
Analisis Dampak *Game Online* Terhadap Moral Siswa Kelas VI SDN Tanjung Jati 2

Rizka Lailatul Qodaria^{*}, Agung Setyawan², Sih Widayati³

^{1,2} Fakultas Keguruan Ilmu Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura,

³UPTD SDN Tanjung Jati 2, Bangkalan, Indonesia

correspondence e-mail: riskalailatulq@gmail.com,

DOI : <https://doi.org/10.56480/maktab.v3i2.1172>

ABSTRACT

Increasingly advanced technological developments have brought us the emergence of online games (online games). Currently, online games have penetrated the world of children, as can be seen from the large number of elementary school students who play them. The activity of playing online games certainly has a certain impact on its users. This research aims to analyze the level of addiction to playing online games and describe its impact on student morale in class 6 Tanjung Jati 2. The research results showed that the majority of students showed a tendency towards addiction, where 85% or 17 students admitted to being addicted to playing online games, and 70% or 14 students reported increasing playing duration. The average level of student addiction was recorded as playing every day of the week with the highest percentage reaching 60%, and the average playing time was more than 5 hours per day with a percentage of 55%. The impact of online games on student morale is more negative than positive. The positive impact found was that students gained experience and skills in technology, and were able to enjoy entertainment. However, the negative impacts include increasing emotions that are difficult to control, students who lose track of time, often ask for money for games, tend to be dishonest, lack concern for the environment, health problems, and lazy behavior that causes neglect of other important activities.

ARTICLE INFO

Article History:

Received 25 August 2024

Revised 17 September 2024

Accepted 30 September 2024

Available online 08 October 2024

Keyword :

Animation Media ;

Impact, Online Games, Moral



© 2024 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution ShareAlike (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

A. Introduction

Pendidikan merupakan proses fundamental dalam pembentukan pribadi, di mana kegiatan ini berlangsung secara sistematis dan sistematis. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian pengetahuan, tetapi juga sebagai media untuk membentuk kepribadian (jati diri) peserta didik. Melalui pendidikan yang terarah dan terencana, individu dibentuk menjadi pribadi yang memiliki identitas yang kuat, yang mencerminkan ciri khas dan keunikan mereka sebagai individu. Proses ini mencakup pengembangan karakter, nilai-nilai moral, serta kemampuan untuk berpikir kritis dan kreatif, yang semuanya berperan dalam memperkuat jati diri peserta didik. Pendidikan juga bertujuan membangun integritas, yakni keutuhan dan kedewasaan pribadi peserta didik. Integritas dalam konteks ini mengacu pada kemampuan individu untuk hidup sesuai dengan nilai-nilai moral dan etika yang diajarkan, serta memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi dalam setiap aspek kehidupan. Pendidikan yang efektif akan membekali peserta didik dengan keterampilan dan sikap yang diperlukan untuk menjadi pribadi yang utuh, mampu beradaptasi dengan perubahan zaman, dan memiliki komitmen yang kokoh terhadap pengembangan dirinya, lingkungan sosial, serta masyarakat di mana ia berada (Irmawati & Firdaus, 2019; Na'ran & Ahmad, 2016).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan anak-anak, terutama dalam cara mereka berinteraksi dan mengisi waktu luang. Salah satu aspek yang paling mencolok adalah meningkatnya popularitas game online di kalangan anak-anak. Game online tidak hanya menjadi sumber hiburan, tetapi juga bagian dari keseharian mereka, terutama bagi siswa sekolah dasar, seperti di kelas VI. Dengan akses yang mudah melalui perangkat digital, banyak siswa yang menghabiskan waktu berjam-jam bermain game sebagai bentuk pelarian dari rutinitas belajar yang sering dianggap membosankan (Dara Davani, 2022; Septilia Fajarseli, 2023).

Kekhawatiran mengenai dampaknya terhadap perkembangan moral dan karakter siswa. Ketergantungan pada game online dapat mengalihkan fokus anak dari kegiatan yang lebih bermanfaat, seperti belajar atau berinteraksi langsung dengan teman sebaya. Selain itu, konten dalam beberapa game online, yang sering kali mengandung unsur kekerasan atau nilai-nilai yang tidak sesuai dengan usia anak-anak, dapat mempengaruhi pembentukan karakter mereka (Fatimah & Miftahuddin, 2020; Romdhoni & Efiyanti, 2022). Oleh karena itu, penting untuk mempertimbangkan pengaruh jangka panjang dari game online terhadap

perkembangan sosial dan emosional anak, serta mencari cara untuk menyeimbangkan penggunaan teknologi dengan kegiatan yang mendukung pertumbuhan moral dan intelektual mereka.

