

PEMBERIAN PEMAHAMAN PENGARUH NEGATIF GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR USIA SISWA SD

Widia Astuti Harahap^{1*}, Nurul Husna Siregar², Ainun Annisa Nasution³, Wahyuni Sary
Rambe⁴

^{1*,2,3,4} Prodi Pendidikan Biologi, Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

*E-mail : widiaastutiharahap30@gmail.com

Abstrak

PKM ini bertujuan untuk mengkategorisasi pemahaman anak-anak pada penggunaan game online dan hambatan-hambatan pemahaman dampak game online keada para siswa kelas VI SDN 101310 Sabanauli Desa Sitahul-taul. PKM ini menggunakan pendekatan kualitatif mengacu pada studi kasus. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi non-partisipan, dan wawancara mendalam. Hasil PKM menunjukkan bahwa, pemahaman anak-anak terhadap dampak game online memiliki tiga kategori, kategori pemahaman tinggi, karakteristiknya durasi dan frekuensi rendah, interaktifitas tinggi, bermain dengan teman sebaya. Kategori pemahaman sedang, anak cenderung membag waktu bermain game online dan belajar dengan durasi dan frekuensi minim, dan kategori pemahaman rendah, karakteristiknya anak sangat intensif memiliki durasi dan frekuensi bermain game online sangat tinggi, tingkat interaktifitas dengan teman sebaya rendah. Kedua, hambatan-hambatan rendahnya pemahaman dampak game online di lingkungan masyarakat, akibat kurangnya pengawasan dan pendampingan orang tua saat menggunakan smartphone. Game online berpotensi menimbulkan kecanduan game online dan kurang focus pada pembelajaran disekolah, berporensi menghabiskan biaya di warung internet.

Kata Kunci: Game Online, Para Siswa, Desa Sitahul-taul.

Abstrack

This PKM aims to categorize the understanding of children on the use of online games and the barriers to understanding the impact of online games on in class VI SDN 101310 Sabanauli Desa Sitahul-taul. This research uses qualitative approach referring to cas studies. Data were collected through non-participant observation and in-deptb interviews with children aged 7-12 years selected by purposive sampling. The results showed that the understanding of the students impact online games has three caregories: paying with peers. In moderate understanding, children, tend to share their time playing online games and learning with minimal time duration and frequency. In the low comprehension caregory, the characerustis of very intensive children have a very high duration and frequency of playing online games. The level of interactivity with peers is low. Second, the obstacles are the inadequate understanding of inlie games impact on students, communities due to parents lack of supervision and assistance when using smartphones. Online games have the potential to lead to online game addiction and less focus on shool learning, and potentially cost money in internet cafes

Keywodrs: Online Games, The students, Desa Sitahul-taul

1. PENDAHULUAN

Perkembangan telah memudahkan masyarakat Indonesia mengakses media komunikasi tanpa ruang dan waktu. Kebermanfaatan teknologi internet menyebabkan akses informasi dan kebutuhan manusia lebih efisien. Namun dampak negative teknoligi, seperti media social dan game online berpotensi pada keseluruhan populasi penduduk ondonesia 269 juta jiwa atau 3,49% keseluruhan penduduk di dunia. Sejak tahun 2017 terdapat 50 persen atau 143 juta orang telah menikmati jaringan

internet. Hasil survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan bahwa dominan mayoritas masyarakat perkotaan telah menggunakan fasilitas internet sebanyak 72,41 persen. Era kehadiran internet telah mengubah aktivitas manusia dalam berkomunikasi, ekonomi, bisnis, transportasi dan lain-lain (Waldometers, 2019).

Penggunaan internet yang dikategorisasikan dari aspek wilayah geografis, antara lain Pulau Jawa telah memaksimalkan jaringan internet sebanyak 57,70 persen. Pulau-pulau lain diluar Jawa seperti, Sumatera 19,09 persen, Kalimantan 7,97 persen, Sulawesi 6,73 persen, Bali-Nusa 5,63 persen, dan Maluku-Papua 2,49 persen. Berdasarkan aspek kategori umur pemanfaatan internet dominan dilakukan oleh kaum millennial ada 49,52 persen yang berumur 19 sampai 34 tahun. Kehadiran internet bahkan menghadirkan dunia maya seperti Selebgram (selebritis Instagram) dan Youtuber berperan membuat konten youtube. Pengguna internet di Indonesia berumur 35-54 tahun yang lahir sebelum berkembangnya internet hanya 4,24 persen menggunakan internet (Bohang, 2018).

