

# ANALISIS DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK ( STUDI KASUS DI SDN PENGARADAN 03 KECAMATAN TANJUNG KABUPATEN BREBES )

**Nurhijah**

Universitas Muhadi Setiabudi

Korespondensi penulis: [Nur022283@gmail.com](mailto:Nur022283@gmail.com)

**Didik Tri Setiyoko**

Universitas Muhadi Setiabudi

Email: [trisetiyokoumus@gmail.com](mailto:trisetiyokoumus@gmail.com)

**H. Agus Purnomo**

Universitas Muhadi Setiabudi

Email: [aguspurnomo@gmail.com](mailto:aguspurnomo@gmail.com)

**Abstract.** *This research was conducted at the SDN Pengaradan 03 Kecamatan Tanjung, Kabupaten Brebes. The purpose of this study is 1) To determine the learning achievement of students. 2) To determine the factors that influence student learning achievement. 3) To find out efforts to minimize online game play on learning achievement. This study uses a qualitative approach, while the data collection uses the interview method, observation method and documentation method. The results of this study are 1) Learning achievement in Pengaradan 03 Kecamatan Tanjung, Kabupaten Brebes elementary school is quite good, where the value is taken based on the attitude of the students themselves, daily by the teacher, mid – semester exam score and end of semester scores where the score is used as reference in knowing achievement learn students. 2) Factors that affect student learning achievement come from the family environment. Where family is the main and most important factor in shaping the character of students and a supportive social environment will affect the growth and development of students well by directing positive things that will affect the achievement of learning achievement in school. 3) Efforts that must be made in minimizing online game play are to provide direction and understanding of the impact that is caused in online games that are done excessively, making the game on of the alternative rewards for student who get good achievements so that they can motivate students to keep learning.*

**Keywords:** *Online Games, Learning Achievements.*

**Abstrak.** Penelitian ini dilakukan di SDN Pengaradan 03 Kecamatan Tanjung, Kabupaten Brebes. Tujuan penelitian ini adalah 1). Untuk mengetahui prestasi belajar peserta didik. 2). Untuk mengetahui faktor – faktor yang mempengaruhi prestasi belajar peserta didik. 3). Untuk mengetahui upaya dalam meminimalisir permainan game online terhadap prestasi belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kualitatif, sedangkan pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode wawancara, observasi dan juga metode dokumentasi.

Hasil penelitian ini adalah 1). Prestasi belajar peserta didik di SDN Pengaradan 03 Kecamatan Tanjung, Kabupaten Brebes cukup baik, dimana nilai tersebut diambil berdasarkan sikap peserta didik itu sendiri, nilai ulangan harian, termasuk tugas – tugas yang di berikan oleh guru, nilai ujian tengah semester dan juga nilai ujian ahir semester dimana nilai tersebut yang akan di jadikan acuan dalam mengetahui prestasi belajar peserta didik. 2). Faktor yang mempengaruhi prestasi belajar peserta didik berasal dari lingkungan keluarga dan juga lingkungan sosial. Dimana keluarga merupakan faktor utama dan paling penting dalam pembentukan karakter peserta didik serta lingkungan sosial yang mendukung akan berpengaruh pada tumbuh kembang peserta didik dengan baik dengan mengarahkan pada hal – hal yang positif yang akan berpengaruh pada pencapaian prestasi belajarnya di sekolah. 3). Upaya yang harus di lakukan dalam meminimalisir permainan game online adalah memberikan arahan serta pengertian tentang dampak yang di timbulkan dalam permainan game online yang di lakukan secara berlebihan, menjadikan game menjadi salah satu alternative reward bagi peserta didik yang mendapatkan prestasi yang baik sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk terus belajar.

**Kata kunci:** Game Online, Prestasi Belajar.

## PENDAHULUAN

Pengertian pendidikan menurut UU No.20 Tahun 2003 tentang system pendidikan nasional. Pendidikan pada dasarnya merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara.

Sementara itu lembaga pendidikan diharapkan mampu beradaptasi terhadap globalisasi dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih, dengan hal ini dimaksudkan agar lulusan dari lembaga pendidikan dapat bersaing secara ketat dengan bekal teknologi yang di dapat selama masa pendidikan sehingga lulusan dari lembaga pendidikan dapat menyesuaikan diri terhadap perubahan akan teknologi, oleh sebab itu sistem pendidikan perlu di kembangkan agar kedepannya menjadi lebih responsive terhadap tuntutan dari masyarakat yang akan dihadapi dimasa mendatang.

Diera digital dan modern sekarang ini membuat sektor kehidupan mengalami percepatan pertumbuhan yang sangat pesat. Bukan hanya sarana teknologi dan komunikasi maupun transportasi juga mengalami perkembangan yang begitu pesat, dalam fenomena ini juga berlaku pada pola kehidupan pada era globalisasi saat ini.