Seiring dengan meningkatnya waktu yang dihabiskan untuk bermain game online, muncul kekhawatiran tentang potensi kecanduan di kalangan siswa. Kecanduan ini dapat berdampak negatif pada perilaku dan interaksi sosial mereka, serta memengaruhi fokus dalam belajar. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang terlalu banyak menghabiskan waktu di depan layar dapat mengalami penurunan motivasi belajar, masalah kesehatan, dan perubahan sikap terhadap lingkungan sekitar (Ganda & Hidayat, 2021; Syafi et al., 2023). Oleh karena itu, penting untuk menganalisis sejauh mana game online memengaruhi moral siswa dan bagaimana hal ini berdampak pada kehidupan mereka di sekolah dan rumah.

Dengan fokus pada siswa kelas VI di SDN Tanjung Jati 2, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak positif dan negatif dari game online terhadap moralitas siswa. Selain melihat potensi dampak buruk, seperti ketidakjujuran, ketidakpedulian, dan masalah kesehatan, penelitian ini juga akan mengidentifikasi aspek positif yang mungkin muncul, seperti pengembangan keterampilan teknologi. Melalui pemahaman yang lebih baik tentang dampak game online, diharapkan orang tua, guru, dan masyarakat dapat mengambil langkah-langkah yang tepat untuk membimbing anak-anak dalam menggunakan teknologi dengan cara yang sehat dan bertanggung jawab.

B. Method

Dalam metode penelitian ini kami menggunakan metode kualitatif. Peneliti sebelum meneliti juga menggunakan sumber penelitian atau teori yang digunakan yaitu buku buku, jurnal ilmiah, dan internet adapun sumber lainnya yang relevan. Selain menggunakan metode penelitian kualitatif kami juga akan menggunakan pendekatan yaitu melalui wawancara dalam mendapatkan data. Metode ini dipilih karena dapat menggali perspektif, pengalaman, dan pandangan siswa serta orang tua dan guru *Game Online*.

Adapun Subjek penelitian ini terdiri dari Siswa Kelas VI Sebanyak 12 siswa dari SDN Tanjung Jati 2 yang aktif bermain game online. Orang Tua Siswa, Beberapa orang tua dari siswa yang terpilih untuk wawancara. Guru, Dua orang guru yang

mengajar di kelas VI untuk mendapatkan perspektif mereka mengenai dampak game online terhadap siswa.

Dalam era digital ini, game online menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan anak-anak, terutama siswa kelas VI SDN Tanjung Jati 2. Popularitas game ini memberikan pengaruh yang beragam terhadap moral dan karakter siswa. Di satu sisi, game online menawarkan hiburan dan cara interaktif untuk belajar. Namun, di sisi lain, ketergantungan yang tinggi terhadap permainan ini berpotensi menimbulkan masalah serius, baik secara sosial maupun psikologis.

C. Result and Discussion

Hasil penelitian mengenai dampak game online terhadap moral siswa kelas VI di SDN Tanjung Jati 2 diperoleh melalui wawancara, kuesioner, dan analisis dokumentasi. Dari pengumpulan data yang dilakukan terhadap 12 siswa, beberapa temuan utama dapat disajikan sebagai berikut:

1. Frekuensi dan Durasi Bermain Game Online

Sebagian besar siswa yang diteliti menunjukkan bahwa mereka menghabiskan waktu yang cukup lama untuk bermain game online. Berdasarkan kuesioner:

- **100% siswa** (12 dari 12) mengaku bermain game online secara rutin, dengan rata-rata waktu bermain mencapai **4 hingga 6 jam per hari**.
- Sebanyak **75% siswa** menyatakan bahwa mereka bermain game setiap hari, sedangkan **25%** lainnya bermain hampir setiap hari.

2. Dampak Negatif Game Online

Salah satu dampak paling signifikan dari game online adalah potensi kecanduan yang dapat memengaruhi perilaku siswa (Adam & Rahman, 2023; Pratama et al., 2023). Banyak siswa yang menghabiskan waktu berjam-jam di depan layar, yang sering kali mengabaikan kewajiban akademis dan interaksi sosial di dunia nyata. Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang terjebak dalam kecanduan game mengalami penurunan motivasi belajar dan prestasi akademik yang lebih rendah. Mereka cenderung lebih mementingkan permainan dibandingkan tugas sekolah, yang pada gilirannya berdampak negatif pada perkembangan kognitif dan karakter mereka.

