

Interaksi Game Online dan Minat Belajar: Study Kasus Pada Siswa Kelas V A SDN 04 Marga Jaya

Rahmad Romadany^{1*}

Nabella Dananier²

^{1*,2} Insitut Agama Islam Tazkia Bogor, Indonesia

2010308018.rahmad@student.tazkia.ac.id^{1*)}

nabella@tazkia.ac.id²⁾

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh interaksi game online terhadap minat belajar siswa kelas V A SDN 04 Marga Jaya. Studi ini dilatarbelakangi oleh meningkatnya penggunaan game online di kalangan siswa sekolah dasar dan potensi dampaknya terhadap motivasi serta prestasi akademik mereka. Menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus, penelitian ini melibatkan 30 siswa kelas V A sebagai subjek. Data dikumpulkan melalui observasi langsung, wawancara mendalam, dan dokumentasi, yang kemudian dianalisis secara interaktif dan berkelanjutan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas siswa menghabiskan 2-3 jam sehari untuk bermain game online, yang berdampak signifikan pada pengurangan waktu belajar dan penurunan minat akademik. Namun, ditemukan juga potensi positif game online dalam mengembangkan keterampilan kognitif dan sosial siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa interaksi dengan game online memiliki dampak ganda terhadap minat belajar siswa, dengan kecenderungan negatif yang lebih dominan. Temuan ini menekankan pentingnya strategi pengelolaan yang seimbang, melibatkan kerjasama antara sekolah dan orang tua, untuk memaksimalkan manfaat positif game online sambil meminimalisir dampak negatifnya terhadap minat dan prestasi belajar siswa.

Keywords: *Minat Belajar, Game Online, Siswa Sekolah Dasar*

Published by:



Copyright © 2024 The Author (s)

This article is licensed



Interaksi Game Online dan Minat Belajar: Study Kasus Pada Siswa Kelas V A SDN 04 Marga Jaya

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara kita hidup, bekerja, dan belajar, dengan game online menjadi salah satu manifestasi paling menonjol dari perubahan ini (Nashihin et al., 2020; Yulianti et al., 2020). Game online, yang awalnya hanya dianggap sebagai bentuk hiburan semata, kini telah berkembang menjadi fenomena global yang mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan (Putri, 2020). Di kalangan siswa, game online bukan hanya sekadar permainan, tetapi juga menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari yang dapat mempengaruhi pola belajar dan minat akademis mereka. Siswa sering kali lebih tertarik untuk menghabiskan waktu bermain game online daripada belajar, yang bisa mengakibatkan penurunan konsentrasi dan prestasi di sekolah (Syafi et al., 2023). Namun, di sisi lain, game online juga menawarkan potensi positif, seperti meningkatkan keterampilan kognitif dan kemampuan problem-solving. Pengaruhnya yang luas dan kompleks ini membuat para pendidik dan peneliti semakin tertarik untuk memahami bagaimana interaksi dengan game online dapat berdampak pada minat dan motivasi belajar siswa, serta mencari cara untuk menyeimbangkan penggunaan teknologi ini dalam konteks pendidikan.

Penelitian terbaru di Indonesia menunjukkan bahwa sekitar 56% anak-anak dan remaja menghabiskan lebih dari tiga jam sehari bermain game online, sebuah tren yang terus meningkat (Rofifah & Supriyadi, 2024). Siswa yang bermain game lebih dari tiga jam setiap hari cenderung memiliki minat akademis yang lebih rendah dibandingkan dengan mereka yang bermain game lebih sedikit (Johan, 2019). Penelitian menunjukkan bahwa bermain game secara berlebihan dapat berdampak negatif terhadap motivasi belajar, perhatian di kelas, dan prestasi akademik (Asdar et al., 2020; Yuliandra et al., 2023). Efeknya termasuk penurunan waktu belajar di rumah, nilai yang lebih rendah, dan perubahan perilaku (Masfiah & Putri, 2019; Prasetyo et al., 2023). Namun, beberapa penelitian tidak menemukan korelasi yang signifikan antara game online dan minat belajar (Siagian, 2022). Untuk mengatasi masalah ini, para peneliti menyarankan untuk menerapkan metode pengajaran yang kreatif dan inovatif, meningkatkan pengawasan orang tua, dan memberikan panduan tentang penggunaan game yang seimbang (Agus Setiani & Nasution, 2023). Temuan-temuan ini menyoroti perlunya pendidik, orang tua, dan pembuat kebijakan untuk memahami dan mengurangi potensi dampak negatif dari game online terhadap minat akademik siswa.