Kecanduan game online saat ini menjadi perhatian masyarakat sampai saat ini. Banyak usaha yang dilakukan dalam menangani peserta didik dalam kecanduan game online, hal ini akan berpengaruh pada penurunan prestasi belajar peserta didik dalam belajar. Sampai saat ini mulai dari orang dewasa, remaja bahkan peserta didik sekolah dasar banyak yang memainkan game online dimana permainan ini menjadi wadah yang sangat menarik perhatian penggunanya. Mulai dari remaja sampai dengan peserta didik sekolah dasar banyak yang lebih memilih bermain game online dibandingkan melakukan aktivitas belajar dirumah. Akibatnya beberapa peserta didik juga banyak yang membolos sekolah dan menghabiskan banyak waktu didepan computer dibandingkan dengan membuka buku mata pelajaran yang nantinya akan berakibat pada terganggunya aktivitas sekolah.

Pengguna game online bukan hanya orang dewasa atau remaja saja akan tetapi anak sekolah dasarpun dapat dengan mudah bermain game online hanya dengan mengunduh aplikasi yang tersedia melalui HP atau telephon genggam. HP atau telephon genggam dizaman yang sekarang ini dapat dengan mudah didapatkan bahkan peserta didik sekolah dasar sekarang hampir semuanya mempunyai alat komunikasi yang satu ini. Usia peserta didik sekolah dasar dianggap lebih sering dan rentan terhadap penggunaan permainan game online. Menurut pendapat dari Sri Wahyuni Adiningtiyas, 2017 dalam permainan game online akan membawa dampak negatif bagi penggunanya apabila permainan ini dimainkan secara berlebihan seperti siswa tidak mengerjakan tugas yang diberikan sekolah, tidak konsentrasi pada waktu proses pembelajaran, dan juga bolos sekolah.

Setiap permainan pastinya mempunyai dampak baik dampak positif maupun dampak negative bagi penggunanya salah satunya dampak dari game online. Salah satu dampak positif dalam penggunaan game online antara lain dapat memberikan kepuasan tersendiri bagi penggunanya, dan juga bisa dijadikan sebagai penghilang stres yang berlebihan. Game online juga bisa dijadikan sebagai ladang bisnis dengan menjual koin tertinggi yang telah didapatkan oleh gamers ( Sebutan bagi pemain game ).

Sedangkan dampak negative dalam permainan game online adalah perubahan perilaku bagi penggunanya, untuk usia peserta didik sekolah dasar dapat menghambat proses belajar sehingga terjadinya penurunan hasil belajar. Dari dampak game online

inilah membuat kebanyakan peserta didik lebih menyukai permainan game online dibandingkan dengan belajar.

Kenyataan seperti itulah yang membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini. Gambaran realitas sangat jelas bahwa bermain game online sangat mempengaruhi kepribadian peserta didik bahkan sikapnya pun dapat terlihat jelas akan kecanduan game online tersebut. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN Pengaradan 03 Kecamatan Tanjung, Kabupaten Brebes, dimana peneliti menemukan beberapa peserta didik yang mengalami penurunan prestasi hasil belajar yang disebabkan oleh dampak game online. Sehingga peneliti tertarik untuk mengkaji penelitian lebih dalam yang berjudul “ analisis dampak game online terhadap prestasi belajar peserta didik ( Studi kasus di SDN Pengaradan 03 Kecamatan Tanjung, Kabupaten Brebes )”. Dengan penelitian ini diharapkan dapat membantu orang tua serta guru dalam menemukan solusi dalam memantau peserta didik baik selama dalam lingkup sekolah ataupun di dalam rumah sehingga perkembangan sosial peserta didik dapat berkembang dengan baik.