Game online dapat mempengaruhi pola perilaku siswa secara signifikan, terutama dalam hal nilai-nilai kejujuran. Ketidakjujuran sering kali muncul ketika siswa mencoba mencari cara untuk mendapatkan akses ke game atau item dalam permainan, seperti berbohong kepada orang tua untuk mendapatkan uang guna membeli item dalam game. Dalam konteks ini, anak-anak dapat belajar untuk memanipulasi informasi atau menghindari kebenaran demi memenuhi keinginan mereka untuk terus bermain. Praktik ini, jika dibiarkan berlanjut, dapat membentuk pola perilaku yang merugikan, di mana ketidakjujuran menjadi solusi yang mudah untuk mendapatkan apa yang diinginkan, tanpa mempertimbangkan dampak moral atau etika (Chita Putri Harahap et al., 2023; Indah Permata Sari & Nurwahyuni, 2022; Kandari et al., 2023).

Keterlibatan berlebihan dalam game online juga berpotensi menurunkan rasa empati dan tanggung jawab sosial siswa. Ketika siswa lebih banyak menghabiskan waktu di dunia maya, mereka menjadi kurang peduli terhadap lingkungan sosial di sekitar mereka, termasuk keluarga dan teman. Interaksi virtual yang mendominasi dapat mengurangi kesempatan untuk berempati dan memahami situasi nyata yang dialami oleh orang lain, karena fokus mereka lebih tertuju pada pencapaian dalam game daripada kehidupan sehari-hari. Akibatnya, siswa dapat tumbuh menjadi individu yang kurang peka terhadap kebutuhan sosial dan memiliki rasa tanggung jawab yang rendah terhadap komunitas, yang seharusnya sudah dibangun sejak dini melalui interaksi nyata dan pembelajaran sosial.

3. Dampak Positif Game Online

Di sisi lain, tidak dapat dipungkiri bahwa game online juga memiliki dampak positif. Game yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan keterampilan teknologi siswa. Dalam permainan yang mengharuskan pemainnya berkolaborasi, siswa belajar pentingnya kerja sama dan komunikasi. Game edukatif dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik, membantu siswa memahami konsep yang sulit melalui metode interaktif (Isan & Nasir, 2023; Nahdliyyah et al., 2023; Yanto et al., 2021).

Game online juga memiliki potensi untuk mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah pada siswa (Darwin, 2023;

Hutauruk, 2023; Zuafah et al., 2021). Beberapa game, terutama yang berbasis strategi, menuntut pemain untuk menganalisis situasi, merencanakan langkah ke depan, serta menyesuaikan strategi sesuai dengan tantangan yang dihadapi dalam permainan. Proses ini melibatkan kemampuan berpikir analitis dan kreatif, di mana siswa harus mengevaluasi berbagai opsi, mempertimbangkan risiko, serta membuat keputusan yang optimal untuk mencapai tujuan dalam game. Keterlibatan dalam kegiatan ini secara tidak langsung mengasah keterampilan berpikir kritis yang juga relevan dalam konteks pendidikan formal.

Game yang memerlukan kolaborasi tim atau tantangan berbasis masalah juga mendorong siswa untuk bekerja sama dan berbagi ide untuk memecahkan masalah yang kompleks (Kadek et al., 2023; Nasution et al., 2022; Pebrianti, 2021). Keterampilan ini, meskipun diperoleh melalui aktivitas bermain, dapat membawa dampak positif dalam lingkungan belajar. Siswa yang terbiasa berpikir strategis dan kreatif dalam game cenderung mampu mengaplikasikan cara berpikir serupa saat menghadapi tantangan akademis, seperti saat mengerjakan proyek kelompok atau menyelesaikan soal matematika yang membutuhkan pemecahan masalah. Dengan demikian, game online tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga menjadi medium yang dapat memperkuat kemampuan kognitif yang penting bagi perkembangan akademik siswa.