Game online telah menjadi fenomena yang sangat populer di kalangan siswa sekolah dasar, termasuk di antara siswa kelas V A di SDN 04 Marga Jaya. Di lingkungan sekolah ini, game online bukan hanya sekadar hiburan, tetapi telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari siswa. Banyak dari mereka yang menghabiskan waktu bermain game setelah pulang sekolah, bahkan terkadang di sela-sela waktu belajar. Popularitas game online di kalangan siswa ini didorong oleh akses yang mudah melalui perangkat seperti smartphone dan tablet, serta daya tarik permainan yang menawarkan tantangan, kompetisi, dan interaksi sosial dengan teman-teman sebayanya. Meskipun bermain game online memberikan kegembiraan dan kesempatan untuk bersosialisasi, ada kekhawatiran bahwa keterlibatan yang berlebihan dapat mengganggu waktu belajar dan konsentrasi di kelas. Fenomena ini menggarisbawahi perlunya perhatian lebih dari guru dan orang tua untuk memastikan bahwa popularitas game online tidak berdampak negatif pada perkembangan akademis dan keseimbangan kehidupan siswa.

Statistik penggunaan game online di kalangan anak-anak usia sekolah dasar, terutama di kelas V, menunjukkan tren yang terus meningkat seiring dengan perkembangan teknologi dan akses internet yang semakin mudah. Di SDN 04 Marga Jaya, sebagian besar siswa kelas V aktif bermain game online, dengan rata-rata waktu bermain yang mencapai dua hingga tiga jam per hari. Game-game online yang paling populer di kalangan siswa ini termasuk Mobile Legends, Free Fire, dan Minecraft. Mobile Legends dan Free Fire menarik minat siswa karena aspek kompetitifnya, di mana mereka dapat bermain dalam tim dan bersaing dengan pemain lain dari seluruh dunia ([Lisnawati et al., 2021](#)). Sementara itu, Minecraft menawarkan dunia yang dapat dijelajahi dan dibangun, memberikan ruang bagi kreativitas siswa. Popularitas game-game ini mencerminkan minat siswa pada permainan yang tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga memungkinkan interaksi sosial dengan teman-teman sebaya dan orang lain secara global. Namun, peningkatan penggunaan game online ini juga menimbulkan tantangan bagi para pendidik dan orang tua, yang perlu memastikan bahwa aktivitas bermain game tidak mengganggu waktu belajar dan perkembangan akademis siswa.

Game online memiliki dampak ganda pada anak-anak dan remaja. Sisi positifnya meliputi pengembangan keterampilan kognitif, pemecahan masalah, kreativitas, dan kemampuan berbahasa Inggris ([Elindawati, 2020](#); [Hadisaputra, 2022](#)). Game online juga dapat menjadi media sosialisasi dan melatih kerjasama tim ([Mertika & Mariana, 2020](#)). Namun, dampak negatifnya termasuk risiko kecanduan, penurunan prestasi akademik, dan masalah kesehatan ([Syahrani, 2015](#)). Kecanduan game online dapat menyebabkan perilaku kompulsif, agresif, dan mengabaikan kegiatan lain ([Reza et al., 2016](#)). Peran orang tua sangat penting dalam mengawasi dan membatasi waktu bermain anak. Untuk memaksimalkan manfaat positif,

game online harus dimanfaatkan dengan pola terencana dan terbimbing, serta pemilihan jenis game yang edukatif (Halijah et al., 2023; Sajidah, 2023).

Penelitian tentang hubungan antara game online dan minat belajar menunjukkan hasil yang beragam. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa game online dapat mempengaruhi motivasi belajar secara positif melalui unsur tantangan dan kompetisi (Johan, 2019; Rahyuni et al., 2021). Namun, pengaruh positif ini tidak selalu diterjemahkan ke dalam peningkatan prestasi akademik. Penelitian lain menunjukkan bahwa meskipun siswa yang sering bermain game online tidak selalu memiliki minat membaca yang lebih rendah, mereka juga tidak menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi secara signifikan (Yuliandra et al., 2023; Yusup et al., 2021). Beberapa penelitian menemukan bahwa game online dapat berdampak negatif terhadap waktu belajar dan prestasi akademik (Aginsha, 2022; Nasrul & Nur Sa'adah, 2022). Kompleksitas hubungan ini disoroti oleh temuan yang menunjukkan tidak adanya korelasi yang signifikan antara game online dan minat belajar (Makatita, 2022; Siagian, 2022). Hasil yang bervariasi ini menekankan perlunya penelitian lebih lanjut untuk memahami dinamika antara game online dan minat belajar, dan untuk mengembangkan strategi yang efektif untuk memanfaatkan manfaat game online sambil meminimalkan dampak negatifnya.

