

MOTIVASI BELAJAR SISWA YANG AKTIF BERMAIN *GAME ONLINE* DI SD NEGERI BUBAKAN 1

Dinda Aurelia Putri¹, Mega Isvandiana Purnamasari², Afid Burhannudin³
^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Pacitan

Email: aureliadinda39@gmail.com¹, megapurnamasari1986@gmail.com², afidburhanuddin@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk, 1) Untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar siswa yang aktif bermain game online, 2) Mengetahui peran orang tua siswa saat berada dalam lingkungan keluarga, dan, 3) Mengetahui peran guru saat siswa berada di dalam kelas maupun di lingkungan sekolah. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Metode analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Hasil analisis data dalam penelitian ini diuraikan dengan menggunakan kata-kata biasa. Hasil dari penelitian ini diperoleh data sebagai berikut. 1) Motivasi belajar siswa yang aktif bermain game online menyimpulkan bahwa anak yang bermain game online mempunyai sikap, perilaku dan motivasi belajar yang berbeda bila dibandingkan saat anak belum mengenal game online, 2) Peran orang tua sangat dibutuhkan ketika siswa berada dalam lingkungan keluarga, karena orang tua merupakan peran pertama atau peran penting dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa saat siswa didalam lingkungan keluarga, 3) Peran guru dilingkungan sekolah juga sangat dibutuhkan karena guru merupakan orang tua kedua ketika berada dilingkungan sekolah, guru harus siap memantau perkembangan motivasi belajar anak didiknya ketika siswa berada dilingkungan sekolah.

Kata Kunci: Game Online, Motivasi Belajar, Sekolah Dasar

Abstract: This study aims to: 1) find out how the learning motivation of students who play online games actively, 2) know the role of parents when students in family environment, and, 3) know the role of teachers when students in a classroom or school environment. The data collection techniques this study were observation, interviews and documentation. The data analysis methods were data reduction, data presentation, and data verification. The results of data analysis this study were described using ordinary words. The results of this study obtained the following data; 1) Learning motivation of students who are play online games actively had different attitudes. Their behaviors and learning motivations was differect if compared with children that were not familiar with online games, 2) The role of parents is needed when students in a family environment. It is because parents are important role in growing student learning motivation in family environment, 3) The role of teachers in school environment was also needed because teachers as a second parents in the school environment. Teachers must be ready to understand the development of their students' learning motivation in school environment.

Keywords: online games, learning motivation, elementary school.

PENDAHULUAN

Secara terminologi *game online* berasal dari dua kata, yaitu *game* dan *online*. *Game* adalah permainan dan *online* adalah terhubung dengan internet. Jadi, dapat disimpulkan *game online* adalah *game* yang terhubung dengan koneksi internet sehingga pemainnya dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan permainan yang sama. Menurut Aji (2012:12) *game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan,

game online bisa dimainkan di komputer, laptop, *smartphone* bahkan ditablet sekalipun. Asal *gadget* itu terhubung dengan jaringan internet, *game online* dapat dimainkan.

Game online didefinisikan secara sederhana sebagai sebuah perangkat atau alat yang menyediakan permainan dengan menantang koordinasi mata, tangan atau kemampuan mental seseorang dan berfungsi untuk memberikan hiburan kepada pemain atau penggunanya (Wibowo dalam Jafri Yendrizal, dkk. 2009:2). *Game online* menurut seorang psikolog yaitu bermain *game online* sangatlah menyenangkan namun apabila mengetahui dalam memainkannya, *game online* memiliki kecenderungan bersifat kecanduan bagi pemainnya dikarenakan dari segi permainannya *game online* sendiri memiliki fitur yang menarik berisi gambar-gambar dan animasi-animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik bermain *game*, selain itu macam-macam *game* tersebut dirancang khusus agar anak menjadi ingin terus bermain (Rahmat dalam Jafri Yendrizal, dkk. 10 Juli:1-2) *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 (Nisrinafatim, 2020:121). *Game online* sangat berkembang pesat dan semakin lama, permainannya semakin menyenangkan. Mulai dari tampilan, gaya bermain, grafis permainan, resolusi gambar dan lain sebagainya. Tak kalah juga variasinya tipe permainan seperti permainan perang, petualangan, perkelahian dan *game online* jenis lainnya yang membuat menariknya permainan. Semakin menarik suatu permainan maka semakin banyak orang yang memainkan *game online* tersebut yang mendominasi memainkan *game online* adalah *game online* kalangan pelajar, terutama dikalangan siswa Sekolah Dasar. Hal ini dapat diketahui dari banyaknya warnet dan *game center* yang ada di kota besar maupun kota kecil yang main *game online* di dalamnya adalah pelajar. Siswa yang sering memainkan suatu akan menyebabkan anak menjadi ketagihan. Ketagihannya memainkan *game online* akan berdampak baginya, terutama dari segi motivasi belajar siswa karena masih dalam usia sekolah.

Motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan seseorang yang dapat menimbulkan tingkat kemauan dalam melaksanakan suatu kegiatan. Kemauan baik yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri (motivasi intrinsik) maupun dari luar individu

(motivasi ekstrinsik). Seberapa kuat motivasi yang dimiliki individu akan banyak menentukan kualitas perilaku yang ditampilkannya, baik dalam konteks belajar, bekerja maupun dalam kehidupan lainnya. Proses pembelajaran akan berhasil manakala siswa mempunyai motivasi dalam belajar. Oleh karena itu, guru perlu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, guru dituntut kreatif membangkitkan motivasi belajar siswa. karena dengan guru kreatif menjadikan siswa tergugah dalam pembelajaran yang akan dialami siswa atau siswa yang sedang mengikuti proses pembelajaran (Suprihatin, 2015:81)

Konsentrasi dan ketekunan dari dalam diri terhadap proses belajar sangat penting untuk mewujudkannya tujuan belajar yang baik. Namun, di lain contoh banyak godaan yang dapat mengganggu motivasi belajar siswa salah satunya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang pesat sehingga menghasilkan beraneka ragam produk teknologi informasi yang memanfaatkan media visual elektronik atau fasilitas internet seperti komputer, laptop, *handphone* (HP), dan tab. Teknologi elektronik yang sedang trend dan menyenangkan dikalangan anak-anak atau siswa yaitu *game online*.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif adalah penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Penelitian kualitatif bersifat penemuan. Menurut Sukmadinata. (2019:43), dasar penelitian kualitatif adalah konstruktivisme yang berasumsi bahwa kenyataan itu berdimensi jamak, interaktif dalam suatu pertukaran pengalaman sosial yang diinterpretasikan oleh setiap individu. Menurut Danin. (2019:43), penelitian kualitatif percaya bahwa kebenaran itu adalah dinamis dan dapat ditemukan hanya melalui penelaahan terhadap orang-orang melalui interaksinya dengan situasi sosial mereka. Penelitian kualitatif mengkaji perspektif partisipan dengan strategi-strategi yang bersifat interaktif dan fleksibel. Penelitian kualitatif ditujukan memahami fenomena sosial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Motivasi Belajar Siswa yang Aktif Bermain Game Online

Motivasi belajar siswa sangat dipertanyakan pada penelitian ini. Bagaimana motivasi belajar siswa yang aktif bermain *game online* saat proses belajar mengajar dimulai

sampa akhir pembelajaran dikelas. apakah siswa sering berbicara sendiri dengan teman satu bangkunya atau fokus memperhatikan jika guru menerangkan. Dan hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Wawancara Dengan Wali Kelas

Menurut wali kelas IV beliau bernama Siti Maisaroh S,Pd. Sikap siswa pada saat pembelajaran dimulai siswa lebih sering menyepelekan ketika guru menerangkan materi, tapi ketika guru mengajak siswa untuk mempratikkan langsung materi tersebut siswa lebih senang dan sangat antusias. Pada awal pembelajaran umumnya siswa memang masih bisa konsentrasi, tapi konsentrasi tersebut tidak bertahan lama dan siswa pun akan ramai atau berbicara dengan teman sebangkunya. Untuk siswa yang senang bermain *game online* menurut wali kelas juga memiliki perbedaan, siswa akan lebih aktif bertanya, siswa yang aktif bermain *game online* tidak kalah aktif dalam pembelajaran dengan siswa yang tidak senang bermain *game online*. Jadi untuk motivasi belajar menurut wali kelas semuanya seimbang menurut porsi masing-masing siswa kelas IV.

