

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS 5 DI SDN TARUNAJAYATansa Ganditha¹, Dudung Suryana², Fajar Nugraha³^{1,2,3}Universitas PerjuanganEmail: tansagandita8@gmail.com¹, dudungsuryana@unper.ac.id²,
fajarnugraha@unper.ac.id³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari game online terhadap minat belajar serta mengetahui bagaimana pengaruh bermain game online terhadap konsentrasi belajar peserta didik di kelas V SDN Tarunajaya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui kuesioner, studi literature dan studi dokumentasi. Adapun untuk teknik analisis yang digunakan ialah uji validitas, uji reabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik di SDN Tarunajaya, sementara untuk sampel yang digunakan ialah peserta didik kelas V di SDN Tarunajaya. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terdapat pengaruh game online terhadap minat belajar peserta didik. hal tersebut didasarkan pada hasil uji regresi linear sederhana terlihat bahwa pengaruh game online terhadap minat belajar peserta didik sekolah dasar memiliki koefisien dengan nilai signifikansi kurang dari 0,05 yakni menunjukkan hasil $0,000 < 0,05$. Hal tersebut menunjukkan bahwa game online memberikan dampak yang signifikan terhadap minat belajar peserta didik.

Kata Kunci: Game Online, Minat Belajar, Peserta Didik.

***Abstract:** This study aims to determine the influence of online games on learning interest and to understand how playing online games affects the concentration of fifth-grade students at SDN Tarunajaya. The research method used is quantitative, with data collection techniques including questionnaires, literature review, and documentation study. The analysis techniques employed are validity test, reliability test, normality test, homogeneity test, and hypothesis test. The population in this study includes all students at SDN Tarunajaya, while the sample consists of fifth-grade students at SDN Tarunajaya. Based on the research results, there is an influence of online games on the learning interest of students. This is evidenced by the results of the simple linear regression test, showing that the influence of online games on the learning interest of elementary school students has a coefficient with a significance value of less than 0.05, indicating a result of $0.000 < 0.05$. This demonstrates that online games have a significant impact on the learning interest of students.*

***Keywords:** Online Games, Learning Interest, Students.*

PENDAHULUAN

Sekarang ini, teknologi telah mengalami kemajuamengikuti perkembangan zaman dan

berkembang sangat pesat. Semua aspek kehidupan manusia sangat terpengaruh oleh pesatnya pertumbuhan teknologi. Salah satu kemajuan teknologi tersebut yakni dibidang IT atau teknologi informasi, aksesibilitas lokasi terpencil melalui Internet. Sekarang ini telah banyak warung yang menggunakan wifi atau internet untuk membuat pelanggan merasa betah saat mengunjungi di toko tersebut. selain itu, di setiap rumah juga banyak yang sudah menggunakan internet wifi untuk memenuhi keperluan masing-masing. (Paremeswara & Lestari, 2021)

Penggemar game online di Indonesia sangat banyak. Menurut Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (KEMENPAREKRAF) (Media Indonesia, 2023), jumlah pendapatan industri gaming atau pengembangan aplikasi gaming Indonesia sebenarnya telah mencapai Rp 25 triliun dan akan terus meningkat setiap tahunnya. Sebagian besar industri game online Indonesia dimiliki oleh penerbit dari negara lain seperti Amerika Serikat, Singapura, Korea Selatan, dan China. Hingga saat ini, sudah ada sekitar 450 judul game online yang diterbitkan di Indonesia. Namun beberapa game terpopuler di tahun 2022 antara lain Free Fire, Mobile Legends: Bang Bang, PUBG Mobile, Minecraft, DOTA 2, Counter-Strike Online, Apex Legends, Fortnite, League of Legends, dan Call of Duty.

Setiap tahunnya, para pemain game online selalu mengalami peningkatan sebesar 5-10% seiring dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi dan pengguna internet. Permainan merupakan aktivitas yang dilakukan untuk hiburan atau kesenangan, dengan aturan tertentu sehingga ada pemenang dan pecundang (Aginsha, 2022). Game online merupakan permainan elektronik dan visual serta sifat adiktif dalam memainkan game tersebut cenderung menimbulkan beberapa penyakit.

Dalam perspektif lain, bermain game online tidak selalu menghasilkan efek negatif. Sebaliknya, ada beberapa manfaat yang dapat diperoleh, seperti merangsang kejernihan mental, terutama ketika otak merasa lelah. Selain berfungsi sebagai hiburan, game online juga dapat berfungsi sebagai sarana untuk menghilangkan stres. Aktivitas bermain game dapat meredakan ketegangan pada saraf. Khususnya, permainan dengan genre *role-playing* biasanya menampilkan dialog-dialog yang dapat merangsang otak untuk memproses cerita, sehingga memberikan stimulasi mental.

