



ANALISIS PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR ANAK

BAHARUDIN NUGRAHA PUTRA^{1*}, PURWADI², MEI FITA ASRI UNTARI³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,

Universitas PGRI Semarang

*baharudinnugraha@gmail.com

Informasi

Artikel

Dikirim: 13 Agustus 2022

Direvisi: 2 Oktober 2022

Diterima: 10 November 2022

Kata Kunci: *Analisis, Game online, motivasi belajar*

Abstract

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah banyak anak yang sangat gemar bermain *game online*. Dan banyaknya keluhan kesah dari orangtua yang mengatakan bahwa anak lebih sering bermain *handphone* dibandingkan dengan belajar dan membantu orang tua. Sehingga peneliti ingin melaksanakan penelitian ini untuk menganalisis pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar anak.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar anak khususnya untuk anak usia kelas dasar karena banyak kasus anak usia sekolah dasar yang gemar bermain *game online* dibandingkan belajar.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan subyek penelitian yaitu siswa kelas IV, guru, dan wali murid SDN Tawangrejo. Data yang diperoleh menggunakan angket, wawancara dan dokumentasi.

Hasil analisis yang diperoleh bahwa peneliti mengetahui pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar anak yang mengakibatkan motivasi belajar dan hasil belajar anak menjadi menurun.

Dapat disimpulkan bahwa *game online* mempengaruhi motivasi belajar dan hasil belajar anak sehingga dapat mengakibatkan motivasi belajar dan hasil belajar anak menjadi menurun. Hal ini bisa dibuktikan dengan hasil raport siswa yang sangat terpengaruh *game online* mendapatakan hasil belajar yang cukup diperoleh 2 anak, selanjutnya anak yang terpengaruh terdapat 1 anak yang mendapat hasil belajar cukup dan 2 anak dengan hasil belajar baik. Kemudian anak yang mendapat sedikit pengaruh maupun tidak terpengaruh *game online* terdapat 14 dengan hasil belajar baik dan 3 anak dengan hasil belajar sangat baik.

PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 Bab IV Pasal 7 ayat 1 dan 2 (Fenia, 2019) menyatakan bahwa (1) Orang tua berhak berperan serta dalam memilih satuan pendidikan dan memperoleh informasi tentang perkembangan pendidikan anak (2) Orang tua dari anak usia wajib belajar, berkewajiban memberikan pendidikan dasar kepada anaknya. Hal ini mengandung arti bahwa orangtua harus lebih cermat dalam memilih lembaga pendidikan untuk anaknya dan memberikan pendidikan kepada anak ketika dirumah. Selain itu orangtua harus memberikan dorongan dan motivasi terhadap anaknya agar anak lebih bersemangat saat melakukan proses pembelajaran. Orang tua juga wajib memberikan pendidikan dasar kepada anaknya karena orangtua juga merupakan pendidik diluar instansi pendidikan dan memiliki lebih banyak waktu bersama anak.

Arti belajar dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, secara etimologis memiliki arti “berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu”. Definisi ini memiliki pengertian bahwa belajar adalah sebuah kegiatan untuk mencapai kepandaian atau ilmu. Belajar menurut Baharuddin dan Esa (2009: 11) merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan, dan sikap. Belajar dimulai sejak manusia lahir sampai akhir hayat.

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 Bab III Pasal 4 ayat 5 menyatakan pendidikan diselenggarakan dengan mengembangkan budaya membaca, menulis, dan berhitung bagi segenap warga masyarakat. Pendidikan identik dengan proses pengumpulan informasi, baik itu informasi yang diberikan oleh guru maupun informasi yang diperoleh oleh siswa secara mandiri. Dalam proses pengumpulan informasi dapat melalui perantara media cetak maupun media elektronik. Di jaman sekarang kemajuan teknologi sangatlah pesat, sehingga informasi secara elektronik mudah didapatkan oleh siswa secara mandiri namun tetap harus dalam pengawasan orangtua. Informasi elektronik dapat didapatkan siswa melalui salah satu media elektronik yaitu *gadget* yang di jaman sekarang semakin mudah dalam menggunakannya. Cara siswa menggunakan sumber informasi yang diperoleh dan pola asuh orangtua sangat berpengaruh kepada motivasi belajar siswa.