## **METODE PENELITIAN**

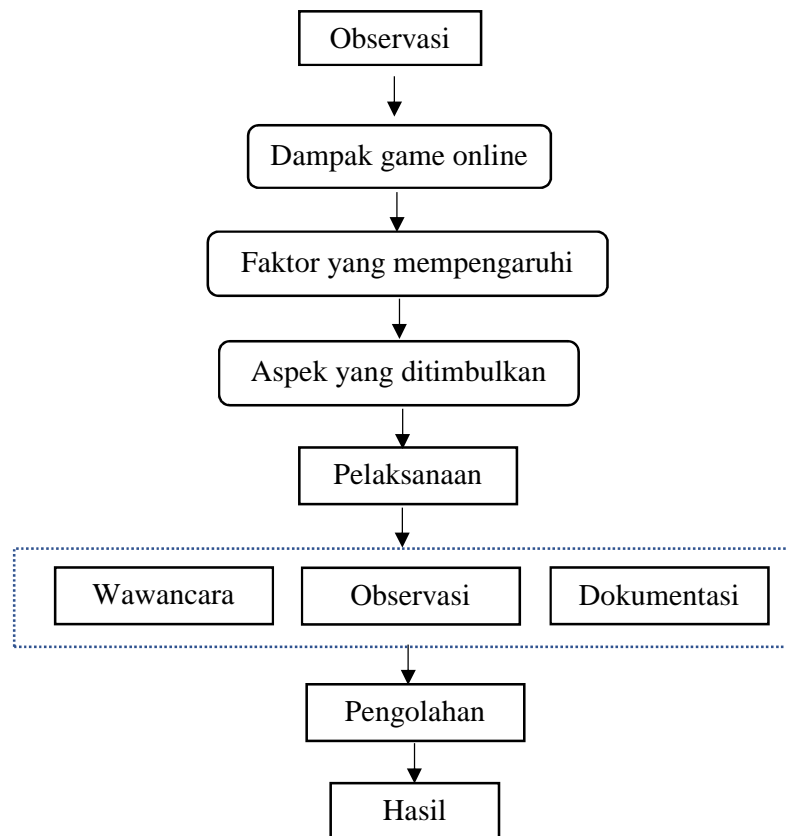
Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Metode penelitian kualitatif sering disebut juga metode penelitian naturalistic karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah ( natural setting ), disebut juga sebagai metode etnographi, dikarenakan pada awalnya metode ini lebih banyak digunakan untuk penelitian bidang antropologi budaya, disebut sebagai metode kualitatif, karena data yang terkumpul dan juga analisisnya lebih bersifat kualitatif ( Sugiyono, 2017:14 ).

Pada penelitian kualitatif ini menggunakan desain penelitian studi kasus. Pengertian studi kasus secara umum merupakan penelitian yang menempatkan sesuatu ataupun obyek yang diteliti sebagai “ Kasus ”. Sedangkan menurut pendapat dari Susilo Rahardjo dan Gudnanto, 2011:250 ( Samsu, 2017:64 ) pengertian dari studi kasus merupakan metode yang digunakan dalam memahami individu secara integrative dan komprehensif sehingga mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai individu tersebut serta masalah yang sedang dihadapinya dengan tujuan masalah tersebut dapat segera diselesaikan sehingga individu tersebut dapat mengembangkan diri dengan baik.

Menurut pendapat dari Bimo Walgito, 2010:92 ( Samsu, 2017:64 ) mengemukakan pendapat bahwa pengertian studi kasus adalah suatu metode yang digunakan dalam mempelajari suatu kejadian mengenai kejadian perseorangan. Dari pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa studi kasus ( Case Study ) adalah metode penelitian yang komprehensif yang meliputi dua aspek antara lain aspek fisik dan juga aspek psikologis seseorang ataupun individu dengan maksud untuk mendapatkan pengetahuan atau pemahaman secara menyeluruh terhadap kasus yang akan diteliti.

Desain pada metode penelitian ini menggunakan desain studi kasus, dalam arti lain studi kasus berarti penelitian yang memfokuskan suatu fenomena yang dipilih dan juga dipahami secara menyeluruh tanpa harus memperdulikan fenomena lainnya. Suatu fenomena yang di fokuskan pada penelitian ini adalah dampak game online terhadap prestasi belajar peserta didik ( Studi kasus di SDN Pengaradan 03 Kecamatan Tanjung, Kabupaten Brebes ).

Berdasarkan uraian diatas maka kerangka konseptual penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan rumusan masalah, kajian pustaka, dan penelitian yang di lakukan, maka di paparkan hasil penelitian mengenai “ Analisis Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik ( Studi Kasus di SDN Pengaradan 03 Kecamatan Tanjung, Kabupaten Brebes ) yang di lakukan dengan menggunakan beberapa metode yakni, metode observasi, metode wawancara dan juga metode dokumentasi.

Hasil wawancara merupakan hasil yang di dapatkan melalui proses wawancara dengan informan atau narasumber, Informan dalam penelitian ini adalah Kepala Sekolah, Guru Wali Kelas IV, Guru Wali Kelas V, Peserta Didik Kelas IV, Peserta Didik kelas V serta Orang tua peserta didik di SDN Pengaradan 03 Kecamatan Tanjung, Kabupaten Brebes.

### **A. PRESTASI BELAJAR**

#### **1. Prestasi Belajar Peserta Didik di SDN Pengaradan 03 Kecamatan Tanjung, Kabupaten Brebes**

Kualitas pembelajaran yang menjadi titik pusat kualitas pendidikan yang sangat berhubungan erat dengan keberhasilan peserta didik, bukan hanya sebatas itu saja akan tetapi peserta didik juga menjadi peran penting akan keberhasilan proses belajar mengajar, dengan tujuan agar peserta didik dapat memiliki ilmu serta menambah wawasan dengan sebanyak – banyaknya melalui belajar.

