

**ANALISIS TINGKAT KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV
SDN 01 NANGA PINOH**

Muhammad Rafilin¹, Ahmad Khoiri², Joni Albar³

^{1,2,3}STKIP Melawi

Alamat: Jl. RSUD Melawi KM.04 Nanga Pinoh, 78672

Email: muhamadrafilin@gmail.com¹, ahmadkhoiri2290@gmail.com²,
jonialbarr@gmail.com³

Article info: Received: 10 Desember 2024, Reviewed 22 Februari 2025, Accepted: 21 Juli 2025

Abstract: This study was motivated by the increasing addiction to online games among students and its impact on learning outcomes. The research aimed to describe the influence of online gaming on fourth-grade students at SD Negeri 01 Nanga Pinoh. The study employed a descriptive qualitative method, with the main subjects being fourth-grade students and supporting subjects being classroom teachers. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The results showed that the level of online game addiction among students was still within a reasonable range and could be managed through teacher guidance. However, some students experienced a decline in learning outcomes and reduced interest in studying due to excessive gaming. Teachers played an active role by providing advice and education to encourage responsible gaming behavior. In conclusion, online gaming has an influence on the learning outcomes of elementary school students.

Keywords: Addiction, Online Games, Learning Outcomes.

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh meningkatnya kecanduan bermain *game online* di kalangan siswa dan pengaruhnya terhadap hasil belajar. Tujuan penelitian untuk mendeskripsikan pengaruh *game online* terhadap siswa kelas IV SD Negeri 01 Nanga Pinoh. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan subjek utama siswa kelas IV dan subjek pendukung guru kelas. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kecanduan bermain *game online* siswa masih tergolong wajar dan dapat dikendalikan melalui bimbingan guru. Namun, beberapa siswa mengalami penurunan hasil belajar serta kurangnya minat belajar akibat terlalu sering bermain *game*. Guru berperan aktif dengan memberikan nasihat dan edukasi agar siswa dapat menggunakan *game* secara bijak. Kesimpulannya, penggunaan *game online* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Kecanduan, *Game Online*, Hasil Belajar

Permainan daring (*game online*) adalah platform yang menyediakan berbagai jenis permainan yang memungkinkan banyak pengguna dari lokasi berbeda untuk terhubung dan bermain secara bersamaan melalui jaringan internet (Young dalam Putri, dkk., 2023:608). Melalui *game online*, pemain dapat berinteraksi, menjelajahi dunia virtual, serta membentuk komunitas digital. Variasi serta kenyamanan yang ditawarkan membuat pemain cenderung menghabiskan waktu lama di depan komputer. Hal ini meningkatkan frekuensi bermain dan berdampak pada munculnya berbagai permasalahan psikologis (Putri, et al., 2023:608).

Menurut Casmini (2016:1), kecanduan *game online* berdampak pada kehidupan penggunanya. Seseorang yang telah kecanduan akan merasa hidupnya membosankan tanpa bermain *game*. Kondisi ini juga berpengaruh terhadap kondisi emosional anak. Anak yang memiliki kecerdasan emosional tinggi cenderung mampu mengendalikan emosi baik saat bermain maupun saat tidak bermain. Sebaliknya, anak dengan kecerdasan emosional rendah akan mengalami kesulitan dalam mengontrol

emosi ketika bermain *game*. Hal ini karena kecerdasan emosional berperan penting dalam kemampuan berpikir, bersikap, dan mengelola emosi.

Permasalahan ini juga tercermin dari hasil observasi awal peneliti di SD Negeri 01 Nanga Pinoh, di mana ditemukan bahwa siswa sekolah dasar telah mengenal dan menggemari game online lebih dari kegiatan belajar. Topik yang dibicarakan siswa di sekolah lebih sering berkaitan dengan game daripada pelajaran. Bahkan, mereka lebih mengenal karakter *game* dibandingkan pahlawan nasional. Tak hanya itu, penggunaan uang saku pun meningkat karena harus membeli kuota internet untuk bermain game. Jika tidak diawasi, intensitas bermain game dapat berdampak negatif pada hasil belajar siswa.

