

DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERUBAHAN PERILAKU SISWA KELAS 3 SDN 2 WANASABA KIDUL

Wisnu Ramadhan¹, Nugraha Permana Putra², Asih Wahyuningsih³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Cirebon

email: wisnur490@gmail.com

Abstract

This study aims to (1) find out the prevalence of online gaming among students in 3rd grade SDN 2 Wanasaba Kidul, (2) factors that make students addicted to online gamers (3) the impact of online gambling addiction can change student behavior. The research method used in this study is a qualitative method of research that is descriptive in nature, the subject of the study is 4 (four) students in the 3rd grade with interviews and documentation instruments. The results obtained in the study are 9 out of 11 students of the 3rd grade playing online games and 4 out of 9 students who play online games are addicted to online games that the factor they play games online is the environment around them so that they try to play and become addictive in playing games online, their behavior when getting a tribute from their parents is also not necessarily pronounced a child to their parents.

Article History

Submitted: 25 July 2024

Accepted: 4 August 2024

Published: 5 August 2024

Key Words

online games, student behavior

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui penyebaran game online di kalangan siswa kelas 3 SDN 2 Wanasaba Kidul, (2) faktor yang membuat siswa kecanduan game online (3) dampak kecanduan game online dapat merubah perilaku siswa. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif, subjek penelitian pada penelitian ini adalah 4 (empat) siswa kelas 3 dengan instrumen wawancara dan dokumentasi. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah 9 dari 11 siswa kelas 3 bermain game online dan 4 dari 9 siswa yang bermain game online merupakan pecandu game online yang factor penyebab mereka bermain game online adalah lingkungan sekitar mereka sehingga mereka mencoba bermain dan menjadi kecanduan dalam bermain game online, perilaku mereka ketika mendapatkan teguran dari orang tua mereka juga tidak semestinya diucapkan seorang anak pada orang tua mereka.

Article History

Submitted: 25 July 2024

Accepted: 4 August 2024

Published: 5 August 2024

Kata Kunci

game online, perilaku siswa

A. PENDAHULUAN

Perkembangan zaman membuat semua aspek kehidupan pun ikut berubah, zaman berkembang dengan pesat dan adanya teknologi yang canggih serta mudah untuk diakses membuat semua hal bisa kita lakukan dari jarak jauh, bahkan pembelajaran disekolah pun sekarang sudah bisa dilakukan tanpa kita harus datang kesekolah dan bertatap muka secara langsung. Pembelajaran jarak jauh atau yang sering kita sebut pembelajaran dalam jaringan (Daring) merupakan sebuah inovasi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk kepentingan pembelajaran supaya tidak lagi terhalang oleh ruang dan waktu, implementasi pembelajaran dalam jaringan ini membutuhkan teknologi dan juga jaringan internet. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang berlangsung di dalam jaringan internet dimana pengajar dan yang diajar tidak bertatap muka secara langsung saat proses pembelajaran melainkan pembelajaran daring ini dilakukan melalui platform yang tersedia, seperti WhatsApp, Youtube, Google Classroom, ataupun Zoom Meeting. Menurut Rusman dalam Putra (2020:24) Aplikasi Zoom dan Whatsapp Group menawarkan kemudahan dan fleksibilitas di dalamnya.

Penguasaan pengetahuan dan keterampilan lebih efektif apabila individu, khususnya warga Belajar dapat mengalaminya sendiri, bukan hanya menunggu materi dan informasi dari tutor tetapi berdasarkan usaha sendiri untuk menemukan pengetahuan dan keterampilan yang baru dan kemudian mengintegrasikannya dengan pengetahuan dan keterampilan yang sudah dimiliki sebelumnya. Akan tetapi banyak siswa yang mengeluhkan bahwa pembelajaran secara online dirasa kurang efektif karena siswa dituntut belajar secara otodidak (sendiri) banyak orangtua yang tidak sanggup mengajarkan materi yang terdapat di buku, dan hanya sanggup membimbing saja, terkendala oleh jaringan, teknologi yang kurang memadai, hingga sinyal yang tidak stabil.