Secara teoritikal game online merupakan perkembangan dari hadirnya internet dalam kehidupan bermasyarakat. Pada awalnya media massa atau media mainstream sebagai penyampai pesan secara serentak dengan khalayak yang anonim dengan fungsi, antara lain: Pertama industri media massa selalu mengalami perubahan dan perkembangannya sangat cepat. Kedua media massa merupakan sarana penyampaian peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam masyarakat baik skala nasional maupun skala internasional. Ketiga media massa berperan sebagai kontrol dan kekuatan masyarakat, Keempat, media massa memiliki peran dalam pengembangan kebudayaan baik seni dan simbol, maupun tata cara dan mode, gaya dan norma-norma kehidupan masyarakat. Kelima, media massa bermanfaat sebagai sumber informasi terhadap individu dan citra realistik social secara kolektif (McQuail, 1987).

Selanjutnya, perlunya pemahaman unsur-unsur literasi media antara lain: Pertama, individu dan masyarakat memiliki kesadaran terhadap dampak media. Kedua, terdapat proses komunikasi massa yang harus disadari dan dimengerti. Ketiga, strategi untuk menganalisis dan mendiskusikan pesan media dalam memahami budaya dan diri. Keempat kesadaran isi media merupakan teks yang bermanfaat dalam memahami budaya dan diri. Kelima, pemahaman dan apresiasi perlu di tingkatkan pada isi media. Literasi media merupakan suatu kondisi timbulnya kesadaran pada khalayak akan bentuk dan produksi pesan media yang dikonstruksi berdasarkan kepentingan tertentu dari pemilik media. Pemahaman masyarakat akan konstruksi pesan media menyebabkan khalayak melek media, sehingga apa yang diterapkan tidak secara langsung mereka terima tetapi melalui proses pemahaman yang representatif terhadap dampak media komunikasi massa (Silverblatt, 1995).

2. METODE

Berdasarkan hasil dari PKM ini pemahaman dampak negative game online terhadap minat belajar, khususnya siswa SD di SDN 101310 Sabanauli Desa Sitahul-taul menggunakan metode kualitatif dengan memfokuskan pada keluasan (Breadth) dan kedalaman (Depth). Pendekatan kualitatif PKM yang mengacu pada studi kasus dengan menganalisis isu-isu secara spesifik dan mendalam berdasarkan kategori-kategori yang telah ditentukan. Berdasarkan hasil pengumpulan data lapangan yang dilakukan secara sistematis dan factual pada anak-anak usia 10 tahun yang bersekolah di SDN 101310 Sabanauli Desa Sitahul-taul. Hasil PKM menemukan dan mengkategorisasi bahwa pemahaman anak terhadap game online tergolong kategori rendah. Faktor penyebab antara lain: minimnya pengawasan dan dampingan orang tua terhadap anak pada saat bermain smartphone atau bermain internet di warung-warung internet.

Berdasarkan kategorisasi kasus menunjukkan bahwa terdapat tiga kategori pemahaman anak-anak terhadap game online, yakni pemahaman anak kategori rendah, kategori sedang dan kategori rendah. Kategori Pertama, Ciri dan karakteristik kategori rendah berdasarkan kasus terdapat lima orang anak yang berjenis kelamin laki-laki. Ciri-ciri adalah memiliki kecanduan game yang memiliki durasi 120-240 menit dalam satu hari, tidak memiliki motivasi untuk belajar, kurang interaksi dengan teman sebaya karena lebih menyukai aktifitas bermain game, keaktifan membantu orang tua juga kurang karena lebih menyukai bermain internet, khususnya game.

Kategori kedua, adalah pemahaman sedang ditandai dengan durasi bermain game 60-100 menit dalam satu hari. Data menunjukkan bahwa terdapat 5 orang anak dalam kategori sedang. Ciri-ciri adalah kurang waktu yang digunakan bermain game online, motivasi dan minat belajar anak dan keaktifan membantu orang tua masih terlihat, kurangnya akses terpapar media yang berorientasi hiburan, dan tingkat interaktifitas bermain dengan teman sebaya masih sering dilakukan. Informasi kategori sedang lebih dapat menyeimbangkan waktu belajar dengan waktu bermain game online.