Meskipun banyak penelitian telah mengeksplorasi dampak game online pada minat belajar, terdapat kesenjangan signifikan dalam penelitian yang berfokus khusus pada siswa sekolah dasar, terutama pada usia yang lebih muda seperti siswa kelas V. Banyak penelitian sebelumnya lebih menekankan pada siswa tingkat menengah atau tinggi, sering kali mengabaikan bagaimana dinamika ini mempengaruhi anak-anak yang lebih muda, yang berada dalam tahap perkembangan kognitif dan emosional yang berbeda. Kesenjangan ini menciptakan kebutuhan mendesak untuk penelitian yang lebih mendalam mengenai bagaimana game online mempengaruhi minat belajar dan perilaku akademik di kalangan siswa SD.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan memahami secara mendalam bagaimana interaksi siswa kelas V A di SDN 04 Marga Jaya dengan game online mempengaruhi minat belajar mereka. Fokus penelitian ini adalah mengeksplorasi pengaruh keterlibatan siswa dalam bermain game online terhadap motivasi belajar, serta dampaknya pada keterlibatan dan prestasi akademik mereka. Penelitian ini akan mengevaluasi berbagai aspek, seperti frekuensi dan durasi bermain game, jenis game yang dimainkan, serta pola perubahan dalam minat belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga akan menilai bagaimana game online dapat menjadi alat yang mendukung atau menghambat proses pembelajaran, dengan mempertimbangkan faktor-faktor seperti peningkatan keterampilan kognitif atau gangguan dalam rutinitas belajar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi praktis bagi pendidik dan orang tua

dalam mengelola penggunaan game online, sehingga dapat memanfaatkan manfaatnya secara optimal sambil meminimalkan dampak negatif terhadap minat belajar dan pencapaian akademik siswa.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus, dipilih karena kemampuannya memberikan wawasan mendalam dan relevan dalam konteks naturalistik (Ardyan et al., 2023). Metode studi kasus efektif untuk memotret realitas dan menggambarkan situasi aktual pada individu atau kelompok, menjadikannya ideal untuk mengeksplorasi dampak game online terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara rinci dampak game online dan kondisi siswa di SDN 04 Marga Jaya. Penelitian ini berfokus pada kelas V di SDN 04 Marga Jaya, Bogor, melibatkan 30 siswa sebagai sampel. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi, dengan analisis dilakukan selama waktu istirahat pagi untuk tidak mengganggu proses belajar siswa. Analisis data dilakukan secara interaktif dan berkelanjutan hingga data mencapai kejenuhan. SDN 04 Marga Jaya dipilih karena mewakili populasi siswa sekolah dasar yang relevan, dengan aksesibilitas yang baik dan kerjasama yang diperlukan untuk pengumpulan data yang efektif, serta keberagaman latar belakang sosial dan konteks lokal yang mendukung penelitian menyeluruh tentang pengaruh game online dalam setting nyata.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 04 Marga Jaya, Kecamatan Dramaga, Bogor, Jawa Barat. Data diperoleh melalui observasi langsung dan wawancara dengan siswa kelas V A yang secara rutin bermain game online. Observasi dilakukan baik pada tahap awal maupun selama penelitian untuk memfokuskan data yang dikumpulkan. Wawancara dilaksanakan pada 29 Mei 2024 dengan 30 siswa kelas V A, yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan, sebagai subjek penelitian.

Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa

Berdasarkan hasil wawancara, ditemukan bahwa rata-rata siswa kelas V A menghabiskan 2 hingga 3 jam per hari untuk bermain game online. Mayoritas siswa, yaitu 26 dari 30 responden, mengaku bermain game online setiap hari. Akibatnya, banyak siswa yang mengalihkan perhatian dari belajar dan tugas sekolah, menunjukkan adanya pengurangan waktu belajar dan peningkatan rasa malas belajar. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa keterlibatan dalam game online sering kali mengurangi motivasi akademik siswa, serta menurunkan

konsentrasi dan prestasi belajar. Secara ilmiah, fenomena ini dapat dijelaskan melalui teori motivasi dan perhatian. Teori motivasi belajar, seperti yang diungkapkan oleh Deci & Ryan, (2012) dalam Self-Determination Theory, menyatakan bahwa motivasi intrinsik siswa dorongan untuk belajar yang berasal dari minat dan keinginan pribadi dapat tergantikan oleh motivasi ekstrinsik yang berasal dari sumber eksternal, seperti kesenangan yang diperoleh dari game online. Ketika siswa lebih banyak mendapatkan kepuasan dan penghargaan dari aktivitas non-akademik seperti bermain game, motivasi untuk belajar cenderung menurun. Selain itu, teori multitasking dalam psikologi kognitif menunjukkan bahwa perhatian siswa dapat terpecah ketika mereka terlibat dalam kegiatan yang menuntut konsentrasi tinggi seperti game online (Puspasari, 2014). Menurut penelitian Apriyanti & Wardoyo, (2022), multitasking, terutama dengan media digital, dapat menurunkan kemampuan siswa untuk fokus pada tugas akademik yang membutuhkan konsentrasi yang mendalam. Hal ini menjelaskan mengapa siswa yang sering bermain game online lebih cenderung mengabaikan tugas sekolah dan mengalami penurunan dalam prestasi akademik.

Penelitian secara konsisten menunjukkan bahwa bermain game online yang berlebihan berdampak negatif terhadap kinerja akademik dan motivasi belajar siswa. Beberapa penelitian menemukan korelasi negatif antara waktu yang dihabiskan untuk bermain game online dengan waktu yang didedikasikan untuk belajar dan membaca (Amirudin et al., 2023; Jamun et al., 2023). Siswa yang kecanduan game online cenderung memprioritaskan bermain game daripada menyelesaikan tugas sekolah, yang menyebabkan menurunnya motivasi belajar dan prestasi akademik (Masfiah & Putri, 2019). Sifat adiktif dari game online dapat menyebabkan siswa mengabaikan pelajaran mereka, yang mengakibatkan nilai yang lebih rendah (Ramadhani & Hudaya, 2015).