Anak usia sekolah dasar merupakan kelompok yang rentan terhadap dampak negatif *game online*. Waktu yang seharusnya digunakan untuk istirahat dan berinteraksi sosial cenderung dihabiskan untuk bermain game. Pada tahap ini, anak mulai menjelajahi lingkungan baru di luar keluarga, yakni sekolah. Menurut Nisrinafatin (2020:119), masa transisi ini ditandai dengan munculnya kesadaran belajar yang didorong oleh rasa ingin tahu

dan keinginan untuk mengeksplorasi lingkungan sekitar.

Meskipun demikian, *game online* juga memiliki sisi positif jika dimainkan secara wajar sebagai bentuk hiburan untuk menghilangkan stres (Novrialdy, 2019:148). Namun, kenyataannya banyak pengguna memainkan game secara berlebihan dan menjadikannya pelarian dari kehidupan nyata, sehingga memicu kecanduan.

Daya tarik *game online* yang melampaui permainan tradisional juga menjadi alasan siswa lebih tertarik. Tampilan visual yang menarik, kemudahan bermain, serta tantangan pada setiap level membuat siswa terdorong untuk terus bermain. Kondisi ini dapat menyebabkan rutinitas bermain game setiap hari, dan membuat siswa kecanduan—terutama ketika mereka terus mencoba menang setelah mengalami kekalahan.

Menurut Nisrinafatin (2020:119), kebiasaan bermain *game online* secara berlebihan dapat menurunkan motivasi siswa. Akibatnya, siswa menjadi malas belajar, mengabaikan tugas sekolah, serta mengalami gangguan kesehatan fisik dan mata. Selain itu, konsentrasi belajar juga terganggu karena siswa merasa mengantuk

dan kurang semangat setelah begadang bermain game hingga larut malam. Bahkan, saat pembelajaran berlangsung, pikiran siswa masih terfokus pada game.

Kecanduan *game online* memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap aktivitas belajar siswa, terutama pada aspek motivasi dan konsentrasi dua faktor penting yang menentukan keberhasilan belajar. Sari, et al. (2020) juga menyatakan bahwa permainan *Free Fire* berdampak negatif terhadap hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar.

Hasil belajar sendiri merupakan bentuk perubahan perilaku yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Perubahan ini seharusnya mengarah pada perkembangan positif dalam diri siswa, yang dicapai melalui proses belajar. Menurut Sudjana dalam Prihatini (2017:174), hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh dari proses pembelajaran, yang menjadi bagian penting dalam perubahan perilaku siswa. Guru memegang peran sentral dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang efektif, agar hasil belajar siswa dapat optimal.

METODE

Metode penelitian menggunakan kualitatif. Jenis penelitian adalah deskriptif kualitatif. Subjek utama dalam penelitian adalah siswa kelas IV SDN 01 Nanga Pinoh dan subjek pendukung adalah guru kelas SDN 01 Nanga Pinoh. Objek penelitian adalah tingkat kecanduan bermain *game online* terhadap hasil siswa sekolah dasar. Pengumpulan data penelitian menggunakan teknik observasi, teknik wawancara dan teknik dokumentasi. Instrumen pengumpulan data penelitian menggunakan lembar wawancara dan lembar observasi. Teknik analisis data yang digunakan menganalisis data penelitian adalah analisis kualitatif yang terdiri dari empat komponen utama, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/validasi. Pemeriksaan keabsahan data penelitian menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tentang tingkat kecanduan bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 01 Nanga Pinoh menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Pengumpulan data ini digunakan untuk mendapatkan data yang sesuai dengan

kenyataan yang terjadi pada objek penelitian yaitu siswa sebagai subjek utama dan guru sebagai subjek pendukung. Dari data tersebut peneliti mengetahui lebih mendalam tentang tingkat kecanduan bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa.

