

IMPLEMENTASI GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR

Nurbiba^{a*)}, Rosleny B.^{a)}, Muhlis Madani^{a)}

^{a)}Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, Indonesia

^{*)}e-mail korespondensi : nurbibabiba68@gmail.com

Riwayat Artikel : diterima: 29 Januari 2021; direvisi: 30 Januari 2021; disetujui: 06 Februari 2021

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan *game online* pada peserta didik, dan untuk mengetahui penggunaan *Game Online* dalam memotivasi Belajar Peserta Didik, serta untuk mengetahui dampak positif dan dampak negatif penggunaan *game online* pada peserta didik. Penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif. Data dikumpul melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan teknik analisa data, yang terdiri dari tahap pengumpulan data, reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan *game online* pada peserta didik memiliki ketentuan tata tertib di sekolah, *game online* dijadikan sumber belajar dan sarana atau media, dampak positif penggunaan *game online* bagi peserta didik dapat mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan memperlancar proses belajar, sedangkan dampak negatif penggunaan *game online*, menyebabkan peserta didik menjadi ketagihan atau kecanduan. Sehingga menurunnya motivasi belajar peserta didik. Kesimpulan dari penelitian ini adalah Penggunaan permainan *game online* diharapkan dapat menjadi sumber belajar dan media pembelajaran dalam proses belajar sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar.

Kata Kunci: implementasi; game online; motivasi belajar.

ONLINE GAME IMPLEMENTATION TOWARDS STUDENTS 'LEARNING MOTIVATION IN PRIMARY SCHOOLS

Abstract. This study aims to determine the use of online games in students, and to determine the use of online games in motivating students' learning, as well as to determine the positive and negative impacts of using online games on students. This research uses descriptive qualitative. Data was collected through interviews, observation and documentation. This study uses data analysis techniques, which consist of the stages of data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results showed that the use of online games in students had disciplinary rules at school, online games were used as a learning resource and means or media, the positive impact of using online games for students could support a fun learning process to facilitate the learning process, while the negative impact of using online games, causing students to become addicted or addicted. So that the decrease in the learning motivation of students. The conclusion of this study is the use of online games is expected to be a source of learning and learning media in the learning process so that students are motivated to learn.

Keywords: implementation; online game; learning motivation

I. PENDAHULUAN

Dunia teknologi dan ilmu komunikasi yang berkembang begitu cepat di awal tahun 1970-1980 membuat sistem komunikasi dan komputer berkembang begitu pesat. Fenomena ini terjadi karena perkembangan elektronika dengan berbagai macam penemuan dari para ahli yang begitu canggih. Efek yang ditimbulkan dari fenomena ini adalah membuat dunia industri berlomba untuk memproduksi secara banyak untuk memenuhi tuntutan dari kebutuhan manusia.

Game Online yang beredar di Indonesia cukup banyak, mulai dari jenis permainan dengan alur *action*, *sport* maupun *RPG (Role-playing game)*. Tercatat lebih dari 20 judul *game online* yang beredar di Indonesia, ini menandakan betapa besarnya antusiasme masyarakat di Indonesia dan juga besarnya pangsa pasar *games* di Indonesia. Jenis *Game-game* seperti *Wartcraft*, *Counter Strike*, *Age Of Empire*, *Need For Speed Series* yang juga banyak menyita perhatian, minat dan antusias *gamer* di Indonesia. *Game* adalah suatu bentuk permainan. *Game Online* adalah sebuah jenis permainan yang penggunaannya

dihubungkan melalui jaringan internet. *Game Online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* kadang dimainkan di komputer, laptop, atau perangkat lainnya, asal *gadget* tersebut dapat terhubung dengan jaringan internet [1].

Peserta didik dalam proses pembelajaran, motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting [2]. motivasi adalah dorongan awal yang menggerakkan individu untuk bertingkah laku baik yang datang dari dalam diri maupun yang datang dari luar diri seseorang. Selanjutnya [3] motivasi adalah daya penggerak yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan.

