



ANALISIS DAMPAK GAME ONLINE PADA INTERAKSI SOSIAL PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

Fatimah Ummul Izzah

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Tri Mayang Sari

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Isnainun Wahyu Saputra

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Muhamad Afandi

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Email Koresponden :

fatiahummulizzah20@gmail.com, mayangsaritri03@gmail.com,
isnainunwahyusaputra@gmail.com, Muhammadafandi_uin@radenfatah.ac.id

Abstract. This study aims to (1) understand the consequences and impacts of online gaming, (2) describe ways to overcome online gaming addiction in students, and (3) investigate the reasons why children are more interested in online gaming than studying. The population and sample of this study includes all class IV A students, consisting of 20 people, with details of 9 boys and 11 girls. The research was conducted at SDN 39 Palembang. The research results show that the impact of playing games can hinder children's personality development, including rebellious behavior, argumentativeness, fighting, individualistic tendencies, and lack of concern for other people.

Keywords : Interest In Learning, Negative Impact, Online Games, Positive Impact

Abstrak. Studi ini bertujuan untuk (1) memahami konsekuensi dan dampak game online, (2) menggambarkan cara-cara mengatasi kecanduan permainan daring pada siswa, dan (3) menyelidiki alasan mengapa anak-anak lebih tertarik pada permainan daring daripada belajar. Populasi dan sampel penelitian ini mencakup semua siswa kelas IV A, yang terdiri dari 20 orang, dengan rincian 9 laki-laki dan 11 perempuan. Penelitian dilakukan di SDN 39 Palembang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak bermain game dapat menghambat perkembangan kepribadian anak, termasuk perilaku memberontak, suka membantah, berkelahi, kecenderungan individualisme, dan kurangnya kepedulian terhadap orang lain.

Kata Kunci : Dampak Negatif, Dampak Positif, Game Online, Minat Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bentuk dari proses penelaahan, di mana penelaahan adalah suatu tindakan, dan melalui perubahan ini tercipta tindakan yang lebih baik. Pendidikan juga berfungsi sebagai tempat atau wadah untuk pembelajaran, yang diartikan sebagai interaksi antara guru dan siswa. Selain itu, pendidikan adalah pengembangan diri yang

Received Mei 10, 2024; Revised Mei 29, 2024; Juni 2, 2024

*Corresponding author, e-mail address

ANALISIS DAMPAK GAME ONLINE PADA INTERAKSI SOSIAL PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

berlangsung seumur hidup. Tugas pendidikan adalah membimbing siswa menuju jalan yang lebih baik. Pendidikan yang baik adalah usaha untuk membawa keberhasilan kepada setiap siswa dalam mencapai tujuan mereka masing-masing (Johan, 2019).

Teknologi modern mengalami perkembangan yang pesat seiring dengan perubahan zaman. Perkembangan cepat ini telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia secara tidak langsung. Salah satu kemajuan yang signifikan adalah teknologi informasi, seperti penggunaan internet untuk mencapai daerah-daerah terpencil. Saat ini, banyak toko yang memanfaatkan WiFi atau internet guna memberikan pengalaman yang lebih nyaman bagi pelanggan mereka. Selain itu, banyak orang juga menggunakan internet di rumah mereka sendiri (Parameswara & Lestari, 2021).

Game online ialah produk teknologi yang mencerminkan potensi ilmu pengetahuan dan memberikan kebebasan bagi pemain untuk menemukan jati diri mereka. Latar belakang yang berbeda dari setiap pemain menjadi dasar bagi aktivitas bermain mereka. Saat ini, pembuatan game online mulai menarik minat berbagai kalangan, termasuk orang tua, remaja, anak-anak, serta siswa sekolah dasar dan bahkan balita. Anak-anak dalam tahap perkembangan sekolah dasar sangat antusias mengeksplorasi lingkungan sekitar, berinteraksi dengan orang lain, dan tertarik pada benda-benda yang dapat mereka sentuh. Selain itu, pemerintah telah mulai mengadakan pengajaran tatap muka di beberapa sekolah dalam satu kabupaten. Namun, kehadiran game online kembali mengurangi motivasi belajar murid.

