

Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Di Sekolah Dasar

Mai Sri Lena¹, Sartono², Sania Khairanis³, Tiara Emilia⁴

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Padang

Email : maisrilena@fip.unp.ac.id¹, sartono@fip.unp.ac.id²,

saniakhairanis30@gmail.com³, tiaraemilia2706@gmail.com⁴

Abstract :

This study examines the Analysis of the Negative Impact of Online Game Addiction on Students' Learning Interest in Elementary Schools, which aims to determine the Negative Impact of Online Game Addiction on Students' Interest in Learning in Elementary Schools. This research uses quantitative research methods. Data was collected by distributing G-form questionnaires which were shared with parents and elementary school teachers. The validity of the data was determined by initial triangulation, because the results obtained were used to explain the results contained in the research. Data analysis techniques consist of presenting data and drawing conclusions. Based on the research results, we can conclude that students' addiction to online games is influenced by parents, environment, society, and the internet which can affect students' interest in learning.

Keywords: *Negative Impact, Addiction, Online Game, Interest in Learning*

Abstrak :

Penelitian ini mengkaji Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Di SD, Yang bertujuan untuk mengetahui Dampak Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Di SD. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Data dikumpulkan dengan cara membagikan kuesioner G-form yang di share ke orang tua siswa dan guru sekolah dasar. Validitas data ditentukan dengan triangulasi awal, karena hasil yang diperoleh dipergunakan untuk menjelaskan hasil yang terdapat pada penelitian. Teknik analisis data terdiri dari penyajian data dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian, kami dapat menyimpulkan bahwa bahwa adiksi siswa terhadap game online dipengaruhi oleh orang tua, lingkungan, masyarakat, serta internet yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa.

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

Pendahuluan

Globalisasi didukung oleh beberapa perkembangan, salah satunya adalah perkembangan teknologi yang mana sudah melahirkan generasi gadget. dan terminologi yang digunakan untuk menunjukkan lahirnya generasi milenial. Generasi ini pada dasarnya tidak dapat dipisahkan dari teknologi modern, terutama internet dan gadget.

Dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, mereka terus mempengaruhi banyak sisi kehidupan manusia. Diantaranya adalah perkembangan teknologi seperti adanya suara, video dan permainan komputer yaitu permainan elektronik.. Contohnya adalah game online.

Game elektronik yang lebih dikenal dengan game online berkembang sangat baik dalam beberapa tahun terakhir. Pesan ini tercermin dari tumbuhnya warnet dan arcade yang bermunculan di seluruh penjuru dunia.

Game elektronik adalah sebuah game yang dimainkan menggunakan computer dan dimainkan melalui internet bagi sejumlah besar pemain. Layanan tambahan umumnya tersedia dari penyedia layanan dari perusahaan khusus yang menawarkan permainan. Saat bermain online, Anda memerlukan dua peralatan penting. Komputer dengan spesifikasi yang tepat dan koneksi internet menurut Burhan (Affandi 2013)

Menurut Septriana (Suganda Vernando) dalam permainan game online terdapat beberapa tampilan adegan kekerasan yang merupakan salah satu dari beberapa potensi bahaya dari penggunaan internet.

Game online ini merupakan sebuah permainan yang sedang hits saat ini dan memiliki peminat yang sangat luas mulai dari usia balita hingga orang yang berusia dewasa. Para pelajar adalah sekelompok yang rentan terhadap game elektronik. Kalangan pelajar yang sering bermain game online menjadi ketagihan. Yang ditandai dengan banyaknya pemain yang sering bermain game, yang dapat berdampak buruk pada gamers tersebut.

Menurut Rahmat, seorang psikolog mengatakan bahwa bermain game elektronik akan membuat pemain menjadi ketagihan yang dikarenakan fitur game elektronik yang menarik sehingga membuat orang tertarik pada permainan game online ini. Disisi lain permainan ini juga dirancang agar pemain game terus bermain game, waktu yang dihabiskan pemain ini untuk observasi adalah dari 2 jam hingga 4 jam. ,karena permainan ini terdiri banyak step yang harus dilewati, sehingga menuntut pemainnya untuk mau terus bermain. Dan karena itulah yang membuat para pemain menjadi kecanduan dan tidak bisa terlepas dari game elektronik,jika gamers tidak bisa mengendalikan diri sehingga gamers tidak sadar diri dan juga lupa belajar, bahkan pada saat belajar masih memikirkan bermain game.