Perkembangan teknologi informasi sebagai sumber belajar di sekolah dasar tidak dapat dipungkiri sangat mempengaruhi siswa khususnya siswa sekolah dasar yang telah mengerti memanfaatkan teknologi bagian dari aktivitas yang menyenangkan baik dalam proses belajar maupun aktivitas bermain. Sekolah merupakan titik tengah seorang anak belajar bagaimana bersikap mendewasakan diri, mulai dari proses berfikir hingga tindakan yang akan diambil. Dalam mereduksi kecanduan *game online*, di sekolah ada pihak yang berperan dan dapat membantu proses pelaksanaan kegiatan secara aktif untuk mengatasi kecanduan *game online*.

Kecanduan *game online* merupakan keadaan seseorang yang terikat dengan kebiasaan yang kuat dan tidak bisa jauh dari bermain *game online*, dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi atau jumlah dalam melakukan hal tersebut,

tidak mau memperdulikan konsekuensi yang kurang baik pada dirinya. Menurut Lemmens, *et.al*, (Asri, *et.al*, 2022: 191) kecanduan *game online* adalah ketergantungan individu secara berlebihan terhadap *game online* dengan ingin melakukan secara terus-menerus yang pada akhirnya menimbulkan efek negatif pada fisik maupun psikologis individu.

Hasil penelitian diketahui bahwa siswa kelas IV SD Negeri 01 Nanga Pinoh bermain *game online* pada saat pulang sekolah. Namun pada saat jam sekolah siswa tidak melakukan aktivitas bermain *game online*. Tidak adanya siswa bermain *game* di sekolah karena adanya penerapan peraturan sekolah yang mewajibkan siswa untuk tidak membawa HPnya ke lingkungan sekolah. Adanya aturan yang diterapkan membuat siswa tidak berani membawa saat mereka sekolah. Adanya kesadaran dari siswa membuat siswa tidak melakukan hal yang menyimpang lainnya dari aturan sekolah. Dengan begitu siswa dilatih menjadi karakter yang baik dengan bertanggung jawab terhadap peraturan sekolah yang dijalankannya.

Hasil penelitian diketahui bahwa tingkat kecanduan siswa di SD Negeri 01 Nanga Pinoh masih dalam tahap wajar,

karena siswa masih bisa dibimbing dan berikan pemahaman dalam penggunaan *game online*. *Game online* tidak selalu memiliki aktivitas yang negatif, dampak yang ditimbulkan pada saat siswa bermain *game online* adalah dapat mengasah aktivitas otak, melatih kreativitas, melatih keterampilan sosial siswa. Dalam bermain *game* siswa dilatih untuk terus berpikir dalam menjalankan *game* yang dimainkannya, kemudian pada saat bermain *game*, pemain secara tidak langsung akan berinteraksi dengan teman-temannya *gamenya* dalam menyelesaikan permainannya. Namun dengan kurangnya dibatas siswa dalam bermain akan memiliki dampak kurang yang baik terhadap kualitas belajar siswa di sekolah. Nilai belajar beberapa siswa terjadi penurunan. Dari dokumen yang diberikan guru kelas diketahui bahwa ada beberapa nilai siswa pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 terjadi penurunan dari nilai semester ganjil. Kebiasaan menghabiskan waktu bermain *game* bisa membuat siswa mengalami kecanduan yang ditandai dengan kurang tidur dan mudah marah pada saat di sekolah, emosi siswa yang kurang bisa di kontrol atau pemarah.

Kondisi psikologis siswa yang mengalami kecanduan *game online* memiliki kondisi emosi yang cenderung pemarah dan tidak bisa dikontrol. Hal ini seperti yang diungkapkan Shalilat (Setiawati, dkk, 2022: 12) bahwa seseorang yang kecanduan *game online* itu memiliki emosi yang tidak baik mereka lebih cenderung tidak mau bersosialisasi dengan lingkungan disekitarnya dan mudah tersinggung.