Bermain game online sebenarnya tidak selalu berdampak negatif, asalkan anak dapat mengatur waktu bermainnya dengan bijaksana. Salah satu dampak negatif yang dapat muncul dari bermain game secara berlebihan adalah penurunan waktu belajar, yang dapat membuat anak menjadi lebih tertutup, cemas, dan tertekan. Hal ini dapat berdampak pada aktivitas sosial

dan minat belajar anak di sekolah. Pada usia yang sedang berkembang, anak-anak seringkali mengurangi aktivitas mereka di lingkungan sekitar, seperti belajar atau bersosialisasi. Sementara itu, anak-anak membutuhkan keterampilan sosial untuk membentuk hubungan persahabatan, menyelesaikan konflik, dan bekerja secara efektif dalam sebuah tim. (Ulya, Sucipto, & Fathurohman, 2021) Bermain game tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan keterampilan, tetapi juga dapat memperkaya kecerdasan, imajinasi anak-anak, dan semangat kompetitif mereka dalam bermain. Namun, perlu diingat bahwa jika bermain game dilakukan secara berlebihan, hal ini dapat berdampak negatif, termasuk menurunkan prestasi belajar di sekolah. (Putra, 2021).

Menurut penelitian Nisrinafatin (2020), efek kecanduan game online sendiri dapat menyebabkan siswa malas belajar, sehingga mereka melalaikan tugas guru dan mengakibatkan kerusakan fisik seperti mata dan saraf. Salah satu efek lain bermain game online adalah dapat mengganggu konsentrasi siswa saat belajar. Ini terjadi karena siswa menjadi tidak semangat untuk belajar dan mengantuk karena mereka begadang hingga pagi untuk bermain game online. Selain itu, fokus siswa tidak lagi pada materi pelajaran tetapi pada game online (Kurnada & Iskandar, 2021). Berdasarkan penjelasan di atas, kecanduan bermain game online mempengaruhi secara signifikan minat dan aktivitas belajar siswa.

Untuk berhasil dalam belajar, minat belajar sangat penting. Studi tentang bagaimana game online Free Fire memengaruhi kemampuan belajar siswa di sekolah dasar menunjukkan hal ini (Sari, Amini, & Mudjiran, 2020). Perubahan tingkah laku yang dialami seseorang yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik disebut sebagai hasil belajar. Perubahan tingkah laku yang dimaksud tentunya akan mengarah pada perubahan tingkah laku yang menguntungkan karena aspek yang ada pada siswa harus dikembangkan selama proses belajar. Hasil belajar adalah prestasi yang dihasilkan selama kegiatan pembelajaran. Proses belajar memainkan peran yang sangat penting dalam menentukan hasil belajar seseorang dan merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan benar sehingga hasil belajar seseorang tercapai dengan baik.

Berdasarkan penjelasan tentang definisi hasil belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang selama proses belajar, yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Selain itu, keberhasilan proses belajar didasarkan pada hubungan antara guru dan orang tua. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa lingkungan sekolah yang baik memengaruhi pembelajaran yang efektif, yang mencakup hubungan antara

guru dan orang tua (Ersan & Rodriguez, 2020). Ini berarti bahwa guru harus bekerja sama dengan orang tua untuk memastikan bahwa siswa berhasil belajar. Selain itu, guru juga harus menemukan pendekatan pembelajaran yang tepat dan menggunakan media yang menarik untuk memastikan bahwa siswa tidak bosan selama kegiatan belajar. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, siswa harus tetap semangat dan aktif.

Hasil belajar siswa tidak dapat dicapai tanpa diiringi dengan minat belajar yang tinggi. Karena minat belajar adalah dorongan untuk melakukan aktivitas pembelajaran yang berasal dari dalam diri siswa. Minat belajar dianggap penting untuk peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, baik di sekolah maupun di rumah. Ini penting untuk melakukan aktivitas pembelajaran dengan baik dan memperoleh hasil yang baik. Studi pendahuluan menunjukkan bahwa anak-anak yang mengaku bermain game online kurang memiliki minat dalam belajar karena aplikasi game online menjadi lebih populer di lingkungan pendidikan, terutama bagi siswa di sekolah dasar. Dengan demikian, temuan penelitian yang didasarkan pada penelitian yang telah dilakukan tentang hubungan antara game online dan minat belajar menunjukkan bahwa game online berdampak negatif pada minat belajar siswa di semua jenjang pendidikan.

Berdasarkan masalah di atas, penulis merasa termotivasi untuk melakukan penelitian kuantitatif dengan judul "Pengaruh Bermain Game Online terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas V SDN Tarunajaya." Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi lebih lanjut bagaimana game online berdampak pada minat belajar siswa di sekolah dasar, khususnya di kelas 5.

