



The Impact Of Online Game Addiction On Elementary School Students' Learning Motivation: A Qualitative Study Of Grade 5 Students At SDN Karangmakmur III

Chandra Sagul Haratua¹, Abdul Aziz², Rudiawan Prawira³,
Jen Tabriji⁴, Henny Ambarwati⁵, Ahmad Nurhadi⁶

^{1,2,3,4,5,6} Program Studi Pendidikan Matematika & Ilmu Pengetahuan Alam (MIPA)
Fakultas Pascasarjana Universitas Indraprasta PGRI

^{1,2,3,4,5,6} Alamat: Jl. TB Simatupang Jl. Nangka Raya No.58 C, RT.7/RW.5, Tj. Barat, Kec.
Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, 12530.

Korespondensi penulis : drchandrasharatua10@gmail.com

Abstrac

This study aims to examine the impact of online game addiction on the learning motivation of fifth-grade students at SDN Karangmakmur III. A qualitative approach was used to gain in-depth understanding through in-depth interviews, observations, and document analysis. The results show that the majority of students addicted to online games experience a significant decline in learning motivation. This is reflected in their low academic performance, lack of concentration in class, and minimal participation in school activities. Parental support and teacher involvement are crucial in maintaining students' learning motivation. Recommended intervention strategies include healthy technology education, limiting game playing time, and promoting alternative activities. Collaboration between teachers, parents, and school authorities is essential to mitigate the negative impact of online game addiction and enhance students' learning motivation.

Keywords: Online game addiction, learning motivation, elementary school students, qualitative approach, SDN Karangmakmur III.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak kecanduan game online terhadap motivasi belajar siswa kelas 5 di SDN Karangmakmur III. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam melalui wawancara mendalam, observasi, dan analisis dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas siswa yang kecanduan game online mengalami penurunan motivasi belajar yang signifikan. Hal ini tercermin dari rendahnya nilai akademik, kurangnya konsentrasi di kelas, dan minimnya partisipasi dalam kegiatan sekolah. Dukungan orang tua dan peran guru terbukti penting dalam menjaga motivasi belajar siswa. Strategi intervensi yang direkomendasikan meliputi pendidikan teknologi yang sehat, pembatasan waktu bermain game, dan promosi kegiatan alternatif. Kerjasama antara guru, orang tua, dan pihak sekolah sangat diperlukan untuk mengatasi dampak negatif kecanduan game online dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Kecanduan game online, motivasi belajar, siswa sekolah dasar, pendekatan kualitatif, SDN Karangmakmur III.

LATAR BELAKANG

Di era digital ini, perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu perubahan tersebut adalah meningkatnya akses dan penggunaan perangkat elektronik, khususnya game online, di kalangan anak-anak dan remaja. Game online telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari banyak siswa, termasuk siswa Sekolah Dasar (SD).

Meskipun game online dapat memberikan hiburan dan beberapa manfaat kognitif, namun tidak dapat dipungkiri bahwa kecanduan game online juga menimbulkan berbagai dampak negatif, terutama dalam konteks pendidikan.

Kecanduan game online adalah kondisi di mana individu merasa terdorong untuk bermain game secara terus-menerus hingga mengabaikan tanggung jawab dan aktivitas penting lainnya. Fenomena ini telah menjadi perhatian global karena banyak anak-anak yang menghabiskan waktu berjam-jam di depan layar, yang berdampak pada kesehatan fisik, sosial, dan mental mereka. Lebih khusus lagi, kecanduan game online dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Motivasi belajar adalah dorongan internal yang mendorong siswa untuk belajar dan mencapai prestasi akademik. Ketika siswa menjadi kecanduan game online, waktu dan energi yang seharusnya digunakan untuk belajar sering kali dialihkan untuk bermain game, sehingga dapat menurunkan motivasi belajar mereka.