Penelitian ini menggarisbawahi pentingnya pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana interaksi antara teknologi dan perilaku belajar siswa dapat mempengaruhi hasil pendidikan. Teori kognitif seperti Cognitive Load Theory yang dikemukakan oleh Sweller (1988) juga relevan dalam konteks ini. Teori ini menjelaskan bahwa beban kognitif yang dialami siswa saat bermain game online dapat mengurangi kapasitas mereka untuk memproses informasi akademik secara efektif. Ketika siswa menghabiskan waktu yang signifikan untuk bermain game, otak mereka berfokus pada strategi dan tantangan dalam game, yang pada gilirannya mengurangi sumber daya kognitif yang tersedia untuk kegiatan belajar formal.

Selain itu, konsep displacement effect atau efek penggantian dalam kajian media dan komunikasi juga memberikan wawasan penting. Efek ini merujuk pada fenomena di mana waktu yang dihabiskan untuk aktivitas rekreasi, seperti bermain game online, menggantikan

waktu yang seharusnya digunakan untuk aktivitas yang lebih bermanfaat, seperti belajar. Hancox et al., (2005) dalam studinya menemukan bahwa anak-anak yang lebih banyak terpapar pada media hiburan, termasuk game, cenderung memiliki prestasi akademik yang lebih rendah, yang dapat dijelaskan oleh berkurangnya waktu yang mereka alokasikan untuk belajar.

Temuan ini sangat penting untuk dipertimbangkan oleh pendidik, orang tua, dan pembuat kebijakan. Dibutuhkan intervensi yang strategis, seperti pembatasan waktu bermain game online dan peningkatan motivasi belajar melalui metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, untuk mengimbangi dampak negatif dari game online. Selain itu, penting untuk mengedukasi siswa tentang manajemen waktu dan penggunaan teknologi yang bijak, sehingga mereka dapat menikmati manfaat game online tanpa mengorbankan prestasi akademik mereka.

Dampak Positif Game Online

Meskipun game online sering dikaitkan dengan dampak negatif, penelitian ini juga mengungkap beberapa dampak positif. Beberapa siswa menunjukkan peningkatan keterampilan kognitif seperti pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan berpikir kritis melalui game yang bersifat edukatif atau strategis. Selain itu, fitur multiplayer pada game online dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial, seperti kerja sama tim dan komunikasi. Dengan pengawasan yang baik, game online juga dapat menjadi sarana untuk meningkatkan literasi digital siswa, yang penting dalam era teknologi saat ini.

Teori Constructivism yang dikemukakan oleh Piaget, (1964) menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses aktif di mana siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan mereka. Dalam konteks ini, game online yang bersifat edukatif atau strategis dapat berfungsi sebagai alat yang memperkaya pengalaman belajar siswa. Melalui tantangan yang ada dalam game, siswa didorong untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan cepat semua keterampilan yang penting dalam perkembangan kognitif mereka. Ini juga sejalan dengan Ibda et al., (2023), yang mengemukakan bahwa game dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif karena mereka memungkinkan pemain untuk belajar dengan cara yang aktif dan berinteraksi secara dinamis dengan konten.

Selain itu, teori Social Learning dari Bandura, (1977) dapat diterapkan untuk menjelaskan bagaimana game online, khususnya yang memiliki fitur multiplayer, dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa. Dalam game multiplayer, siswa sering kali harus bekerja sama dengan pemain lain untuk mencapai tujuan bersama. Interaksi ini memerlukan komunikasi yang efektif, kerja sama tim, dan pengembangan strategi bersama, yang semuanya adalah keterampilan sosial penting. Bandura berpendapat bahwa pembelajaran sosial terjadi

melalui observasi, imitasi, dan model, dan dalam lingkungan game online, siswa dapat belajar dari tindakan dan strategi pemain lain, memperkuat kemampuan mereka untuk berkolaborasi dalam situasi dunia nyata.

Penelitian terbaru menyoroti pentingnya literasi digital dan manfaat potensial dari video game terhadap perkembangan kognitif. Penelitian menunjukkan bahwa bermain video game dapat meningkatkan kemampuan visual-spasial dan kemampuan pemrosesan informasi (Putra et al., 2022; Yulita & Sigit Mulyono, 2022). Literasi digital sangat penting di era milenial, yang menekankan perlunya evaluasi kritis terhadap informasi online. Penelitian menunjukkan bahwa game online edukasi dapat meningkatkan literasi digital dan numerik pada siswa (Hidayati et al., 2023). Selain itu, game online juga terbukti berdampak positif terhadap kemampuan bahasa Inggris, terutama dalam hal mendengarkan dan berbicara (Prastius, 2020). Namun, konsep literasi digital masih beragam, dengan definisi dan metode pengukuran yang berbeda-beda (Limilia & Aristi, 2019). Karena teknologi digital menjadi semakin lazim, penting untuk mempromosikan literasi digital di kalangan anak muda dan di lingkungan pendidikan untuk memanfaatkan manfaatnya sekaligus mengurangi potensi risikonya (Mustopa et al., 2023; Wafiiqah & Andreastya, 2023).