Mulai dari sinilah banyak orang yang mengenal teknologi dan jaringan internet karena dituntut mengerti untuk kelangsungan pembelajaran di sekolah yang sudah menggunakan pembelajaran daring. Teknologi dan jaringan internet sudah masuk dan sudah menjadi bagian dari semua orang mulai dari orang tua, dewasa, remaja sampai anak-anak pun sekarang sudah mengenal teknologi. Menurut Oblinger remaja saat ini dapat disebut generasi post-millennials. Salah satu cirinya yaitu tumbuh dengan teknologi yang sangat mudah untuk diaksesnya, sehingga hal tersebut membuat remaja saat ini dapat juga dikatakan sebagai generasi yang paling memahami teknologi (Novrialdy, Nirwana, & Ahmad, 2019). Teknologi sudah tersebar keseluruh dunia dengan merata, tidak hanya di kota-kota besar saja tetapi juga sampai ke pelosok pelosok dalam negeri kita tercinta ini.

Kemudahan untuk mengakses teknologi ini memang harus disikapi dengan baik agar tidak menimbulkan dampak buruk, terutama bagi anak-anak dibawah umur. Dulu anak-anak hanya mengenal permainan tradisional yang dimainkan bersama dengan teman-teman seperti main petak umpet, gobak sodor, kelereng dan lain sebagainya. Tetapi sekarang mereka tidak mau lagi bermain permainan seperti itu dikarenakan perkembangan teknologi yang semakin canggih membuat permainan pun sekarang bisa diakses dengan mudah atau yang sering kita sebut dengan game online. Game online ini bisa diakses melalui komputer, laptop maupun smartphone dengan menghubungkannya pada akses internet. Menurut Hanni dan Budi (2015:36) Ada tiga alasan untuk memainkan internet. Memberikan kesenangan, tantangan, dan mengatasi stres. Bermain game online biasanya ketika bersantai dan mengisi waktu luang setelah melakukan aktivitas yang berat dan serius yang dapat menyegarkan pikiran yang lelah, meningkatkan konsentrasi, dan mengasah kerjasama antara pemain satu dengan yang lain. Anak-anak jaman sekarang sudah dibiasakan dengan gadget untuk bermain game online. Ini termasuk kesalahan orang tua. Orang tuanya hanya ingin menunjukkan kasih sayang kepada anaknya dengan memberikan fasilitas misalnya gadget canggih, tetapi secara tidak langsung orang tuanya telah memberikan hal negatif kepada anaknya. Pada fenomena yang terjadi di sekolah SDN 2 Wanasaba Kidul selama saya melakukan Pengabdian Mahasiswa di Sekolah (PMDS) selama 3 bulan saya mengamati bahwa salah satu permasalahan yang terjadi disana berkaitan dengan game online, khususnya untuk para siswa laki-laki di kelas 3 yang sangat terobesei dengan game online bahkan dalam pembelajaran mereka masih sempat membahas dan mengaitkan dengan game online. Lebih dari itu, mereka tidak segan segan untuk meminjam gadget saya untuk bermain game online.

Penggunaan gadget yang berlebihan akan mempengaruhi perkembangan psikologi anak terutama pada pertumbuhan emosi dan perkembangan moral anak. Psikologis merupakan bagian dari psikologi, psikologi sendiri adalah studi yang membahas perilaku dan pikiran seseorang. Sejalan dengan pendapat Nikmatuzaroh dalam buku psikologi sekolah (2021:15) psikologi didefinisikan sebagai Studi Ilmiah Tentang Perilaku dan Proses (*Scientific Study Of Behaviour and Mental Processes*). Problematika perilaku menyimpang pada peserta didik sekarang ini semakin menjadi-jadi. Game online saat ini sudah menyebar luas dikalangan anak-

anak, remaja, dan orang tua dengan adanya game online perilaku siswa itu sering berkata kurang sopan. Siswa menghabiskan waktu berjam-jam untuk game online sehingga lupa akan belajar.

Dengan demikian, berangkat dari teori ini dan data yang telah diamati sebelumnya oleh penulis maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian “Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Siswa Kelas 3 SDN 2 Wanasaba Kidul”.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif yang bersifat deskriptif untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena yang ada secara lebih jelas dengan cara mengumpulkan data dan menganalisis data tanpa berusaha menghitung data atau tidak menganalisis angka. Subjek penelitian atau yang dikenal dengan istilah informan pada penelitian ini adalah 4 (empat) siswa kelas 3 SDN 2 Wanasaba Kidul yang telah bermain game online selama lebih dari 1 tahun untuk mendapatkan data yang diinginkan oleh peneliti, oleh karena itu instrumen penelitian pada penelitian ini adalah peneliti itu sendiri. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan mewawancarai Siswa Kelas 3 SDN 2 Wanasaba Kidul dan diperkuat dengan Dokumentasi penelitian untuk mendapatkan data-data yang lengkap tentang penelitian yang dilakukan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penyebaran game online dikalangan siswa kelas 3 SDN 2 Wanasaba Kidul