Berdasarkan teori motivasi yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah suatu dorongan yang timbul karena adanya rangsangan dari dalam maupun dari luar diri individu untuk melakukan perubahan tingkah laku menjadi yang lebih baik. Peserta didik yang dianggap kurang berprestasi bukan dipengaruhi oleh kemampuannya yang kurang, tetapi dipengaruhi karena tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak berusaha untuk

mengeluarkan segala kemampuan dan potensi dalam dirinya. Dengan demikian, bisa dikatakan peserta didik yang berprestasi rendah belum tentu disebabkan oleh kemampuannya yang rendah pula, tetapi biasanya disebabkan tidak ada dorongan atau motivasi.

Game online dapat memberikan berbagai dampak salah satunya adalah motivasi belajar peserta didik sekolah dasar akan menjadi rendah. Sejalan dengan pandangan Angela [4] mengungkapkan bahwa seorang anak yang telah mengalami ketergantungan dan kecanduan pada rutinitas *game*, akan sangat mengurangi waktu belajar hingga akan mempengaruhi motivasi belajar anak dan juga akan berdampak pada waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka. Lee, Chen, & Holim [5] menyebutkan bahwa anak yang telah kecanduan *game online* akan mengalami potensi menurunnya performa akademik karena telah menghabiskan sepanjang waktu di depan layar monitor komputer atau *handphone* untuk bermain sehingga membuat prestasi anak menjadi menurun, serta dampak lain yang akan ditimbulkan yaitu membuat anak menjadi kurang berinteraksi dengan lingkungan sosial. Seorang Profesor Psikologi Douglas A. Gentile menyebutkan research di Low State University bahwa konsentrasi pada belajar dipengaruhi oleh seberapa lama anak memainkan *game online*, jika anak menghabiskan waktu yang lama dalam menikmati *game online* maka hal ini dapat memicu nilai anak menjadi menurun di sekolah. Fenomena ini terjadi karena adanya kecenderungan pada peserta didik di Sekolah Dasar yang hampir seluruh waktu luangnya di rumah hanya digunakan untuk memainkan *game online*. Faktor lingkungan, teman sebaya, dan kesibukan orangtua peserta didik merupakan pengaruh utama mengapa hal ini dapat terjadi. Ketika kecanduan memainkan *game online* semakin tinggi, hal lain yang biasa terjadi adalah waktu istirahat peserta didik di malam hari akan terkuras dan dampaknya akan terlihat ketika peserta didik datang ke sekolah dengan kondisi yang masih sangat mengantuk. Perkembangan dalam era digital sekarang, masalah dalam hasil belajar sangat miris ada yang memanfaatkan dengan baik ada pula yang menggunakan tidak baik, termasuk masalah dalam kecanduan bermain *game online* yang berkembang begitu pesat di masyarakat Indonesia. Hasil belajar dapat dilihat dengan perspektif kognitif dan prestasi belajar dari peserta didik. Rentang usia di sekolah dasar banyak menimbulkan perbedaan akan motivasi belajar jika di lihat dari sudut pandang gaya hidup masing-masing individu jelas akan berbeda satu dengan yang lainnya. Dampak dari asumsi diatas akan menjadi sebuah kecenderungan untuk menilai bahwa prestasi belajar masing-masing individu itu dipengaruhi oleh seberapa besar kesadaran inividu tentang arti dari motivasi belajar.

Tantangan guru, adalah harus bisa mengayomi peserta didiknya ketika pulang ke rumah tidak langsung bermain *game online*. Solusi pada umumnya sudah pasti memberikan tugas pekerjaan rumah. Tetapi sebagai guru, kita harus bisa membuat peserta didik menjadi penasaran terhadap pelajaran yang guru berikan. Oleh karena itu guru harus pintar membuat pembelajaran yang menarik, lebih menarik dari *game online*, dan dengan cara membuat

pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar..

