AHKAM
Jurnal Hukum Islam dan Humaniora

p-ISSN : 2964-6332
e-ISSN : 2964-6340

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Semantic, Crossref Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/ahkam.v3i2.3205

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

The Influence of Online Games on the Learning Motivation of Elementary School Students

Anisrul Waqi & Sahrun Nisa
Universitas Negeri Padang
Anisrulwaqi5050@gmail.com; nisasahrun@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jun 8, 2024	Jun 11, 2024	Jun 14, 2024	Jun 17, 2024

Abstract

Online games are application devices that have interesting features that can be played by all groups, including children. Playing online games excessively has a negative impact on children, one of which is reduced motivation to learn. The aim of this research is to find out how online games influence elementary school students' learning motivation. This research uses a literature study method where the researcher reviews existing articles or journals that are relevant or related to the topic. The results of this research prove that playing online games excessively has a big influence on elementary school students' learning motivation. The more often a child plays online games, the more his motivation to learn decreases.

Keywords *: Online Game ; Learning Motivation*

Abstrak: Game online merupakan suatu perangkat aplikasi yang memiliki fitur menarik yang dapat dimainkan oleh seluruh kalangan termasuk anak-anak. Permainan game online yang dimaikan berlebihan memberikan dampak yang negative bagi anak salah satunya adalah berkurangnya motivasi dalam belajar. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa SD. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur dimana peneliti melakuakn review terhadap artikel ataupun jurnal yang sudah ada dan yang relevan atau berkaitan dengan topik. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa bermain game online secara

AHKAM is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

berlebihan memiliki pengaruh yang besar bagi motivasi belajar siswa SD. Semakin sering seorang anak bermain game online maka semakin menurun motivasi belajarnya.

Kata Kunci: Game Online ; Motivasi Belajar

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan perubahan yang signifikan disegala aspek kehidupan, salah satunya adalah dalam dunia pendidikan. Berbagai macam produk baru mulai bermunculan dan semakin canggih seperti laptop, komputer, televisi, telepon pintar dan internet. Saat ini, fenomena yang sering muncul seiring perkembangan teknologi adalah maraknya *Game online*. Popularitas *game online* semakin meningkat disegala kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Adapun yang menjadi daya tarik dari *game online* dibandingkan dengan game tradisional lainnya adalah *game online* memiliki lebih banyak fitur dan tampilan yang menarik yang menjadikan penggunanya merasa tertantang dan bersemangat dalam menyelesaikan game tersebut (Amalia et al., 2022).

Pengertian *game online* Menurut KBBI yaitu terdiri dari dua kata '*Game'* dan '*Online'*. Game yaitu permainan dan Online yaitu daring. Dapat disimpulkan bahwa *Game online* merupakan suatu permainan elektronik yang memerlukan akses internet untuk menjalankannya (Haryanti et al., 2022). *Game online* dapat dimainkan secara berkelompok yang memerlukan jaringan yang memadai agar permainan dapat diakses.

Pada dasarnya perkembangan teknologi *game online* mempunyai dampak baik itu dampak positif maupun dampak negatif bagi anak. Dampak positif dari penggunaan *game online* yaitu dapat melatih kemampuan berfikir, melatih kerjasama serta dapat meningkatkan konsentrasi anak. Disamping itu, penggunaan *game online* memiliki dampak negatif apabila digunakan secara berlebihan yaitu, dapat menimbulkan kecanduan dan ketergantungan sehingga anak menjadi lalai dan tidak menjalankan kewajiban yang seharusnya dilakukan oleh siswa seperti belajar, mengerjakan tugas, dsb (Darise et al., 2024). Pesatnya perkembangan teknologi dapat memungkinkan penggunaan game onlie kapanpun dan dimanapun yang dapat menimbulkan kurangnya perhatian anak terhadap lingkungan sekitar sehingga anak-anak yang keseringan bermain *game online* cenderung menutup diri dan kurang bersosialiasi serta anak yang kecanduan *game online* memiliki motivasi belajar yang rendah.