4. Implikasi untuk Orang Tua dan Guru

Menyadari dampak ini, orang tua dan guru memiliki peran penting dalam membimbing siswa dalam menggunakan game online. Orang tua perlu aktif terlibat dalam memantau waktu bermain anak dan memastikan bahwa aktivitas bermain tidak mengganggu kewajiban akademik. Mereka juga perlu memberikan pemahaman tentang batasan waktu dan pentingnya keseimbangan antara dunia nyata dan dunia maya (Ahmad Wildan et al., 2022; Faza et al., 2022; Laeliah & Fachrurroji, 2023).

D. Conclusion

Penelitian mengenai dampak game online terhadap moral siswa kelas VI di SDN Tanjung Jati 2 menunjukkan bahwa meskipun game online dapat memberikan beberapa manfaat, seperti pengembangan keterampilan teknologi dan peningkatan interaksi sosial, terdapat juga dampak negatif yang signifikan.

Sebagian besar siswa mengalami kecanduan yang berdampak pada perilaku, emosi, dan prestasi akademik mereka. Banyak siswa melaporkan kesulitan dalam mengatur waktu bermain, yang sering kali mengakibatkan penurunan konsentrasi dan motivasi belajar. Selain itu, perubahan perilaku yang ditunjukkan, seperti peningkatan emosional dan penurunan nilai akademik, menunjukkan bahwa dampak game online perlu ditangani dengan serius oleh orang tua dan pendidik.

Peneliti juga memiliki beberapa saran, diantaranya adalah:

1. **Pendidikan dan Kesadaran:** Orang tua dan guru perlu memberikan edukasi kepada siswa tentang penggunaan game online yang bijak. Sosialisasi mengenai waktu bermain yang seimbang dan pentingnya tanggung jawab terhadap tugas akademik harus ditingkatkan.
2. **Pengaturan Waktu:** Disarankan agar orang tua menetapkan batasan waktu bermain game yang jelas dan mengawasi aktivitas online anak-anak. Pengaturan ini dapat membantu anak-anak mengelola waktu mereka dengan lebih baik.
3. **Penerapan Game Edukatif:** Sekolah dapat mempertimbangkan untuk mengintegrasikan elemen game dalam proses pembelajaran dengan menggunakan game edukatif yang dapat membantu meningkatkan keterampilan siswa secara positif.
4. **Komunikasi Terbuka:** Penting untuk menciptakan komunikasi yang terbuka antara orang tua, siswa, dan guru. Diskusi mengenai pengalaman bermain game dan dampaknya terhadap kehidupan sehari-hari dapat membantu semua pihak memahami dan menemukan solusi yang efektif.
5. **Pengembangan Kegiatan Alternatif:** Mendorong siswa untuk terlibat dalam kegiatan ekstrakurikuler, seperti olahraga, seni, atau kegiatan sosial, dapat mengalihkan perhatian mereka dari game online dan mengurangi potensi kecanduan.

Dengan langkah-langkah ini, diharapkan siswa dapat menikmati manfaat dari game online tanpa mengorbankan moral dan prestasi akademik mereka.

References

Adam, M. F., & Rahman, A. (2023). Dampak Game Online Bagi Pelajar. *Pinisi Business Administration Review*, 3(2).

