

DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI PESERTA DIDIK DI ERA SOCIETY 5.0



¹Aulia Nafa Ardien,²Hesti Pramitasari,³Shinta Dea Noviana,⁴Siti Mas'ula.

Universitas Negeri Malang

ARTICLE INFO

Article history:

Received March 13, 2023

Revised March 23, 2023

Accepted April 22, 2023

Available online May 13, 2024

Kata Kunci :

Game Online, Dampak Game Online, Prestasi Siswa

Keywords:

Online Games, Impact of Online Games, Student Achievement



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright ©2022 by Author. Published by LPPM Universitas Islam Syekh-Yusuf

ABSTRAK

Secara gamblang dan utuh menampilkan seluruh esensi tulisan; terdiri dari satu paragraph Penelitian artikel ini berisikan tentang dampak game online terhadap prestasi belajar siswa di era *Society* 5.0. Game online merupakan suatu wadah bermain yang sangat digemari remaja milenial, contohnya seperti *PUBG*, *Mobile Legend*, *Free Fire* dan game online lainnya. Dimana game online sendiri mempunyai beberapa daya tarik tersendiri yang membuat remaja lebih memilih bermain game daripada belajar. Penelitian ini menggunakan metode wawancara dan angket atau kuesioner yang dibagikan di kalangan murid tingkat Sekolah Dasar kelas V dan VI, dengan jumlah 6 butir soal. Dari hasil penelitian yang telah peneliti temukan ada faktor-faktor penyebab game online lebih disukai daripada belajar, salah satunya game online lebih menarik daripada pelajaran di sekolah, bahkan peserta didik sering mencuri waktu saat pelajaran untuk bermain game. Dampaknya bagi peserta didik tersebut yaitu penurunan prestasi serta kecenderungan minat belajar yang menurun. Untuk mengatasi kecanduan bermain game online yaitu melalui peran aktif orang tua dalam mengontrol kegiatan peserta didik di rumah, salah satunya memberikan batasan waktu anak dalam bermain game online.

ABSTRACT

Clearly and completely displays the entire essence of the writing; consists of one paragraph. This research article contains the impact of online games on student learning achievement in the Society 5.0 era. Online games are a place to play that is very popular with millennial teenagers, for example PUBG, Mobile Legend, Free Fire and other online games. Where online games themselves have several special attractions that make teenagers prefer playing games rather than studying. This research uses interview methods and questionnaires or questionnaires which are distributed among elementary school students in grades V and VI, with a total of 6 questions. From the research results, researchers have found that there are factors that cause online games to be preferred to studying, one of which is online games. more interesting than lessons at school, in fact students often steal time during lessons to play games. The impact for these students is a decrease in achievement and a tendency to decrease interest in learning. To overcome addiction to playing online games, namely through the active role of parents in controlling students' activities at home, one of which is by setting limits on children's time playing online games..

PENDAHULUAN

Di Era Kemajuan Zaman Yang Seiring Dengan Perkembangan Teknologi Ikut Mempengaruhi Segala Aspek Kehidupan, Termasuk Dunia Pendidikan (Wijaya Et Al, 2016). Seiring Dengan Perkembangan Zaman Dan Teknologi, Hal Ini Mempermudah Kehidupan Sehari-Hari, Selain Itu Perkembangan Teknologi Ini Juga Menyediakan Sarana Yang Mempemudah Aktivitas Manusia, Salah satunya Sarana Untuk *Refreshing*, Seperti Bermain Game Online. Apalagi Pada Era *Society 5.0* Manusia Dapat Menyelesaikan Berbagai Tantangan Dan Permasalahan Dengan Memanfaatkan Berbagai Inovasi Yang Lahir Di Era Revolusi Industri 4.0 Yang Berpusat Pada Teknologi. Peserta Didik Pun Juga Ikut Serta Pada Era *Society 5.0* Yaitu Salah satunya Dengan Bermain Game Online.