SDN Karangmakmur III adalah salah satu sekolah dasar yang berada di lingkungan urban dengan akses teknologi yang cukup baik. Berdasarkan observasi awal, terlihat adanya kecenderungan siswa kelas 5 untuk lebih banyak bermain game online di luar jam sekolah. Kondisi ini memunculkan kekhawatiran di kalangan guru dan orang tua mengenai dampak kecanduan game online terhadap prestasi dan motivasi belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam dampak kecanduan game online terhadap motivasi belajar siswa kelas 5 di SDN Karangmakmur III. Dengan pendekatan kualitatif, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai bagaimana kecanduan game online mempengaruhi motivasi belajar siswa, serta memberikan wawasan bagi guru, orang tua, dan pihak sekolah untuk mengatasi masalah ini. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi pengembangan strategi pendidikan yang lebih efektif dalam mengatasi dampak negatif kecanduan game online, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan prestasi akademik siswa.

KAJIAN TEORITIS

Pengertian Game Online Sebuah game online adalah permainan video yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan komputer, menggunakan komputer pribadi atau konsol video game. Jaringan ini biasanya internet atau teknologi setara, tetapi game selalu digunakan apa pun teknologi yang saat ini: modem sebelum Internet, dan keras kabel terminal sebelum modem. Perluasan game online telah mencerminkan keseluruhan perluasan jaringan komputer dari jaringan lokal kecil ke internet dan pertumbuhan akses internet itu sendiri.

Game online dapat berkisar dari yang sederhana lingkungan berbasis teks grafis game menggabungkan kompleks dan dunia maya dihuni oleh banyak pemain secara bersamaan. Banyak permainan online terkait komunitas online, membuat game online suatu bentuk kegiatan sosial di luar permainan pemain tunggal. "Game online adalah teknologi daripada genre, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama daripada pola tertentu gameplay." game online yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan komputer, biasanya pada internet. Salah satu keuntungan dari game online adalah kemampuan untuk terhubung ke permainan multiplayer, meskipun single-player game online yang cukup umum juga. Keuntungan kedua dari game online adalah bahwa persentase besar dari (Surbakti, 2017).

Game online memberikan dampak positif terhadap anak-anak diantaranya dapat menambah konsentrasi, meningkatkan ketajaman mata, menambah intelegensi atau kecerdasan, meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, membantu bersosialisasi, meningkatkan kinerja otak, meningkatkan kecepatan mengetik, dan menghilangkan stress. Namun demikian, game online juga dapat berdampak negatif bagi anak diantaranya menimbulkan adiksi (kecanduan), mendorong melakukan hal-hal negatif, berbicara kasar dan kotor, terbengkalainya kegiatan di dunia nyata, perubahan pola makan dan istirahat, pemborosan, mengganggu kesehatan, menjadi tidak kenal waktu atau lupa waktu, kurang bersosialisasi sehingga teman berkurang, dan membuat sikap cuek, acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi disekitarnya. Oleh karenanya, orang tua harus mengawasi anak-anak saat bermain game dan memberikan Batasan kepada anak-anak agar anak-anak tidak berlebihan saat bermain game. Hal tersebut merupakan faktor ekstrinsik dari kedisiplinan yang harus di lakukan oleh orang tua untuk mengawasi dan memberikan Batasan dalam bermain game (Astuti et al., 2021).

Menurut (Prasetyo et al., 2023), game online memang membawa dampak negative bagi siswa. Dampak negatif tersebut diantaranya: 1) Cara berbicara siswa yang kotor dan kasar kepada orang yang lebih dewasa. 2) Kesehatan mata dan pendengaran yang menurun. 3) Tidak dapat mengontrol waktu antara belajar dan bermain game online. 4) Sikap anak yang kurang sopan dan tidak menghormati orang yang lebih tua. Hal ini merupakan dampak dari game online yang berpengaruh terhadap sikap anak dan perubahan perilaku dari anak tersebut, juga anak tersebut menjadi susah untuk di nasehati dan terkadang berani pada orang yang lebih tua darinya.

Motivasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa. Seseorang akan mendapat hasil yang diinginkan dalam belajar apabila dalam dirinya terdapat

keinginan untuk belajar. Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong untuk pencapaian hasil yang baik. Seseorang akan melakukan suatu kegiatan karena ada motivasi dalam dirinya. Adanya motivasi yang tinggi dalam belajar akan mencapai hasil yang optimal. Tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu untuk mengetahui hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar siswa Metode penelitian tinjauan pustaka (*Library Research*) yang berlokasi di perpustakaan/ruang baca secara online maupun offline.

Motivasi sebagai faktor utama dalam belajar yakni berfungsi menimbulkan, mendasari, dan menggerakkan perbuatan belajar. Menurut hasil penelitian melalui observasi langsung, bahwa kebanyakan siswa yang besar motivasinya akan giat berusaha, tampak gagah, tidak mau menyerah, serta giat membaca untuk meningkatkan hasil belajar serta memecahkan masalah yang dihadapinya. Sebaliknya mereka yang memiliki motivasi rendah, tampak acuh tak acuh, mudah putus asa, perhatiannya tidak tertuju pada pembelajaran yang akibatnya siswa akan mengalami kesulitan belajar (Rahman, 2021).

Menurut (Harun & Arsyad, 2020), game online berdampak pada motivasi belajar siswa. Dampak game online pada peserta didik ada dua, yaitu dampak positif dan dampak negatif. Dampak negatif lebih besar terjadi pada peserta didik apabila terlalu berlebihan dalam bermain game online. Selanjutnya, terdapat beberapa kendala dan solusi yang dapat dilakukan baik oleh orang tua maupun guru untuk mengatasi dampak negatif game online pada peserta didik.

Lebih lanjut hasil penelitian dari (Nisrinafatin, 2020), game online berdampak negatif bagi motivasi belajar para siswa. Sorang anak yang sudah kecanduan game online akan mempengaruhi motivasi dalam belajarnya dan jika motivasi belajarnya terganggu maka akan mempengaruhi pula prestasi belajarnya. Seseorang yang sudah kecanduan game online membutuhkan penanganan khusus

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk memahami secara mendalam dampak kecanduan game online terhadap motivasi belajar siswa kelas 5 di SDN Karangmakmur III. Berikut adalah rincian metode penelitian yang digunakan

1. Pendekatan dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menggambarkan fenomena kecanduan game online dan dampaknya terhadap motivasi belajar siswa. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mendapatkan

pemahaman yang mendalam melalui pengumpulan data yang kaya dan detail dari partisipan.

2. Lokasi dan Subjek Penelitian

Lokasi penelitian adalah SDN Karangmakmur III, yang terletak di Kecamatan Batujaya, Karawang, Jawa Barat. dengan akses teknologi yang memadai. Subjek penelitian adalah siswa kelas 5 yang dipilih berdasarkan kriteria tertentu, yaitu: Aktif bermain game online minimal 2 jam per har dan memiliki penurunan motivasi belajar yang terindikasi dari nilai akademik atau pengamatan guru.

3. Instrumen Penelitian

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri yang berperan sebagai pengumpul data. Beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi:

- 1) Wawancara Mendalam: Wawancara semi-terstruktur dengan siswa, guru, dan orang tua untuk mendapatkan perspektif yang komprehensif mengenai dampak kecanduan game online.
- 2) Observasi: Observasi dilakukan untuk melihat perilaku siswa di kelas dan di lingkungan sekolah terkait penggunaan game online.
- 3) Dokumentasi: Pengumpulan data dari dokumen sekolah seperti nilai rapor, catatan guru, dan laporan kegiatan siswa.