Pengertian belajar merupakan segala upaya yang dilakukan seseorang dalam mendapatkan perubahan terhadap tingkah laku yang baru secara menyeluruh yang merupakan hasil dari pengalamannya sendiri dalam berinteraksi melalui lingkungannya. Dalam perubahan tingkah laku tersebut bisa berupa kecakapan, keterampilan, sikap, perilaku, harga diri, minat, watak, serta penyesuaian diri.

Pengertian prestasi belajar adalah hasil dari sesuatu kegiatan pembelajaran yang telah dicapai diikuti dengan perubahan yang yang dicapai oleh peserta didik yang dinyatakan dalam bentuk angka, huruf, symbol, ataupun kalimat yang menyatakan bahwa peserta didik dinyatakan berhasil dengan waktu yang telah ditentukan dan menjadi standarisasi kesempurnaan yang baik dalam berpikir serta bertindak.

Cara yang di gunakan untuk mengukur prestasi belajar biasanya berbentuk ulangan yang di berikan oleh guru. Tujuannya adalah untuk mengetahui seberapa baik output yang di hasilkan peserta didik dengan semua materi yang telah di berikan oleh guru di sekolah dalam jangka waktu tertentu. Tujuan dari adanya pengukuran prestasi belajar tersebut adalah untuk mengetahui sejauh mana proses pembelajaran yang di telah di lakukan dalam mencapai sasaran yang di inginkan oleh karena itu test yang di gunakan sebaiknya harus sesuai dengan peraturan yang telah di tetapkan sesuai kesepakatan bersama.

## **2. Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar peserta didik di SDN Pengaradan 03 Kecamatan Tanjung, Kabupaten Brebes.**

Secara umum faktor yang mempengaruhi prestasi belajar ada 2 yaitu faktor internal dan juga faktor eksternal. Salah satu faktor internal adalah faktor yang datangnya dari dalam diri peserta didik itu sendiri. Sedangkan salah satu faktor eksternal adalah faktor yang datangnya dari luar diri peserta didik yang dapat di pengaruhi oleh lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan juga lingkungan masyarakat. Sebagaimana dengan wawancara yang telah peneliti lakukan dengan Kepala Sekolah, Guru Wali Kelas IV serta Guru wali kelas V sebagai berikut:

Hasil wawancara bersama kepala sekolah Bapak Kasmudi, S.Pd yang di lakukan pada tanggal 20 juni 2022 tentang bagaimanakah faktor – faktor yang mempengaruhi prestasi belajar peserta didik di SDN Pengaradan 03 Kecamatan Tanjung, Kabupaten Brebes.

“ Faktor paling penting dari lingkungan keluarga dan juga dari lingkungan. Keluarga merupakan orang yang langsung berhubungan dengan siswa. Keluarga yang mendukung pembelajaran siswa akan membawa terjadinya peningkatan prestasi belajar dan juga kemauan dari diri siswa itu sendiri. Kemauan yang kuat dari dalam akan membuat siswa aktif saat di sekolah karena keingin tahuan peserta didik. Lingkungan membawa pengaruh besar dalam proses perkembangan sosial siswa, karena itulah lingkungan yang positif akan berpengaruh pada sikap siswa yang positif begitupun sebaliknya ”.

Berdasarkan hasil wawancara dan juga hasil observasi yang telah di lakukan peneliti maka dapat di simpulkan bahwa faktor yang dapat mempengaruhi meningkatnya prestasi belajar peserta didik salah satunya berasal dari keluarga, lingkungan serta faktor sosial. Karena mengingat bahwa keluarga merupakan faktor utama dan juga paling penting dalam pembentukan sosial atau karakter peserta didik, keluarga juga merupakan orang yang terlibat langsung dengan peserta didik. Lingkungan yang mendukung akan membuat tumbuh kembang peserta didik terbentuk dengan baik. Begitupun dengan faktor sosial yang tinggi dengan mengarahkan kepada hal – hal yang positif dengan demikian perhatian peserta didik akan teralihkan terhadap game online. Melalui faktor – faktor tersebut akan membawa pengaruh yang besar terhadap terbentuknya karakter peserta didik sehingga peserta didik dapat fokus pada proses pembelajarannya di sekolah dan dapat menerima materi yang telah di sampaikan di sekolah dengan baik dengan tujuan agar prestasi belajarnya mengalami peningkatan.

### **3. Dampak Game Online**

Setiap permainan pastinya mempunyai dampak baik dampak positif maupun dampak negative bagi penggunanya salah satunya dampak dari game online. Salah satu dampak positif dalam penggunaan game online antara lain dapat memberikan kepuasan tersendiri bagi penggunanya, dan juga bisa dijadikan sebagai penghilang stres yang berlebihan. Game online juga bisa dijadikan sebagai ladang bisnis dengan menjual koin tertinggi yang telah didapatkan oleh gamers ( Sebutan bagi pemain game ).



Sedangkan dampak negative dalam permainan game online adalah perubahan perilaku bagi penggunanya, untuk usia peserta didik sekolah dasar dapat menghambat proses belajar sehingga terjadinya penurunan hasil belajar. Dari dampak game online inilah membuat kebanyakan peserta didik lebih menyukai permainan game online dibandingkan dengan belajar.