Salah satu hal yang mempengaruhi motivasi belajar anak adalah *game online*. *Game online* adalah salah satu perkembangan teknologi modern yang ada di dunia ini. Menurut Adams dan Rollings (dalam Pratama, 2017 : 9) *game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin - mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet. *Game online* dapat juga dimainkan di *gadget* dengan teknologi canggih yang ditanamkan di dalamnya, seperti android, IOS, dan sebagainya. Pada awalnya, *game online* terlebih dulu dikenal sebagai *game* jaringan, dimana dalam hal ini beberapa *personal computer* dihubungkan satu sama lain dan kita pun dapat mulai bermain *game* sepuasnya. *Game* jaringan yang cukup bisa membuat beberapa anak bahkan sampai kalangan dewasa duduk betah berjam-jam untuk mendapatkan suatu kepuasan batin. Tetapi seiring dengan bertambahnya tahun, maka teknologi itu mengikuti dengan perkembangan yang juga lebih pesat pula, yang mengakibatkan mulai tersingkirnya keberadaan *game* jaringan dan digantikan oleh *game online* pada masa ini.

Menurut Djamarah (2002 : 20), motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal didalam diri seseorang, dorongan internal atau disebut intrinsik dimana apabila pelajar memiliki motivasi intrinsik yang tinggi, maka pelajar tersebut akan mengutamakan 535 Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa (Angela) sekolah dibandingkan yang lain, karena bagi mereka belajar merupakan suatu cara untuk mendapatkan ilmu pengetahuan sedangkan dorongan eksternal atau disebut ekstrinsik dimana pelajar memiliki tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajarannya, sehingga belajar bukan merupakan kegiatan sehari-hari, sehingga pelajar yang bermain *game online* memiliki motivasi belajar ekstrinsik, dan pelajar yang tidak bermain *game online* memiliki motivasi intrinsik.

Berdasarkan pengamatan yang saya lakukan di lingkungan sekitar, salah satu contoh perbedaan cara mendidik anak yaitu kebijakan orangtua kepada anak dalam penggunaan *gadget*. Ada orangtua yang mengizinkan anaknya untuk menggunakan *gadget* secara bebas, ada orangtua yang membatasi anaknya dalam menggunakan *gadget* baik dalam durasi waktu maupun konten apa saja yang boleh diakses oleh anaknya. Pada masa sekarang ini *gadget* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, namun dengan adanya aplikasi yang semakin canggih kini *gadget* juga dapat digunakan untuk sarana pendidikan. Penggunaan *gadget* oleh anak dalam hal ini siswa memiliki dampak negatif dan dampak positif. Dampak negatif tersebut misalnya anak menjadi malas belajar dan lebih memilih untuk memainkan *gadget* yang dimiliki, sedangkan dampak positifnya adalah pengetahuan yang dimiliki siswa semakin bertambah sehingga memberikan motivasi lebih bagi siswa untuk belajar.

Dalam kaitanya pendidikan, Nurkholis (2013) mengungkapkan bahwa dasar penanaman karakter atau dikenal sebagai *character planting* yang akan membentuk watak anak melekat dalam diri anak hingga mencapai tingkat kedewasaan. Suatu penanaman karakter pada anak haruslah adanya perlakuan yang nyata sehingga anak akan mudah memahami agar dapat terserap dalam diri anak yang nantinya akan di implementasikan di kemasyarakatan. Nurkholis (2013) berpendapat kembali apabila anak sudah di lekatkan dengan gadget akan berdampak pula dengan jiwa sosialnya yang menurun karna menganggap interaksi dunia maya lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan dengan dunia nyata, Peran orang tua disinilah yang merupakan tokoh utama dalam membentuk karakter anak, dalam membimbing anak dan mengarahkan ke hal positif dari sebuah gadget.