Minat belajar adalah minat terhadap aktivitas yang ada dalam diri seseorang daripada dorongan dari luar.. Dan pada dasarnya, ini tentang menerima hubungan antara diri Anda dan sesuatu di luar. Anak yang mengandalkan game online tentunya akan mengurangi minat belajarnya, karena game online menyebabkan berkurangnya waktu belajar dan berkurangnya konsentrasi serta fokus anak dalam belajar.

Anak-anak yang ketergantungannya pada kegiatan bermain mempengaruhi minat belajarnya, dan menyebabkan berkurangnya waktu kurang perhatian dan kurang fokus belajar. Dilihat dari menurunnya minat belajar mereka akibat perkembangan teknologi dan hadirnya game online.

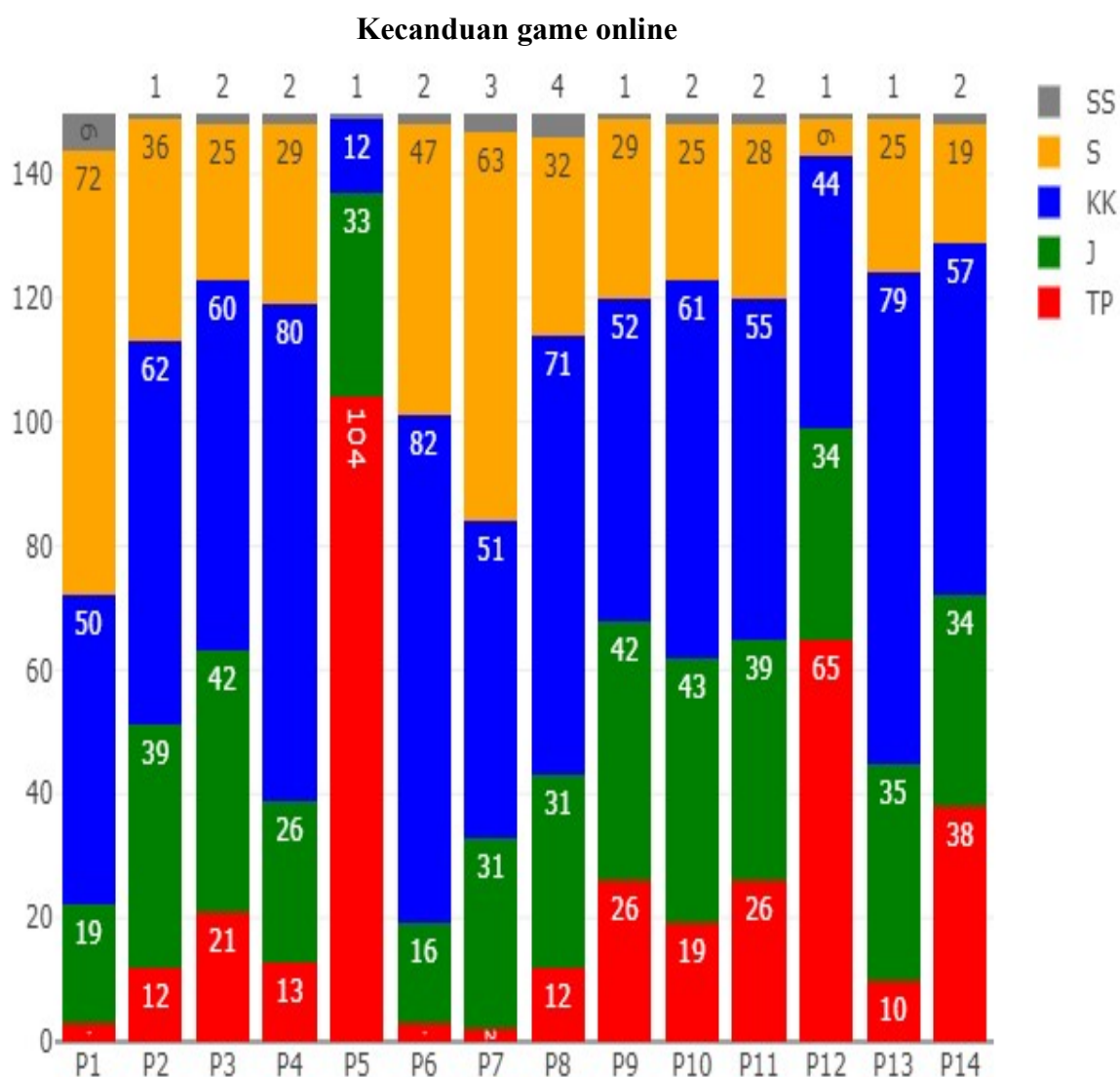
Dari latar belakang yang telah dijabarkan maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut.: Bagaimana pengaruh game online terhadap minat belajar siswa di sekolah dasar

Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif, dimana penelitian yang membutuhkan jumlah yang banyak. Menurut Sugiyono (2018; 13), Data kuantitatif adalah sebuah metode penelitian yang berdasarkan pada data konkret atau nyata. Dan merupakan data yang terdiri dari banyak angka yang diolah menggunakan aplikasi uji perhitungan dan relevan dengan masalah yang diteliti sehingga dapat diperoleh kesimpulan. Populasi penelitian terdiri dari guru sekolah dasar dan orang tua. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah penyebaran kuesioner dengan G-forms yang dibagikan kepada guru sekolah dasar dan orang tua. Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner berganda tentang dampak negatif kecanduan game online terhadap minat belajar siswa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kuantitatif.

Hasil Pembahasan

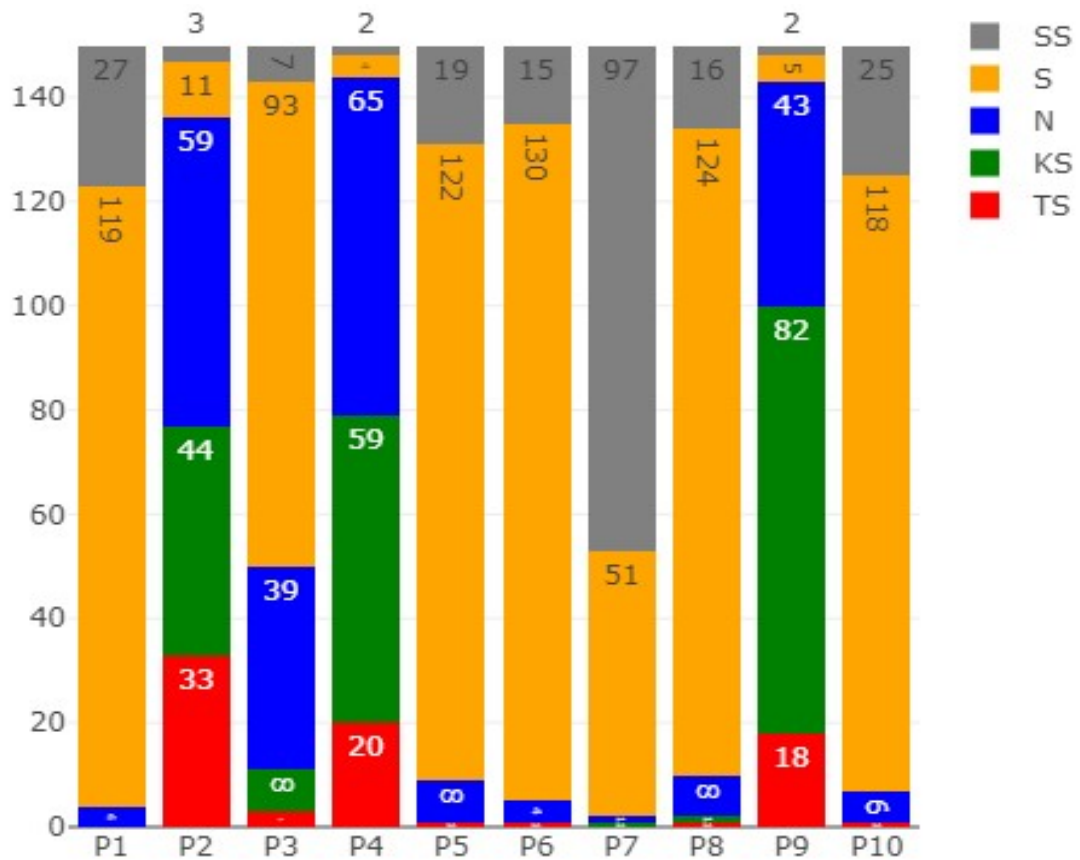
Dalam penelitian ini untuk memperoleh data mengenai Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Di SD teknik pertama yang dilakukan peneliti adalah dengan membagikan kuesioner . Peneliti membagikan kuesioner kepada orang tua dan guru sekolah dasar yang diisi sesuai petunjuk pengisian kuesioner dilakukan secara online. Data yang dikumpulkan dan dianalisis dalam penelitian ini didapatkan dengan mengisi angket yang terdiri dari 10 pernyataan dari guru dan 14 pernyataan dari orang tua. Informasi ini disajikan melalui grafik..