**a. Dampak Positif**

Setiap permainan pastinya mempunyai dampak baik dampak positif maupun dampak negative bagi penggunanya salah satunya dampak dari game online. Sebagaimana hasil wawancara yang telah di lakukan bersama kepala Sekolah Bapak Kasmudi, S.Pd mengenai bagaimanakah dampak positif yang di timbulkan dalam permainan game online yang terjadi pada peserta didik di SDN Pengaradan 03 Kecamatan Tanjung, Kabupaten Brebes yang di lakukan pada tanggal 20 juni 2022 adalah.

“ Untuk dampak positifnya siswa bisa mempelajari IT melalui game online yang di mainkan, karena bagaimanapun juga kemajuan teknologi mambuat siswa mau tidak mau harus belajar kalau tidak mau ketinggalan ”.

Selaras dengan hasil wawancara yang di lakukan dengan guru kelas IV Ibu Aprilia Rizqawati, S.Pd dan juga guru kelas V Ibu Eliyah, S.Pd yang di lakukan pada tanggal 20 juni 2022.

Ibu Aprilia Rizqawati ( Wali Kelas IV ) : “ Lebih mengetahui teknologi, salah satu media hiburan bagi siswa dari semua rutinitas sekolah ”.

Ibu Eliyah ( Wali Kelas V ) : “ Lebih mengerti akan teknologi karena siswa dituntut harus bisa teknologi di perkembangan zaman yang semakin maju kaya sekarang, dapat mengurangi stres dan juga media hiburan serta dapat menambah teman baru dari game online yang di mainkan ”.

Peneliti juga mewancarai beberapa peserta didik dan juga orang tua peserta didik yang di jadikan informan dalam penelitian ini, diantaranya adalah.

Krisna : “ Mengurangi Stres, menambah teman ”. ( 22 juni 2022 )

Gilang : “ Hiburan ”. ( 22 juni 2022 )

Bagas : “ Mengurangi stres ”. ( 22 juni 2022 )

Dinda : “ Hiburan ”. ( 22 juni 2022 )

Yanti : “ Hiburan ”. ( 22 juni 2022 )

Begitupula dengan hasil wawancara yang di lakukan dengan beberapa orang tua peserta didik mengenai dampak positif yang di timbulkan dalam permainan game online adalah sebagai berikut:

Ibu Dasri ( Ibu Gilang ) : “ Belajar Teknologi ” ( Wawancara tanggal 30 juni 2022 ).

Ibu Nunung ( Ibu Bagas ) : “ Mengurangi stres agar tidak melulu belajar pastinya dengan di awasi dari pihak orang tua agar tidak melupaan kewajibannya dalam belajar ” ( Wawancara tanggal 30 juni 2022 ).

Ibu khaer ( Ibu Dinda ) : “ Media Hiburan ” ( Wawancara tanggal 1 juli 2022 ).

Ibu Hani ( Ibu Krisna ) : “ Lebih mengerti akan teknologi, Sebagai media hiburan dan juga dapat mengurangi stres dari pelajaran sekolah dengan bermain game online di harapkan dapat membantu mengembalikan semangat belajarnya lagi ” ( Wawancara tanggal 1 juli 2022 ).

Ibu Eli ( Ibu Yanti ) : “ Belajar bahasa inggris sedikit demi sedikit ” ( Wawancara tanggal 1 juli 2022 ).

Berdasarkan hasil wawancara dan juga hasil observasi yang telah peneliti lakukan bersama informan dalam penelitian ini meliputi, Kepala Sekolah Bapak Kasmudi, S.Pd, Guru Wali Kelas IV Ibu Aprilia Rizqawati, S.Pd, Guru Kelas V Ibu Eliyah, S.Pd serta beberapa peserta didik kelas IV dan V dan juga beberapa orang tua dari peserta didik kelas IV dan V mengenai dampak positif yang di timbulkan dalam permainan game

online, maka dapat disimpulkan bahwa dampak positif dalam bermain game online adalah dapat mengetahui teknologi dengan perkembangan zaman yang semakin maju membuat peserta didik dituntut dalam mempelajari teknologi melalui game online yang dimainkan, sebagai media hiburan bagi peserta didik dari semua aktivitas belajarnya di sekolah dimana jaringan menjadi salah satu media penghubungnya, menambah lingkaran pertemanan dalam dunia maya melalui game online yang dimainkan dan juga melalui game online peserta didik dapat belajar bahasa Inggris, karena bagaimanapun game online di dalamnya menggunakan bahasa Inggris sehingga menuntut peserta didik harus bisa bahasa Inggris untuk mengoperasikan game online yang dimainkan.