Motivasi berasal dari kata 'motif' yang memiliki arti 'kekuatan' yang dimiliki oleh seseorang yang menjadikan orang tersebut melakukan sebuah tindakan atau perbuatan tertentu. Motivasi belajar dalam (Amirudin et al., 2023) adalah hal yang memiliki pengaruh satu sama lain. Belajar yaitu berubahnya perliaku yang permanen sedangkan motivasi yaitu dorongan untuk mengadakan perubahan perilaku dengan dukungan beberapa faktor. Sama halnya dengan pendapat Sardiman (dalam Amirudin et al., 2023) yang menegaskan bahwa motivasi belajar merpakan penggerak yang muncul dari luar atau dalam diri siswa untuk keinginanya belajar. Motivasi dalam belajar sangat berperan penting dalam kesuksesan hasil belajar peserta didik itu sendiri dengan begitu dapat dipastikan tujuan pembelajaran bisa tercapai. Berdasarkan pendapat tersebut kita dapat memahami bahwa jika anak-anak kecanduan *game online* maka mereka cenderung fokus bermain saja tanpa memikirkan lingkungan sekitar dan orang-orang disekitarnya. Anak-anak akan lebih mementingkan dunia gamenya dari pada berinteraksi dengam orang sekitar sehingga fokusnya untukk mendengarkan orang lain akan berkurang dan dalam memahami pelajaran akan menjadi lambat sehingga anak akan merasa bosan dalam belajar dan motivasi belajarnya akan menurun.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi literature dalam penulisannya. Peneliti melakukan review terhadap jurnal atau artikel yang sudah ada sebelumnya untuk mengumpulkan informasi yang lebih lengkap terkait dengan pengaruh *game online* terhadap motivasi berlajar siswa SD. Metode studi literatur merupakan serangkaian kegiatan yang terstruktur mulai dari melakukan pengumpulan data pustaka, dilanjutkan dengan membaca isi materi dan mencatat poin-poin penting yang akan dijadikan bahan penelitian, kemudian data terbut diolah dan disusun menjadi sebuah karya tulis ilmiah. Adapun pengertian lain dari studi literarur adalah sebuah kegiatan mengumpulkan referensi teori dari berbagai macam sumber seperti artikel, jurnal, buku, website yang berkitan dan dengan topik pengaruh *game online* tersebut terhadap motivasi siswa SD.

Metode studi literatur ini memiliki beberapa manfaat diantaranya adalah penilti secara tidak langsung dapat mengumpulkan referensi dengan sumber yang jelas dan sesuai dengan topik pembahasan. Disamping itu, metode ini lebih hemat waktu dan biaya karena tidak membutuhkan pengumpulan data lapangan siswa yang kecanduan *game online*. Selanjutnya

dapat memudahkan peneliti dalam membandingkan hasil penelitian yang sudah ada. Metode ini juga dapat membantu peneliti dalam mengidentifikasi kesejangan literatur dan memberikan saran untuk penelitian berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Game online

Game online merupakan suatu prmainan yang sangat mudah dijumpai diberbagai macam perangkat elektronik yang menggunakan jaringan internet. Pada jaman dahulu *game onlie* hanya dapat diakses menggunakan komputer/PC saja namun seiring perkembangan zaman *game online* sekarang sudah bisa diakses melalui komputer, laptop, handphone, dan perangkat lainnya. Aplikasi *game online* dapat didapatkan melalui *Google Playstore* dengan berbagai macam pilihan game yang menarik sesuai dengan keinginan masing-masing.

Saat ini yang sedang marak dimainkan oleh anak-anak sekolah dasar adalah game seperti Free Fire, Mbile Legend, PUBG, dan tentunya masih banyak lagi. Selain itu, melalui game ini kita dituntut untuk dapat bekerjasama dalam tim dalam menuntaskan misi tertentu yang sesuai dengan arahan dan petunjuk yang ada didalam game. Game ini juga dapat meningkatkan keterampilan berfikir karena banyak misi yang harus diselesaikan. Pada umumnya, game ini dimainkan untuk menghilangkan rasa bosan bagi seseorang dan untuk mengisi waktu luang. Namun ada juga sebagian orang yang memakai waktu berjam-jam untuk memainkan *game online,* bahkan ada yang memainkannya setiap hari dan membuang waktu hanya sekedar bermain game online.

