



The Effectiveness of Online Games on the Learning Mindset of Class 5 Primary Children MIS Nurul Hidayah

¹Lisa Putri, ²Tika Purnama, ³Zohiron Hasibuan

*lisaputri4211@gmail.com

^{1,2,3}Universitas Nahdlatul Ulama Sumbar

Abstract

The variety and convenience offered in these games means they can stay in front of the computer for a long time and their level of use is increasing. This increase in intensive playing and use of online games has given rise to various problems which are known among psychologists as online game addiction. Online games can make players forget time. This happens because the average player is too addicted, and many online game players use the act of playing games as a way to overcome boredom. This research explains the influence of online games on the learning mindset of 5th grade elementary school students, at MIS Nurul Hidayah Jln, Bukit Ngalau, Batu Gadang sub-district, Lubuk Gillian sub-district, Padang city. This research uses survey research methods, where research can find out whether there is an influence online game activities on learning patterns or students. The data collection technique used is to randomly give surveys to people who meet the criteria as respondents.

Keywords: Influence, Online Games, Student Learning Mindset

Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dibidang teknologi saat ini berkembang begitu pesat. Berbagai produk teknologi diciptakan untuk memberikan kemudahan serta manfaat bagi masyarakat, mulai dari pendidikan, ilmu pengetahuan, hingga hiburan. Ada beberapa kemudahan tersebut bisa diakses hanya menggunakan koneksi internet. Salah satu produk teknologi yang memberikan hiburan adalah game online .Saat ini, game online sangat populer dikalangan anak-anak dan remaja. Permainan game online sekarang ini tidak hanya bisa dinikmati oleh masyarakat perkotaan saja, namun juga masyarakat pedesaan sebab, permainan game online bisa dimainkan menggunakan handphone.

Game online merupakan situs yang menyediakan berbagai jenis permainan yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet di berbagai tempat yang berbeda untuk saling terhubung di waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online (Young, 2010). Hal ini memungkinkan para pemain mendapat kesempatan sama-sama bermain, berinteraksi, dan berpetualang serta membentuk komunitasnya sendiri dalam dunia maya. Berbagai keragaman dan kemudahan yang di tawarkan di dalam game tersebut menjadikan mereka tahan berlama-lama di depan komputer dan taraf pemakaiannya menjadi semakin meningkat. Peningkatan bermain dan pemakaian game online secara intensif ini menimbulkan berbagai permasalahan yang dikalangan para ahli psikologi dikenal sebagai kecanduan game online.



Game Online bisa membuat para pemainnya lupa waktu. Ini terjadi karena rata-rata pemainnya terlalu kecanduan, dan banyak dari pemain game online yang menjadikan tindakan bermain game sebagai jalan untuk mengatasi kejenuhan. Hal negatifnya, bermain game online secara berlebihan berpotensi merubah perilaku anak-anak ke arah perilaku yang menyimpang. Fenomena bermain game online ini memang menjadi perbincangan serius di media sosial apalagi ketika ada game online terbaru banyak siswa-siswi yang sangat cepat merespon dengan mengunduhnya melalui handphone mereka.

Menurut data KOMINFO (2016) menyatakan bahwa kegiatan yang sering dilakukan saat membuka internet adalah bermain game online masuk dalam 5 besar dari 18 aktivitas saat membuka internet dengan presentase 49%. Sedangkan pelajar masuk dalam 3 besar pekerjaan yang membuka game online dengan presentase 51%. Sedangkan berdasarkan data KPAI (2017) menyatakan jika terdapat 15 game online yang mengandung kekerasan sehingga berbahaya bagi anak dan dapat mempengaruhi sifat anak.

Menurut Casmini (2012) kecanduan terhadap game online juga akan mempengaruhi hidup pemain. Pemain game online yang mengalami kecanduan akan merasa hidupnya membosankan jika mereka tidak memainkan game online. Hal ini akan berpengaruh pada emosi anak. Anak yang kecerdasan emosinya tinggi akan mampu mengendalikan emosinya saat bermain ataupun tidak bermain game online dan sebaliknya anak yang mempunyai kecerdasan emosi rendah tidak akan mampu mengendalikan emosinya walaupun tidak sedang bermain game online. Karena anak yang mempunyai kecerdasan emosi yang tinggi akan mampu mengendalikan emosinya untuk berpikir dan berperilaku.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Kualitatif karena metode ini digunakan untuk menyelidiki, menggambarkan, menjelaskan, menemukan permasalahan yang akan diteliti kelaparan tersebut (observasi). Landasan pemilihan metode ini adalah untuk mengetahui pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa.

HASIL PENELITIAN

Partisipan penelitian

Partisipan penelitian adalah 13 siswa kelas 5 SD. Mereka diharapkan mampu memberikan alasan mengenai pengaruh game online.