**b. Dampak Negative Game Online**

Sedangkan dampak negatif dalam permainan game online adalah perubahan perilaku bagi penggunanya, untuk usia peserta didik sekolah dasar dapat menghambat proses belajar sehingga terjadinya penurunan hasil belajar. Sebagaimana hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan Kepala Sekolah Bapak Kasmudi, S.Pd yang dilakukan pada tanggal 20 Juni 2022 mengenai bagaimanakah dampak negatif yang ditimbulkan dalam permainan game online bagi peserta didik di SDN Pengaradan 03 kecamatan Tanjung, Kabupaten Brebes.

“ Untuk dampak negatif yang ditimbulkan dalam permainan game online belum terlalu berpengaruh pada sekolah akan tetapi dalam belajarnya adanya penurunan nilai salah satunya adalah siswa menjadi malas belajar, malas mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dan juga menjadi tidak disiplin selama dalam lingkup sekolah sehingga yang terjadi penurunan prestasi belajarnya ”.

Begitupun dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV Ibu Aprilia Rizqawati, S.Pd yang dilakukan pada tanggal 20 Juni 2022 adalah.

“ Untuk dampak negatif adalah menjadi malas belajar, tugas juga kadang - kadang jarang dikerjakan, menjadi berani sama guru, jika hal ini kalau dibiarkan saja akan merusak karakter siswanya sehingga memang perlu adanya batasan dalam bermain game online terutama bagi orang tua agar tidak terjadi penurunan prestasi belajarnya di sekolah ”.

Selaras dengan hasil wawancara yang di lakukan dengan guru kelas V Ibu Eliyah, S.Pd wawanca di lakukan pada tanggal 20 juni 2022 adalah.

“ Dampak negative yang di timbulkan salah satunya siswa menjadi malas belajar, sikapnya menjadi arogan, berani sama guru, siswa lebih meniru budaya barat melalui game online yang dimainkan, siswa menjadi tidak disiplin waktu, kadang ada beberapa siswa yang terlambat datang kesekolah karena malamnya bermain game online bersama teman - temannya, hal seperti ini harus menjadi perhatian khusus bagi orang tua, setidaknya di control dalam bermain game online sehingga tidak berpengaruh pada prestasi belajarnya di sekolah ”.

Peneliti juga melakuka wawancara dengan beberapa peserta didik kelas IV dan kelas V mengenai dampak negative yang di timbulkan, wawancara di lakukan pada tanggal 22 juni 2022 adalah.

Krisna : “ Boros, uang jajannya di gunakan untuk membeli kuota terus ”.

Gilang : “ Malas belajar, lebih memilih bermain game online dibandingkan dengan mengerjakan tugas sekolah ”.

Bagas : “ Malas Belajar ”.

Dinda : “ Boros ”.

Yanti : “ Boros ”

Selaras dengan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan beberapa orang tua peserta didik kelas IV dan kelas V adalah sebagai berikut:

Ibu Dasri ( Ibu Gilang ) : “ Jadi malas belajar, boros untuk membeli kuota ”  
( Wawancara tanggal 30 juni 2022 ).

Ibu Nunung ( Ibu Bagas ) : “ Menjadi malas belajar, berani sama orang tua, boros ”  
( Wawancara tanggal 30 juni 2022 ).

Ibu khaer ( Ibu Dinda ) : “ Malas belajar ” ( Wawancara tanggal 1 juli 2022 ).

Ibu Hani ( Ibu Krisna ) : “ Boros, kurangnya interaksi bersama temannya karena terlalu asik dengan dunia gamenya sehingga menarik diri dalam bersosialisasi ” ( Wawancara tanggal 1 juli 2022 ).

Ibu Eli ( Ibu Yanti ) : “ Malas Belajar ” ( Wawancara tanggal 1 juli 2022 ).

Berdasarkan hasil wawancara dan juga hasil observasi yang telah peneliti lakukan bersama Kepala Sekolah Bapak Kasmudi, S.Pd, Guru Kelas IV Ibu Aprilia Rizqawati dan Guru Kelas V Ibu Eliyah S.pd, beberapa peserta didik kelas IV dan V serta beberapa orang tua peserta didik mengenai dampak negative yang di timbulkan dalam permainan game online adalah peserta didik menjadi malas belajar lebih memilih bermain game online di bandingkan dengan belajar, pemborosan uang yang di gunakan untuk membeli kuota agar tetap bisa bermain game online, tidak disiplin waktu dan juga perilaku peserta didik menjadi arogan dengan meniru budaya barat melalui game online yang di mainkan, kurangnya bersosialisasi dengan teman yang ada di lingkungannya, peserta didik yang kecanduan game online akan menarik dirinya dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar .Hal ini menjadi perhatian khusus semua pihak baik pihak sekolah dan juga orang tua, jika hal ini terus dibiarkan begitu saja maka yang terjadi adalah menurunnya kesehatan baik secara fisik maupun mentalnya, serta pola makan dan tidur yang berubah dengan bermain game yang di lakukan dalam jangka panjang.