Temuan tersebut sejalan dengan pendapat (Surbakti, 2017) Games Online sebenarnya membawa dampak yang besar bagi pemainnya. Pelajar yang sering memainkan suatu Games Online akan menyebabkan menjadi ketagihan. Pelajar yang sering bermain Games Online akan mengalami ketergantungan pada aktivitas games, dan mengurangi waktu belajar, hal inilah yang dapat berpengaruh pada hasil belajar. Dari paparan diatas dapat di simpulkan bahwa dampak positifnya adalah siswa menjadi semangat dalam melaksanakan tugas lainnya, dampak negatifnya adalah sering terjadi gangguan kesehatan.

Pada awalnya, *game online* terlebih dulu dikenal sebagai *game* jaringan, dimana dalam hal ini beberapa *personal computer* dihubungkan satu sama lain dan kita pun dapat mulai bermain *game* sepuasnya. *Game* jaringan yang cukup bisa membuat beberapa anak bahkan sampai kalangan dewasa duduk betah berjam-jam untuk mendapatkan suatu kepuasan batin. Tetapi seiring dengan bertambahnya tahun, maka teknologi itu mengikuti dengan perkembangan yang juga lebih pesat pula, yang mengakibatkan mulai tersingkirnya keberadaan *game* jaringan dan digantikan oleh *game online* pada masa ini.

Pada dasarnya, antara *game* jaringan dengan *game online* jenisnya hampir sama yaitu bermain dengan menggunakan PC atau *gadget* sebagai medianya dan bermain dengan beberapa orang. Yang membedakan antara *game* jaringan dan *game online* adalah pada *game online* kita tidak saja dapat bermain dengan orang yang ada di sebelah kita tetapi juga dapat bermain dengan beberapa orang yang ada di lokasi lain, bahkan bisa menjangkau orang di belahan dunia paling jauh jaraknya dari kita sekalipun. *Game online* kini juga memiliki banyak *genre* mulai dari RPG (*Role Playing Game*), puzzle, hingga MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). *Game* dengan *genre* MOBA ini cukup populer saat ini. *Game* ini dimainkan oleh beberapa orang sekaligus dalam satu waktu. Dan biasanya dalam permainan akan dibagi menjadi dua tim yang akan bertarung memperebutkan kemenangan. Kemenangan dapat diraih jika tim dapat menghancurkan bangunan tertentu milik lawan.

METODE

Menurut Gunawan (2015:80) bahwa peneliti yang menggunakan penelitian kualitatif cenderung menemukan konsep dalam datanya yang diawali dengan penemuan secara logika ilmiah dan disusun berdasarkan analisis pada proses berpikirnya. Penelitian kualitatif merupakan suatu pendekatan dalam melakukan penelitian yang berorientasi pada fenomena atau gejala yang bersifat alami. Karena orientasinya demikian, sifatnya mendasar dan naturalis atau bersifat kealamian, serta tidak bisa dilakukan di laboratorium, melainkan di lapangan. Oleh karena itu, penelitian semacam ini sering disebut dengan *naturalistic inquiry* atau *field study* (Mahmud, 2011:89)

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan subyek penelitian yaitu siswa kelas IV, guru, dan wali murid SDN Tawangrejo Kecamatan Winong Kabupaten Pati. Data yang diperoleh menggunakan angket, wawancara dan dokumentasi.

Penulis menggunakan metode kualitatif deskriptif. Menurut Sugiyono (2009:15) penelitian kualitatif adalah suatu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sample sumber data dilakukan secara purposive, teknik pengumpulan dengan triangulasi, analisis data bersifat induktif / kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menganalisis tentang pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar anak. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 21 januari 2021. Hasil penelitian yang dilakukan terdapat tiga kategori pengaruh *game online* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Tawangrejo pertama, siswa yang sangat terpengaruh oleh *game online* dengan presentase 8,7% terdapat 2 siswa dengan hasil belajar kognitif cukup. Kedua, siswa yang terpengaruh *game online* dengan presentase 17,39% terdapat 1 siswa dengan hasil belajar kognitif cukup dan 3 siswa dengan hasil belajar kognitif baik. Ketiga, siswa yang mendapat sedikit pengaruh bahkan tidak terpengaruh *game online* dengan presentase 73,91% terdapat 14 siswa dengan hasil belajar kognitif baik dan 3 siswa dengan hasil belajar kognitif sangat baik. Data tersebut diperoleh dari hasil analisis angket serta dokumen yang menunjukkan pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar anak dan berkorelasi pada hasil belajar kognitif anak. Berdasarkan pada penelitian yang dilakukan peneliti pada siswa dengan hasil belajar kognitif tinggi dan hasil belajar kognitif rendah, didapatkan bahwa siswa dengan hasil yang tinggi sama sekali tidak terpengaruh oleh *game online*, kemudian siswa dengan hasil belajar yang rendah sangat terpengaruh oleh *game online*.