Dampak yang ditimbulkan lainnya terhadap siswa adalah minat belajar siswa ada yang berkurang. Rendahnya ketertarikan siswa dalam belajar sangat berpengaruh terhadap hasil yang akan dicapai. Dampak dari kecanduan *game online* sendiri menurut Nisrinafatin (2020) dapat menurunkan motivasi dan minat belajar siswa akibatnya siswa malas belajar sehingga melalaikan tugas yang diberikan oleh guru, dan dapat merusak fisik seperti mata dan juga saraf. Menurut Febriani (2021) dampak lain yang disebabkan oleh bermain *game online* yaitu dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa. Terganggunya konsentrasi pada saat belajar dikarenakan siswa tidak semangat dalam belajar dan mengantuk akibat begadang semalaman hingga pagi untuk bermain

game online. *Game online* juga menjadikan siswa yang tidak dapat mengatur atau mengontrol waktu belajar di rumah. Dengan hanya bermain *game online* setiap saat, maka anak tersebut memiliki dampak terhadap prestasi belajar yang menurun.

Ketergantungan yang berlebihan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Kecanduan ini dapat menyebabkan siswa menjadi malas belajar dan mempengaruhi hasil belajarnya. Siswa yang sudah kecanduan *game online* akan menjadi malas belajar, dan sulit untuk berkonsentrasi. Anak sekolah dasar masih belum mampu menyaring mana yang baik dan buruk dalam menggunakan atau melakukan suatu hal. Bermain *game* dengan frekuensi dan intensitas yang besar dapat memberikan efek samping kecanduan dan ketergantungan. Menurut Rizai (Asri, et.al, 2022: 191) ciri-ciri kecanduan *game online* yaitu siswa bermain *game* 3-4 jam sehari sehingga tidak dapat membagi waktunya. Kondisi psikologis anak terganggu seperti mudah marah, emosi, kesal, sedih dan cepat bosan serta jemu saat belajar.

Siswa yang mempunyai ketergantungan pada sebuah games, akan mempengaruhi motivasi belajar siswa

sehingga waktu belajar dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar menjadi kurang.

Sering terjadi jika seseorang yang sudah ketergantungan terhadap *game online* akan kekurangan waktu tidur sehingga mempengaruhi metabolisme tubuhnya, akan mudah lelah. Menurut Amalia, *et.al*, (2022: 1755) *game online* memiliki kecenderungan bersifat kecanduan bagi pemain dikarenakan dalam segi permainan dan penampilannya sangat menarik, berisikan gambar-gambar animasi yang membuat pemainnya merasa tertarik. Selain itu, *game* sudah dirancang khusus agar pemainnya memiliki tantangan, tantangan inilah yang memberikan rasa kecanduan dan rasa ingin terus bermain.

Upaya yang dilakukan dalam mengatasi dampak *game online* terhadap hasil belajar siswa adalah sekolah dan guru-guru melakukan soutu pendekatan, selalu memberikan pemahaman dan bimbingan kepada siswa akan bahayanya jika bermain *game* terus menerus yang mempunyai dampak terhadap dirinya, Sekolah juga bekerja sama dengan orang tua siswa agar orang tua selalu memantau anaknya agar tidak selalu bermain *game* terus menerus dan memberikan waktu luang kepada anaknya untuk belajar serta berupaya

mengatasi dampak dari *game online* yang dirasakan. Kemudian upaya yang dilakukan sekolah adalah melakukan penegasan terhadap aturan-aturan sekolah agar siswa tidak dapat bermain *game* jika sudah berada di dalam lingkungan sekolah terlebih-lebih jika jam pembelajaran berlangsung. Zendrato & Harefa (2022: 143) mengatakan bahwa yang dilakukan guru untuk mengatasi dampak *game online* terhadap hasil belajar siswa yaitu memberikan nasehati, memberi arahan kepada siswa agar tidak telalu sering bermain *game online* dan tetap fokus dalam belajar di sekolah. Guru harus memberikan pemahaman kepada peserta didik akan bahaya dari *game online*.

