dasar, hasilnya terdapat 4 siswa yang kecanduan bermain game online di kelas 4 sekolah dasar, dengan total siswa yang bermain game online sebanyak 6 siswa, game yang biasa digunakan adalah Moblie legend dan Free Fire. Menurut (Arosyid, 2019) game tersebut berupa jenis game MOBA(*Multiplayer Online Battle Arena*). Grafik dibawah ini yang menggambarkan siswa yang kecanduan game online.



Gambar 2 siswa kecanduan game online

Faktor penyebab kecanduan bermain game online

Hasil penelitian dalam menganalisis faktor yang menyebabkan kecanduan game online. Informan mengatakan:

“Awalnya saya diajak kaka saya untuk bermain game online, kemudian karena gambar gamenya bagus, gamenya juga seru, bisa menghilangkan rasa bosan dan bisa memperbanyak teman, jadi saya ketagihan selalu bermain game tersebut bahkan kadang sampai lupa tugas sekolah, dan orang tua pun tidak pernah melarang”.

Berdasarkan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa faktor penyebab kecanduan bermain game online selain keinginan diri sendiri karena rasa ingin tahu ada faktor luar seperti ajakan teman dan saudaranya yang membuat siswa bermain game online, kemudian siswa jadi keseringan bermain game online dengan alasan untuk memperbanyak teman dan menghilangkan rasa bosan ditambah kurangnya pengawasan orang tua terhadap siswa. Hal tersebut yang menyebabkan siswa kecanduan bermain game online.

Hasil belajar siswa kecanduan game online

Peneliti menganalisis hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik tema 1 di pembelajaran 1 tentang keragaman budaya, hasil wawancara yang peneliti lakukan terhadap guru diperoleh informasi bahwa pada saat pembelajaran berlangsung siswa tidak bisa menjawab ketika ditanya, guru SR berkata:

“BD selalu murung dalam kegiatan pembelajaran, selalu mengantuk, tidak bisa menjawab ketika ditanya tentang materi, dan tidak pernah ikut aktif dalam pembelajaran dan jarang mengerjakan tugas untuk mengamati alat musik daerah.”

Hasil analisis ini kemudian dibuktikan oleh analisis menggunakan skala likert dalam menentukan hasil belajar siswa di sekolah yang akan dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 1 hasil belajar ranah kognitif

No	Indikator	Sub Indikator	1	2	3	4	rata-rata	Kesimpulan
1	Kognitif	Memecahkan masalah	0	3	1	0	2,25	Rendah
2			0	3	1	0	2,25	
3		berfikir kritis	1	2	1	0	2,00	Rendah
4			1	2	1	0	2,00	
5		berfikir logis	1	1	2	0	2,25	Rendah
6			1	1	2	0	2,25	
Rata-rata							2,17	Rendah

Hasil belajar siswa yang kecanduan bermain game online rata-rata rendah di ranah kognitif. Skor yang paling terendah yaitu 2.00 pada ranah kognitif yaitu mengenai berpikir kritis siswa, disini dijelaskan bahwa siswa jarang menjawab pertanyaan yang diberikan guru secara langsung dan mendadak pada saat kegiatan pembelajaran.

Tabel 2 hasil belajar ranah afektif

No	Indikator	Sub Indikator	1	2	3	4	Rata-rata	Kesimpulan	
7	Afektif	kedisiplinan	1	1	2	0	2,25	Rendah	
8			1	1	2	0	2,25		
9		motivasi	1	1	2	0	2,25	Rendah	
10			1	1	2	0	2,25		
11		percaya diri	2	1	1	0	1,75	Sangat rendah	
12			2	1	1	0	1,75		
13		bertanggung jawab	0	2	2	0	2,50	Rendah	
14			0	2	2	0	2,50		
							2,19	Rendah	

Disusul oleh ranah afektif, hasil belajar siswa kelas 4 yang kecanduan bermain game online di sekolah dengan skor 1,75 yang tergolong sangat rendah yaitu mengenai kepercayaan diri siswa, siswa yang kecanduan bermain game online cenderung malu pada saat kegiatan belajar contohnya menjadi petugas upacara.

Tabel 3 hasil belajar ranah psikomotorik

No	Indikator	Sub indikator	1	2	3	4	Rata-rata	Kesimpulan
15	psikomotorik	kerja keras	2	0	2	0	2,00	Rendah
16			2	0	2	0	2,00	
17		Aktif	0	1	2	1	3,00	Tinggi
18			0	1	2	1	3,00	
19		Kreatif	1	2	1	0	2,00	Rendah
20			1	2	1	0	2,00	
							2,33	Rendah

Skor rata-rata lain yang masih tergolong rendah yaitu pada ranah psikomotorik dimana skor terendah didapat mengenai kreatifitas siswa dan kerja keras siswa, dimana masing-masing skor yang didapat yaitu 2.00, yang dimaksudkan disini siswa cenderung malas dalam hal membuat kerajinan karena tidak bisa dan malas mengerjakan tugas sekolah.