Meskipun ada kekhawatiran yang sah mengenai dampak negatif dari game online, hasil wawancara ini menunjukkan bahwa game online juga memiliki potensi untuk mendukung perkembangan kognitif dan sosial siswa jika digunakan secara tepat. Ini menekankan pentingnya pendekatan yang seimbang dan terarah dalam penggunaan game online sebagai alat pembelajaran yang dapat memperkaya pengalaman pendidikan siswa.

Dampak Negatif Game Online

Penggunaan game online secara berlebihan oleh siswa, seperti yang diungkapkan melalui hasil wawancara, menunjukkan berbagai dampak negatif, terutama dalam bidang akademik, kesehatan, dan sosial. Penjelasan ilmiah dari fenomena ini dapat dikaitkan dengan beberapa teori psikologi dan penelitian sebelumnya.

Penelitian menunjukkan bahwa bermain game online yang berlebihan berdampak negatif terhadap kinerja akademik di kalangan siswa dengan menggantikan waktu untuk belajar dan menyelesaikan tugas sekolah. Hal ini dapat menyebabkan penurunan motivasi, masalah disiplin, dan nilai yang lebih rendah. Kecanduan game online juga memengaruhi kesehatan fisik, menyebabkan ketegangan mata, masalah pendengaran, dan postur tubuh yang buruk (Prasetyo et al., 2023). Dampak sosial termasuk berkurangnya kemampuan komunikasi tatap muka dan interaksi sosial. Untuk mengurangi dampak negatif, para peneliti merekomendasikan

bimbingan orang tua, manajemen waktu, dan peraturan sekolah tentang penggunaan gawai.

Secara akademik, teori Time Displacement menjelaskan bahwa waktu yang digunakan untuk bermain game online menggantikan waktu yang seharusnya digunakan untuk kegiatan yang lebih produktif, seperti belajar atau mengerjakan tugas sekolah. Menurut Zendrato & Harefa, (2020), waktu yang dihabiskan untuk aktivitas media, termasuk game online, memiliki efek negatif pada prestasi akademik karena mengurangi waktu yang dialokasikan untuk belajar. Pengurangan waktu belajar ini, seperti yang diungkapkan dalam wawancara, berdampak langsung pada penurunan prestasi akademik siswa, karena mereka tidak memiliki cukup waktu untuk memahami materi pelajaran atau menyelesaikan tugas-tugas sekolah.

Dari perspektif kesehatan, dampak seperti kelelahan mata, gangguan tidur, dan masalah postur tubuh dapat dijelaskan melalui teori Digital Eye Strain dan studi tentang dampak negatif dari penggunaan perangkat digital secara berlebihan. Penelitian oleh Mariki, (2023) menunjukkan bahwa penggunaan perangkat digital dalam waktu yang lama, termasuk bermain game online, dapat menyebabkan gejala-gejala seperti mata kering, penglihatan kabur, dan kelelahan mata. Selain itu, gangguan tidur sering kali terjadi akibat paparan cahaya biru dari layar perangkat, yang dapat mengganggu ritme sirkadian dan menyebabkan kualitas tidur yang buruk (Kusuma et al., 2020; Septilia Fajarseli, 2023). Masalah postur tubuh juga menjadi perhatian serius, terutama pada anak-anak yang menghabiskan banyak waktu duduk dalam posisi yang tidak ergonomis saat bermain game, yang dapat menyebabkan nyeri punggung dan masalah muskuloskeletal lainnya.

Dampak sosial dari penggunaan game online yang berlebihan, seperti penurunan keterampilan komunikasi langsung dan interaksi sosial, dapat dijelaskan melalui teori Social Interaction Displacement Hypothesis. Teori ini mengusulkan bahwa interaksi virtual melalui game online dapat menggantikan interaksi sosial tatap muka, yang penting untuk perkembangan keterampilan sosial. Penggunaan internet yang berlebihan, termasuk bermain game online, dapat mengurangi waktu yang dihabiskan untuk interaksi sosial langsung, yang pada gilirannya dapat mempengaruhi kemampuan siswa untuk berkomunikasi secara efektif di dunia nyata (Lailatul'Izza, 2023).

Strategi Mengatasi Kecanduan Game Online

Hasil penelitian menunjukkan bahwa untuk mencegah kecanduan game online pada siswa, diperlukan peran aktif orang tua dalam mengawasi dan membatasi waktu bermain game anak-anak mereka. Orang tua dapat menerapkan jadwal yang ketat untuk bermain game, memastikan bahwa kegiatan ini hanya dilakukan setelah semua tugas sekolah selesai. Selain

itu, edukasi mengenai penggunaan teknologi yang bijak perlu diberikan kepada siswa, agar mereka dapat memanfaatkan game online secara positif tanpa mengorbankan waktu belajar mereka. Hal tersebut dapat dikaitkan dengan teori Parental Mediation yang menunjukkan efektivitas intervensi orang tua dalam mengurangi dampak negative dari media digital.