Ketika siswa dapat mengatur waktunya dengan baik, game online tidak akan meneruskan dampak negatif. Diantara dampak negatif dari bermain game secara berlebihan adalah menurunnya semangat belajar, menjadi malas, selalu merasa cemas, dan mengalami depresi, yang dapat memengaruhi fungsi sosial serta minat belajar mereka di sekolah. Selama masa perkembangannya, anak sering terlibat dalam kegiatan positif, seperti bermain dengan teman atau belajar di dalam ruangan. Anak juga perlu mengembangkan kemampuan sosial untuk menjalin pertemanan, menyelesaikan masalah, dan bekerja sama dengan baik.

Bermain game tidak hanya meningkatkan keterampilan, tetapi juga mengembangkan imajinasi dan keinginan untuk menang. Namun, jika dilakukan secara berlebihan, bermain game dapat memberikan dampak negatif, termasuk penurunan nilai akademik di sekolah (Putra, 2017).

Dalam konteks pembangunan sosial, pendidikan individu lebih diutamakan daripada pendidikan dalam keluarga. Rasa kekeluargaan yang dirasakan di rumah, yang melibatkan kasih sayang, perhatian, dan kepedulian, tidak dapat ditemukan di tempat lain. Pada saat yang sama, aspek-aspek positif dari lingkungan pendidikan perlu ditingkatkan. Selain itu, hubungan antara berbagai aspek positif terkait lingkungan hidup juga harus dikembangkan dalam sistem pendidikan (Warni et al., 2022). Manusia pada dasarnya adalah makhluk individu dengan jiwa sosial yang saling memberi dan menerima manfaat karena mereka saling membutuhkan dalam berbagai aspek kehidupan. Tidak ada kehidupan tanpa interaksi sosial. Ketika anak-anak kecanduan game online, interaksi sosial mereka terhenti. Di sekolah, anak-anak cenderung lebih toleran terhadap teman-teman mereka dibandingkan dengan orang tua di rumah. Misalnya, anak-anak mungkin tidak serius belajar, mengabaikan pekerjaan rumah, bertengkar dengan teman sekelas, dan sebagainya (Ghanang, 2020).

Belajar adalah aktivitas yang memungkinkan seseorang memperoleh pengalaman baru yang dapat dikenali, meningkatkan kreativitas, dan mengembangkan perilaku. Untuk belajar lebih efektif, seseorang harus berada dalam lingkungan pembelajaran yang menarik. Minat belajar individu dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk lingkungan keluarga, lingkungan bermain, dan sekolah. Faktor-faktor ini dapat meningkatkan atau menurunkan kualitas seseorang. Hal ini terutama berlaku di lingkungan di mana sebagian besar orang memiliki gadget (Yusup et al., 2021).

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti memperoleh gambaran yang akurat dan jelas tentang kondisi siswa serta dampak game online, yang seringkali berakibat negatif terhadap kepribadian mereka. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa game online juga memiliki dampak positif. Ketika anak-anak tidak diawasi oleh orang tua, mereka dapat terus bermain game online tanpa henti, sehingga kehilangan banyak waktu, yang dapat berakibat serius jika bermain sampai lupa waktu. Oleh karena itu, peneliti berusaha mencapai hasil akhir yaitu memahami efek samping dan pengaruh game online, menguraikan solusi untuk mengatasi kecanduan game online, serta mencari tahu alasan anak-anak lebih memilih bermain game online daripada belajar.