PEMBAHASAN

Sebagaimana yang sudah kita ketahui pada bab-bab sebelumnya penelitian menganalisis penggunaan game online dikalangan siswa sekolah dasar. Fenomena inilah yang kemudian dijadikan kajian pada penelitian ini.

Perkembangan game online

Game sendiri merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk mencari kesenangan dan memiliki aturan tertentu, sehingga bisa dibuktikan pemenangnya seperti yang sudah dijelaskan oleh penelitian (Nisrinafatin,

2020). Sedangkan pengertian game online adalah permainan yang terhubung dengan jaringan internet (Adiningtiyas, 2017). Penggunaan game online pada siswa sekolah dasar akibat pengaruh dari pembelajaran daring, sebenarnya penggunaan game online akan berdampak positif bila digunakan untuk sarana hiburan karena bisa menghilangkan rasa penat dan mengurangi stres hal tersebut dikemukakan oleh penelitian (Novrialdy, 2019). Tapi yang terjadi dimasa sekarang ini, banyak yang bermain game online secara berlebihan dan dijadikan sebagai tempat pelarian dari kehidupan nyata, sehingga mengalami kecanduan dalam bermain game online. penggunaan game online secara berlebihan akan berpengaruh terhadap mental siswa sehingga siswa menjadi malas dalam belajar, sering mengantuk dan ingin cepat selesai pada saat kegiatan belajar hal ini sudah dibuktikan oleh penelitian (Yulinda, 2017) bahwa siswa yang kecanduan bermain game online. Selain itu siswa juga menjadi tidak patuh terhadap orang tua dan tidak peduli terhadap lingkungan sekitar.

Hasil analisis selanjutnya untuk menentukan tingkat kecanduan bermain game online menggunakan metode penyebaran angket diperoleh 4 data siswa yang kecanduan bermain game online semuanya berjenis kelamin laki-laki. Hasil ini membuktikan bahwa kebanyakan siswa yang kecanduan bermain game online yaitu berjenis kelamin laki-laki. Selain itu peneliti juga mengidentifikasi jenis game online yang biasa dimainkannya, dari hasil wawancara terhadap informan bahwa game online yang biasa dimainkan yaitu game *Mobile Legend* dan *Free Fire*, jenis game ini merupakan jenis game MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*).

Hasil analisis lainnya terhadap aktivitas belajar siswa yang kecanduan bermain game online, analisis ini menggunakan teknik wawancara terhadap informan guru dan orang tua siswa, mereka mengungkapkan bahwa siswa yang kecanduan bermain game online bisa dilihat dari karakteristik mereka, contohnya pada saat berkomunikasi hal yang dibahas melulu perihal game online, siswa yang kecanduan bermain game online malas dalam belajar, susah fokus pada saat penjelasan materi, dan ingin cepat selesai pada saat kegiatan belajar, selain itu orang tua siswa juga mengungkapkan bahwa semenjak anak mengenal game online mereka jadi tidak patuh ketika disuruh dan menunda-nunda waktu makan, dan jarang belajar ketika dirumah.

Penggunaan game online terhadap siswa sekolah dasar akan berdampak baik jika digunakan sesuai porsinya dan akan berdampak buruk jika digunakan secara berlebihan misalnya dapat mempengaruhi mental siswa pada saat belajar dan tidak patuh terhadap orang tua.

Faktor penyebab kecanduan game online

Berdasarkan teori terdahulu kecanduan game online juga bisa diartikan sebagai suatu aktivitas yang memiliki intensitas tinggi diakibatkan oleh teknologi internet (Fetra Bonita Sari, Risda Amini, 2020). Penyebab kecanduan bermain game online dipengaruhi oleh 2 faktor seperti yang sudah dijelaskan dari penelitian (Masya & Candra, 2016) faktor tersebut adalah faktor internal meliputi kemauan diri sendiri, perasaan bosan, tidak bisa menyusun prioritas dan kurangnya *self-control* dan faktor eksternal meliputi lingkungan kurang baik, tidak memiliki hubungan sosial dan orang tua.

