



## **PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SD MUHAMMADIYAH 11 SEMARANG**

**MAFTUH BASTUL BIRRI<sup>1\*</sup>, MUHAJIR<sup>2</sup>, IKHA LISTYARINI<sup>3</sup>**

*<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang*

*\*maftuhatuh@gmail.com*

### **Informasi**

#### **Artikel**

Dikirim: 3 Desember 2021

Direvisi: 12 Februari 2022

Diterima: 28 April 2022

Kata Kunci: *Game Online, Minat Belajar, Mobile Legends: Bang Bang*

### **Abstract**

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah dijumpainya beberapa siswa yang suka bercerita tentang pengalaman bermain game online bersama teman-teman dengan berbagai ekspresi yang dilakukan mulai dari tingkah laku sampai obrolan yang dilakukan siswa saat bermain dengan lawan di game online. Bahkan juga ditemukan siswa asyik bercerita tentang game online ketika pembelajaran berlangsung sehingga siswa tidak berkonsentrasi dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game online terhadap minat belajar siswa SD Muhammadiyah 11 Semarang. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus dan dengan menggunakan metode observasi, angket, dan wawancara. Sampel yang diambil adalah sepuluh orang siswa kelas V SD Muhammadiyah 11 Semarang. Berdasarkan hasil penelitian, dapat menunjukkan bahwa bermain game online yang dilakukan siswa kelas V SD Muhammadiyah 11 Semarang berpengaruh terhadap kurangnya minat belajar. Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian yang sudah dilakukan yaitu bermain game online telah menjadi aktivitas sehari-hari kesepuluh siswa SD Muhammadiyah 11 Semarang yang berakibat terhadap minat. Saran yang dapat peneliti sampaikan adalah (1) bagi guru kelas, diharapkan mampu membantu membangkitkan minat belajar siswa di sekolah agar siswa selalu merasa tertarik untuk mengikuti pelajaran sehingga akan memberikan hasil belajar yang maksimal; (2) penyedia layanan internet, hendaknya lebih mempedulikan para pemain game online yang masih anak-anak dengan memberikan batasan waktu pada saat bermain, sehingga ada keteraturan anak dalam bermain game online; (3) siswa, dengan bantuan orang dewasa, hendaknya dapat mengatur waktu sebaik mungkin, dapat membagi waktu mana yang tepat untuk bermain game online.

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin pesat menghasilkan produk-produk teknologi yang memberikan manfaat dan kemudahan bagi manusia, mulai dari manfaat ilmu pengetahuan, pendidikan dan hiburan. Berbagai kemudahan bisa didapatkan dengan hanya mengakses internet. Salah satu produk teknologi yang memberikan manfaat hiburan yaitu *game online*. *Game online* paling banyak digunakan oleh anak-anak, karena dunia anak memang identik dengan bermain.

*Game online* hadir pada tahun 1960 dimana komputer digunakan untuk bermain *game* hanya untuk 2 orang saja dalam ruangan yang sama namun pada tahun 1970 muncul jaringan komputer berbasis paket. Menurut Bodenheimer (1999) *game online* diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan atau yang didukung oleh komputer. *Game online* pertama kali muncul kebanyakan berjenis simulasi perang atau pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang kemudian dikomersialkan. Dari hal tersebut telah menginspirasi *game-game* lain muncul dan berkembang dengan begitu pesat (Sholikhah, 2014: 21)

Dulu anak-anak hanya mengenal permainan tradisional yang biasanya dimainkan bersama dengan anak-anak yang lain secara langsung seperti congklak dan petak umpet. Sedangkan permainan yang dibuat sendiri oleh anak seperti bermain layang-layang dan mobil-mobilan. Tetapi sekarang anak-anak tidak lagi bermain permainan tradisional karena telah mengenal permainan elektronik seperti *game online* tersebut. Baik di *handphone* maupun di komputer dengan menggunakan akses internet.

Anak dianggap lebih sering dan rentan terhadap penggunaan permainan *game online* dari pada orang dewasa. Bermain *game online* sangatlah menyenangkan namun apabila 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 dirancang khusus agar anak menjadi ingin terus bermain. Waktu yang dipergunakan anak-anak tersebut dari hasil pengamatan mulai dari 1 jam sampai dengan 2 jam bahkan lebih, ini dikarenakan permainan ini berkelanjutan sehingga mengharuskan pemainnya ingin bermain terus menerus. Beberapa sebab yang membuat anak kecanduan *game online*, salah satunya tantangan. Dalam setiap *game* ada tantangan, yang membuat pecandunya terus merasa tertantang, sehingga pada akhirnya, orang yang kecanduan *game* akan merasa ketergantungan terus menerus dan tidak bisa lepas dari *game*, bila pemain tidak bisa mengontrol dirinya sendiri, ia akan jadi lupa diri dan jadi lupa belajar, bahkan saat belajar pun ia malah mengingat-ingat permainan *game online*.

