



Dampak Negatif Game Online Terhadap Minat Belajar Anak Pada Tingkat SD

Irma Sari Daulay

Institut Agama Islam Padang Lawas

Agustina Nasution

Institut Agama Islam Padang Lawas

Aditiya Meini Nasution

Institut Agama Islam Padang Lawas

Salmida Hasibuan

Institut Agama Islam Padang Lawas

Adesti Seftiani Nasution

Institut Agama Islam Padang Lawas

Ina Gantina

Institut Agama Islam Padang Lawas

Sofia Nst

Institut Agama Islam Padang Lawas

Alamat: Jl. Kihajar Dewantara, Psr Sibuhuan, Kec. Barumun, Kabupaten Padang Lawas,
Sumatera Utara

Korespondensi penulis: irmasaridaulay5@gmail.com

Abstrak. Rapid technological developments have brought many changes in children's behavioral patterns, especially in the way they play. One of the emerging phenomena is the tendency of elementary school children to spend more and more time playing online games. This study aims to determine the negative impact of online game addiction on children's interest in learning at the elementary school level. The research method used is a qualitative approach with observation, interview, and documentation techniques carried out in class IV of MIN Sibuhuan. The results of the study indicate that online game addiction has a significant impact on reducing students' interest in learning, causing behavioral changes, and disrupting concentration and learning motivation. This study recommends the need for active involvement from parents, teachers, and the school environment in controlling the use of online games by children.

Keywords: Online Games, Interest In Learning, Negative Impacts

Abstrak. Perkembangan teknologi yang pesat telah membawa banyak perubahan dalam pola perilaku anak, khususnya dalam cara bermain. Salah satu fenomena yang mengemuka adalah kecenderungan anak-anak usia Sekolah Dasar (SD) yang semakin banyak menghabiskan waktu untuk bermain game online. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak negatif dari kecanduan game online terhadap minat belajar anak di tingkat SD. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilaksanakan di kelas IV MIN Sibuhuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan game online berdampak signifikan dalam menurunkan minat belajar siswa, menyebabkan perubahan perilaku, serta mengganggu konsentrasi dan motivasi belajar. Penelitian ini merekomendasikan perlunya keterlibatan aktif dari orang tua, guru, dan lingkungan sekolah dalam mengontrol penggunaan game online oleh anak.

Kata Kunci: Game Online, Minat Belajar, Dampak Negative

PENDAHULUAN

Game online merupakan sebuah gaya hidup baru bagi beberapa orang di setiap kalangan umurnya, sekarang ini banyak di jumpai warung internet (warnet) (Airlangga & Suyono, 2024). Ponsel dan fasilitas-fasilitas lainnya yang dapat menghubungkan kita baik itu di kota maupun di

desa-desa dan mereka memfasilitasi *game online* tersebut. Pesatnya perkembangan era globalisasi membuat teknologi semakin canggih sehingga menciptakan permainan-permainan modern yang dapat di lakukan di dalam ruangan dan tidak mengharuskan keluar rumah untuk melakukannya (Nurdin et al., 2022). Perubahan permainan terjadi sebagai akibat dari perubahan ruang untuk bermain itu sendiri sebagai akibat dari perkembangan sains dan teknologi tempat bermain, alat bermain, dan cara bermain (Meutia et al., 2020).

Menurut (Lena et al., 2023) seorang psikologi mengatakan bahwa bermain game elektronik akan membuat pemain menjadi ketagihan yang di karenakan fitur game elektronik yang menarik sehingga membuat orang tertarik pada permainan game online ini . Di sisi lain permainan ini juga di rancang agar pemain game terus bermain game, waktu yang di habiskan pemain ini untuk observasi adalah dari 2 jam hingga 4 jam. *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 muncullah jaringan komputer berbasis paket. *Game Online* akan menjadi candu, dan cenderung akan menjadi egosentris dan mengedepankan individu. Hal ini berbahaya bagi kehidupan sosial individu tersebut, mereka dengan sendirinya menjauh dari lingkungan.