Hal ini yang kemudian dibuktikan oleh hasil analisis penyebab siswa kecanduan bermain game online. Hasil analisis yang diperoleh berdasarkan wawancara terhadap 4 informan yang kecanduan bermain game online bahwa penyebab siswa bermain game online yaitu ajakan dari teman sebaya dan anggota keluarganya serta ada kemauan dalam diri sendiri karena rasa penasaran, namun hal yang menyebabkan siswa ketagihan bermain karena game online yaitu bisa membuat senang hati pemainnya karena permainannya sangat seru, dan karena teman sebaya lainnya banyak yang memainkannya siswa lebih memilih diam dirumah dan bermain game online, game online juga bisa mengisi waktu kosong dan menghilangkan rasa bosan, selain itu karena tidak adanya kepedulian dari orang tua untuk mengawasi saat bermain game online, sehingga siswa yang bermain game online tidak memiliki batasan waktu.

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti menyimpulkan bahwa faktor yang menyebabkan siswa kecanduan bermain game online adalah kemauan diri sendiri untuk mengisi waktu luang dan menghilangkan

rasa bosan, hal ini dapat dikatakan bahwa faktor yang menyebabkan kecanduan bermain game online adalah faktor internal atau faktor yang muncul dari dalam diri siswa. selain itu penyebab siswa bermain game online karena ajakan dari teman sebaya dan salah satu anggota keluarganya, tetapi karena teman disekelilingnya banyak yang bermain game online sehingga membuat siswa lebih memilih berdiam di rumah untuk bermain game online dari pada bersosialisasi di lingkungan sekitarnya selain itu tidak ada larangan dari orang tua juga, penjelasan ini dapat dikatakan bahwa faktor yang menyebabkan siswa kecanduan bermain game online bisa berasal dari faktor eksternal atau faktor dari luar diri siswa.

Hasil belajar siswa yang kecanduan game online

Hasil belajar merupakan kemampuan yang didapat seseorang setelah melakukan pembelajaran (Nazariah, 2020) selain itu hasil belajar juga bermanfaat sebagai bahan bagi siswa dalam upaya peningkatan motivasi belajar yang lebih baik lagi (Matondang, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara informan guru, ia melihat bahwa hasil belajar siswa kelas 4 yang kecanduan bermain game online pada mata pelajaran tematik di pembelajaran 1 tentang keberagaman budaya, siswa masih belum bisa mengidentifikasi gagasan pokok pada teks bacaan hal ini menandakan siswa tidak paham dengan penjelasan yang guru sampaikan dan bisa dikatakan tingkat kognitif siswa masih kurang, selain itu dalam menjawab soal yang diberikan guru siswa menjawab dengan asal, hal tersebut menandakan sikap kepedulian siswa terhadap pembelajaran masih kurang, sikap sopan santun siswa juga masih kurang karena siswa sering berbicara kasar dan jorok, kemudian dalam aspek psikomotor siswa cenderung malas untuk mengerjakan tugas dalam mengidentifikasi alat-alat musik daerah.

Temuan diatas kemudian dibuktikan dengan hasil analisis menggunakan angket skala likert untuk mengukur hasil belajar siswa yang kecanduan bermain game online di sekolah. Berdasarkan teori (Ricardo & Meilani, 2017) terdapat 3 ranah yang dipakai untuk mengukur hasil belajar yaitu ranah pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Penelitian ini memperoleh data informasi pada analisis hasil belajar terhadap siswa yang kecanduan bermain game online yaitu terdapat rata-rata skor rendah pada ranah kognitif mengenai berpikir kritis pada penelitian ini siswa tidak bisa menjawab pertanyaan yang diberikan guru secara langsung dan mendadak, hal ini disebabkan karena siswa jarang belajar akibat disibukan bermain game online. Kemudian terdapat hasil belajar siswa pada ranah afektif dengan skor rata-rata masih tergolong rendah, skor terendah didapat mengenai percaya diri siswa, peneliti mengukur kepercayaan diri siswa melalui kegiatan upacara di disekolah, contohnya apakah siswa bersedia ketika menjadi petugas upacara, ternyata hasil jawaban informan pada aspek ini tergolong sangat rendah, hal ini menandakan bahwa siswa yang kecanduan bermain game online tidak mau ketika menjadi petugas upacara karena malu, hal ini disebabkan siswa kecanduan game online jarang bersosialisasi di lingkungan umum dan lebih memilih bermain game online di dalam rumah. Hasil lainnya dalam analisis hasil belajar yaitu dari ranah psikomotorik skor rata-rata yang diperoleh masih tergolong rendah mengenai kerja keras siswa dan kreatifitas siswa Dapat dijelaskan bahwa siswa yang kecanduan game online malas mengerjakan pekerjaan rumah (PR) dan malas membuat kerajinan di sekolah. Hal tersebut akibat siswa keseringan bermain game online sehingga siswa lupa dengan tugas sekolah, dan jarang melatih keterampilan sendiri. Berdasarkan analisis hasil belajar pada siswa kelas 4 yang kecanduan bermain game online secara keseluruhan dalam menjawab pernyataan kuesioner yang diberikan oleh peneliti yang kemudian diolah mendapatkan skor rata-rata yang masih tergolong rendah.