Game Online, Kata Yang Sering Digunakan Untuk Merepresentasikan Sebuah Permainan Digital Yang Sedang Marak Di Era *Society 5.0*. Game Online Ini Banyak Dijumpai Di Kehidupan Sehari-Hari. Game Online Tidak Hanya Beroperasi Di Komputer Melainkan Game Online Juga Dapat Berupa Konsol, Handled, Bahkan Game Online Juga Ada Di Telepon Genggam. Game Online Berguna Untuk *Refreshing* Atau Menghilangkan Rasa Jenuh Si Pemain Dari Kegiatan Sehari-Hari (Kerja, Belajar, Dan Faktor Lainnya) Maupun Sekadar Mengisi Waktu Luang. Tapi Tidak Dengan Siswa, Game Online Mempunyai Beberapa Daya Tarik Yang Membuat Para Siswa Lebih Senang Bermain Game Daripada Belajar. Aktivitas Bermain Game Online Ini Sudah Menjadi Rutinitas Setiap Hari. Selain Permainan Yang Menarik, Game Online Juga Dapat Menyebabkan Ketagihan Karena Ketika Bermain Kemudian Kalah Akan Mencoba Kembali Supaya Menang Dan Keinginan Untuk Mencapai Target Ada Pada Game Yang Dimainkan. Dalam Sudut Pandang Sosiologi, Jika Peserta Didik Sudah Kecanduan Bermain Game Online Maka Akan Cenderung Memiliki Sifat *Egosentris*, *Emosional* Dan Akan Mengedepankan Sifat Individualisme. Peserta Didik Dengan Sendirinya Akan Menjauh Dari Lingkungan Sekitar Dan Akan Beranggapan Bahwa Lingkungan Sosial Adalah Tempat Untuk Bermain Game Dan Kehidupannya Ada Di Dunia Maya. Akan Tetapi Game Online Memiliki Dampak Positif Tidak Hanya Melatih Kefokusan Pada Peserta Didik Dan Dampak Negatif Dari Game Online Untuk Peserta Didik Yaitu Akan Mempengaruhi Kegiatan Atau Pekerjaan Rumah, Menggunakan Waktu Luang Untuk Bermain Game Dan Menurunnya Prestasi Belajar.

Wibowo (2015) Menyatakan Bahwa Penurunan Prestasi Belajar Peserta Didik Yang Mengalami Ketergantungan Pada Aktivitas Game Dan Akan Mempengaruhi Prestasi Belajarnya. Dalam Proses Belajar, Motivasi Sangat Diperlukan, Sebab Seseorang Yang Tidak Mempunyai Motivasi Dalam Belajar, Tak Akan Mungkin Melakukan Aktivitas Belajar. Motivasi Adalah Keadaan Berupa Dorongan Yang Terdapat Dalam Diri Seseorang Baik Berupa Dorongan Dari Dalam Maupun Dari Luar Untuk Melakukan Sesuatu Untuk Mencapai Tujuan Tertentu Dalam Belajarnya (Jainuddin Dkk, 2020). Permasalahan Ini Dapat Diatasi Dengan Peran Aktif Orang Tua Dirumah, Seperti Mengawasi Anak Saat Bermain *Gawai*, Membatasi Waktu Anak Dalam Bermain Game Atau *Gawai*, Memberikan Anak Hobi Baru Yang Dapat Membuat Anak Meninggalkan Game Online, Meletakkan Perangkat Game Di Luar Kamar Tidur Anak, Dan Mengontrol *Gawai* Anak Dari Rumah Saat *Gawai* Dibawa Anak Ke Sekolah. Dengan Adanya Peran Aktif Orang Tua Dirumah Dalam Mengontrol Kegiatan Peserta Didik Dengannya Dapat Mengatasi Permasalahan tersebut, Peserta Didik Akan Lebih Fokus Dalam Pembelajaran Di kelas Dan Tidak Membuat Anak Lebih Aktif Dengan Kehidupan Sosialnya Daripada Kehidupan Dunia Maya-Nya. Anak Yang Mengalami Ketergantungan Pada Aktivitas Bermain Game Online, Akan Mempengaruhi Prestasi Belajar Sehingga Mengurangi Waktu Belajar Dan Mengurangi Konsentrasi Dan Fokus Belajar Anak. Dan Faktanya Perkembangan Teknologi Dan Adanya Game Online Membuat Arus Balik Sehingga Mayoritas Para Pecandu Game Online Mengalami Penurunan Prestasi Belajar.

Berdasarkan Hasil Survei Yang Dilakukan Pada Peserta Didik Kelas V Dan Vi Di Sdn 3 Nglutung, Dari Hasil Wawancara Yang Peneliti Lakukan Terhadap Beberapa Peserta Didik Yang Berhasil Di Observasi, Mereka Mengatakan Bahwa Bermain Game Online Melalui *Gawai* Pada Saat Jam Istirahat Sekolah, Namun Ada Juga Pada Saat Ketika Guru Menerangkan Atau Mencuri Waktu Bermain Game Saat Merasa Suntut Di Kelas. Secara Lebih Lanjut Peneliti Menggali Informasi Melalui Wawancara Tentang Kebiasaan Yang Dilakukan Beberapa Peserta Didik tersebut Serta Akibat Yang Ditimbulkan. Beberapa Peserta Didik Menjawab Ada Yang Mengganggu Pelajaran Sehingga Mempengaruhi Prestasi Belajar Mereka Dan Ada Juga Yang Tidak Merasa Terganggu Proses Belajarnya Meskipun Mencari Waktu Bermain Game Online Pada Saat Pelajaran. Oleh Karena Itu, Peneliti Bermaksud Melakukan Penelitian Di Sdn 3 Nglutung. Berdasarkan Uraian Diatas, Peneliti Tertarik Melakukan Penelitian Dengan Judul "Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Sdn 3 Nglutung".