Persepsi siswa terhadap pengaruh game online

Hasil dari wawancara

1. kenapa anda suka main game Online?
 - a. Qolbi aprilio, menurut Qolbi: karena game online itu seru dan suka akan permainannya.
 - b. Ahmad Rozik, menurut Ahmad: karena bisa berteman didalam game sambil berbicara dengan yang jauh dari kita
 - c. Abil Pratama Menurut Abil: karena bisa berteman dengan teman yang jauh.
 - d. Yara akibat alfa menurut alfa: karena menyenangkan dan membuat kita bahagia
 - e. wulan pramadani, menurut wulan: karena karena game itu menyenangkan dan membuat kita menyukai game itu.
 - f. Nazwa bilqis anaya, menurut Nazwa: karena seru dan bisa membuat kita bahagia.
2. Bagi anda mana yg lebih penting main game atau belajar?
 - a. Maisya menurut maisya: belajar yg lebih penting karena belajar itu dapat menambah ilmu pengetahuan.
 - b. faiz, menurut faiz: belajar lebih penting karena dengan belajar kita bisa cerdas.
 - c. Irvan, menurut Irvan: lebih penting belajar, supaya lebih pintar agar menjadi orang

- sukses.
- d. Halqi, menurut Halqi: belajar yg lebih penting karena belajar bisa menambah ilmu dan nanti nya bisa menjadi orang sukses.
3. Apa pengaruh game online terhadap motivasi belajar ananda?
 - a. Winda, menurut Winda: supaya tidak merusak otak kita dan besoknya menjadi orang pintar.
 - b. Khaira, menurut Khaira: tidak ingat untuk membantu orang tua dikarenakan main game online terus.
 - c. Latifah, menurut Latifah: dikarenakan sudah kecanduan game sehingga lupa untuk menghafal pelajaran.

Game online

Pengertian game online

Menurut Andrew Rolling dan Ernest Adam (2006, p.1), game online adalah jenis permainan yang menggunakan jaringan komputer (LAN atau Internet) sebagai medianya. Tidak hanya komputer, ponsel pun dapat digunakan untuk bermain game online, tergantung jenis permainannya. 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 populer biasanya terikat oleh Perjanjian Lisensi Pengguna Akhir (EULA). Konsekuensi dari melanggar perjanjian tersebut bervariasi sesuai dengan kontrak, mulai dari peringatan untuk penghentian, seperti dalam 3D immersive dunia Second Life di mana pelanggaran kontrak akan menambahkan pemain peringatan, suspensi dan pemutusan tergantung pada pelanggaran (Surbakti, 2017, p. 31)



Dampak dari pengaruh game online

Dampak dari pengaruh game online itu sangat banyak, lebih dominannya dampak negatifnya, karena dengan anak bermain game online anak akan lupa dengan waktunya, susah membagi waktu untuk belajar dan terkadang terpengaruh dengan pergaulan temannya yg ada di game online tersebut, terkadang ketika main game online tersebut kebanyakan anak2 yang main itu suka berkata-kata kotor.

Dalam perubahan perilaku yang terdapat dalam diri anak disebabkan oleh faktor lingkungan. Hal ini terjadi dengan siswa-siswi sekolah dasar yang gemar bermain game online dengan teman sebayanya (Ramadhani & Yamin, 2021, p. 1). Game online pada dasarnya sama seperti sebuah koin yang memiliki dua permukaan yang berbeda. Artinya, game online memiliki pengaruh atau dampak yang saling bertolak belakang tergantung pada pemakainya (Oramas et al., 2016, p. 47). Dampak game online tidak selalu dalam bermain game online berdampak negatif. Ada juga dampak positif dari bermain game online, diantaranya: 1. Meningkatkan konsentrasi, seorang gamer dalam bermain game online membutuhkan konsentrasi yang tinggi? (Irmawati, 2016, p. 119). Faktor yang mempengaruhi Kecanduan Game Online a. Perkembangan Teknologi Pada zaman modern sekarang ini, perkembangan semakin pesat dengan adanya peningkatan teknologi yang semakin mendukung kita dari waktu ke waktu, sehingga manusia dapat memanfaatkannya baik yang tua maupun anak muda sekarang semua sudah hampir melek akan teknologi (Anwar & Winingsih, 2021, p. 568). Kecanduan atau yang dalam bahasa Inggris disebut dengan addiction, dalam istilah psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat, apabila obat bius dihentikan (Rohman, 2019, p. 7).