4. Prosedur Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahapan:

- 1) Persiapan: Peneliti mengajukan izin penelitian kepada pihak sekolah dan memperoleh persetujuan dari orang tua siswa yang akan menjadi subjek penelitian.
- 2) Pelaksanaan Wawancara: Wawancara dilakukan di tempat yang nyaman dan aman bagi siswa, serta berlangsung dalam suasana yang tidak mengintimidasi.
- 3) Observasi: Observasi dilakukan secara non-partisipan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung dan pada saat istirahat.
- 4) Pengumpulan Dokumentasi: Dokumen yang relevan dikumpulkan dan dianalisis untuk melengkapi data dari wawancara dan observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan beberapa temuan penting mengenai dampak kecanduan game online terhadap motivasi belajar siswa kelas 5 di SDN Karangmakmur III. Temuan

tersebut diperoleh melalui wawancara mendalam, observasi, dan analisis dokumen. Berikut adalah ringkasan hasil penelitian:

1. Kecanduan Game Online di Kalangan Siswa

- 1) Mayoritas siswa yang diwawancarai menunjukkan gejala kecanduan game online, seperti bermain game lebih dari 3 jam per hari, merasa gelisah jika tidak bermain, dan sering membicarakan game saat di sekolah.
- 2) Beberapa siswa mengaku lebih suka bermain game daripada melakukan aktivitas lain, termasuk belajar dan berinteraksi dengan teman sebaya.

2. Dampak Kecanduan Game Online terhadap Motivasi Belajar

- 1) Penurunan Prestasi Akademik: Guru dan orang tua melaporkan adanya penurunan nilai akademik pada siswa yang kecanduan game online. Nilai rata-rata mereka cenderung lebih rendah dibandingkan siswa yang tidak kecanduan.
- 2) Kurangnya Konsentrasi di Kelas: Observasi menunjukkan bahwa siswa yang kecanduan game sering kali tidak fokus selama pelajaran berlangsung, sering kali melamun atau berbicara tentang game dengan teman sebangkunya.
- 3) Penurunan Keterlibatan dalam Kegiatan Sekolah: Siswa yang kecanduan game cenderung kurang berpartisipasi dalam kegiatan ekstrakurikuler dan tugas kelompok. Mereka lebih memilih untuk menghabiskan waktu di rumah bermain game.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

- 1) Dukungan Orang Tua: Siswa yang memiliki orang tua yang terlibat aktif dalam pengawasan penggunaan teknologi cenderung memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi.
- 2) Peran Guru: Guru yang memberikan pendekatan personal dan mendukung minat siswa di luar game berhasil menjaga motivasi belajar siswa lebih baik dibandingkan guru yang tidak.
- 3) Lingkungan Sosial: Teman sebaya yang juga kecanduan game dapat memperkuat perilaku kecanduan, sedangkan teman sebaya yang fokus pada kegiatan akademik dapat membantu meningkatkan motivasi belajar.

Pembahasan

1. Kecanduan Game Online sebagai Pengalih Perhatian Utama

Temuan penelitian menunjukkan bahwa kecanduan game online telah menjadi pengalih perhatian utama bagi siswa kelas 5 di SDN Karangmakmur III. Kecanduan ini tidak hanya mempengaruhi waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar, tetapi juga

mengurangi kualitas waktu belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa kecanduan game dapat mengurangi kemampuan siswa untuk fokus dan memproses informasi akademik secara efektif.

2. Pengaruh Negatif terhadap Prestasi Akademik

Penurunan nilai akademik yang dialami siswa yang kecanduan game online menunjukkan bahwa keterlibatan berlebihan dalam game mengganggu proses belajar mereka. Ini disebabkan oleh kurangnya waktu dan energi yang dicurahkan untuk kegiatan belajar. Kondisi ini diperparah oleh kurangnya perhatian dan konsentrasi selama pelajaran di kelas.