Kehadiran dan keberadaan *game online* tidak selamanya buruk jika dapat menyeimbangkan kapan waktu bermain *game online* dan kapan waktu untuk belajar sehingga tidak berdampak terhadap hasil belajarnya. *Game online* memberikan dampak positif terhadap anak-anak diantaranya dapat menambah kosentrasi, meningkatkan ketajaman mata, menambah intelegensi atau kecerdasan, meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, membantu bersosialisasi, meningkatkan kinerja otak,

meningkatkan kecepatan mengetik, dan menghilangkan stress.

SIMPULAN

Hasil penelitian diketahui bahwa tingkat kecanduan siswa bermain *game online* masih dalam tahap wajar bagi kebanyakan siswa di kelas IV SD Negeri 01 Nanga Pinoh. Siswa masih bisa dibimbing dan diberikan pemahaman dalam penggunaan *game online*. Namun terdapat beberapa siswa yang kurang wajar, dampak yang terjadi pada siswa yang bermain *game online* adalah terjadinya penuruan hasil belajar. Dampak lain yang ditimbulkan adalah minat belajar siswa ada yang berkurang. Upaya yang dilakukan guru dalam mengatasinya adalah memberikan nasehat dan edukasi pada siswa dalam belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada Bapak Ahmad Khoiri, M.Pd., dan Bapak Joni Albar, M.Pd., selaku pembimbing, serta Bapak Septian Peterianus, S.S., M.Pd., dan Ibu Rindah Permatasari, M.Or., selaku penguji. Tidak lupa juga peneliti ucapkan terima kasih kepada SD Negeri 01 Nanga Pinoh yang

telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Amalia, A.N., Hakim, L., & Hera, T. (2022). Analisis Dampak Kecanduan *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 1754-1760.

Ariantoro. (2016). Dampak *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar pelajar STMIK Musirawas Lubuklinggau. Hal 46.

Asri, A.R., Saman, A., & Umar, N.F. (2022). Kecanduan *Game Online* Siswa dan Penanganannya Pada Era Pandemi: Studi Kasus Siswa Sekolah Menengah Atas Kabupaten Bone. *Pinisi Journal Of Art, Humanity & Social Studies*, 2(6), 190-200.

Casmini. (2016). *Emotional Parenting*. Yogyakarta: Pilar Medika.

Febriani, N. (2021). Dampak *Game Online* Terhadap Konsentrasi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Kecamatan Rimbo Ulu. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 119-121.

Kurnada N., & Iskandar, R. (2021). Analisis Tingkat Kecanduan Bermain *Game Online* Terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5660-5670.

Maliki. (2016). *Bimbingan Konseling di Sekolah Dasar Suatu Pendekatan Imajinatif*. Jakarta: Kencana.

Nisrinafatin. (2020). Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 119-121.

Novrialdy, E. (2019). Kecanduan *Game Online* Pada Remaja Dampak dan

Pencegahannya. *Bulletin Psikologi*, 27(2), 148-158.

Prihatin, E. (2017). Pengaruh Metode Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. Formati: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Mipa*. 7(2), 174.

Putri, L., Purnama, T., & Hasibuan, Z. (2023). *The Effectiveness Of Online Games On The Learning Mindset Of Class 5 Primary Children* Mis Nurul Hidayah. *TOFEDU: The Future of Education Journal*. (2(4), 608-615.

Sari, F.B., Amini, R., & Mudjiran. (2020). Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Model Integrated di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 4(4), 1194-1200.

Setiawati, S., Yakub, E., & Umari, T. (2018). *Student of the Online Game Addiction and Condotions of Psychological in SMA Tri Bhakti Pekanbaru*. *JOM FKIP*, 1(5).

Zendrato, Y., & Harefa, H.O.N. (2022). Dampak *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 139-148.