Dampak Game Online terhadap Pola Belajar Anak di MIS Nurul Hidayah .Game online memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap pemainnya khususnya anak-anak. Apa lagi jika ditinjau dari berbagai aspek perkembangan permainan game online yang sangat pesat dewasa ini, mulai dari karakteristik, tampilan, kompleksitas, serta harga yang ditawarkan. Game online sendiri adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. Permainan game online tidak terbatas pada komputer, laptop, dan perangkat lainnya, semua gadget bisa digunakan asal terhubung dengan jaringan internet. Anak-anak zaman sekarang sudah dibiasakan dengan gadget untuk bermain game online. Boleh jadi hal ini kesalahan dari orang di sekeliling anak. Salah satunya adalah orang tua. Boleh jadi orang tua hanya ingin menunjukkan kasih sayang kepada anak dengan memberikan berbagai fasilitas misalnya gadget canggih. Tetapi semua itu tergantung dari didikan orang tua kepada anaknya karena tidak semua anak-anak bergantung pada game online di MIS Nurul Hidayah.

Berikut dampak negatif dari game online yang muncul pada anak-anak atau siswa sebagai berikut:

1. Anak lebih sering menghabiskan waktu untuk bermain game online .
2. Bermain game online dapat mengganggu konsentrasi belajar anak.
3. Tertidur dikelas.
4. Malas belajar.
5. Prestasi belajar anak menurun.
6. Anak jadi pembohong dikarenakan untuk main game online.
7. Cenderung memilih bermain game online dari pada bermain dengan teman.
8. Susah bergaul dengan lingkungan sekitar dikarenakan lebih suka main game Online.
9. Merasa cemas kalau tidak bermain game online.
10. Dapat menurunkan kesehatan.

Berdasarkan pendapat para ahli dan penelitian yang telah dilakukan ,terdapat korelasi antara bermain game online terhadap prestasi belajar siswa .Salah satu faktor yg mempengaruhi prestasi siswa adalah game online. Siswa yang prestasi belajarnya "kurang" dan "cukup", merupakan siswa yang suka main game online lebih dari satu jam dalam sehari. Namun game online juga bukan merupakan satu-satunya faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa, karena tidak semua yang bermain game online prestasinta rendah. Faktor lain seperti lingkungan, keluarga dan teman juga berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa.. Anak-anak akan bertingkah laku yang buruk dikarenakan mencontoh apa yang dia lihat dalam game onlinetersebut yang menampilkan adegan-adegan kekerasan seperti pada Game Figther.

Adapun dampak positif dari bermain game online antara lain:

- a.Meningkatkan konsentrasi.
- b. Meningkatkan koordinasi mata dan tangan.
- c. Mengembangkan daya berpikir/penalaran.
- d. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris.
- e. Meningkatkan kemampuan membaca.
- f. Meningkatkan kemampuan mengetik.
- g. Meningkatkan pengetahuan tentang komputer.
- h. Menghibur, mengalihkan perhatian, dan mengurangi stres.
- i. Mendapat teman baru.

Pengaruh dari game online

Kecanduan atau yang dalam bahasa Inggris disebut dengan addiction, dalam istilah psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat,

apabila obat bius dihentikan (Rohman, 2019, p. 7). Kecanduan bermain game online merupakan akibat dari tingginya intensitas individu dalam bermain game. Individu yang sudah kecanduan cenderung lebih memilih untuk bermain game daripada mengerjakan pekerjaan yang lain. Hal tersebut akan memunculkan perilaku prokrastinasi atau menunda mengerjakan tugas. Sebagai seorang pelajar, tugas sekolah merupakan kewajiban yang harus dilaksanakan (Kurniawan, 2017, p. 99). Adapun pengaruh negatif dari game online adalah anak menjadi kecanduan game online. Frekuensi anak dalam bermain game online yang berlebihan dapat menimbulkan banyak pengaruh negatif diantaranya yaitu pengaruh pada kesehatan mata anak, pengaruh pada perkembangan emosi dan sosial anak (Paremeswara & Lestari, 2021, p. 6). Game online memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap pemainnya khususnya anak-anak. Apa lagi jika ditinjau dari berbagai aspek perkembangan permainan game online yang sangat pesat dewasa ini, mulai dari karakteristik, tampilan, kompleksitas, serta harga yang ditawarkan. Game online sendiri adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. Permainan game online tidak terbatas pada komputer, laptop, dan perangkat lainnya, semua gadget bisa digunakan asal terhubung dengan jaringan internet (Aprilianto, 2020, p. 10).

Peran Guru terhadap belajar anak dikarenakan pengaruh dari game online

Guru adalah orang tua di sekolah bagi para pelajar sehingga peran mereka adalah kurang lebih sama dengan peran orang tua di rumah. Bagi anak, guru dianggap sebagai figure utama yang kerap ditiru setelah figur orang tua (Adiningtiyas, 2017, p. 38). Dan sebagai figur harus bisa mencontohkan sikap yang baik kepada anak didiknya dan tau bagaimana cara mengajarkan materi kepada anak didiknya. Menurut wali kelas tentang pola belajar anak berpendapat bahwa pola belajar yang baik adalah bagaimana anak bisa mengerti materi apa yang diajarkan dan anak bisa memperhatikan apa yang diterangkan oleh gurunya. Oleh karena itu, khususnya untuk murid MIS Nurul Hidayah guru yg mengajar di kelas diharapkan bisa menerapkan gaya belajar dengan kebutuhan visual yakni ada benda atau sesuatu yang dijadikan objek pembelajaran. Selain itu, perlu juga bantuan kinestik yakni anak mempraktikkan langsung teori yang ia pelajari. Di sekolah pun anak perlu dibiasakan bertanya jika tidak mengerti apa yang diterangkan guru. Agar anak memiliki kebiasaan belajar yang rutin, maka di rumah pun perlu ada waktu belajar bagi anak.