Kategori ketiga, adalah pemahaman tinggi menunjukkan durasi bermain game online hanya 30 menit dalam satu hari. Bahkan kategori tinggi menunjukkan durasi dan frekuensi waktu tidak memainkan game online. Mereka lebih cenderung senang untuk belajar bersama dibandingkan dengan bermain game online. Cirinya adalah memainkan game online dengan durasi dan frekuensi yang rendah, atau tidak memainkan game online dalam satu hari. Kecenderungan hasil PKM pemahaman dampak game online yang telah memasuki aspek kehidupan keluarga, khususnya anak-anak 6 sampai 12 tahun cenderung rendah. Hal ini dapat berpotensi pada siswa SD yang menjadi fokus PKM dapat kecanduan game online secara sosial, kesehatan, dan psikologis dapat menyebabkan anak depresi. Gejala kecanduan internet merupakan gangguan-gangguan dalam kehidupan anak-anak dan remaja termasuk para siswa SDN 101310 Sabanauli Desa Sitahul-taul yang secara intelektual kurang mendapatkan pengawasan dari orang tua, anak-anak dan remaja sangat rentan terpengaruh dari kecanduan game online.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

PKM pemahaman dampak game online, khususnya studi kasus para siswa kelas VI SDN 101310 Sabanauli Desa Sitahul-taul menggunakan metode kualitatif dengan memfokuskan pada keluasan (Breadth) dan kedalaman (depth). Pendekatan kualitatif PKM yang mengacu pada studi kasus dengan menganalisis isu-isu secara spesifik dan mendalam berdasarkan kategori-kategori yang telah ditentukan. Berdasarkan hasil pengumpulan data lapangan yang dilakukan secara sistematis, langsung dan faktual pada anak-anak usia 10 tahun yang bertempat di SDN 101310 Sabanauli Desa Sitahul-taul.

Hasil dari PKM berfokus pada pemahaman pengaruh negatif game online terhadap minat belajar siswa usia SD di SDN 101310 Sabanauli Desa Sitahul-taul. Berdasarkan hasil dari PKM menunjukkan bahwa pemahaman anak merupakan komponen yang perlu mendapatkan perhatian dengan pembelajaran alternatif anak untuk memaksimalkan potensi dan minat belajar disekolah dibandingkan dengan menghabiskan waktu bermain internet.



Gambar 1. Pelaksanaan PKM Di SDN 101310 Sabanauli
Desa Sitahul-taul



Gambar 2. Pelaksanaan Sosialisasi Dampak Buruk Game Online
Di SDN 101310 Sabanauli Desa Sitahul-taul

Dampak game online pada anak-anak disebabkan oleh faktor literasi media yang masih minim dalam masyarakat. PKM ini memberikan pemahaman kepada para siswa dan khalayak, khususnya pada anak-anak yang masih dini agar memiliki kesadaran dampak negative game online terhadap minat belajar siswa usia sd secara social, sikolog, dan ekonomi. Literasi media merupakan upaya menyadarkan masyarakat agar mampu memanfaatkan media lebih positif atau memfasilitas para siswa dan khalayak media untuk berbudaya media. Berdasarkan hasil dari PKM para siswa kelas VI SD 101310 Sabanauli Desa Sitahul-taul yang berjumlah 32 orang dan hadir 24 orang.

Hasil dari PKM ini menemukan bahwa anak masih minim terhadap dampak negative game online. Misalnya kecanduan game online yang terlalu berlebihan, sangat berbahaya bagi anak-anak. Malas meryupakan dampak negative bermain game online karena setelah bermain langsung tidur. Faktor kurangnya waktu beristirahat, seperti kurang tidur dapat menimbulkan kurangnya waktu belajar dirumah maupun disekolah . Faktor radiasi yang ditimbulkan jika terlalu lama bermain game online dapat menyebabkan mata kurang sehat. Hal ini mengindindisikasikan perlunya memperhatikan hambatan-hambatan anak dalam memahami dampak negative game online dan keterlibatan keluarga dalam proses pengawasan. Keterlinitan keluarga sangat penting karena anak-anak sekarang lebih memanfaatkan media elektronik yang tersedia untuk bermain game online yang lebih menarik dibandingkan membaca buku. Ketersediaan sumber informasi di lingkungan sekitar sangat terpengaruh terhadap kesukaan bermain game online. Hal ini termasuk dalam minat bermain game online. Ruang gerak anak lebih bebas karena bermain game online diluar lingkungan keluarga. Dampak negative game online harus mendapat perhatian dari orang tua, bahwa game online berpengaruh terhadap pembentukan identitas anak-anak dalam berinteraksi dalam lingkungan internal maupun eksternalnya. Orang tua juga perlu menyadari bahwa game online bukan solusi untuk mengisi waktu dan memanfaatkan waktu luang.