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dalam penelitian. Penelitian kuantitatif memeriksa teori-teori tertentu dengan melihat bagaimana variabel bersatu. Variabel-variabel ini diukur, biasanya dengan alat penelitian, sehingga data yang terdiri dari angka dapat dianalisis dengan metode statistik. Penelitian kuantitatif, berbasis positivisme, dapat digunakan untuk menyelidiki populasi atau sampel tertentu. Pengambilan sampel biasanya dilakukan secara acak dan data dikumpulkan menggunakan instrumen penelitian. Analisis kuantitatif dan statistik dilakukan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuisioner atau angket. Kuisioner adalah jenis pengumpulan data di mana responden diberi daftar pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk dijawab. Angket, di sisi lain, adalah jenis pengumpulan data di mana responden diberi daftar tugas untuk menjawab atau melakukan tindakan apa pun yang diperlukan untuk mengetahui

pandangan mereka tentang suatu fenomena.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bermain game online dapat menyebabkan kecanduan karena fitur menarik seperti gambar dan animasi yang memikat anak-anak dan orang dewasa, membuat mereka ingin terus bermain. Pengamatan menunjukkan anak-anak bisa bermain game online selama 1-2 jam atau lebih karena sifat permainan yang berkelanjutan. Penelitian mengindikasikan bahwa game online mempengaruhi minat belajar peserta didik. Hasil analisis menggunakan uji regresi sederhana menunjukkan nilai signifikansi 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak. Ini berarti game online berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas 5 di SDN Tarunajaya.

Penelitian relevan lainnya dari Maftuh Bastul Birri et al. (2022) di SD Muhammadiyah 11 Semarang juga menunjukkan bahwa game online menurunkan minat belajar siswa, menyebabkan mereka menjadi pasif dalam kelas. Penelitian Maria Herlinda Dos Santos et al. (2021) di SMP Frater Makassar menemukan bahwa 42,1% minat belajar dipengaruhi oleh game online, sementara Mentari Saputri et al. (2023) di SD Negeri Kalialia menunjukkan bahwa 19,8% minat belajar dipengaruhi oleh game online, dengan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain seperti kepribadian, motivasi, teman sebaya, dan keluarga.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk dapat mendeskripsikan minat belajar peserta didik yang muncul saat proses pembelajaran dilaksanakan untuk lebih mendalami bagaimana game online mempengaruhi minat belajar siswa sekolah dasar terutama di kelas 5 di SDN Tarunajaya. Minat belajar peserta didik ketika wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SDN Tarunajaya menunjukkan bahwa peserta didik lebih tertarik untuk bermain game online, peserta didik lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game online dibandingkan dengan belajar.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan membuktikan bahwa terdapat pengaruh game online terhadap minat belajar peserta didik kelas V di SDN Tarunajaya. Hal tersebut dinyatakan dengan hasil uji regresi linear sederhana, terlihat bahwa pengaruh game online terhadap minat belajar peserta didik sekolah dasar memiliki koefisien dengan nilai signifikansi kurang dari 0,05 yakni menunjukkan hasil $0,000 < 0,05$. Hal tersebut menunjukkan bahwa game online memberikan dampak yang signifikan terhadap minat belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- A, M. Sardiman.** (2004). *Interaksi Dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Barna, T., Neumann, J. V., & Morgenstern, O.** (1946). Theory of Games and Economic Behaviour. *Economica*, 13(50), 136. <https://doi.org/10.2307/2550081>
- Ersan, O., & Rodriguez, M. C.** (2020). *Large-scale Assessments in Education*, 8(1). <https://doi.org/10.1186/s40536-020-00093-y>
- Iskandar, M.** (2009). *Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru*. Jambi: Gaung Persada Press.
- Kurnada, N., & Iskandar, R.** (2021). Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5660–5670. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1738>
- Nawoto, S., & Vidya, A.** (2023). *Think, talk, write: Solusi Tepat Hasil Belajar Siswa Naik Pesat*. Ananta Vidya.
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T.** (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1473-1481.
- Putra, B. B.** (2021). *Pengaruh Game Online Bagi Remaja Terhadap Perilaku dan Pergaulan Sehari-hari*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/rpyje>
- Rusman, M. P.** (2017). *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenada Media.
- Sari, F. B., Amini, R., & Mudjiran, M.** (2020). Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Model Integrated di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1194–1200. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.524>
- Sudarso, A., Hidayatullah, A. N., Kurniullah, A. Z., Purba, B., Sudarmanto, E., Revida, E., ... Yuniwati, I.** (2021). *Desain Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Ulya, L., Sucipto, S., & Fathurohman, I.** (2021). Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1112-1119. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1347>.