Minat belajar merupakan daya penggerak yang ada dan timbul dalam diri siswa untuk belajar atau meningkatkan pengetahuan. Minat belajar merupakan hal yang amat penting bagi pencapaian kinerja atau prestasi belajar. Asumsi yang diperoleh dalam minat belajar dapat dilihat pada prestasi belajar dan aspek kognitif dari siswa. Kesadaran pada minat belajar siswa dapat dilihat dari gaya hidup masing-masing individu siswa. Perkembangan teknologi seharusnya membantu minat belajar siswa tetapi dengan adanya *Game Online* dapat menurunkan kesungguhan belajar para siswa.

Berdasarkan data observasi awal SD min Sibuhuan banyak siswanya mengalami penurunan minat belajar, ini diakibatkan dari beberapa faktor salah satunya faktor bermain termasuk cандu *Game Online* karena dapat di akses dimana saja terutama pada saat jam istirahat. Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas game akan mempengaruhi minat belajar sehingga mengurangi waktu belajar dan mengurangi konsentrasi serta fokus belajar anak. Dan faktanya perkembangan teknologi dan adanya *Game Online* menurunkan minat belajar mereka. Maka penulis bermaksut mengadakan penelitian dengan judul Dampak Negatif *Game Online* Terhadap Minat Belajar Anak Pada Tingkat SD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam metode penelitian kualitatif. Tipe penelitian kualitatif merupakan suatu penelitian yang bermaksud memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah serta dengan memanfaatkan berbagai metode. Penelitian dengan pendekatan kualitatif menekankan analisis proses dari proses berpikir secara induktif yang berkaitan dengan dinamika hubungan antar fenomena yang diamati dan senantiasa menggunakan logika ilmiah. Penelitian ini dilaksanakan di Kelas IV Min Sibuhuan Kecamatan Barumun Kabupaten Padang Lawas tahun ajaran 2024/2025, dan dilaksanakan pada bulan April 2025 sampai dengan bulan Mei 2025.

Penelitian kualitatif memiliki beberapa pendekatan yang digunakan sesuai dengan masalah yang ingin diteliti. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan fenomenologi. Fenomenologi adalah penjelasan sebuah fenomena yang terjadi dalam situasi yang alami yang terjadi pada responden setiap hari. Maka dari itu, pendekatan fenomenologi yang digunakan dalam penelitian ini diharapkan dapat mengetahui pengalaman individu yang mengalami kecanduan bermain *Game Online*. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV Min Sibuhuan, sedangkan objek penelitiannya adalah dampak nefatif game online terhadap minat belajar anak pada tingkat SD (Sekolah Dasar). Teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain:

1. Observasi: Dilakukan di lingkungan sekolah dan rumah siswa untuk mengamati perilaku belajar.

2. Wawancara: Dilakukan kepada siswa, orang tua, dan guru untuk mendapatkan informasi mendalam tentang dampak game online.
3. Dokumentasi: Berupa foto kegiatan dan catatan perkembangan belajar siswa.

Data dianalisis melalui tiga tahapan: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Validitas data diuji melalui triangulasi data dari berbagai sumber (guru, siswa, orang tua).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Fenomena *Game Online* sangat cepat mewabah di kalangan masyarakat dan pelajar . Hal tersebut bisa dilihat dari warnet(warung internet) yang memfasilitasi untuk bermain game telah menjamur di sekeliling lingkungan masyarakat, selain itu adanya masyarakat yang berlebih mudah mengakses internet di manapun dan kapanpun membuat siswa semakin mudah untuk bermain *Game Online*. Seperti hasil wawancara penelitian dengan orang tua siswa kelas IV min sibuhuan mengatakan bahwa:

“Anak saya itu suka kali bermain game, setelah pulang sekolah kerjaanya hanya bermain game terkadang sampai lupa waktu makan, jangankan untuk belajar bahkan waktu sholat pun di abaikan.Sering terlambat bangun pagi gara-gara bermain *Game Online* sehingga begadang sampai larut. Kalau di suruh membantu saya di rumah dia sampai mencuri-curi waktu untuk bermain game.