#### **4. Upaya dalam meminimalisir permainan game online yang terjadi pada peserta didik di SDN Pengaradan 03 Kecamatan Tanjung, Kabupaten Brebes.**

Game online membuat peserta didik dalam berlama – lama menatap layar HP sehingga dampaknya menjadi malas belajar, tidak disiplin waktu menurunnya kesehatan dan juga pola makan dan tidur yang berubah. Masalah kecanduan game online ini tidak bisa diabaikan begitu saja, sebagai orang tua pasti menginginkan peserta didiknya tidak kecanduan game online karena dapat merusak moral pendidikannya.

Gangguan tersebut dapat mengakibatkan seseorang kehilangan beberapa kemampuan otaknya. Misalnya kehilangan konsentrasi belajar ketika gangguan ini secara terus – menerus dibiarkan akan membuat penurunan prestasi belajarnya. Berikut beberapa cara yang harus di lakukan dalam meminimalisir kecanduan game online.

Sebagaimana wawancara yang telah peneliti lakukan dengan kepala sekolah Bapak Kasmudi, SPd mengenai bagaimanakah upaya yang harus di lakukan untuk meminimalisir permainan game online bagi peserta didik di SDN Pengaradan 03 Kecamatan Tanjung, Kabupaten Brebes yang di lakukan pada tanggal 20 juni 2022.

“ Memberikan arahan – arahan atau wejangan – wejangan kepada siswa mengenai dampak yang di timbulkan bermain game online jika di lakukan secara terus – menerus sehingga siswa mengerti dengan adanya arahan tersebut jangan sampai siswa terjerumus pada kecanduan game online karena hal ini akan mempengaruhi prestasi belajarnya di sekolah maka perlu adanya perhatian khusus dari semua pihak ”.

Begitu juga dengan pernyataan hasil wawancara yang di lakukan dengan guru kelas IV Ibu Aprilia Rizqawati, S.Pd yang di lakukan pada tanggal 20 juni 2022.

“ memberikan pengertian dan juga nasehat – nasehat agar siswa mengerti tentang dampak yang terjadi jika siswa bermain game online secara terus – menerus tanpa harus memarahinya ”.

Selaras dengan hasil wawancara yang di lakukan dengan guru kelas V Ibu Eliyah, S.Pd yang di lakukan pada tanggal 20 juni 2022.

“ Memberikan batasan waktu dalam bermain game secara tegas sehingga siswa mengerti akan adanya batasan tersebut, boleh bermain game online untuk sebatas hiburan saja bukan untuk di lakukan secara berkelanjutan dan juga berikan nasehat – nasehat mengenai dampak yang terjadi pada siswa yang bermain game online secara berlebihan ”.

Peneliti juga mewancarai beberapa orang tua peserta didik mengenai usaha yan harus di lakukan untuk meminimalisir permainan game online yang terjadi pada peserta didik.

Ibu Dasri ( Ibu Gilang ) : “ Memberikan batasan waktu dalam bermain boleh bermain game online tapi juga tidak melupakan belajarnya ” ( Wawancara tanggal 30 juni 2022 ).

Ibu Nunung ( Ibu Bagas ) : “ Memberikan nasehat agar tidak terlalu berlama – lama dalam bermain game online karena akan berdampak pada kerusakan saraf mata ” ( Wawancara tanggal 30 juni 2022 ).

Ibu Khaer ( Ibu Dinda ) : “ Memberikan pengertian secara tegas dengan begitu peserta didik menjadi takut jika bermain game online secara berlebihan, hal ini di lakukan agar tidak merusak kesehatannya ” ( Wawancara tanggal 1 juli 2022 ).

Ibu Hani ( Ibu Krisna ) : “ Memberikan nasehat – nasehat, karena bagaimanapun dengan bermain game online anak menjadi malas untuk berinteraksi dengan teman sebayanya. hal ini akan membuat anak manarik diri dalam bergaul ” ( Wawancara tanggal 1 juli 2022 ).

Ibu Eli ( Ibu Yanti ) : “ Memberikan pengertian dan batasan waktu dan jadikan game online sebagai hadiah ketika mendapatkan prestasi yang baik agar peserta didik menjadi termotivasi untuk terus belajar ” ( Wawancara tanggal 1 juli 2022 ).