Adapun faktor pendukung untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa dilingkungan sekolah menurut wali kelas yaitu metode pembelajaran yang dipakai, media pembelajaran yang digunakan, juga tingkat kesulitan materi pembelajaran juga mempengaruhi motivasi siswa untuk belajar. Selain itu penghambat motivasi belajar siswa menurut wali kelas adalah kurangnya konsentrasi siswa, kurangnya pendampinga ketika belajar dirumah dan seringnya bermain HP.

b) Hasil Wawancara Dengan Siswa

Motivasi belajar siswa tetap sesuai dengan porsi masing-masing siswa, setelah dilaksanakannya wawancara dengan siswa telah dianalisis bahwa siswa yang yang aktif bermain *game online* belum tentu memiliki motivasi belajar yang rendah, begitupun sebaliknya siswa yang tidak aktif bermain *game online* belum tentu memiliki motivasi belajar yang bagus.

1. Peran orang tua dalam lingkungan keluarga untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Pada kesempatan saat berwawancara dengan siswa, peneliti juga menanyakan kegiatan siswa saat di rumah. Bagaimana kegiatan siswa yang senang bermain *game online* pada saat berada dilingkungan keluarga. Kenapa peneliti menanyakan hal tersebut kepada

siswa, karena menurut peneliti siswa adalah anak yang masih labil dan belum bisa berbohong ketika ditanya sesuatu yang menurutnya itu asing atau baru, contohnya seperti siswa yang sudah diberikan HP pribadi dan *full day* hanya untuk bermain *game online*.

3. Peran guru di lingkungan sekolah untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Pada wawancara dengan wali kelas IV di SD Negeri Bubakan 1 Peran guru saat disekolah juga diperlukan dan sangat dibutuhkan dalam pembentukan motivasi belajar siswa, selain itu peran guru juga saat diperlukan jika siswa berada dilingkungan sekolah. Hal ini juga sebagai acuan guru dalam pembentukan motivasi belajar siswa. Selain itu siswa juga memerlukan dukungan penuh dari berbagai pihak mulai dari dukungan guru maupun teman sekelasnya, jadi perlu diperhatikan juga cara pendekatan guru kepada siswa guna menumbuhkan rasa empati dan keterbukaan siswa terhadap guru maupun temannya.

KESIMPULAN

1. Berdasarkan hasil analisis data tentang bagaimana motivasi belajar siswa yang aktif bermain *game online* menyimpulkan bahwa anak yang bermain *game online* mempunyai sikap, perilaku dan motivasi belajar yang berbeda bila dibandingkan saat anak belum mengenal *game online*. Akan tetapi motivasi belajar anak terbentuk atas dasar diri sendiri dan dari lingkungannya yaitu orang tua dan guru. Sehingga walaupun anak yang aktif bermain *game online* belum tentu juga memiliki motivasi belajar yang kurang baik, bahkan biasanya anak yang aktif bermain *game online* akan cenderung lebih aktif dan bisa mengekspresikan dirinya sendiri. Tapi tidak dipungkiri bahwa lingkungan sekitar juga mempengaruhi motivasi belajar siswa. Siswa yang aktif bermain *game online* bukan menjadi tolak ukur siswa tersebut pintar atau bodoh, karna pada dasarnya pembentukan motivasi belajar siswa dibentuk dari dalam diri siswa sendiri.
2. Peran guru saat disekolah juga diperlukan dan sangat dibutuhkan dalam pembentukan motivasi belajar siswa, selain itu peran orang tua juga saat diperlukan jika siswa berada dilingkungan rumah maupun masyarakat. dalam pembentukan motivasi belajar ini, siswa memerlukan dukungan penuh dari berbagai pihak.
3. Peran orang tua sangat dibutuhkan saat siswa berada dalam lingkungan rumah, karena orang tua akan lebih bisa mengontrol dan mengetahui kegiatan dan aktivitas

siswa saat berada dalam lingkungan rumah, maka peran orang tua lebih diutamakan untuk siswa apalagi ketika siswa berada dilingkungan keluarga.