METHODS

Dalam Penelitian Ini, Peneliti Menggunakan Pendekatan Kualitatif. Yang Dimaksud Dengan Pendekatan Kualitatif Adalah Suatu Pendekatan Dalam Melakukan Penelitian Yang Berorientasi Pada Gejala-Gejala Yang Bersifat Alamiah Karena Orientasinya Bersifat *Naturalistik* Dan Mendasar Atau Bersifat Alami. Model Penelitian Yang Peneliti Gunakan Adalah Model Deskriptif Kualitatif. Dimana Model Ini Mendalami Permasalahan Yang Timbul Dan Aturan Kerja Yang Berlaku. Penelitian Deskriptif Kualitatif Ini Memiliki Tujuan Agar Dapat Mendeskripsikan Hal-Hal Yang Saat Ini Sedang Berlaku. Sumber Data Yang Diperoleh Yaitu Semua Peserta Didik Yang Terdaftar Pada Semester I Tahun Pelajaran 2022/2023 Sebanyak 26 Peserta Didik Dan Guru Yang Mengajar Di Kelas V Dan Vi Sdn 3 Nglutung, Kecamatan Sendang, Kabupaten Tulungagung Dan Sumber Data Primer Dan Sekunder. Seperti Diketahui Bahwa Data Primer Adalah Data Yang Secara Langsung Dikumpulkan Dan Diperoleh Dari Wawancara Yang Didalamnya Bersangkutan Dengan Apa Yang Terdapat Pada Observasi Dan Pedoman Wawancara. Dan Data Sekunder Yakni Data Yang Dikumpulkan, Diolah Dan Disajikan Oleh Pihak Lain Dalam Bentuk Publikasi Atau Jurnal. Diharapkan Dengan Adanya Sumber Data Tersebut Dapat Memberikan Deskripsi Terhadap Fenomena Bermain Game Online Pada Prestasi Peserta Didik.

Pengambilan Data Ini Dilakukan Melalui Wawancara Dan Pengambilan Angket, Dimana Peneliti Menyiapkan Pertanyaan Sebelumnya Untuk Digunakan Sebagai Bahan Wawancara Secara Langsung Dan Menyiapkan Survei Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. Hal Ini Dilakukan Bertujuan Untuk Memperoleh Data Secara Lebih Luas Dan Menyeluruh Sesuai Dengan Kondisi Yang Terjadi Di Lapangan. Teknik Yang Kedua Adalah Observasi Langsung Yang Direalisasikan Dengan Cara Mencatat Informasi-Informasi Yang Berhubungan Dengan Nilai Peserta Didik Yang Bermain Game Online.

HASIL DAN DISKUSI

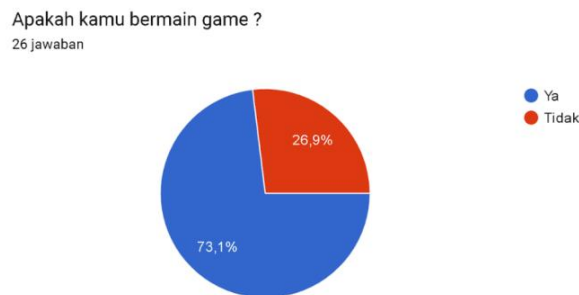
Penelitian ini mengambil subjek yaitu peserta didik kelas V dan VI di SDN 3 Nglutung. Proses observasi ini berupa survei angket yang peneliti sebar untuk peserta didik kelas V dan VI. Melalui proses ini, bersama para responden atau peserta didik, peneliti dapat menganalisa pengaruh game online terhadap prestasi belajar peserta didik kelas V dan VI di SDN 3 Nglutung. Berikut ini hasil yang dilakukan dari survei angket yang disebarkan kepada peserta didik.

Tabel 1. Kelas

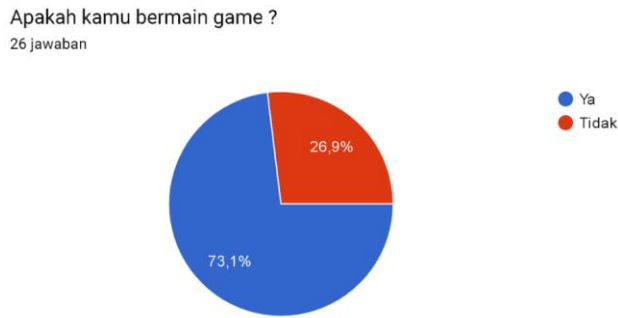
Kelas	Frekuensi
V	8
VI	18

Berdasarkan tabel diatas, jumlah peserta didik SDN 3 Nglutung pada kelas V berjumlah 8 anak dan kelas VI berjumlah 18 anak.