Dampak negatif *Game Online* selain menurunkan minat belajar, *Game Online* juga mengurangi interaksi sosial dengan orang lain misalnya: bermain dengan teman sebaya.“ Seperti anak didik yang sudah banyak mengenal *Game Online* sangat mengganggu proses belajar mengajar,di mana siswa sangat sulit untuk memahami pelajaran akibat kurang konsentrasi bahkan tak jarang saya melihat siswa tertidur saat proses belajar mengajar berlangsung dan banyak siswa yang tidak menyelesaikan pekerjaan rumah yang saya berikan bahkan kadang saya memergoki siswa yang mengerjakan PR di sekolah.

Selain itu beliau juga menegaskan:

“ Bermain *Game Online* boleh-boleh saja , tetapi tidak harus selalu bermain game setiap saat, seperti ketika waktu jam belajar di ruang kelas bermain game, ketika guru menerangkan di depan kelas juga bermain game, ketika di perpustakaan juga bermain game, ketika di mesjid juga bermain game. Bagi bapak bermain *Game Online* tidaklah bermasalah asalkan tepat pada waktunya, jangan waktu belajar pun diambil buat bermain game, kapan waktu belajarnya, jangan sampai karena *Game Online* ini membuat anak-anak menjadi malas belajar sehingga membuat prestasi belajar pun menjadi menurun, ini yg menjadi masalah bagi anak-anak.

Berdasarkan tanggapan wali kelas IV min sibuhuan di atas dapat di simpulkan bahwa bermain *Game Online* ini tidaklah salah asalkan ada management waktu pada diri sendiri, dalam arti kata waktu bermain *Game Online* ini tidak di gunakan pada waktu jam belajar di sekolah, dikarenakan *Game Online* ini bisa mengakibatkan anak menjadi malas untuk belajar sehingga dikhawatirkan nantinya akan berpengaruh pada penurunan prestasi belajar peserta didik. Seperti hasil observasi peneliti pada dampak negatif *Game Online* terhadap minat belajar anak pada tingkat SD (Sekolah Dasar) pada kelas IV MIN Sibuhuan dapat dilihat dalam uraian tabel berikut:

Tabel: Hasil Observasi Dampak Negatif *Game Online* Terhadap Minat Belajar Anak Pada Tingkat SD (Sekolah Dasar) Pada Kelas IV MIN Sibuhuan

| No | Nama | Indikator | | | | | Jlh | Keterangan |
|----|----------------|-----------|---|---|---|---|-----|-------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | |
| 1 | Ayu Safitri | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | Baik |
| 2 | Dijah Hasibuan | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 2 | Cukup Baik |
| 3 | Martua | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 2 | Baik |
| 4 | Salsabila Hsb | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 3 | Sangat Baik |

| | | | | | | | | |
|--------|----------------|---|---|---|---|---|----|-------------|
| 5 | Indah Pulungan | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | Kurang Baik |
| 6 | Anggina | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | Kurang Baik |
| 7 | Kobul Pulungan | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 2 | Cukup Baik |
| 8 | Aidan | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 2 | Sangat Baik |
| 9 | Kirana | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 2 | Baik |
| 10 | Agustina | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 3 | Sangat Baik |
| 11 | Adesti | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 2 | Kurang Baik |
| 12 | Salmida | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 2 | Baik |
| 13 | Ina | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 2 | Kurang Baik |
| 14 | Aditiya | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 2 | Baik |
| 15 | Sofia | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 3 | Baik |
| Jumlah | | 5 | 6 | 8 | 7 | 4 | 30 | |

Kriteria penilaian instrumen observasi

1 =Kurang Baik

2 =Cukup Baik

3 =Baik

4 =Sangat Baik

Berdasarkan hasil observasi di atas, minat belajar siswa Kelas IV MIN Sibuhuan sebesar 28,57% hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa sangat rendah. Minimnya siswa yang menyampaikan penyelesaian terhadap permasalahan yang diberikan / maju ke depan untuk mengerjakan soal serta siswa mau memperhatikan dengan sungguh-sungguh pendapat dan pernyataan dari siswa lain menunjukkan bahwa rendahnya minat belajar siswa akibat dari *Game Online*.