Tujuan penulisan ini berdasarkan rumusan masalah yang ada yaitu untuk mengetahui penggunaan *game online* pada peserta didik di sekolah dasar, untuk mengetahui *game online* memotivasi belajar peserta didik di sekolah dasar, untuk mengetahui dampak *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik di sekolah dasar.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian fenomenologi dengan pendekatan deskriptif, yaitu menggambarkan fenomena-fenomena yang terjadi di lapangan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, dengan prosedur pemecahan masalah berdasarkan apa adanya. Menurut Sugiono [6] adalah penelitian fenomenologikal adalah menjelaskan pengalaman-pengalaman apa yang dialami seseorang dalam kehidupan ini, termasuk interaksinya dengan orang lain. Penelitian kualitatif tidak menggunakan populasi, karena penelitian kualitatif berangkat dari kasus tertentu yang ada pada situasi sosial tertentu dan hasil kajiannya tidak akan diberlakukan kepopulasi, tetapi ditransferkan ke tempat lain pada situasi sosial yang memiliki kesamaan dengan situasi sosial pada kasus yang dipelajari. Sampel dalam penelitian kualitatif bukan dinamakan responden, tetapi sebagai narasumber, informan, teman atau guru dalam penelitian. Sampel dalam penelitian kualitatif disebut sampel teoritis karena tujuan penelitian kualitatif adalah untuk menghasilkan teori.

Penentuan informan penelitian ini dilakukan dengan teknik purposive sampling. Menurut Sugiyono [6] purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu yakni sumber data dianggap paling tahu tentang apa yang diharapkan. Penentuan informan dalam penelitian ini adalah Narasumber (informan) yaitu Kepala Sekolah, Guru kelas rendah, Guru kelas tinggi, peserta didik kelas rendah, peserta didik kelas tinggi, sehingga mendapatkan informasi/data yang relevan.

Instrumen utama dalam penelitian adalah peneliti sendiri dengan berbagai media yang dapat dipakai sebagai alat bantu dalam pengumpulan informasi serta segala data yang dibutuhkan. Yuwana dalam Bugin [7] menegaskan bahwa kenapa peneliti sendiri dipandang sebagai instrument utama penelitian karena gejala empiris di lapangan terkadang sulit dan tidak dapat dibayangkan sesuatu muncul sebagai gejala empiris dalam masyarakat. Selanjutnya peneliti menggunakan instrument pendukung untuk memudahkan dalam pengumpulan data di lapangan seperti: pedoman observasi, pedoman wawancara, catatan lapangan, alat perekam suara, alat kamera digital.

Sesuai dengan jenis penelitian kualitatif dan sumber data yang digunakan, maka teknik pengumpulan data yang digunakan adalah studi dokumentasi, observasi dan wawancara. Untuk mengumpulkan data dalam kegiatan penelitian diperlukan cara-cara atau teknik pengumpulan data tertentu, sehingga proses penelitian dapat berjalan lancar. Data adalah proses mencari dan menyusun secara

sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain [6].

Model data dalam penelitian ini mengungkapkan bahwa aktifitas dalam data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus pada setiap tahapan penelitian sehingga sampai tuntas. Pengecekan data dilakukan untuk mengetahui apakah data yang terkumpul benar adanya, disebut dengan validitas data. Validitas data akan membuktikan apakah data yang diperoleh sesuai dengan apa yang ada di lapangan atau tidak. Menguji keabsahan data, peneliti menggunakan triangulasi. Triangulasi adalah teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan data dan sumber yang telah ada [6]. Peneliti akan mengumpulkan data dari beberapa gabungan metode wawancara, observasi dan dokumentasi untuk mencari kebenaran tentang berbagai fenomena. Untuk memperkuat keabsahan data hasil temuan dan menjaga validitas penelitian, maka peneliti mengacu pada empat standar validasi yang disarankan oleh Lincoln dan Guba [8], yang terdiri dari kredibilitas (*credibility*), keteralihan (*transferability*), ketegantungan (*dependability*), ketegasan (*confirmability*) [9].