SDN 2 Wanasaba Kidul berada di Jl. Syekh Nurjati Blok Mulya No.35 Desa Wanasaba Kidul, Kecamatan Talun, Kabupaten Cirebon. SDN 2 Wanasaba Kidul memiliki akreditasi B dan sekolah ini berdiri pada tanggal 2 Februari 1975. Game online sangat populer dikalangan siswa kelas 3 SDN 2 Wanasaba Kidul, tidak hanya dikalangan laki laki tetapi perempuan pun memainkannya. Keseluruhan jumlah siswa kelas 3 di SDN 2 Wanasaba Kidul sebanyak 23 (dua puluh tiga) orang. Jumlah siswa laki laki ada 11 (sebelas) siswa dan dari keseluruhan jumlah siswa laki laki di kelas 3 SDN 2 Wanasaba Kidul ini yang tidak bermain game online hanyalah 2 (dua) orang. Mereka berdua tidak bermain game online dikarenakan tidak mendapatkan fasilitas atau akses untuk bermain game online dari orang tuanya. Peneliti memilih 4 (empat) siswa dari 9 (sembilan) siswa yang bermain game online ini dengan mempertimbangkan antusias mereka saat membahas game online dengan peneliti, maka dari itu Informasi dalam penelitian ini terdiri dari 4 (empat) informan yang merupakan siswa kelas 3 di SDN 2 Wanasaba Kidul. Keempat informan ini merupakan siswa yang paling aktif bermain game online diantara siswa lainnya yang sudah bermain game online lebih dari 1 (satu) tahun bermain. Mereka memiliki perilaku yang mencerminkan dampak dari kecanduan game online. Terkait informasi yang didapatkan melalui informan, peneliti mendapatkan informasi mengenai berbagai penyebab siswa menjadi pecandu game online serta perubahan perilaku pada siswa akibat kecanduan game online. Informasi yang peneliti dapatkan sangat beragam. Peneliti mendapatkan 3 (tiga) pemain game online Mobile Legends dan 1 (satu) pemain FreeFire.

2. Faktor yang membuat siswa menjadi kecanduan game online

Menurut Young, (2019) dalam Jantaka dan Juniarta (2020:133) Game online merupakan suatu permainan yang pemainnya mendapat banyak tantangan yang dapat membuat pemainnya menjadi kecanduan untuk terus memainkannya dan apabila hal tersebut sudah menjadi kebiasaan maka akan sulit untuk berhenti dan menjadikan pemainnya lupa akan waktu. Melalui permainan yang menarik, Mobile legends dan Freefire memberikan suatu hal yang menyenangkan dan menjadi adiktif bagi para pemain yang menyukai kompetitif. Game online

Mobile Legends dan FreeFire ini sangat mudah diakses dan dimainkan diperangkat seluler. Dengan akses yang mudah didapatkan, hal ini bisa membuat semua orang memainkannya. Melihat teman teman sekitar mereka yang mayoritas memainkan game online membuat mereka penasaran dan ingin mencobanya sendiri, dari sinilah mereka mullai mengunduh game online dan memainkannya hingga saat ini.

3. Dampak kecanduan game online dapat mengubah perilaku siswa kelas 3 SDN 2 Wanasaba Kidul

Pada penelitian ini, semua informan termasuk kedalam kategori pecandu game online, mereka tidak bisa mengendalikan hasrat mereka dalam bermain game online. Mereka lebih berminat untuk bermain game online dibandingkan minat terhadap kegiatan lainnya. Game online menjadi tujuan utama dibandingkan aktivitas lainnya. Pada penelitian ini ada 2 (dua) aspek perubahan perilaku akibat kecanduan game online yang didapatkan dari informan, perubahan perilaku dalam belajar, dan sikap kepada orang tua mereka. Informan Ali mengatakan “Enggak kak, belajar apa kak” dan dilanjutkan dengan perkataan Hafiz yang mengatakan “Belajar sih dikelas aja kak”. Dari kedua pernyataan mereka menunjukkan bahwa mereka menghabiskan waktunya untuk bermain game online daripada belajar. Selain itu, perilaku mereka kepada orang tua mereka saat mendapatkan teguran juga sangat tidak sopan dan tidak sepatasnya dikatakan seorang anak kepada orang tua mereka seperti yang informan ali katakan “Kak kalau ibu ku mainan hp yaaa tak marahin lagi lah. Masa anaknya gaboleh mainan hp tapi ibu mainan”. Jika kita lihat dari pernyataan informan Ali, perilaku akibat kecanduan game online membuat penggunaanya tidak bisa mengontrol diri dalam memainkan game online dan membalas sesorang yang menegurnya.