Teori Parental Mediation mengemukakan bahwa peran orang tua dalam mengarahkan dan membatasi penggunaan media oleh anak-anak sangat penting untuk memastikan bahwa anak-anak menggunakan teknologi secara sehat dan produktif. Penelitian tentang mediasi orang tua dalam penggunaan media digital anak-anak menyoroti pentingnya mediasi orang tua dalam mengelola kecanduan game online dan mempromosikan kebiasaan teknologi yang sehat. Strategi mediasi orang tua meliputi mediasi aktif, mediasi restriktif, dan penggunaan bersama (Wulandari & Santoso, 2020). Studi menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua dapat mengurangi waktu bermain game anak dan meningkatkan prestasi akademik (Hermawan & Abdul Kudus, 2021). Strategi yang efektif termasuk menetapkan batas waktu, mengawasi penggunaan, dan terlibat dalam dialog terbuka tentang risiko dan manfaat teknologi (Ratnaningtyas et al., 2023). Mediasi orang tua juga dapat mengurangi dampak negatif seperti perilaku agresif pada anak. Faktor-faktor yang memengaruhi mediasi orang tua termasuk keterampilan internet orang tua, karakteristik perkembangan anak, dan sikap orang tua terhadap internet (Pristinella & Desiyanthi, 2021). Gaya pengasuhan yang berbeda, seperti demokratis dan permisif, dapat memengaruhi prevalensi kecanduan game online pada remaja.

Pencegahan kecanduan game online memerlukan kombinasi antara intervensi orang tua, pendidikan literasi digital, dan pengembangan kemampuan regulasi diri pada siswa. Strategi ini tidak hanya membantu siswa untuk menikmati game online secara sehat tetapi juga mendukung keseimbangan antara aktivitas belajar dan hiburan, yang esensial untuk perkembangan mereka dalam era digital ini.

4. Kesimpulan dan Saran

Penelitian ini mengungkapkan hubungan kompleks antara interaksi siswa kelas V A SDN 04 Marga Jaya dengan game online dan minat belajar mereka. Temuan utama menunjukkan bahwa mayoritas siswa menghabiskan 2-3 jam sehari untuk bermain game online, yang cenderung berdampak negatif pada minat dan waktu belajar mereka. Namun, penelitian juga mengidentifikasi potensi positif game online dalam mengembangkan keterampilan kognitif, pemecahan masalah, dan interaksi sosial. Implikasi dari temuan ini menekankan perlunya pendekatan holistik dalam mengelola penggunaan game online di kalangan siswa sekolah dasar, yang melibatkan kerjasama aktif antara pendidik, orang tua, dan siswa sendiri.

Strategi yang direkomendasikan meliputi penetapan jadwal bermain game yang ketat, peningkatan literasi digital, dan pengembangan metode pembelajaran yang mengintegrasikan elemen positif dari game online. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk melakukan studi longitudinal yang mengamati perubahan pola interaksi dengan game online dan dampaknya terhadap perkembangan akademik siswa selama periode yang lebih panjang. Selain itu, eksplorasi lebih lanjut tentang efektivitas penerapan elemen gamifikasi dalam kurikulum sekolah dasar dapat memberikan wawasan berharga dalam mengoptimalkan teknologi digital untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Penelitian komparatif antar sekolah atau daerah juga direkomendasikan untuk memahami variasi dampak game online dalam konteks sosio-ekonomi dan budaya yang berbeda, sehingga dapat menghasilkan strategi pengelolaan yang lebih tepat sasaran dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aginsha, N. P. (2022). Pengaruh Game Online dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa V Se-Gugus Kasihan Bantul. *Melior : Jurnal Riset Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 1(1), 21–24. <https://doi.org/10.56393/melior.v1i1.127>
- Agus Setiani, E., & Nasution, A. G. J. (2023). Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(2), 244–250. <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i2.508>
- Amirudin, A., Sundari, R. S., & Saputra, H. J. (2023). Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Anak Di SDN Gayamsari 02 Semarang. *Wawasan Pendidikan*, 3(1), 419–426. <https://doi.org/10.26877/wp.v3i1.11869>
- Apriyanti, A., & Wardoyo, C. (2022). Multitasking Media, Online Vigilance, Locus of Control, And Student Academic Performance. *Assets: Jurnal Akuntansi Dan Pendidikan*, 11(2), 97. <https://doi.org/10.25273/jap.v11i2.12109>
- Ardyan, E., Boari, Y., Akhmad, A., Yuliyani, L., Hildawati, H., Suarni, A., Anurogo, D., Ifadah, E., & Judijanto, L. (2023). Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif: Pendekatan Metode Kualitatif dan Kuantitatif di Berbagai Bidang. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Asdar, A., Sahabuddin, C., & Latief, A. (2020). Dampak Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Di Smp Negeri 7 Wonomulyo. *Journal Peqguruang: Conference Series*, 2(2), 142. <https://doi.org/10.35329/jp.v2i2.1607>
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Prentice-Hall.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2012). Self-determination theory. *Handbook of Theories of Social Psychology*, 1(20), 416–436.
- Elindawati, R. (2020). DAMPAK GAME ONLINE BAGI PENDIDIKAN ANAK. *AL-WARDAH*, 13(2), 281. <https://doi.org/10.46339/al-wardah.v13i2.217>
- Hadisaputra. (2022). STRATEGI PEMANFAATAN GAME ONLINE DALAM MENDIDIK ANAK USIA DINI. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 5(1), 1–14. <https://doi.org/10.24252/nananeke.v5i1.26721>
- Halijah, H., Satnawati, S., & Yurni Ulfa, A. (2023). Dampak Game Online Terhadap Pembelajaran. *JURNAL PTI (PENDIDIKAN DAN TEKNOLOGI INFORMASI) FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITA PUTRA INDONESIA “YPTK” PADANG*, 10(2), 93–99. <https://doi.org/10.35134/jpti.v10i1.165>