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian di Sekolah Dasar maka peneliti dapat menguraikan hasil temuan yang diperoleh melalui data yang terkumpul dan hasil analisis yang telah dilakukan dalam bentuk pembahasan. Pertama penggunaan *game online* pada peserta didik di Sekolah Dasar Negeri Biringbalang, sekolah memiliki ketentuan tata tertib yang melarang peserta didik membawa gawai ke sekolah dan jika melanggar akan diberi sanksi dengan demikian, pihak sekolah memang berwenang untuk menerbitkan peraturan atau tata tertib untuk melarang peserta didik membawa gawai ke sekolah.

Hasil temuan ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh penelitian Abd. Kadir Jaelani [10] Pengaruh Telepon Genggam Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas VI SD Inpres Jongaya Kota Makassar. Skripsi Universtas Negeri Makassar, Prodi PGSD 2015, diperoleh hasil yang menunjukkan jika terdapat banyak peserta didik di kelas tinggi sudah mahir dan sering menggunakan telepon genggam, penggunaannya juga cenderung ke arah *game online*. Tetapi ada kebijakan pihak sekolah mengizinkan peserta didik membawa gawai ke sekolah karena ada pertimbangan tertentu yaitu untuk mempermudah peserta didik untuk berkomunikasi dengan orangtuanya, Kebijakan menggunakan gawai di sekolah juga berlaku aturan harus dipatuhi oleh peserta didik dalam pengawasan guru kelas, sebelum proses belajar mengajar dimulai peserta didik harus mengumpulkan gawai bawaannya di meja guru. Peserta didik baru diperkenalkan

memakai gawai saat jam istirahat atau bila ada kegiatan belajar mengajar yang memerlukan permainan *game online*.

Kedua *Game online* memotivasi belajar peserta didik jika *Game online* dijadikan sumber belajar dan sarana atau media yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Untuk mata pelajaran yang berkaitan materi yang akan diajarkan, tapi tidak menutup kemungkinan mata pelajaran lain juga memerlukan akses *game online* sebagai sarana pencari informasi bahan belajar, Penggunaan *game online* sebagai alat bantu atau media dalam pembelajaran sangat membantu guru kelas untuk menyampaikan materi ajar, peserta didik akan termotivasi belajar jika pembelajaran didukung oleh media yang menarik”.

Ketiga, dampak positif *game online* bagi peserta didik yaitu dapat mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan aneka ragam permainan yang mudah diakses oleh peserta didik dan aneka kemudahan yang ditawarkan juga berpeluang memperlancar proses belajar, *Game online* akan berdampak baik terhadap perkembangan peserta didik jika guru dan orangtua mengawasi peserta didik dalam penggunaan gawai. Bermain *Game Online* otak peserta didik akan lebih aktif dan reflek dalam berpikir, dari peserta didik akan lebih cepat merespon, emosional peserta didik dapat di luapkan dengan bermain game, juga peserta didik akan lebih berfikir kreatif. Permainan *game online* dapat menciptakan pembelajaran aktif dan interaktif karena menyajikan bahan ajar yang menarik dan mampu mengundang minat serta ketertarikan peserta didik terhadap sebuah pembelajaran. Dengan menyajikan animasi, penjelajahan materi, dan video interaktif dapat memberi inspirasi atau mendorong peserta didik untuk lebih kreatif dalam belajar.

Keempat, *Game Online* juga membawa dampak negatif pada peserta didik terutama pada motivasi belajar sebab peserta didik yang sering memainkan *game online*, menyebabkan menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan *game online* akan berdampak buruk, terutama menurunnya minat belajar peserta didik, karena permainan *Game Online* kerap membuat peserta didik melupakan kewajiban belajar dan akan menunda mengerjakan tugas dari sekolah.