Berdasarkan penelitian hasil belajar siswa pada rata-rata ulangan harian selama satu semester ganjil beragam. Hasil belajar siswa berkorelasi dengan motivasi belajar siswa. Ada siswa yang mendapatkan kategori hasil belajar yang tinggi dan rendah. Peneliti mengambil objek siswa dengan hasil belajar tertinggi dan terendah. Siswa dengan rata-rata ulangan harian tertinggi nomor 1 mendapatkan nilai 91 yang dapat dikategorikan hasil belajar yang sangat baik. Kemudian siswa yang mendapat hasil belajar terendah dengan rata-rata 73 yang dapat dikategorikan hasil belajar yang cukup. Setelah dianalisis dapat disimpulkan bahwa siswa kelas IV SDN termasuk dalam kategori baik dilihat dari hasil belajar siswa selama satu semester banyak yang menempati kategori hasil belajar yang baik dan tidak ada siswa yang mendapatkan rata-rata dibawah 50 yang berarti kurang atau gagal.

Dari penelitian yang dilakukan bahwa motivasi belajar siswa kelas IV SDN Tawangrejo termasuk dalam kategori baik dilihat dari hasil belajar siswa selama satu semester. Dampak dari *game online* terhadap motivasi belajar siswa dapat dikatakan tidak terlalu besar karena beberapa siswa yang suka bermain *game online* juga mendapat prestasi yang baik. Hal tersebut tidak terlepas juga dari perhatian pihak sekolah dan orangtua dalam membimbing dan mendidik anak.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa Hasil belajar siswa kelas IV SDN Tawangrejo dikatakan sangat baik karena lebih dari 50% siswa yang mendapat rata-rata hasil belajar selama satu semester diatas 80. Siswa dengan intensitas jarang bermain *game online* lebih unggul dibandingkan siswa yang terlalu sering bermain game online, terjadi karena siswa yang jarang bermain *game online* lebih banyak menggunakan waktunya untuk belajar, sedangkan siswa yang terlalu sering bermain *game online* lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*

Saran

1. guru sangat diharapkan menjalin komunikasi yang baik dengan orangtua siswa agar meningkatnya motivasi dan hasil belajar dan kendala yang dialami siswa saat belajar dapat diatasi dengan baik dan tepat. Guru dapat menciptakan suasana pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan penggunaan media pembelajaran yang menarik agar siswa lebih bersemangat dan termotivasi untuk belajar lebih giat.
2. Bagi orangtua diharapkan lebih memperhatikan anak dalam penggunaan *handphone* dan waktu anak untuk bermain *game online* dengan waktu belajar. Karena jika orangtua lalai maka anak dapat mengalami dampak negatif dari penggunaan *handphone*. Karena orangtua lebih memiliki banyak waktu bersama anak dibandingkan dengan guru sebagai orangtua kedua bagi anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Baharuddin, B. & Wahyuni, E. N. (2009). *Tori Belajar Dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-ruzz Media.
- Djamarah, S.B. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Gunawan, I. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Mahmud. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Fenia, M. (2019). Analisis Pola Asuh Orang Tua, Penggunaan Gadget, Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas V. *Joyful Learning Journal*, 8(2), 79-83.
- Nurkholis, N. (2013). Pendidikan dalam upaya memajukan teknologi. *Jurnal kependidikan*, 1(1), 24-44.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.