Bermain *game online* juga menimbulkan efek ketagihan yang berakibat melalaikan kehidupan nyata, membuat orang menjadi menjauh dengan lingkungan sekitar ini karena efek terlalu seringnya bermain *game* sehingga lupa dengan hubungan sosial dalam kehidupannya, berakibat pada gangguan psikologisnya mempengaruhi pola pikiran untuk selalu bermain *game* terus-menerus, mengakibatkan pemborosan secara waktu dan ekonomi jika bermain *game* tidak dapat dikendalikan maka sudah berakibat kecanduan (Hilmuniati, 2011: 26).

Dengan begitu siswa yang ketagihan akan mengakibatkan minat untuk belajar akan menurun. Djaali (2007: 121) berpendapat bahwa minat itu berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Sedangkan menurut Djamarah (2011: 166) minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya Slameto (2010: 2). Sedangkan menurut Suprijono (2009: 3) belajar merupakan kegiatan psiko-fisik sosio menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya. Artinya, belajar mencakup tiga aspek yaitu psiko, fisik, dan sosio. Psiko yang berhubungan dengan jiwa, fisik yang berhubungan dengan keadaan fisik seseorang, dan sosio berhubungan dengan sikap terhadap masyarakat.

Hamalik (2001: 110) menyatakan bahwa belajar tanpa adanya minat sulit untuk mencapai keberhasilan secara optimal. Minat yang kuat akan menimbulkan usaha yang gigih, serius, dan tidak mudah putus asa dalam menghadapi tantangan. Jika seorang siswa memiliki rasa ingin belajar, ia akan cepat mengerti dan mengingatnya. Elizabeth B. Hurlock menulis tentang fungsi minat bagi kehidupan anak sebagaimana yang ditulis kembali oleh Abdul Wahid (1998: 109-110) sebagai berikut: (1) Minat mempengaruhi bentuk intensitas cita-cita; (2) Minat sebagai tenaga pendorong yang kuat; (3) Prestasi selalu dipengaruhi oleh jenis dan intensitas; (4) Minat yang terbentuk sejak kecil/masa kanak-kanak sering terbawa seumur hidup karena minat membawa kepuasan.

Pada observasi pendahuluan peneliti menjumpai beberapa siswa yang suka bercerita tentang pengalaman bermain *game online* bersama teman-teman dengan berbagai ekspresi yang dilakukan mulai dari tingkah laku sampai obrolan yang dilakukan siswa saat bermain dengan lawan di *game online*. Peneliti juga menemukan siswa masih asyik bercerita tentang permainan *game online* saat pelajaran sedang berlangsung di kelas sehingga siswa tidak berkonsentrasi dalam pembelajaran.

Penelitian ini difokuskan pada pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah 11 Semarang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah 11 Semarang.

Manfaat penelitian ini berguna untuk menambah wawasan tentang *game online* dimana banyak terdapat beberapa hal yang perlu diketahui dari *game online* itu sendiri sehingga bisa lebih tahu antara manfaat dan kerugian yang ditimbulkan oleh *game online* tersebut. Menjadi bahan pengetahuan untuk lebih dapat memahami pengaruh *game online* terhadap anak didik. Menjadi pedoman bagi siswa untuk dapat memilih ataupun memainkan *game online* yang mereka sukai.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat studi kasus. Hal tersebut dikarenakan studi kasus memberikan deskripsi yang padat dan penting bagi evaluasi (penelitian) naturalistik, Guba & Lincoln dalam (Ahmadi, 2014: 72). Studi kasus juga terkandung definisi suatu potret realitas (*a Snapshot of reality*) dimana mendefinisikan tentang suatu keadaan yang sedang terjadi pada individu maupun kelompok, oleh karena itu sangat tepat jika digunakan pada penelitian tentang pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. Pada penelitian ini peneliti masih perlu untuk mengetahui lebih dalam tentang *game online* maupun keadaan siswa di suatu sekolah dasar agar dapat ditemukan pengaruh apa saja yang ditimbulkan *game online* terhadap minat belajar siswa sekolah dasar.

Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah 11 Semarang. Kelas yang dijadikan penelitian yaitu kelas V dengan jumlah 10 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian berupa observasi, wawancara, angket dan dokumentasi.

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan, dan setelah selesai di lapangan. Analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada data pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Miles dan Huberman (1984) dalam Sugiyono (2010: 337) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi, angket dan juga wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat dijelaskan bahwa rasa suka siswa dalam belajar terbilang cukup, hal itu dapat dilihat karena kebanyakan siswa lebih senang berangkat sekolah hanya karena ingin dapat bermain dengan teman. Selain hal itu siswa juga kurang tertarik jika ada jam tambahan belajar dalam sekolah.