Game online memiliki kelebihan dan kekurangan, diantaranya :

Kelebihan *game online :*

1. Dapat meningkatkan kosentrasi anak karena *game online* memiliki level kesulitan berbeda
2. Dengan bermain game dapat mengasah kemampuan motoric anak karena adanya koordinasi antara mata dengan tangan.
3. Dapat melatih kemampuan membaca anak karena *game online* memiliki aturan-aturan yang harus dipahami dengan membaca
4. Dapat melatih kemampuan berbahasa inggris anak karena *game online* kebanyakan berbahasa inggris
5. Dapat mengembangkan imajinasi siswa

(Irmawati, 2016).

Kekurangan *Game Online* :

1. Menggunakan *game online* secara berlebihan dapat mengakibatkan kecanaduan sehingga anak jadi lupa akan segala hal
2. Kurangnya gerakan tubuh karna terlalu fokus bermain game dapat menyebabkan kebugaran kita menurun.
3. Dampak negatif lainnya dari *game online* ini adalah siswa cenderung tidak fokus dalam belajar dikelas dan konstrasi mereka terganggu
4. Keseringan bermain *game online* dapat merusak saraf dan mata.
5. Turunnya motivasi berlajar siswa.

(Fahira, 2021)

Motivasi Belajar

Manusia memiliki dorongan dari dalam diri masing-masing dalam melakukan aktivitasnya. Dorongan dari dalam diri inilah yang kita sebut sebagai motivasi. Menurut MC Donald (dalam Haryanti et al., 2022) motivasi merupakan terjadinya perubahan energy didalam tubuh individu tertentu sekaligus munculnya perasaan dan rekasi untuk melakukan sesuatu.

Sejalan dengan pendapat diatas, (Harun & Arsyad, 2020) menjelaskan bahwa motivasi belajar merupakan suatu dorongan yang muncul baik dari luar ataupun dalm diri siswa yang sedang menjalani proses belajar untuk timbulnya perubahan perilaku yang terjadi karena adanya indikaotr atau unsur-unsur tertentu. Adapun klasifikasi yang menjadi indikator motivasi belajar diantaranya adalah :

1. Memiliki hasrat dalam diri untuk mencapai keinginan atau suatu keberhasilan
2. Memiliki dorongan bahwa manusia butuh belajar
3. Memiliki harapan yang besar terhadap masa depan
4. Diberikan reward atau penghargaan apabila mencapai target belajar
5. Bentuk kegiatan pembelajaran yang menarik bagi siswa
6. Dan yang paling penting adalah lingkungan yang kondusif selama proses pembelajaran berlangsung.

Motivasi belajar memiliki peran yang sangat penting dalam keberhasilan siswa memahami pembelajaran disekolah. Kurangnya motivasi dalam diri siswa dapat menyebabkan siswa jadi pemalas dan tidak fokus dalam menjalankan serangkaian aktivitas belajar. Ada banyak sekali hambatan dan rintangan yang dihadapi siswa dalam motivasi belajar. Yaitu salah satunya adalah pengaruh bermain *game online.* adanya kebiasaan bermain game dapat menjadikan siswa lalai dalam mengatur waktu dan lupa dengan kewajibannya. Maka dari itu perlunya pengawasan guru maupun orang tua bersangkutan untuk memastikan waktu bermain anak sesuai dengan batasan yang wajar.

Dampak Kecanduan *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD

Dalam Wiguna et al., (2020), dijelaskan bahwa permainan game yang tersedia di internet memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa SD. Apabila siswa sering s bermain game maka akan menurun juga motivasi belajarnya. Sehubungan dengan yg dijelaskan oleh Angela (dalam Wiguna et al., 2020) bahwa pelajar yang kecanduan *game online* cenderung menyisihkan uang nya demi membeli kuota internet untuk bermain game. Hal inni dikarenakan *game onlie* yang memerlukan jaringan internet untuk dapat mengakses game tersebut.

Anak yang memang ketergantungan bermain *game online* cenderung emosinya tidak stabil dan sering mengabaikan lingkungan sekitar sehingga interaksinya sosialnya berkurang serta menyebabkan minat belajarnya berkurang dan prestasi akademiknya semakin menurun.

Menurut Young (dalam Wiguna et al., 2020) mengatakan bahwasannya seorang anak yang kecanduan *game online* akan selalu memikirkan game tersebut disaat sedang offline. Anak biasanya akan menghayal dengan dunia game nya disaat mereka seharusnya belajar atau melakukan aktivitas lainnya sehingga hal inilah yang menyebabkan konsentrasi anak jadi menurun. Tinbulnya ketertarikan pada *game online* terjadinya karena tingginya rasa ingin tahu yang dimiliki oleh anak sehingga ia akan selalu mencobakan suatu hal baru yang belum ia coba sebelumnya.

