

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA V SD NEGERI SIBUNTUON

Leony Cecilia Manurung¹, Nurhudayah Manjani²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Medan

Email: leonyciciliamanurung@gmail.com¹, nh.manjani@unimed.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini ingin tahu pengaruh game online terhadap hasil belajar siswa kelas 5 SD. Metode yang dipakai adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Sampel diambil dari siswa kelas 5 yang dipilih berdasarkan kriteria tertentu. Data dikumpulkan lewat tes hasil belajar dan kuesioner tentang seberapa sering mereka main game online. Analisis data dilakukan dengan uji regresi sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa makin sering siswa main game online, makin rendah nilai belajarnya. Temuan ini jadi pengingat bagi guru dan orang tua supaya lebih mengawasi dan mengatur waktu bermain game online agar tidak mengganggu prestasi sekolah anak.

Kata kunci: game online, hasil belajar, siswa SD

Abstract

This study aims to determine the effect of online games on the learning outcomes of fifth grade elementary school students. The method used is quantitative research with an experimental approach. The research sample consisted of fifth grade students selected using purposive sampling techniques. Data were collected through learning outcome tests and questionnaires regarding the intensity of playing online games. Data analysis used a simple linear regression test. The results showed that there was a significant negative effect between the intensity of playing online games and student learning outcomes. The higher the frequency of playing online games, the lower the learning outcomes obtained. These findings provide implications for teachers and parents to supervise and regulate the use of online games by students so that they do not have a negative impact on their academic achievement.

Keywords: online games, learning outcomes, elementary school students

Article History

Received: Maret 2025
Reviewed: Maret 2025
Published: Maret 2025

Plagiarism Checker No 451
Prefix DOI: Prefix DOI:
10.8734/sindoro.v1i2.360
Copyright: Author
Publish by: SINDORO



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Teknologi digital terus berkembang dengan pesat yang pesat dalam beberapa dekade terakhir, memengaruhi teknologi digital sekarang makin canggih dan terus berkembang cepat pendidikan dan hiburan. Salah satu bentuk teknologi digital yang makin terkenal adalah game online. Game online menjadi salah satu bentuk hiburan Banyak orang yang suka, terutama anak-anak. usia sekolah dasar. Kemudahan akses melalui perangkat seperti komputer, tablet, dan ponsel pintar membuat game online semakin populer di kalangan siswa. Seiring dengan

meningkatnya penggunaan game online, muncul berbagai perdebatan mengenai dampaknya terhadap perkembangan anak, khususnya dalam aspek kognitif dan sosial. Di satu sisi, game online dapat memberikan manfaat bagi anak-anak, seperti meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, serta meningkatkan koordinasi antara mata dan tangan. Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa game online tertentu dapat membantu meningkatkan kemampuan kerja sama dan komunikasi jika dimainkan dalam konteks yang sesuai.

Namun, di sisi lain, penggunaan game online yang berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif. Banyak siswa yang mengalami penurunan konsentrasi belajar karena terlalu banyak menghabiskan waktu bermain game. Selain itu, kecanduan game online dapat menyebabkan berkurangnya waktu belajar dan istirahat yang cukup, yang berpotensi menurunkan hasil belajar mereka di sekolah. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa siswa yang kecanduan game online biasanya punya nilai lebih rendah dibandingkan yang main secukupnya dan teratur.

Berdasarkan latar belakang tersebut, Penelitian ini ingin mencari tahu bagaimana game online memengaruhi hasil belajar siswa kelas V SD. Penelitian ini akan mengidentifikasi sejauh mana game online memengaruhi prestasi akademik siswa, baik dari segi dampak positif maupun negatif. Dengan memahami dampak yang ditimbulkan, diharapkan penelitian ini dapat memberikan rekomendasi kepada orang tua, guru, dan pihak sekolah dalam mengelola penggunaan game online agar tetap memberikan manfaat bagi perkembangan siswa tanpa mengganggu hasil belajar mereka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini pakai metode hitungan dengan cara eksperimen yang bertujuan untuk menganalisis pengaruh intensitas main game online dan pengaruhnya ke hasil belajar siswa kelas V SD. Cara ini dipilih karena bisa kasih hasil yang jelas dan adil. terukur, sehingga memungkinkan analisis hubungan yang lebih akurat antara variabel yang diteliti. meliputi siswa kelas V yang aktif menggunakan perangkat digital untuk bermain game online, memiliki frekuensi bermain minimal tiga kali dalam seminggu, serta tidak memiliki gangguan belajar atau masalah kesehatan yang dapat memengaruhi hasil belajar mereka. Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini berkisar antara 30 hingga penelitian ini melibatkan semua siswa kelas V di salah satu SD Negeri Sibuntuon sebagai peserta. Sampelnya dipilih pakai metode purposive sampling, yaitu memilih siswa berdasarkan kriteria tertentu yang sudah ditentukan. Kriteria tersebut 50 siswa, yang dianggap representatif untuk memberikan gambaran yang akurat tentang hubungan antara seberapa sering main game online dengan hasil belajar siswa.