Diagram 1. Pengetahuan Mengenai Game Online



3.



Berdasarkan survei angket yang telah disebar, rata-rata peserta didik yang mengetahui game online memiliki persentase 73,1 % mengetahui game online, dan 26,9% yang tidak mengetahui game online.

Tabel 2. Jenis Game Online

Jenis Game Online	Frekuensi
Mobile Legend	19
Free Fire	2
PUBG	3
Tidak Bermain Game	2

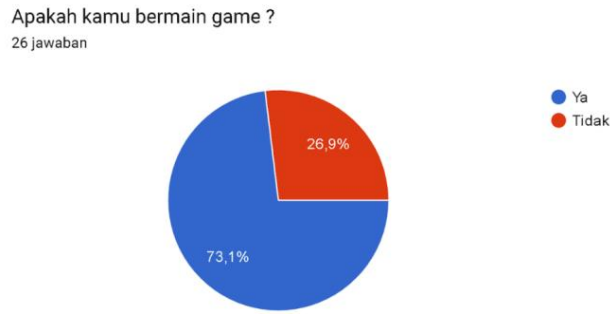
Berdasarkan dari tabel diatas, peserta didik yang bermain Mobile Legend lebih banyak dibandingkan dengan game online lainnya seperti *Free Fire* dan *PUBG* serta terdapat peserta didik yang tidak bermain game berjumlah 2 peserta didik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa lebih banyak peserta didik yang bermain game online.

Table 3. Lamanya bermain dalam sehari

Lamanya Bermain	Frekuensi
<1 jam	10
1-2 jam	11
2-4 jam	3
>4 jam	2

Berdasarkan hasil angket yang peneliti bagikan, bermain game online dimainkan oleh setiap anak kurang dari 1 jam dengan frekuensi 10 anak, tetapi ada juga peserta didik yang bermain game online lebih dari 4 jam dengan frekuensi sebanyak 2 anak.

Diagram 2. Perbandingan mengerjakan tugas dengan bermain game online



Berdasarkan diagram diatas, sebanyak 96,2% peserta didik lebih mendahulukan mengerjakan tugas dan 3,8% mendahulukan bermain game online. Hal ini membuktikan bahwa peserta didik kelas V dan VI di SDN 3 Nglutung lebih banyak yang mendahulukan mengerjakan tugas dari guru daripada bermain game online. Akan tetapi, masih ada peserta didik yang lebih mementingkan bermain game online.

Tabel 4. Menjawab Soal Survei

	Pertanyaan Paus	Pertanyaan Game Online
Benar Menjawab	7	22
Salah Menjawab	19	4

Berdasarkan tabel diatas, menyatakan bahwa peserta didik yang benar menjawab pertanyaan tentang game online lebih banyak dibandingkan peserta didik yang menjawab pertanyaan tentang mata pelajaran di sekolah.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas yang menggunakan metode observasi dan wawancara, setelah melakukan survei dengan menyebarkan angket kuesioner maka dapat disimpulkan bahwa di era *Society 5.0* banyak peserta didik yang bermain game online contohnya *PUBG, Mobile Legend, Free Fire*, dll. Setelah peneliti menyebarkan angket atau kuesioner, meskipun banyak yang mengutamakan mengerjakan tugas pelajaran dari guru dibanding bermain game online, akan tetapi peserta didik lebih memahami pertanyaan mengenai game online dan masih banyak peserta didik yang belum memahami pertanyaan mendasar mata pelajaran di sekolah. Sehingga bermain game online sangat berdampak terhadap prestasi siswa di era *Society 5.0*.

REFERENCES

- Kustiawan, A. A., Or, M., Utomo, A. W. B., & Or, M. (2019). *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. CV. AE MEDIA GRAFIKA.
- Rahyuni, R., Yunus, M., & Hamid, S. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. *Bosowa Journal of Education*, 1(2), 65-70.
- Fauzi, A. (2019). Pengaruh game online PUBG (Player Unknown's Battle Ground) terhadap prestasi belajar peserta didik. *ScienceEdu: Jurnal Pendidikan IPA*, 2(1), 61-66.
- NISRINAFATIN, Nisrinafatin. Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 2020, 1.1: 135-142.
- Johan, R. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X Di Ma Al Hidayah Depok. *Research and Development Journal of Education*, 5(2), 12-25.
- Fauzi, A. (2019). Pengaruh game online PUBG (Player Unknown's Battle Ground) terhadap prestasi belajar peserta didik. *ScienceEdu: Jurnal Pendidikan IPA*, 2(1), 61-66.