METODE PENELITIAN

ANALISIS DAMPAK GAME ONLINE PADA INTERAKSI SOSIAL PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Metode kualitatif adalah suatu pendekatan deskriptif yang mengumpulkan informasi secara mendalam tentang suatu topik dengan tujuan meningkatkan kualitas pengajaran. Penelitian kualitatif ditandai dengan pengumpulan data langsung dari lapangan. Data dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk gambaran, kata-kata, dan angka. Metode penelitian ini tidak dibuat-buat oleh peneliti, dan analisis data didasarkan pada kejadian nyata di lapangan. Penelitian ini dilakukan dengan menggambarkan peristiwa secara langsung di sekolah. Teknik pengumpulan data menggunakan metode kualitatif meliputi wawancara, observasi, dan pencatatan (Meutia et al., 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Game online saat ini berkembang dengan pesat. Semakin sering seseorang bermain, semakin menyenangkan permainan tersebut dan semakin besar kemungkinan pemain menjadi kecanduan.

Ada beberapa faktor yang membuat pelajar menjadi kecanduan game online. Salah satunya adalah tantangan yang ada dalam permainan. Terdapat level yang harus diselesaikan dalam setiap permainan, dan semakin naik level, semakin tinggi poin kemenangan yang didapatkan serta skor yang diperoleh. Tidak hanya itu, saat ini jika pemain berhasil mendapatkan skor tertinggi, skor tersebut bahkan dapat dijual. Hal ini dapat menjadi dorongan bagi seseorang untuk terus memainkan permainannya (Akbar & Ahmad, 2020).

Seringkali, bermain game online menyebabkan penurunan semangat dan minat siswa kelas IV di SDN 39 Palembang. Mereka cenderung bersikap memberontak dan enggan mendengarkan perkataan guru. Sikap sosial mereka terhadap lingkungan sekolah juga rendah. Mereka tidak mampu menjadi teladan yang baik bagi adik-adik kelas mereka sebaliknya, sikap mereka lebih buruk daripada adik kelasnya. Mereka bahkan menjadi contoh buruk bagi adik-adik mereka, seperti membuang sampah sembarangan, tidak selalu berhubungan baik dengan teman sekelas, menulis hal-hal negatif di dinding, kurangnya kemampuan dalam membela diri, sering terlibat dalam perkelahian dengan teman sekelas atau adik kelas, dan kurang saling menghormati.

Peran lingkungan sekitar, termasuk teman seumur dan anggota keluarga, sangat penting dalam mengawasi pemain game online. Banyak dari pemain memperoleh permainan tersebut melalui interaksi dengan orang-orang di sekitarnya, terutama teman sebaya mereka. Adanya rasa nyaman dalam situasi baru membuat game online semakin menarik untuk dimainkan. Menurut survei, delapan dari sepuluh orang tua memiliki pendekatan yang berbeda dalam memberikan kasih sayang kepada anak-anak mereka, misalnya dengan memberikan berbagai fasilitas, seperti perangkat canggih dan uang. Contoh-contoh seperti itu dapat mendorong anak-anak untuk lebih memilih bermain game online daripada belajar (Pitaloka, 2013).

Anak dapat mengembangkan perilaku sosial mereka melalui berbagai kesempatan belajar di lingkungan yang berbeda. Perilaku sosial yang positif berkembang melalui respon sosial yang baik, yang dapat membantu anak membangun konsep diri yang positif. Bermain permainan secara umum dapat membantu anak meningkatkan keinginan dan keterampilannya serta memberikan manfaat bagi orang lain, tetapi bermain game online dalam jangka waktu yang lama dapat menghambat perkembangan sosial anak (Nurmalitasari, 2015).