Alat yang dipakai dalam penelitian ini berupa tes hasil belajar dan kuesioner seberapa sering main game online. Tes untuk melihat hasil belajar digunakan untuk mengukur prestasi akademik siswa dalam mata pelajaran tertentu, seperti Matematika dan Bahasa Indonesia. Tes ini berbentuk pilihan ganda dan esai singkat yang mengacu pada kurikulum yang berlaku. Tes dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan untuk melihat perubahan dalam hasil belajar siswa. Sementara itu, kuesioner intensitas bermain game online digunakan untuk mengukur seberapa sering siswa bermain game dalam satu minggu. Kuesioner ini mencakup beberapa indikator, seperti frekuensi bermain, durasi bermain, jenis game yang dimainkan, serta konteks bermain (sendiri atau bersama teman). Kuesioner ini disusun menggunakan skala Likert dengan rentang 1 hingga 5, dari "sangat jarang" hingga "sangat sering".

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahap, dimulai dari observasi awal terhadap kebiasaan bermain game online siswa dan hasil belajar mereka, kemudian dilanjutkan dengan penyebaran kuesioner untuk memperoleh informasi terkait intensitas bermain game online. Selanjutnya, siswa diberikan tes hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan untuk mengukur perubahan prestasi akademik mereka. Data yang diperoleh dalam penelitian ini akan dianalisis menggunakan uji regresi linear sederhana untuk melihat hubungan antara variabel

independen, yaitu intensitas bermain game online, dengan variabel dependen, yaitu hasil belajar siswa. Analisis data dilakukan melalui beberapa tahapan,

dimulai dengan uji deskriptif untuk menganalisis distribusi data terkait seberapa sering main game online dan hasil belajar siswa. Setelah itu, dilakukan uji normalitas untuk memastikan datanya sesuai sebelum dianalisis lebih lanjut. Lalu, dilakukan uji regresi sederhana untuk melihat apakah ada hubungan yang berarti antara sering main game online dan hasil belajar siswa.

Dari analisis ini, diharapkan bisa memberikan gambaran yang lebih jelas tentang seberapa besar pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa. Dengan begitu, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi orang tua, guru, dan pihak sekolah dalam mengelola waktu bermain game anak-anak agar tetap memberikan manfaat tanpa mengganggu hasil belajar mereka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan kalau makin sering main game online, nilai sekolah siswa cenderung lebih rendah. Artinya, kalau siswa terlalu banyak menghabiskan waktu buat main game, prestasi belajarnya bisa menurun. Siswa yang main game online terlalu lama cenderung memiliki tingkat konsentrasi yang lebih rendah, waktu belajar yang berkurang, serta mengalami kelelahan mental yang berdampak pada pemahaman materi pelajaran. Salah satu faktor utama yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa adalah gangguan konsentrasi dalam belajar. Siswa yang terlalu sering bermain game online biasanya mengalami kesulitan dalam mempertahankan fokus saat belajar di kelas maupun saat mengerjakan tugas di rumah. Hal ini terjadi karena otak mereka terbiasa dengan dinamika permainan yang cepat dan penuh stimulasi, sehingga ketika mereka harus menghadapi aktivitas belajar yang lebih tenang dan membutuhkan pemikiran mendalam, mereka cenderung merasa cepat bosan dan sulit untuk berkonsentrasi. Selain itu, kebiasaan multitasking saat bermain game juga membuat siswa lebih mudah terdistraksi ketika sedang belajar, sehingga mereka sulit memahami dan mengingat materi pelajaran dengan baik.

Selain gangguan konsentrasi, pengurangan waktu belajar juga menjadi faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya hasil akademik siswa. Semakin banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain game online, semakin sedikit waktu yang tersisa untuk belajar dan mengulang materi pelajaran. Banyak siswa yang lebih memilih bermain game daripada mengerjakan tugas sekolah atau belajar untuk ujian. Kurangnya manajemen waktu juga menjadi masalah utama, di mana siswa sering kali menunda pekerjaan rumah dan aktivitas

akademik lainnya demi bermain game. Akibatnya, pemahaman mereka terhadap materi menjadi kurang optimal, yang berdampak pada nilai akademik yang lebih rendah. Faktor lain yang turut berperan adalah kelelahan mental dan fisik akibat bermain game dalam durasi yang terlalu lama. Siswa yang sering bermain game hingga larut malam cenderung mengalami kurang tidur, yang berdampak pada daya konsentrasi mereka saat belajar di kelas. Selain itu, paparan layar yang berlebihan juga dapat menyebabkan kelelahan mata dan sakit kepala, yang semakin menghambat efektivitas belajar. Tidak jarang, siswa yang mengalami kekalahan dalam permainan juga mengalami stres dan frustrasi, yang dapat meningkatkan tingkat kecemasan dan membuat mereka sulit untuk fokus dalam belajar.