Solusi pengaruh dari game online

Bahwa perlunya dilakukan perubahan sistem dan metode ajar dari guru yang mengajar dikelas serta yang bervariasi serta memiliki inovasi dan kreatifitas agar pembelajaran di sekolah tidak terasa monoton bagi anak. Ketika anak-anak memiliki persepsi bahwa pembelajaran di sekolah sudah terasa monoton, respon mereka akan cenderung jenuh. Kejenuhan ini adalah kondisi rentan bagi mereka untuk tertarik pada perilaku baru yang mampu memberikan rasa bahagia dan puas seperti perilaku bermain game online, menggambarkan bahwa ketertarikan dan kebiasaan anak-anak yang asik dengan game online berdampak pada menurunnya prestasi belajar mereka di sekolah. Hal serupa juga didemonstrasikan dalam penelitian kuantitatif yang dilakukan.

Menurut (Winkel, 2004), motivasi adalah dorongan yang sudah menjadi aktif pada saat-saat tertentu dan belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan pemahaman, keterampilan dan nilai sikap, ditambahkannya motivasi belajar adalah motor penggerak yang mengaktifkan siswa untuk melibatkan diri.

Belajar menjadi obyek menarik bagi peneliti di bidang pendidikan. Belajar adalah kewajiban bagi setiap orang, karena ciri dari keberhasilan proses tersebut akan terlihat pada perubahan pembelajar menjadi lebih baik dan memahami hakikat sebuah kebenaran. Bahkan dalam Islam belajar dimulai dari buaian sampai liang lahat. Ini memberikan pengertian akan

pentingnya belajar dalam kehidupan manusia, sehingga aktivitas belajar tidak terbatas dengan waktu sejak awal kehidupan sampai akhir kehidupan (Harahap, 2019; Karimah, 2018).

Kesimpulan

Dampak Game Online terhadap Pola Belajar Anak di MIS Nurul Hidayah .Game online memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap pemainnya khususnya anak-anak. Apa lagi jika ditinjau dari berbagai aspek perkembangan permainan game online yang sangat pesat dewasa ini, mulai dari karakteristik, tampilan, kompleksitas, serta harga yang ditawarkan. Game online sendiri adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. Permainan game online tidak terbatas pada komputer, laptop, dan perangkat lainnya, semua gadget bisa digunakan asal terhubung dengan jaringan internet. Anak-anak zaman sekarang sudah dibiasakan dengan gadget untuk bermain game online. Boleh jadi hal ini kesalahan dari orang di sekeliling anak. Setelah meneliti tentang game online terhadap Pola Belajar siswa ,dapat disimpulkan bahwa aktivitas game online berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Namun tidak hanya game online yang berpengaruh terhadap Pola Belajar dan prestasi siswa .Faktor lain seperti faktor lingkungan ,guru, orang tua dan teman juga mempengaruhi pola belajar siswa dan prestasinya.

Daftar Pustaka

- Adiningtias, S. W. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 4(1), 28–40. <https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>
- Anwar, N. R., & Winingsih, E. (2021). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Akademik Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Banjar Dimasa Pandemi. *Jurnal BK UNESA*, 12(1), 559–571.
- Aprilianto, T. (2020). Dampak Game Online terhadap Pola Belajar Anak: Studi di Desa Ujung Tanjung III Kabupaten Lebong. *Jurnal Hawa : Studi Pengarus Utama Gender Dan Anak*, 2(1), 75. <https://doi.org/10.29300/ha.wapsga.v2i1.3286>
- 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>
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Koseling Gusjigang*, 3(1), 97–103. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/download/1120/1071>
- Oramas, C. V., Keluarga, D. D., & Oramas, C. V. (2016). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. 1(1), 2016.
- 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.
- Ramadhani & Yamin. (2021). Hubungan Game Online “ Free Fire ” Dengan Perilaku Komunikasi Pada Siswa Kelas VI. *Jurnal Education*, 7(3), 818–824.



<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1256>

Rohman, K. (2019). Agresifitas Anak Kecanduan Game Online. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 2(1). <https://doi.org/10.21274/martabat.2018.2.1.155-172>

Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 01(01), 28–38.