Dampak negatif lainnya *Game online* dapat mengganggu motivasi belajar peserta didik, dari perkembangan teknologi tersebut ini menjadi tantangan untuk orang tua dan juga guru, bagaimana kita bisa mengontrol peserta didik supaya tidak kecanduan terhadap *game online*, dan dalam menyikapi peserta didik yang kecanduan *game online*, orang tua harus bisa mengajak peserta didik untuk lebih giat belajar dan tidak dengan menggunakan cara keras. Seperti memberikan batasan waktu untuk bermain *game online*, dan memberikan perhatian secara langsung dalam kegiatan belajarnya yaitu mendampingi saat belajar.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas maka dapat mengambil beberapa kesimpulan sebagai berikut penggunaan *game online* pada peserta didik di Sekolah Dasar Negeri Biringbalang, memiliki ketentuan tata tertib, aturan sekolah

melarang peserta didik untuk membawa gawai ke sekolah karena akan berdampak pada proses belajar peserta didik di sekolah, akan tetapi sebagian orangtua peserta didik yang mempunyai aktivitas di luar rumah atau yang bekerja meminta kebijakan sekolah agar memberi izin peserta didik membawa gawai agar mudah memantau dan berkomunikasi dengan anaknya. Untuk memotivasi belajar peserta didik maka *Game online* dijadikan sebagai sumber belajar dan sarana atau media yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, sehingga peserta didik tidak jenuh dan bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dampak positif *game online* bagi peserta didik yaitu dapat mendukung dan mempermudah proses pembelajaran yang menyenangkan aneka ragam permainan yang mudah diakses oleh peserta didik dan aneka kemudahan yang ditawarkan juga berpeluang memperlancar proses belajar serta mempercepat proses transfer pengetahuan dari guru ke peserta didik. Kemudahan dalam proses belajar tersebut pada akhirnya akan meningkatkan motivasi belajar pada diri peserta didik, adapun dampak negatifnya adalah peserta didik yang sering memainkan *game online*, akan menyebabkan peserta didik menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan *game online* akan berdampak buruk, terutama menurunnya minat belajar peserta didik. karena permainan *Game Online* kerap membuat peserta didik dan menyebabkan penurunan konsentrasi belajar di rumah maupun di sekolah serta melupakan kewajiban belajar dan akan menunda mengerjakan tugas dari sekolah.

Berdasarkan dari kesimpulan penelitian maka diharapkan dapat menjadi masukan sebagai berikut penggunaan permainan *game online* diharapkan dapat menjadi sumber belajar dan media pembelajaran dalam proses belajar sehingga peserta didik merasa termotivasi untuk belajar. Harapan lembaga sekolah dan orangtua peserta didik bersinergi bekerjasama dalam membatasi penggunaan permainan *game online* terhadap peserta didik agar tidak menjadi ketergantungan dan kecanduan yang menyebabkan menurunnya motivasi belajar pada diri peserta didik.

REFERENSI

- [1] Aji. 2012. *Berburu rupiah lewat game online*. Yogyakarta: PT Bumi
- [2] Hamzah B. Uno, M. 2010. *Teori motivasi dan pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- [3] Kosasih, Nandang. 2013. *Pembelajaran Quantum dan Optimalisasi Kecerdasan*. Bandung: Alfabeta.
- [4] Angela. 2013. *Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa SD 015 Kelurahan Sidomulyo. Kecamatan Samarinda Iilir*. E-Journal Ilmu Komunikasi, (online), Vol 1, No 2,
- [5] Lee, I., Chen, Y., & Holim, L. 2007. *Leaving A Never-Ending Game: Quitting MMORPGS and online gaming addiction*. Authors & Digital Games Research Association (DIGRA).
- [6] Sugiono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- [7] Bugin, Burhan, 2001, *Metode Penelitian Kualitatif*. Surabaya: Airlangga Universitas Press.
- [8] Guba, Lincoln. 2015. *Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Malang: Intrans Publishing.
- [9] Suharsaputra,Uhar, 2014, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*, Bandung: PT Refika Aditama.
- [10] Abd. Kadir Jaelani. 2015. *Pengaruh Telepon Genggam Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas VI SD Inpres Jongaya Kota Makassar*. Skripsi Universtas Negeri Makassar, Prodi PGSD 2015.