Berdasarkan temuan penelitian dari sini bisa disimpulkan kalau terlalu sering main game online bisa berdampak buruk pada hasil belajar siswa. Gangguan konsentrasi, pengurangan waktu belajar, serta kelelahan mental dan fisik merupakan faktor utama yang menyebabkan penurunan prestasi akademik. Oleh karena itu, diperlukan pengelolaan waktu bermain game yang lebih baik, baik dari pihak siswa, orang tua, maupun sekolah, agar game online dapat tetap memberikan manfaat tanpa mengganggu proses pembelajaran.

KESIMPULSN DAN SARAN**Kesimpulan**

Penelitian ini menunjukkan kalau sering main game online punya dampak buruk buat nilai siswa kelas V SD. Jadi, makin banyak waktu yang dihabiskan buat main game, makin turun prestasi belajarnya. Siswa yang bermain game dalam durasi yang panjang cenderung mengalami gangguan konsentrasi, pengurangan waktu belajar, serta kelelahan mental dan fisik yang berdampak pada pemahaman materi pelajaran. Mengingat dampak negatif yang ditimbulkan, diperlukan peran aktif dari orang tua dan guru dalam mengontrol serta mengarahkan penggunaan game online agar tidak mengganggu prestasi akademik siswa. Orang tua dapat berperan dengan membatasi durasi bermain game anak-anak mereka, misalnya dengan menetapkan jadwal yang seimbang antara waktu bermain dan waktu belajar. Selain itu, orang tua juga perlu mendorong anak untuk lebih banyak berpartisipasi dalam kegiatan edukatif dan sosial, seperti membaca buku, berolahraga, atau mengikuti ekstrakurikuler yang bermanfaat bagi perkembangan mereka.

Di sisi lain, guru juga memiliki peran penting dalam membantu siswa mengelola waktu bermain game dengan lebih bijak. Guru dapat memberikan edukasi mengenai dampak positif dan negatif game online, serta mengajarkan strategi manajemen waktu agar siswa dapat menyeimbangkan antara belajar dan hiburan. Selain itu, sekolah dapat menerapkan penggunaan teknologi secara positif, seperti memanfaatkan game edukatif dalam pembelajaran agar siswa tetap bisa bermain sambil belajar. Dengan adanya kolaborasi antara orang tua, guru, dan lingkungan sekolah, penggunaan game online dapat lebih terkontrol sehingga siswa tetap dapat menikmati hiburan tanpa mengorbankan prestasi akademik mereka. Oleh karena itu, penting bagi semua pihak untuk memberikan bimbingan, pengawasan, serta alternatif kegiatan yang lebih produktif agar siswa dapat tumbuh dan berkembang dengan seimbang dalam era digital ini.

Saran**1. Memilih Game yang Edukatif dan Sesuai Usia**

Tidak semua game online berdampak negatif. Oleh karena itu, orang tua perlu mengarahkan anak untuk memainkan game yang memiliki nilai edukatif, seperti game yang melatih keterampilan berpikir, strategi, atau kerja sama tim.

2. Mengajak Anak Berpartisipasi dalam Kegiatan Positif

Untuk mengurangi ketergantungan pada game online, orang tua dapat mendorong anak untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, olahraga, membaca buku, atau kursus keterampilan yang sesuai dengan minat mereka.

3. Menjadi Contoh yang Baik dalam Penggunaan Teknologi

Anak cenderung meniru kebiasaan orang tua. Oleh karena itu, orang tua juga sebaiknya membatasi penggunaan gadget saat berada di rumah agar anak tidak terbiasa melihat penggunaan perangkat elektronik secara berlebihan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanto, R., & Suryani, T. (2021). Dampak Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 55-67.
- Firmansyah, H. (2020). Pengaruh Intensitas Bermain Game terhadap Konsentrasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 34-45.
- Rahmawati, D., & Putra, A. (2019). Studi Korelasi Antara Penggunaan Game Online dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi Anak*, 7(3), 89-102.
- Suryana, B. (2022). Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Game Online pada Anak. *Jurnal Sosial dan Pendidikan*, 12(4), 112-124.
- Widodo, P., & Santoso, J. (2021). Analisis Hubungan Game Online dan Prestasi Akademik Siswa SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(2), 67-80.