Minat belajar merupakan dorongan internal yang menyenangkan atau antusiasme terhadap suatu kegiatan belajar tanpa adanya dorongan eksternal. Minat belajar sangat penting dalam mendorong siswa untuk belajar dengan fokus dan kesenangan. Kegiatan belajar, seperti merencanakan program studi dan mengikuti pembelajaran di sekolah, merupakan contoh dari ekspresi minat belajar (Yunitasari & Hanifah, 2020). Tahapan pembelajaran ini dapat memengaruhi minat belajar anak. Di sisi lain, bermain game online dalam jangka waktu yang lama dapat berdampak negatif pada perilaku siswa, seperti kurang minat belajar, putus sekolah, ketidaktepatan waktu, masalah kesehatan, dan perubahan suasana hati yang tidak biasa (Nisrinafatin, 2020). Karena seringnya bermain game online, siswa menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain game daripada mengulang pelajaran di sekolah. Data menunjukkan bahwa 8 dari 9 siswa laki-laki dan 3 dari 8 siswa perempuan di kelas IV menunjukkan kurangnya fokus saat belajar, perilaku yang melawan, tidak mendengarkan perintah guru, malas, dan tidak mengerjakan tugas.

ANALISIS DAMPAK GAME ONLINE PADA INTERAKSI SOSIAL PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua yang dilakukan oleh peneliti, beberapa dari mereka mengungkapkan bahwa mereka tidak memberlakukan batasan pada anak-anak mereka dalam bermain, karena kebanyakan dari anak-anak kelas IV sudah memiliki handphone pribadi. Oleh karena itu, sulit bagi orang tua untuk membatasi waktu bermain handphone mereka. Pendapat lain yang diungkapkan adalah bahwa anak-anak mereka cenderung emosional, yang berarti mereka lebih mudah marah daripada orang tua mereka. Jika orang tua mencoba memberikan peringatan kepada anak-anak mereka, anak-anak tersebut akan kembali marah kepada orang tua mereka (Nunik Istikomah, M. Yusuf Setya Wardana, 2022).

Beberapa orang tua menyatakan bahwa anak-anak dapat diatur dalam penggunaan handphone dan bertanggung jawab terhadap kebutuhan sekolah mereka. Ini termasuk dalam membuat tugas, mengulang pelajaran di rumah, dan menjaga keharmonisan dengan lingkungan rumah mereka.

Dampak Positif Game Online

Game online memang memiliki dampak negatif, namun juga ada dampak positif dari bermain game online, diantaranya:

1. Peningkatan fokus, karena membutuhkan konsentrasi yang intens, terutama dalam permainan yang menantang. Peningkatan konsentrasi ini juga membawa dampak positif pada kemampuan memperhatikan hal-hal lain di sekitarnya.
2. Bermain game online juga dapat memajukan kerangka berpikir dan logika, karena pemain harus menyelesaikan berbagai masalah dan merencanakan strategi.
3. Bermain game online juga dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, karena sebagian besar komunikasi dalam permainan menggunakan bahasa tersebut.
4. Game juga dapat menjadi solusi untuk mengurangi rasa bosan dan meningkatkan semangat untuk melakukan kegiatan lain.
5. Bermain game online juga dapat membuka kesempatan untuk memperoleh hubungan baru, karena pemain dapat berinteraksi dengan orang-orang dari berbagai tempat, wilayah, dan negara.

Dampak Negatif Game Online

Adapun dampak negatif bagi penggunaannya ialah :

1. Terlalu sering bermain game dapat mempengaruhi otak anak dan menyebabkan perubahan pada bagian tertentu di dalam otak.
2. Dapat meningkatkan rasa tidak mementingkan diri sendiri, terutama ketika anak kurang mendapatkan perhatian dari keluarga dan orang-orang terdekatnya, sehingga bermain game menjadi pelarian mereka.
3. Anak mengalami kesulitan bersosialisasi dengan teman-temannya dan cenderung Terlalu sering bermain game online juga berdampak pada psikologis anak, yang dapat menyebabkan tindakan agresif.
4. Anak-anak yang kecanduan game online dapat mengalami masalah kesehatan mental, menjadi lebih hiperaktif, kurang konsentrasi dalam belajar, serta rentan terhadap kecemasan, depresi, dan memiliki perkembangan sosial yang buruk.
5. erung ingin menyendiri.