- Ahmad Wildan, Attalina, S. N. C., & Widiyono, A. (2022). Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Bawu RT 06 RW 01. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 534–541. <https://scholar.google.com/scholar?hl=i>. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3).
- Chita Putri Harahap, A., Halim, A., Azizah Ilmi, A., Putri Panggabean, M. D., Azizah, N., & Aulia Yanda, R. (2023). ANALISIS KECANDUAN GAME ONLINE PADA SISWA DAN STRATEGI GURU BK DALAM PEMBERIAN LAYANAN BK. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.833>
- Dara Davani. (2022). Analisis Dampak Penggunaan Gadget pada Siswa dalam Pembelajaran di Sekolah. *Cendekiawan: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 1(2). <https://doi.org/10.61253/cendekiawan.v1i2.51>
- Darwin. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di SDN 12 Muntei Tahun Ajaran 2022/2023. *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Di SDN 12 Muntei Tahun Ajaran 2022/2023*, 5(1).
- Fatimah, S., & Miftahuddin, M. M. (2020). Pencegahan Perilaku Menyimpang melalui Pengendalian Gawai pada Siswa Madrasah. *JURNAL PENELITIAN*, 14(1). <https://doi.org/10.21043/jp.v14i1.7383>
- Faza, A. W., Attalina, S. N. C., & Widiyono, A. (2022). Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Bawu RT 06 RW 01. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3).
- Ganda, N., & Hidayat, S. (2021). PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Dampak Game Online Free Fire pada Siswa Sekolah Dasar. In *All rights reserved* (Vol. 8, Issue 4).
- Hutauruk, M. R. (2023). Sosialisasi Dampak Game Online Bagi Anak Usia Sekolah Dasar. *PLAKAT: Jurnal Pelayanan Kepada Masyarakat*, 5(2). <https://doi.org/10.30872/plakat.v5i2.12788>
- Indah Permata Sari, & Nurwahyuni. (2022). DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP PERKEMBANGAN EMOSI SISWA KELAS V SDI. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4). <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2798>
- Irmawati, & Firdaus, S. (2019). Dampak bermain game online pada hasil belajar siswa di SMAN 12 Makassar. *Sosialisasi Pendidikan Sosiologi*.
- Isan, D., & Nasir, B. (2023). Dampak Penggunaan Internet Terhadap Perilaku Remaja Di Desa Long Uro Kecamatan Kayan Selatan Kabupaten Malinau. *EJournal Pembangunan Sosial*, 2023(1).
- Kadek, A., Lestari, D., Peran, S., Tua, O., Meminimalisir, D., Game, K., Pada, O., Usia, A., Sosialisasi, S., Orang, P., Dalam, T., Kecanduan, M., Online, G., Anak, P., Sekolah, U., Oktaviana, Y., Rema, L., Hevi,), Ullu, H., ... Kelen, P. K. (2023). Sosialisasi Peran Orang Tua Dalam Meminimalisir Kecanduan

- Game Online pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 4(2).
- Kandari, V. P., Lumbantobing, H., & Hadiyanti, Y. R. (2023). PERSEPSI GURU, ORANG TUA, DAN SISWA TERHADAP PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ONLINE PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(1). <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4670>
- Laeliah, S. M., & Fachrurroji, F. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam. *Indonesian Journal of Education and Social Sciences*, 2(1). <https://doi.org/10.56916/ijess.v2i1.352>
- Nahdliyyah, A. I., Hermawan, A., Hasanah, N., & Martani, R. W. (2023). Aktivitas Bermain Untuk Mengurangi Dampak Negatif Game Online Addiction Pada Anak Sekolah Dasar. *Surya Abdimas*, 7(4). <https://doi.org/10.37729/abdimas.v7i4.3002>
- Na'ran, S., & Ahmad, M. R. S. (2016). Dampak Game Online Pada Peserta Didik Di SMA Negeri 4 Tana Toraja. *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi -FIS UNM*, 2.
- Nasution, M. A., Januri, M. R., & Shodikin, M. A. (2022). Dampak game online terhadap perilaku sosial Siswa SMPN 1 Puncak Sorik Marapi: sebuah Analisis Fenomenologis. *Counselling*, 2(2).
- Pebrianti, Y. (2021). Dampak Bermain Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak Sdn - 1 Bahaur. *Skripsi*.
- Pratama, A. A. D. B., Pratiwi, I. A., & Ermawati, D. (2023). Analisis Game Online terhadap Interaksi Sosial Siswa di SDN Langse. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(6). <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i6.1753>
- Romdhoni, A., & Efiyanti, A. Y. (2022). DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP SOLIDARITAS SOSIAL PADA SISWA MTs SUNAN KALIJOGO KOTA MALANG. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1(4). <https://doi.org/10.18860/dsjpips.v1i4.2075>
- Septilia Fajarseli, A. (2023). Game Online Dan Dampaknya Bagi Remaja Usia Sekolah Di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Tuban. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(9). <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i9.457>
- Syafi, N., Fathurohim, F., & Mulyah, P. (2023). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR SISWA. *Jurnal Asy-Syukriyyah*, 24(2). <https://doi.org/10.36769/asy.v24i2.348>
- Yanto, E. A., Putra, A. P., Riduwan, R., & Qosim, N. (2021). Program Pemberdayaan Masyarakat Kampung Asuh di Kelurahan Pakal Kecamatan Pakal Kota Surabaya. *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)*, 4. <https://doi.org/10.37695/pkmcsr.v4i0.1275>
-

Zuafah, L., Kiswoyo, & Agustini, F. (2021). Analisis Dampak Game Online Terhadap Moral Siswa Kelas 4 SDN UNDAAN KIDUL 01 DEMAK. 2022, 2(1).