D. SIMPULAN

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa 9 (sembilan) dari 11 (sebelas) siswa kelas 3 SDN 2 Wanasaba Kidul bermain game online, dari 9 siswa yang bermain game online terdapat 4 (empat) siswa yang berlebihan dalam bermain game online. Mereka bermain game online karena lingkungan mereka yang mayoritas bermain game online sehingga mereka mencobanya dan menjadi kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari. Mereka menjadikan game online tujuan utama dibandingkan aktivitas lainnya seperti membantu orang tua ataupun belajar di rumah. Perilaku mereka ketika mendapatkan teguran dari orang tua mereka juga tidak semestinya diucapkan seorang anak pada orang tua mereka.

E. DAFTAR RUJUKAN

- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>
- Birri, M. B., Muhajir, M., & Listyarini, I. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Sd Muhammadiyah 11 Semarang. *Dwijaloka Jurnal Pendidikan Dasar & Menengah*, 3(2), 239–243. <http://jurnal.unw.ac.id/index.php/dwijaloka/index>
- Bukhori, M. rizq. (2019). Pengaruh Kecanduan Gadget (smartphone) Terhadap Empati Mahasiswa Uin Maulana Malik Ibrahim Malang. *UIN. Maulana Malik Ibrahim Malang*.
- Fembi, P. N., Nelista, Y., Vianitati, P., Fakultas, D., Kesehatan, I.-I., Nusa, U., & Abstrak, N. (2022). Kecanduan Bermain Game Online Smartphone Dengan Kualitas Tidur Siswa-Siswi di SMPK Hewerbura Watublapi Kabupaten Sikka. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(15), 679–688. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7124153>
- Hendri. (2020). *PENGUNAAN GAME ONLINE DI KALANGAN SISWA (Studi Kasus SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat)*.
- Ii, B. A. B., & Pustaka, T. (2018). *Definis Mobile Legends*. 6–24.

- L, J. M. (2022). Metodologi Penelitian Kualitatif. In Metodologi Penelitian Kualitatif. In *Rake Sarasin* (Issue Maret). <https://scholar.google.com/citations?user=O-B3eJYAAAAJ&hl=en>
- Mubaroakh. (2016). *Dampak Game Online Terhadap Siswa*. 1–23.
- Mustika, N., & Ginting, J. B. (2022). TALENTA Conference Series: Local Wisdom, Social, and Arts Pengaruh Game Online Pada Bahasa Anak. *TALENTA Conference Series*, 5(2), 140–144. <https://doi.org/10.32734/lwsa.v5i1.1337>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Nurhayati, S. D. (2021). Skripsi "Bimbingan Oang Tua Dalam Mengurangi Dampak Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Desa Sembongin Kecamatan Banjarego Kabupaten Blora. "Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang," hlm2-3.
- Prigantini, R. D., & Abdullah, K. (2022). Perubahan Perilaku Belajar Dan Psikologis Siswa Saat Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 986–1001.
- Putra, N. P., & Nisaurasyidah, I. (2020). Solusi Pembelajaran Jarak Jauh Menggunakan Aplikasi Zoom & Whatsapp Group Di Era New Normal Pada Warga Belajar Paket C di PKBM Bina Mandiri Kota Cimahi. *Prosiding Webinar Magister Pendidikan Nonformal Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo Tema: Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Sentra Alam Dengan Pendekatan Sainifik Pada Masyarakat Teluk Tomini Gorontalo, 8 September 2020, September*, 19–24.
- Ramdani, N. (2018). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Vi Sdn Bawakaraeng 1 Kota Makassar. *Jurnal Minat Belajar*, 2(3), 42. https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/4071-Full_Text.pdf
- Santi, R. J., Setiawan, D., & Pratiwi, I. A. (2021). Perubahan Tingkah Laku Anak Sekolah Dasar Akibat Game Online. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 385. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38576>
- Skripsi, A. P. (2023). *Pedoman KTI, FKIP, UMC 2022-2023 I. 4*, 1–134.
- Taher, T. (2013). Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jakarta: Raja Grafindo Persada*, 130.