Intensitas Bermain Game online

Seiring dengan berkembangnya teknologi telah melahirkan berbagai produk berteknologi tinggi. Tentu saja, produk teknologi ini memenuhi kebutuhan masyarakat di segala bidang. Game online telah menyebar dengan sangat cepat di kalangan masyarakat terutama anak-anak. Belum lagi warnet yang semakin menjamur, namun warnet sering disalahgunakan oleh kalangan pelajar, karena warnet seringkali bukan digunakan untuk belajar, melainkan untuk bermain game. Hasil di atas adalah skematis dari analisis dampak. Pengaruh negatif kecanduan game internet terhadap minat belajar siswa sekolah dasar tingkat bermain game internet masih tergolong sedang.

Minat Belajar



Tingkat Minat belajar siswa

Minat belajar adalah daya tarik batin seseorang secara umum untuk terlibat dalam suatu kegiatan yang benar-benar dibutuhkan dan disukai.. Dari sinilah muncul dorongan dan tarikan yang dapat mendorong hasil yang dapat dicapai. Sehingga siswa memiliki keinginan yang lebih besar untuk meningkatkan pengetahuan mereka dan memenuhi minat mereka untuk belajar di masa depan juga. Minat belajar siswa sangat perlu dirangsang, yang membentuk kesiapan mental untuk melakukan kegiatan guna mencapai harapan masa depan, dan tentunya niat juga merupakan titik tolak untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam hasil belajar. Hasil dari tingkat minat belajar siswa dapat terlihat bahwa daya tarik belajar siswa masih berada pada tingkat aktivitas yang sedang.

Game online ini sangat memiliki pengaruh yang buruk terhadap peserta didik, dimana kecanduan bermain game online dapat menyebabkan rusaknya mental. Dari hasil penelitian ini ada beberapa anak yang tidak bisa menahan emosionalnya karena dilarang bermain game oleh orang tua. Jadi akibat dari kecanduan bermain game online sangat berpengaruh terhadap daya tarik belajar peserta didik serta Mempengaruhi perkembangan karakter

Kesimpulan

Dari hasil penelitian ini, kami dapat menyimpulkan bahwa akibat atau dampak negative bermain game online adalah peserta didik tidak berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran di kelas, Siswa jarang membuat PR, Prestasi siswa menurun karena bermain game online, siswa sering terlambat datang ke sekolah, siswa tidak bias menjawab pertanyaan guru dengan benar, siswa mengerjakan pekerjaan lain ketika guru menjelaskan, dan sering melawan kepada orang tua, bahkan tidak mau membantu orang tua karena terlalu asik bermain game

Daftar Pustaka

- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung : Aifabeta.
- risnani Rischa P. Wardani S.V 2018. *Mengenal Dampak Ketergantungan pada Game online serta cara menguranginya*. Jawa Timur ; Unipma Press
- Angela. (2013). *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sdn 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir*. eJournal Ilmu Komunikasi, 1(2), 532–544.
- Abreu, Y., 2016. *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo*
- Dewantari, S., 2013. *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Sapuran Kabupaten Wonosobo*.
- Suparni. 2018. *Analisa Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa*. Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi – Volume 10 No 2
- Tarigan, Agriva.A. Dkk. 2022. *Dampak Permainan Game Online Terhadap Minat Belajar Pada Siswa Sd Negeri 060934 Kota Medan*. Jbpm: Jurnal Bidang Penelitian Multimedia Vol. 1, No. 1
- Djamara, SyaifulBahri. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta :RinekaCipta
- Djamara, SyaifulBahri. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta :RinekaCipta
- Sugiyono. 2012. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.