Keterbatasan penelitian ini hanya mencakup fokus masalah yang terjadi di kalangan siswa sekolah dasar, dalam penggunaan game online dan hasil belajar tematik tema 1 tentang keberagaman budaya. hendaknya pada penelitian berikutnya lebih menganalisis lagi mengenai pengaruh kecanduan bermain game online.

KESIMPULAN

Penggunaan game online pada siswa sekolah dasar dapat memicu terjadinya kecanduan bermain game online dikalangan siswa sekolah dasar, sedangkan terdapat pengaruh antara siswa yang adiksi bermain game online dengan hasil belajar siswa meliputi ranah kognitif (pengetahuan), ranah afektif (sikap) dan ranah psikomotor (keterampilan). Bermain game online pada dasarnya tidak akan menimbulkan dampak negatif bagi penggunaannya jika dimainkan dengan batas yang sewajarnya, tetapi akan menimbulkan banyak dampak negatif jika dimainkan secara berlebihan atau secara terus menerus.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *Kopasta: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 4(1), 38–39. <https://doi.org/10.33373/Kop.V4i1.1121>
- Ainur Risalah, W Ibad, L Maghfiroh, M I Azza, S A Cahyani, & Z A Ulfayati. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Kegiatan Belajar Mengajar Di Mi/Sd (Studi Kbm Berbasis Daring Bagi Guru Dan Siswa). *Jiees: Journal Of Islamic Education At Elementary School*, 1(1), 10–16. <https://doi.org/10.47400/Jiees.V1i1.5>
- Arosyid, H. (2019). *Pengaruh Game Online Dan Instagram Dalam Interaksi Sosial Mahasiswa Pgsd Ums*. 1–13.
- Ersan, O., & Rodriguez, M. C. (2020). Socioeconomic Status And Beyond: A Multilevel Analysis Of Timss Mathematics Achievement Given Student And School Context In Turkey. *Large-Scale Assessments In Education*, 8(1). <https://doi.org/10.1186/S40536-020-00093-Y>
- Febriani, N. (2021). *Dampak Game Online Terhadap Konsentrasi Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Kecamatan Rimbo Ulu*. 83–84.
- Fetra Bonita Sari, Risda Amini, M. (2020). *Jurnal Basicedu*. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524–532.
- 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. <https://doi.org/10.24036/Jce.V3i1.304>
- Maliki. (2016). *Bimbingan Konseling Di Sekolah Dasar*.
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *Konseli: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 3(2), 106–112.
- Matondang, Z. (2019). *Evaluasi Hasil Belajar*
- Nazariah, S. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Index Card Match Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Pelajaran Ips Kelas V Min 33 Aceh Besar*. 7.
- Nisrinafatin. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 119–121.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/Buletinpsikologi.47402>
- Prihatini, E. (2017). Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Ipa. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan Mipa*, 7(2), 174. <https://doi.org/10.30998/Formatif.V7i2.1831>
- Putra, F. F., Rozak, A., & Perdana, G. V. (2019). Dampak Game Online Terhadap Perubahan. *Jpi: Jurnal Politikom Indonesia*, 4, 102–103.
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 193–194. <https://doi.org/10.17509/Jpm.V2i2.8108>
- Sacco, C., & Falzetti, P. (2021). Spatial Variations Of School-Level Determinants Of Reading Achievement

5670 *Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap Siswa Sekolah Dasar – Nada Kurnada, Rossi Iskandar*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1738>

In Italy. *Large-Scale Assessments In Education*, 9(1). <https://doi.org/10.1186/S40536-021-00105-5>

Shidiq, U., & Choiri, M. (2019). Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan. In *Journal Of Chemical Information And Modeling* (Vol. 53, Issue 9). [http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/Method Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan.Pdf](http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/Method%20Penelitian%20Kualitatif%20Di%20Bidang%20Pendidikan.pdf)

Trianingsih, R. (2016). Pengantar Praktik Mendidik Anak Usia Sekolah Dasar. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru Mi*, 3(2), 205. <https://doi.org/10.24235/Al.Ibtida.Snj.V3i2.880>

Yulinda, U. (2017). Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Kelas V Sd Negeri Se-Kecamatan Sampali Tahun Ajaran 2016/2017. *Doctoral Dissertation, Unimed*, 99–117.