SARAN

Bagi siswa diharapkan dapat mengurangi kegiatan bermain *game online*, dan membagi waktu antara bermain di dunia nyata bersama teman-teman serta tugas-tugas sekolah. Sehingga siswa memiliki sikap sosial yang lebih baik lagi, hal tersebut dapat ditunjukkan dengan banyaknya teman yang dimiliki serta bermain dengan teman. Bagi orangtua siswa diharapkan lebih meluangkan waktu untuk mengawasi anaknya dalam bermain HP, terutama bagi anak yang diberi HP secara mandiri dan anak aktif bermain *game online*. Sedangkan bagi guru kelas diharapkan untuk tidak membiarkan siswa bermain secara berkelompok atau berkerumun, karena hal tersebut mampu menimbulkan kecemburuan antar siswa terutama untuk siswa yang sangat susah untuk bergaul dengan teman-temannya.

DAFTAR REFERENSI

- Amanda. (2016). *Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku agresif remaja di Samarinda*. *Ejournal Ilmu Komunikasi*, 2016.
- Chandika.2012. Tugas Penelitian tentang game online. <http://chandhandika.blogspot.com/2012/02/tugas-penelitian-tentang-game-online.html> (Di akses pada Selasa 11 Juli 2023 pukul 20.05 WIB)
- Gede Eko, Reddy S.H., Agus Hermawan, dan Syahirul Achmad. (2009). *Intranet/Internet Game Online*. Makalah. Fakultas Teknologi Industri UPN Veteran Yogyakarta.
- Indra Wiguna, Reza. dkk. (2020). HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN MOTIVASI BELAJAR PADA ANAK USIA 10-12 TAHUN. *Departemen Keperawatan, Fakultas Kesehatan, Universitas Qamarul Huda Badaruddin, Lombok*. *JURNAL SURYA MUDA*, 2(1), 2020.
- Jafri, Yendrizal. dkk. (2018). *BERMAIN GAME ONLINE DENGAN MOTIVASI BELAJAR PADA ANAK SEKOLAH DASAR*. *Prosiding Seminar Kesehatan Perintis E-ISSN : 2622-2256*. Vol. 1 No. 1 Tahun 2018.
- Jannah Nurul. dkk. (2015). *Hubungan Kecanduan Game dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling*. Volume 4/ Number4 / December 2015
- Januardi, Panji. (2017). *Pengaruh Konformitas dan Motivasi Belajar Terhadap Perilaku Membolos untuk Bermain Game Online*. *Psikoborneo*, Vol 5, No 3, 2017: 404-410.

- Kanzunnudin, Ardianti. (2021). *Analisis Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Daring Di Desa Sadang Selama Pandemi Covid-19*. Jurnal Prasasti Ilmu, 2021.
- Muhammad, Maryam. (2016). *PENGARUH MOTIVASI DALAM PEMBELAJARAN*. Lantanida Journal, Vol. 4 No. 2, 2016.
- Nisrinafatin, N. (2020). *Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa*. Jurnal Edukasi Nonformal, 1(1), 135-142.
- Susanti Johan, Ria. (2019). *Pengaruh game online terhadap minat untuk belajar peserta didik kelas X di MA AL HIDAYAH Depok*. Research and Development Journal Of Education. Vol-5 No. 2 April 2019.
- Yuhana, Aminy. (2019). *Optimalisasi peran guru pendidikan Agama Islam sebagai konselor dalam mengatasi masalah belajar siswa*. Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, [SL], 2019.