- Hancox, R. J., Milne, B. J., & Poulton, R. (2005). Association of television viewing during childhood with poor educational achievement. *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine*, 159(7), 614–618.
- Hermawan, D., & Abdul Kudus, W. (2021). Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain Game Online di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(5), 778–789. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i5.171>
- Hidayati, W. A. K., Fajariyah, K. N., & Fadlillah, A. N. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Literasi Digital dan Numerasi Berbasis Game Online di SDN Tanjung 3 Pademawu Pamekasan. *Jurnal Solutif: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 65–74. <https://doi.org/10.61692/solutif.v1i2.81>
- Ibda, H., Muntakhib, A., Fadhillah, T. D., & Rakhmawati, N. F. (2023). Media Game Digital SD/MI berbasis Karakter P5 dan PPRA. *Mata Kata Inspirasi*.
- Jamun, Y. M., Ntelok, Z. R. E., & Bosco, F. H. (2023). Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Prestasi Akademik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 709–719. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4239>
- Johan, R. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X di MA AL HIDAYAH DEPOK. *Research and Development Journal of Education*, 5(2), 12. <https://doi.org/10.30998/rdje.v5i2.3748>
- Kusuma, P. S., Prasetyo, A., Rondli, W. S., Ermawati, D., Rizma, R., Septilia Fajarseli, A., Efendi, N., Ariantoro, T. R., Ismi, N., Akmal, A., Jamun, Y. M., Ntelok, Z. R. E., & Bosco, F. H. (2020). Fenomena Game Online Di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4239>
- Lailatul'izza, N. (2023). Upaya Penanaman Penggunaan Media Sosial dalam Melindungi Anak-Anak dari Dampak Negatif Media Sosial. *JOIES (Journal of Islamic Education Studies)*, 8(2), 232–254.
- Limilia, P., & Aristi, N. (2019). Literasi Media dan Digital di Indonesia: Sebuah Tinjauan Sistematis. *Jurnal Komunikatif*, 8(2), 205–222. <https://doi.org/10.33508/jk.v8i2.2199>
- Lisnawati, L., Ganda, N., & Hidayat, S. (2021). Dampak Game Online Free Fire pada Siswa Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 840–850. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i4.41750>
- Makatita, F. (2022). Hubungan Antara Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Professional Health Journal*, 4(1), 25–36. <https://doi.org/10.54832/phj.v4i1.271>
- Mariki, S. B. (2023). Gambaran Kelelahan Mata Pada Anak Bermain Game Online Di Sdn 80 Ngorejan Jebres Surakarta. Universitas Kusuma Husada Surakarta.
- Masfiah, S., & Putri, R. V. (2019). Gambaran Motivasi Belajar Siswa yang Kecanduan Game Online. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.22460/fokus.v2i1.2970>
- Mertika, M., & Mariana, D. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 99. <https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>
- Mustopa, A., Muhammad Fahmi Julianto, Muhammad Iqbal, Rabiatus Sa'adah, & Umi Khultsum. (2023). Pentingnya Penerapan Literasi Digital Dalam Penggunaan Teknologi Pada Pondok Asuhan dan Pendidikan Yatim Piatu Dhuafa Al-Adabiy Pontianak. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Jotika*, 3(1), 1–5. <https://doi.org/10.56445/jppmj.v3i1.94>
- Nashihin, H., Baroroh, A., & Ali, A. (2020). Implikasi Hukum Teknologi Informasi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan Islam (Telaah atas Hukum Moore, Hukum Metcalfe, dan Hukum Coase). *At Turots: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), 57–73. <https://doi.org/10.51468/at-turots.v2i2.39>