Berdasarkan hasil wawancara dan juga hasil observasi yang di lakukan dengan Kepala Sekolah Bapak Kasmudi, S.Pd, Guru Kelas IV Ibu Aprilia Rizqawati, S.Pd, Guru Kelas V Ibu Eliyah, S.Pd dan juga beberapa orang tua peserta didik mengenai usaha yang harus di lakukan dalam meminimalisir permainan game online yang terjadi pada peserta didik maka dapat di simpulkan bahwa, usaha yang di lakukan yakni memberikan batasan waktu kepada peserta didik dalm bermain game online dan juga memberikan pengertian atau nasehat – nasehat mengenai dampak yang di timbulkan dalam bermain game online secara berlebihan secara tegas sehingga peserta didik mengerti akan batasan tersebut, menjadikan game online menjadi salah satu reward bagi peserta didik yang mendapatkan nilai atau prestasi yang baik sehingga peserta didik menjadi termotivasi untuk terus belajar dengan baik. Karena jika bermain game online secara terus – menerus di lakukan akan berpengaruh pada kesehatan baik secara fisik dan juga mentalnya serta dapat merusak kesehatan saraf mata dan juga akan berpengaruh pada penurunan prestasi belajarnya di sekolah.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan mengenai Analisis Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik ( Studi Kasus di SDN Pengaradan 03 Kecamatan Tanjung, Kabupaten Brebes ) maka peneliti menyimpulkan bahwa:

1. Prestasi belajar peserta didik di SDN Pengaradan 03 Kecamatan Tanjung, Kabupaten Brebes cukup baik. Dimana untuk mengetahui prestasi belajar peserta didik biasanya nilai diambil berdasarkan nilai yang di peroleh dari keseluruhan semua aktivitas peserta didik dalam lingkungan sekolah yaitu, nilai yang di ambil dari sikap peserta didik itu sendiri dan juga nilai dari ulangan harian, tugas – tugas yang di berikan guru, termasuk nilai ujian tengah semester dan juga nilai ujian ahir semesteran, yang kemudian nilai tersebut dapat di jadikan evaluasi bagi guru dalam proses pembelajaran selanjutnya.
2. Faktor yang mempengaruhi peserta didik dalam bermain game online di SDN Pengaradan 03 Kecamatan Tanjung, Kabupaten Brebes adalah dari lingkungan keluarga dan juga dari lingkungan sosial. Dimana keluarga merupakan faktor utama dan juga paling penting dalam pembentukan sosial atau karakter peserta didik, keluarga juga merupakan orang yang banyak terlibat langsung dengan peserta didik dan juga lingkungan sosial yang mendukung akan membuat tumbuh kembang peserta didik terbentuk dengan baik dengan mengarahkan kepada hal – hal atau tindakan yang positif yang akan berpengaruh pada pencapaian prestasi di sekolah.
3. Upaya yang harus di lakukan untuk meminimalisir permainan game online pada peserta didik di SDN Pengaradan 03 Kecamatan Tanjung, Kabupaten Brebes adalah memberikan batasan waktu kepada peserta didik dalm bermain game online dan juga memberikan pengertian atau nasehat – nasehat mengenai dampak yang di timbulkan dalam bermain game online jika di lakukan secara berlebihan terapkan secara tegas sehingga peserta didik mengerti akan batasan tersebut, menjadikan game online salah satu alternatif reward bagi peserta didik yang mendapatkan prestasi yang baik sehingga peserta didik termotivasi untuk terus belajar. Karena jika bermain game online secara terus – menerus di lakukan akan berpengaruh pada kesehatan baik secara fisik dan juga mentalnya serta merusak kesehatan saraf mata dan juga akan berpengaruh pada penurunan prestasi belajarnya di sekolah.



**DAFTAR REFERENSI**

Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *Jurnal KOPASTA*, 4 (1), 28 - 40.

Angela. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir . *e-Journal Ilmu Komunikasi*, 1 (2) , 532 - 544 .

Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.

Fitri, E., Erwinda, L., & Ifdil, I. (2018). Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja serta Peran Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 6(3), 211-219.

Hening,A dkk. (2021). Sosialisasi Dampak Positif dan Negatif Game Online Bagi Anak Sekolah Dasar . *Jurnal PkM Pemberdayaan Masyarakat* ,Vol 2, No 3, Hal : 89-95.

Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, Vol. 3 No. 1.

Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas x di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *Konseli: jurnal bimbingan dan konseling (e-journal)*, 3(2), 103-118.

Meutia, P., Fahreza, F., & Rahman, A. A. (2020). Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjong. *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(1).

Moh. Zaiful Rosyid, S.Pd.I,M.Pd., Mustajab Mansyur, S.Ag, S.IP, M.Pd., Aminol Rosid Abdullah, S. Pd.I. (2019). *PRESTASI BELAJAR*. Malang: Literasi Nusantara.

Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya . *Buletin Psikologi* , 148 – 158 .

Nurlaela. (2016). Dampak Game online Terhadap Moral Anak di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur. *Jurnal Tomalebbi*, (1), 93-104.

Republik Indonesia.2003.Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistemn Pendidikan Nasional.

Samsu. (2017). Metode Penelitian Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Development. Jambi: Pusat Studi Agama dan Masyarakat (PUSAKA).

Setiawan, H. S. (2018). Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile Terhadap Aktifitas Pergaulan Siswa Sdn Tanjung Barat 07 Jakarta. Faktor exacta, 11(2), 146-157.

Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.