Cara mengatasi kecanduan game online

Lingkungan yang positif memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan kepribadian anak. Oleh karena itu, orang tua harus mengenal teman-teman dan lingkungan tempat anak-anak mereka bermain.

1. Orang tua perlu menciptakan lebih banyak aktivitas di rumah dan di luar rumah.
2. Mengarahkan energi dan semangat siswa ke kegiatan yang positif dan kreatif menggunakan pendekatan logis juga penting. Jika anak mampu mengatur dirinya untuk bermain game online, mereka juga perlu diarahkan untuk terlibat dalam kegiatan lain agar dapat merasakan berbagai aktivitas (Parwita, 2019).
3. Lingkungan yang kondusif memberikan dampak signifikan terhadap perkembangan karakter anak. Karena itu, orang tua perlu mengetahui siapa teman-teman anak mereka dan lingkungan di mana mereka bermain.

KESIMPULAN

Menurut penelitian, dapat disimpulkan bahwa game online memiliki dampak negatif dan positif bagi penggunanya. Khususnya bagi pelajar yang bermain game online

ANALISIS DAMPAK GAME ONLINE PADA INTERAKSI SOSIAL PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

tanpa mengenal waktu, hal ini memengaruhi kegiatan sosial dan minat belajar mereka di sekolah. Namun, bagi mereka yang hanya bermain game online dalam durasi tertentu setiap hari, tidak akan mengalami dampak negatif. Dengan bimbingan dari guru dan orang tua, diharapkan siswa kelas IV di SDN 39 Palembang akan menunjukkan perbaikan secara bertahap. Peran orang tua dan guru sangat penting dalam bekerja sama untuk membimbing anak-anak menuju perkembangan yang lebih baik di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arianto, tri R. (2016). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar Tri. *Applied Microbiology and Biotechnology*, 85(1), 2071-2079.
- Ariston, Y., Guru Sekolah Dasar, P., & Singkawang, S. (2018). Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86-91.
- Ghanang, R. (2020). Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Di Sd Mintaragen 3 Kota Tegal, Universitas Negeri Semarang, 172,
- Johan, R. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X Di Ma Al Hidayah Depok. *Research and Development Journal of Education*, 5(2), 12.
- Konsumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013) Ardanareswari. 1-10..
- Meutia, P., Fahreza, F., & Rahman, A. A. (2020). Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Genta
- Mulia, XI(1), 22-32.. Nisrinafatim. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. 1-6.
- Nunik Istikumah, M. Yusuf Setya Wardana, dan H. J. S. (2022). Analisis Dampak Game Online Terhadap Aspek Kehidupan Sosial Pada Siswa Kelas V SDN 07 Kendaldoyong Kecamatan Petarukan Kabupaten Pematang, 6, 19-27.
- Nurmalitasari, F. (2015). Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah. *Buletin Psikologi*, 23(2), 103

- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1473-1481. Pengaruh Game Online, Perkembangan Emosi dan Sosial, Anak sekolah Dasar.
- Parwita, H. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa (Studi Pada SMAN 3 Malang). 650-657.
- Pitaloka, A. A. (2013). Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku
- Putra, N. K. W. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Xi Smk Pgri 4 Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017. *Artikel Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 01(07), 1.
- Rahyuni, R., Yunus, M., & Hamid, S. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi
- Ulya, L., & Fatuhurohman, L. (2021). Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1112-1119.
- Warni, K., Wulandari, F., & Sumarh. (2022). Analisis Sikap Peduli Lingkungan Siswa Sekolah Dasar.
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID 19. *Edukatif Jurnal Umu Pendidikan*, 2(3), 232-243.
- Yusup, L. R., Kurniati, T., Airin, A. L. P., & (2021). Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Educatio FKIP*, 7(1), 36-39.