Siswa pengguna *game online* lebih sering memilih duduk paling belakang dikarenakan supaya mereka lebih leluasa jika ingin mengobrol dengan teman sebangku yang juga teman bermain *game*. Siswa juga tidak bisa fokus terhadap pelajaran karena lebih suka bergurau saat pelajaran berlangsung, meskipun sering ditegur oleh guru akan tetapi hal tersebut masih sering dilakukan siswa membicarakan tentang *game* yang dimainkan setelah pulang sekolah. Hal itu dapat diketahui karena siswa lebih senang langsung bermain setelah pulang sekolah daripada mengulang pelajaran yang diajarkan di sekolah.

Rendahnya ketertarikan siswa dalam belajar sangat berpengaruh terhadap hasil yang akan dicapai, hal lain yang ditunjukkan yaitu catatan yang siswa miliki kurang lengkap bahkan ada yang mencatat dalam buku harus diawasi guru dengan seksama karena malas untuk mencatat. Akan tetapi ada sebagian siswa yang lengkap dalam mencatat pelajaran dan juga tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Selain itu siswa pengguna *game online* lebih suka belajar jika ada suatu hal yang mendorong mereka untuk melakukan, seperti halnya mengerjakan tugas jika ditunggu guru jika di sekolah dan ditunggu orang tua jika di rumah. Siswa juga jarang sekali maju di depan kelas untuk menjawab pertanyaan yang diajukan guru, meskipun ada yang maju hanya satu orang dan cenderung satu anak itu saja sedangkan yang lain lebih suka diam jika tidak dipaksa untuk maju. Jika ada jam kosong siswa lebih memilih bermain dari pada belajar bersama teman di kelas.

Demikian pula kebanyakan siswa tidak aktif untuk mencari hal-hal yang belum dimengerti dalam materi pelajaran siswa hanya menunggu guru memberikan penjelasan saat mengajar. Bahkan siswa juga sangat jarang sekali bertanya jika ada yang kurang paham dalam materi yang dijelaskan guru, siswa lebih memilih untuk diam daripada harus bertanya, hal lain yang bisa dilihat yaitu siswa cenderung pasif/diam jika ada diskusi kelompok, siswa lebih suka membicarakan hal lain yang tidak ada hubungannya dengan pelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa siswa pengguna *game online* memiliki minat belajar yang masih rendah, dimana semangat dalam belajar masih kurang dikarenakan siswa hanya suka bermain dengan teman di sekolah bukan karena tujuan untuk belajar, juga tidak terlihat berperan aktif dalam setiap pelajaran karena harus ada paksaan dari guru agar mau aktif dalam belajar.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain *game online* telah menjadi aktivitas sehari-hari kesepuluh siswa kelas V SD Muhammadiyah 11 Semarang. Sehingga menimbulkan pengaruh terhadap minat belajar siswa. Minat belajar siswa yang terpengaruh *game online* cenderung rendah, hal ini disebabkan karena siswa tidak ada rasa suka maupun ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran, dalam proses belajar siswa cenderung pasif dalam aktifitas di kelas karena tidak ada rasa ingin tahu dari siswa sendiri.

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka disampaikan saran sebagai berikut, 1) Bagi Guru, diharapkan mampu membantu membangkitkan minat belajar siswa di sekolah agar siswa selalu merasa tertarik untuk mengikuti pelajaran sehingga akan memberikan hasil belajar yang maksimal. 2) Bagi Penyedia layanan internet, hendaknya lebih mempedulikan para pemain *game online* yang masih anak-anak dengan memberikan batasan waktu pada saat

bermain, sehingga ada keteraturan anak dalam bermain *game online*. 3) Bagi Siswa, dengan bantuan orang dewasa, hendaknya dapat mengatur waktu sebaik mungkin, dapat membagi waktu mana yang tepat untuk bermain *game online* dan waktu belajar sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Rulam. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-ruzz media.
- Bodenheimer, Bobby. 1999. *Computer Animation and Simulation*. Eurographics.
- Djaali. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Djamarah, S.B. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hilmuniati, Fina. 2011. "Dampak Bermain *Game Online* Dalam Pengamalan Ibadah Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat kota Tangerang Selatan". Jakarta : UIN Syarif Hidayatullah. (tidak diterbitkan)
- Sholikhah, Dewi. 2014. "Penyesuaian Sosial Siswa SD Negeri 1 Pedes Kelas V Pengguna *Game Online*". Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta (tidak diterbitkan)
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor- Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative learning teori dan aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wahid, Abdul. 1998. *Menumbuhkan Bakat dan Minat Anak*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.