3. Kurangnya Keterlibatan dalam Kegiatan Sekolah

Penurunan partisipasi dalam kegiatan sekolah dan ekstrakurikuler menunjukkan bahwa kecanduan game online juga mempengaruhi aspek sosial dan emosional siswa. Siswa yang kecanduan game cenderung menarik diri dari interaksi sosial yang positif dan kegiatan yang dapat mendukung perkembangan pribadi dan akademik mereka.

4. Peran Dukungan Orang Tua dan Guru

Dukungan orang tua dan peran aktif guru terbukti menjadi faktor penting dalam menjaga dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Orang tua yang membatasi waktu bermain game dan memberikan perhatian terhadap kegiatan belajar anak mereka dapat membantu mengurangi dampak negatif kecanduan game. Guru yang memberikan pendekatan personal dan memotivasi siswa juga dapat membantu siswa untuk tetap fokus pada tujuan akademik mereka.

5. Strategi Intervensi

Berdasarkan temuan penelitian ini, disarankan beberapa strategi intervensi untuk mengatasi masalah kecanduan game online di kalangan siswa sekolah dasar:

- 1) Pendidikan Teknologi: Mengedukasi siswa tentang penggunaan teknologi yang sehat dan bijak.
- 2) Pembatasan Waktu Bermain: Membuat aturan yang jelas tentang batasan waktu bermain game di rumah.
- 3) Kegiatan Alternatif: Mendorong siswa untuk terlibat dalam kegiatan ekstrakurikuler dan hobi lain yang dapat mengembangkan bakat dan minat mereka.
- 4) Pendekatan Holistik: Kolaborasi antara guru, orang tua, dan konselor sekolah untuk memberikan dukungan yang menyeluruh bagi siswa.
- 5)

KESIMPULAN

Penelitian ini mengkaji dampak kecanduan game online terhadap motivasi belajar siswa kelas 5 di SDN Karangmakmur III melalui pendekatan kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari wawancara mendalam, observasi, dan analisis dokumen, dapat disimpulkan bahwa:

1. Mayoritas siswa kelas 5 di SDN Karangmakmur III menunjukkan tanda-tanda kecanduan game online, seperti bermain game dalam waktu yang berlebihan dan mengalami kesulitan mengendalikan keinginan untuk bermain
2. Kecanduan game online berdampak signifikan terhadap penurunan motivasi belajar siswa. Siswa yang kecanduan game online cenderung memiliki prestasi akademik yang lebih rendah, kurang konsentrasi selama proses belajar mengajar, dan menunjukkan partisipasi yang minim dalam kegiatan sekolah.
3. Dukungan orang tua yang aktif dalam pengawasan penggunaan teknologi dan keterlibatan guru dalam memberikan motivasi dan perhatian personal dapat membantu menjaga motivasi belajar siswa. Sebaliknya, lingkungan sosial yang tidak mendukung dan teman sebaya yang juga kecanduan game dapat memperburuk kondisi motivasi belajar siswa.
4. Diperlukan strategi intervensi yang melibatkan pendidikan tentang penggunaan teknologi yang sehat, pembatasan waktu bermain game, serta promosi kegiatan alternatif yang positif. Kerjasama antara guru, orang tua, dan pihak sekolah sangat penting untuk mengatasi dampak negatif kecanduan game online.

DAFTAR REFERENSI

- Astuti, Y. E. Y., Hidayat, R., & Wulandari, F. (2021). Peningkatan Organizational Citizenship Behavior (Ocb) Dengan Penguatan Learning Organization (Lo) Dan Kepemimpinan Transformasional Kepala Sekolah. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 9(2), 74–80. <https://doi.org/10.33751/jmp.v9i2.4233>
- 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>
- Nisrinafatim. (2020). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 115–122. <https://doi.org/10.21070/jees.v1i2.442>
- Prasetyo, A., Rondli, W. S., & Ermawati, D. (2023). Dampak Permainan Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 333–340. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4733>

Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar, November*, 289–302.

Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere, 1(1)*, 29.