4.SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari PKM ini di SDN 101310 Sabanauli Desa Sitahul-taul dan pembahasan yang telah diuraikan, ternyata game online sudah dikenal oleh para siswa kelas VI SDN 101310 Sabanauli Desa Sitahul-taul yang dimana mereka juga candu bermain game online, bahwa game online tersebut berpengaruh negative terhadap minat belajar para siswa. Ini menunjukkan adanya kolerasi yang erat antara kedua variabel yang dikolerasikan, yakni semakin tinggi dan banyak nya waktu yang digunakan untuk game online maka semakin rendah minat belajar para siswa. Dalam hal ini rata-rata yang digunakan para siswa untuk bermain game online berkisar dua, atau tiga jam dan pada larut malam dengan sistem paket yang tersedia di hp. Waktu yang digunakan siswa untuk belajar dirumah relative hanya seperlunya saja jika mdendekati ujian atau ulangan.

Berdasarkan hasil dari PKM dapat disimpulkan bahwa pemahaman dampak game online bagi anak-anak menunjukkan kategori rendah. Hal ini menyebabkan anak-anak kecanduan game online dengan durasi 120-240 menit/hari. Akibatnya anak tidak memiliki minat belajar, motivasi belajar, kurang interaksi dengan teman sebaya karena lebih menyukai aktifitas bermain game, keaktifan membantu orang tua juga kurang karena lebih menyukai bermain internet, khususnya game online. Kategori sedang ditandai dengan durasi bermain 60-100 menit/hari. Akibatnya anak-anak meminimalkan waktu bermain game online, motivasi belajar, keaktifan membantu orang tua dan tingkat interaktifitas bermain dengan teman sebaya masih sering dilakukan. Kategori ini menunjukkan durasi bermain game online hanya 30 menit/hari atau durasi dan frekuensi waktu tidak memainkan game online. Akibatnya anak-anak akan cenderung senang untuk belajar bersama dibandingkan dengan bermain game online. Kategori tinggi dengan bermain game online dengan durasi dan frekuensi yang rendah, atau tidak memainkan game online dalam satu hari. Anak-anak kategori tinngi memiliki motivasi untuk belajar dan berinteraksi langsung dengan teman sebaya. Jika anak-anak tersebut memilili pendapatan biasanya digunakan untuk membantu perekonomian keluarga.

Hasil dari PKM memberikan sikap kontribusi aktif orang tua sangat dibutuhkan untuk menemani anak-anak dalam mengakses informasi dan hiburan yang disukai. Untuk itu diperlukan pengawasan dan pendampingan orang tua terhadap anak pada saat bermain smartphone atau bermain inter di warung-warung internet. Faktor literasi media pada orang tua memiliki rutinitas waktu tepat untuk focus mengawasi aktifitas anak-anak mereka. Selanjutnya, dapat lebih mengefektifkan literasi media yang berfokus pada orang tua sehingga terjadi keseibangan isi pesan mdia yang beragam. Faktor pengawasan orang tua dari aspek komuikasi keluarga meminimalisasi dampak penggunaan game online pada anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (5th ed.). Arlington, VA: Author.
- Aufderheide, P. (1993). *Media Literacy: A Report of The National Leadership Conference on Media Literacy*. Aspen: Aspen Institute.
- Aziz, A. (2018). Kecanduan game online, 10 anak Banyumas alami gangguan mental. Diakses 7 September 2019, dari <https://www.merdeka.com/peristiwa/kecanduan-game-online-10-anakdibanyumas-alami-gangguanmental.html>
- Baran, Stanley J. (1999). *Introducing to Mass Communication Media Literacy and Culture*. California, California : Mayfield Publishing Company.
- Bassiouni, D. H., & Hackley, C. (2014). 'Generation Z'children's Adaptation To Digital Consumer Culture: A Critical Literature Review. *Journal of Customer Behaviour*, 13(2), 113-133. DOI: 10.1362/147539214X14024779483591.
- Blakely, G., Skirton, H., Cooper, S., Allum, P., & Nelmes, P. (2010). Use of educational games in the health professions: A mixed-methods study of educators' perspectives in the UK. *Nursing and Health Sciences*, 12(1), 27– 32.doi: 10.1111/j.1442-2018.2009.00479.
- Bohang, F. K. (2018). Kompas.com "Berapa Jumlah Pengguna Internet Indonesia?".diakses 5 Maret 2020.