Cara Mengatasi Siswa yang kecanduan *Game Online*

Menurut Haryanti et al., (2022) beberapa cara yang dapat dilakukan agar anak tidak kecanduan *game online* adalah sebagai berikut :

1. Batasi waktu anak saat bermain game
2. Buat jadwal bermain dan belajar untuk anak
3. Baik orang tua ataupun guru harus selalu mengawasi anak saat bermain game
4. Melarang anak dengan tegas membawa HP kesekolah
5. Memberikan tindakan dan konsekuensi apabila melanggar larangan

Tingkatkan komunikasi antara guru dan orang tua terkait bagaimana perlilaku dan kebiasaan anak sehari-hari agar dapat segera dilakukan tindakan.

KESIMPULAN

Pada dasarnya hakikat seorang siswa datang kesekolah adalah untuk belajar dan menuntut ilmu. Idealnya siswa harus lebih peduli dengan sekolahnya daripada bermain, hal tersebut supaya siswa mendapatkan hal positif dari sekolahnya. Namun malah sebaliknya, pada zaman sekarang ini banyak siswa yang lebih memedulikan bermain game online dibandingkan sekolahnya, yang mneyebabkan siswa cenderung lalai dan mengabaikan kewajibannya sebagai seorang siswa. Hal ini tentunya berdampak besar bagi timbulnya motivasi belajar siswa. Apabila siswa sering bermain game, maka motivasi belajarnya akan selalu menurun.

Apabila anak-anak sudah memiliki ketergantungan terhadap *Game online mereka* akan mengamai turunnya prestasi belajar, memiliki emosi yang tidak stabil dan tidak mampu berkomunikasi yang baik dengan orang-orang sekitar, sehingganya anak akan lebih tertutup dan sering menyendiri. Untuk itu, orang tua dan guru perlu memberikan perhatian khusus untuk memastikan anak tidak bermain *game online* secara berlebihan. Baik orang tua ataupun guru harus selalu mengingatkan anak-anak agar belajar dengan sungguh-sungguh dan menjelaskan bahaya dari *game online* tersebut terhadap kesuksesan masa depan, sehingga anak akan termotivasi lagi dalam belajar dan minat belajar semakin meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

Amalia, N. A., Hakim, L., & Hera, T. (2022). Analisis Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *4*, 1349–1358.

Amirudin, A., Sundari, R. S., & Saputra, H. J. (2023). Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Anak Di Sdn Gayamsari 02 Semarang. *Wawasan Pendidikan*, *3*(1), 419–426. https://doi.org/10.26877/wp.v3i1.11869

Darise, M. F., Madina, R., & Djibran, M. R. (2024). *Deskripsi Dampak Game Online Terhadap*

Motivasi Belajar Siswa. *3*(April), 147–153.

Fahira, A. N. (2021). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik MI Ta'Allamul Huda. *UIN Syarif Hidayatullah*, 2–3.

Harun, F., & Arsyad, L. (2020). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Educator (Directory of Elementary Education Journal)*, *1*(2), 139–155. https://doi.org/10.58176/edu.v1i2.79

Haryanti, N., Hasanah, M., & Utami, S. (2022). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MI MIFTAHUL HUDA SENDANG TULUNGAGUNG The Effect Of Online Games On Learning Achievement And Learning Motivation Of Mi Miftahul Huda Students Sendang Tulungagung Mar'atul Hasanah MI . *Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, *2*(3), 131–138.

Irmawati, D. K. (2016). What Makes High-Achiever Students Hard to Improve Their Speaking Skill? *JEES (Journal of English Educators Society)*, *1*(2), 71–82. https://doi.org/10.21070/jees.v1i2.442

Wiguna, R. I., Menap, H., Alandari, D. A., & Asmawariza, L. H. (2020). The relationship of addiction playing online games with learning motivation in children age 10-12 years. *Jurnal Surya Muda*, *2*(1), 18–26. http://ojs.stikesmuhkendal.ac.id/index.php/jsm/article/view/48