- Nasrul, & Nurus Sa'adah. (2022). Intervention The Impact of Online Games on Student Learning Motivation And Academic Achievement: Literature Review. *CONS-IEDU*, 2(2), 81–89. <https://doi.org/10.51192/cons.v2i2.408>
- Piaget, J. (1964). Cognitive development in children: Piaget development and learning. *Journal of Research in Science Teaching*, 2(3), 176–186. <https://doi.org/10.1002/TEA.3660020306>
- Prasetyo, A., Rondli, W. S., & Ermawati, D. (2023). Dampak Permainan Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 333–340. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4733>
- Prastius, E. (2020). Pengaruh Game Online terhadap Kemampuan Berbahasa Inggris. *Computer Based Information System Journal*, 8(2), 29–36. <https://doi.org/10.33884/cbis.v8i2.1959>
- Pristinella, D., & Desiyanthi, R. (2021). Gambaran Parental Mediation Ibu pada Pengguna Internet Usia Remaja. *MANASA*, 10(2), 107–120. <https://doi.org/10.25170/manasa.v10i2.2966>
- Puspasari, M. E. (2014). Psikologi Kognitif Dalam Proses Kreatif. *ULTIMART: Jurnal Komunikasi Visual*, 7(1), 7–12.
- Putra, E. Y., Marwa, J. A., Moedjahedy, J. H., Pungus, S. R., & Adam, S. I. (2022). Literasi Digital Game Online Terhadap Perkembangan Otak Manusia di Siswa SMK Kristen Dian Halmahera Maluku Utara. *Servitium Smart Journal*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.31154/servitium.v1i1.4>
- Putri, Z. O. (2020). Pengaruh Game Online terhadap Komunikasi Sosial pada Mahasiswa. <https://doi.org/10.31227/osf.io/cdrpa>
- Rahyuni, R., Yunus, M., & Hamid, S. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. *Bosowa Journal of Education*, 1(2), 65–70. <https://doi.org/10.35965/bje.v1i2.657>
- Ramadhani, J., & Hudaya, A. (2015). Pengaruh Adiktif Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 CILEUNGSI. *Research and Development Journal of Education*, 2(1). <https://doi.org/10.30998/rdje.v2i1.1422>
- Ratnaningtyas, L., Supriyono, S., & Ishaq, M. (2023). Pengaruh Mediasi Orang Tua pada Penggunaan Media Digital Terhadap Perilaku Eksternalisasi Anak Usia Dini. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 3(5), 362–372. <https://doi.org/10.17977/um065v3i52023p362-372>
- Reza, M., Adnyana, I. S., Windiani, I. T., & Soetjningsih. (2016). Masalah Adiksi Game Online pada Anak.
- Rofifah, K., & Supriyadi, S. (2024). Hubungan Peran Orang Tua, Teman Sebaya dan Lingkungan Masyarakat Terhadap Nomofobia Pada Remaja. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(6), 507–519.
- Sajidah, L. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan*, 29(1), 9. <https://doi.org/10.24114/jpbbp.v29i1.37857>
- Septilia Fajarseli, A. (2023). Game Online Dan Dampaknya Bagi Remaja Usia Sekolah Di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Tuban. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(9), 2342–2351. <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i9.457>
- Siagian, E. (2022). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Minat Belajar Anak Usia Sekolah di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7593–7599. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3090>
- Syafi, N., Fathurohim, F., & Mulyah, P. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa. *Jurnal Asy-Syukriyyah*, 24(2), 143–151. <https://doi.org/10.36769/asy.v24i2.348>
- Syahrar, R. (2015). Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi*

- Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling, 1(1), 84. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v1i1.1537>
- Wafiiqah, N., & Andreastya, V. H. (2023). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Kemampuan Literasi Siswa MI Perguruan Mu'allimat Cukir Jombang. *Al-Adawat: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(02), 115–134. <https://doi.org/10.33752/aldawat.v2i02.4752>
- Wulandari, H., & Santoso, M. B. (2020). Proses Parental Mediation Terhadap Anak Usia Prasekolah dalam Menggunakan Gadget. *Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial*, 2(2), 232. <https://doi.org/10.24198/focus.v2i2.26252>
- Yuliandra, N., Nuzula, F., & Oktaviana, M. N. (2023). Game Online terhadap Minat dan Prestasi Belajar pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Rustida*, 10(2), 145–155. <https://doi.org/10.55500/jikr.v10i2.200>
- Yulianti, R. R. M., Syatoto, I., Suroto, S., Suprpti, E., & Elburdah, R. P. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa MTS Matlaul Anwar. *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana*, 3(1), 62. <https://doi.org/10.32493/j.pdl.v3i1.6283>
- Yulita, R., & Sigit Mulyono. (2022). Pengaruh Video Games terhadap Fungsi Kognitif Lansia: Sebuah Literature Review. *Jurnal Semesta Sehat (J-Mestahat)*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.58185/j-mestahat.v2i1.82>
- Yusup, I. R., Kurniati, T., Airin, A. L. P., Rahayu, D., & Fuziawati, L. (2021). Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 36–39. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.763>
- Zendrato, Y., & Harefa, H. O. N. (2020). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 139–148. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.21>