Selain menurunkan minat belajar *Game Online* juga sangat mempengaruhi kepribadian siswa akibat kecanduan. Kebiasaan bermain game cenderung memiliki tingkah laku dengan banyak sisi negatif. Dari tingkah laku sifat serta pola pikir telah berubah jika mengenal sudah memiliki kecenderungan untuk terus menerus bermain game. Pemain *Game Online* cenderung selalu meluangkan waktunya untuk bermain tanpa menghiraukan orang lain di sekitarnya bahkan orangtuanya sendiri.

“Anak saya kalau sudah main game tak bisa lagi di suruh membantu saya di rumah, terkadang saya hanya menyuruhnya makan dan belajar anak saya malah marahin saya dan tak jarang anak saya juga membanting pintu kalau di ganggu waktu bermain game”.

Kecanduan *Game Online* selain berpengaruh besar terhadap minat belajar siswa juga sangat berpengaruh besar pada pembentukan karakter siswa. Selain lupa belajar duit saya juga terkuras gara-gara membeli paket internet untuk bermain *Game Online* kalau tidak di kasih pasti melawan marah-marah luar biasa, dan tak jarang duit saya di curi untuk membeli paket”.

Dari pernyataan di atas dapat di pahami bahwa salah satu dampak negatif dari *Game Online* yaitu berkata kasar dan kotor kepada orangtuanya sendiri yang dilakukan tanpa sadar, dan pada saat mereka kehabisan uang untuk membeli voucher kuota untuk bermain game pasti mereka meminta uang kepada orangtuanya dan mereka mempunyai pemikiran yang harus mendapatkan uang tersebut.

Beberapa faktor yang memicu kecanduan game online pada siswa antara lain:

1. Kurangnya pengawasan dari orang tua: Anak-anak dibiarkan bermain game tanpa batasan waktu.

2. Lingkungan pergaulan: Banyak teman sebaya yang juga bermain game online, sehingga mempengaruhi perilaku anak.
3. Faktor stres: Anak menjadikan game sebagai pelarian dari tekanan tugas sekolah (Masya & Candra, 2016).

Beberapa cara penanganan untuk menghindari seorang anak menjadi kecanduan bermain *Game Online*, diantaranya :

- a. Memberikan pengertian tentang penggunaan fasilitas bermain game, seperti *Game Online* atau sejenisnya sebagai media bermain saja.
- b. Pengawasan anak perlu dilakukan setiap hari dengan melihat kegiatan-kegiatan bermainnya, jika melihat keseringan anak bermain *Game Online* , sebaiknya larang anak untuk bermain *Game Online*.
- c. Mengatur uang jajan anak sesuai kebutuhan sehingga anak dapat mempertanggung jawabkan uang jajannya tersebut.
- d. Membuat jadwal dan peraturan di rumah. Mengatur jadwal kapan bisa bermain game dan untuk belajar.
- e. Cobalah untuk bermain game bersama anak anda, jika diberikan waktu bermain game. Sehingga orang tua dapat mengontrol dan tahu bagaimana aktivitas bermain game tersebut. Bermain game memang susah untuk dijauhkan dari anak-anak, akan tetapi perilaku bermain game yang berlebihan merupakan hal yang perlu menjadi perhatian bagi orang tua.

DAFTAR PUSTAKA

- Airlangga, B. N., & Suyono. (2024). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Sdn Tamansari 02 Mumbulsari Kota Jember. *Trilogi: Jurnal Penelitian Ilmu Sosial Dan Eksakta Volume:*, 175–181.
- Lena, M. S., Khairanis, S., & Emilia, T. (2023). Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (Jubpi)*, 1(3).
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *Konseli: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal) Faktor-Faktor*, 03(2), 103–118.
- Meutia, P., Fahreza, F., & Rahman, A. A. (2020). Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas Tinggi Sd Negeri Ujong Tanjong. *Genta Mulia*, Xi(1), 22–32.
- Nurdin, N., Syamsuri, S., & Avicenna, A. (2022). *Engaruh Game Online Terhadap Prestasi Siswa Kelas Viii Mts Aisyiyah Sungguminasa Gowa*. 22–32.