

Dampak Game Online Terhadap Perkembangan Emosi Dan Motivasi Belajar Siswa MIN 2 Sukoharjo

Rudiyanto¹, Achmad Rasyid Ridho²

¹²Institut Islam Mamba'ul 'Ulum Surakarta

Email: [1masgururudi@gmail.com](mailto:masgururudi@gmail.com) [2ahmadrosyeed@gmail.com](mailto:ahmadrosyeed@gmail.com)

Abstract

The study aims to find out how online gaming affects the development of emotional and social attitudes of students of MIN 2 Sukoharjo. The method uses a qualitative approach to case studies. The target of the study is a primary school (MI) student who plays online games for ten children. Data collection in this study used observations, over three days and interviews. Based on the results of interviews and observations the researchers performed on ten primary school-age (MI) children who used online games, the scientists found both positive and negative influences. When it comes to the negative influence of online games on the development of children's emotions, children are more angry, more aggressive and less in interacting with the people around them. While the positive influence among others children become intelligent to technological developments, children also understand various applications and learn new foreign language vocabulary.

Keywords: *Influence of Online Games, Emotions and Learning Motivation*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh game online terhadap perkembangan emosi dan sikap sosial siswa MIN 2 Sukoharjo. Metode menggunakan pendekatan kualitatif studi kasus. Sasaran penelitian ini adalah siswa yang berusia sekolah dasar (MI) yang bermain game online berjumlah sepuluh anak. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, selama tiga hari dan wawancara. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, peneliti melakukan pada sepuluh anak usia sekolah dasar (MI) yang menggunakan game online, peneliti menemukan pengaruh positif dan negatif. Adapun pengaruh negatif dari game online terhadap perkembangan emosi anak diantaranya yaitu anak mudah marah, lebih agresif dan kurang dalam berinteraksi dengan orang-orang sekitar mereka. Sedangkan pengaruh positif tersebut antara lain anak menjadi melek terhadap perkembangan teknologi, anak juga memahami berbagai aplikasi dan mengenal kosakata baru bahasa asing.

Kata Kunci : Pengaruh Game Online, Emosi Dan Motivasi Belajar

Pendahuluan

Memasuki era global, saat ini pada bidang teknologi mengalami percepatan yang sangat pesat dan selalu menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Kemajuan teknologi ini sangat membantu dalam kebutuhan pekerjaan manusia saat ini. Salah satu pengaruh dari kemajuan IT yaitu semakin canggih ilmu IT dan teknologi informatika. Diantaranya adalah internet yang sudah menjamur dari kota sampai ke pelosok. Saat ini sangat mudah sekali untuk menemukan warung internet/warnet yang tersedia di pinggir jalan dan juga terdapat wifi gratis diruang publik seperti taman kota, perkantoran dan sekolah. Dengan internet memudahkan setiap orang dalam mengakses komunikasi, informasi bahkan dengan internet juga mempermudah dalam mencari berbagai sarana hiburan. Pada dasarnya semua informasi dan hal-hal yang dibutuhkan oleh manusia dengan mudah bisa didapatkan dari internet. Sudah hal yang tabu bahwa kebermanfaatan sarana internet sudah dirasakan berbagai kalangan mulai dari tua, muda atau anak-anak. Dari kalangan pelajar, mahasiswa, pembisnis, karyawan swasta ataupun pemerintah.

Pengguna internet dari berbagai kalangan bisa memanfaatkan sarana internet sesuai dengan kebutuhannya masing-masing. Dan kita tidak dapat membatasinya, selagi masih memiliki kuota atau pulsa. Disisi lain dampak dari internet sangat mengkhawatirkan. Pada website tertentu mungkin penggunaan internet ini sangat membahayakan, diantaranya yang sangat populer saat ini adalah game online yang sering dimanfaatkan oleh kalangan sepuh, muda bahkan sampai ke anak-anak. Banyak dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan game online tersebut.. Game online adalah sebuah permainan berbasis visual yang dimainkan dengan menggunakan komputer ataupun gadget terhubung dengan jaringan baik itu LAN maupun internet. Sudah tidak asing lagi ditelinga kita jika mendengar game online. Game online merupakan permainan yang dilakukan secara online dengan menggunakan jaringan internet dan smartphone. Di game online terdapat tantangan-tantangan yang tentu saja membuat pemainnya menjadi kecanduan untuk terus memainkannya, hal ini bisa menjadi sebuah kebiasaan yang nantinya ketika sudah kecanduan dan menjadi kebiasaan yang akan sulit untuk berhenti dan membuat pemainnya lupa akan waktu dan keadaan sekitar.

Perkembangan game online saat ini menarik banyak peminat mulai dari dewasa, remaja sampai anak-anak yang masih duduk disekolah dasar. Pada tahap anak-anak memiliki tingkat ingin tahu yang sangat tinggi dan cenderung senang dengan tantangan baru yang membuat anak penasaran. Tak jarang anak-anak bermain hal baru dengan game online karena untuk usia mereka permainan yang terdapat di handphone seperti game online adalah hal yang baru sehingga sangat menarik bagi anak-anak. Ketertarikan anak-anak terhadap game online terlihat bahwa mereka betah saat memainkan game online dengan waktu yang cukup lama. Padahal untuk usia mereka seharusnya anak-anak bisa bermain dan berbaur dengan teman sebayanya yang ada di kampung.

Menurut (Anggraini, Triyoolanda, Fadhillah, & Amri, 2022) Untuk anak usia sekolah yang hobi bermain game online dengan durasi cukup lama, maka otot siliaris akan selalu mempengaruhi lensa pada mata menjadi cembung karena selalu melihat benda-benda dekat jadi kurang sensitif terhadap objek yang jauh, itu sebabnya gangguan ketajaman visi untuk alat pengukuran yang benar menggunakan snellen chart dan memiliki dampak negatif lainnya seperti pengaruh perkembangan emosi dan perkembangan sosialnya. Anak-anak yang

sudah kecanduan biasanya akan mengganggu konsentrasi dan memiliki jam tidur yang tidak teratur. Dengan permasalahan yang dipaparkan diatas, maka dari itu penulis tertarik untuk meneliti lebih dalam bagaimana pengaruh game online terhadap perkembangan emosi dan motivasi belajar anak MIN 2 Sukoharjo.

Metode Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh game online terhadap perkembangan emosi dan sikap sosial siswa kelas 3 MIN 2 Sukoharjo. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif, yaitu prosedur penelitian yang dapat menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau tulisan dari responden atau dari orang-orang yang perilakunya diamati. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu wawancara. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas 3 MIN 2 Sukoharjo. Penelitian ini mendeskripsikan berbagai hal yang berkaitan dengan fokus permasalahan yang diteliti. Pengambilan data melalui observasi dan wawan cara kepada sepuluh siswa secara acak.

Hasil dan Pembahasan

A. Pengertian Game online

Jika dilihat dalam kamus Bahasa Indonesia “sport” berarti permainan. Permainan adalah bentuk kegiatan memiliki tujuamn untuk bersenang-senang atau rekreasi memiliki unsur hiburan yang dilakukan oleh satu atau lebih pemain. Game online ini menjadi tren baru yang banyak diminati dari usia muda sampai tua karena macam macam game yang dimainkan sesuai umurnya dan seseorang tidak lagi bermain sendiri, tetapi bisa memungkinkan bermain bersama puluhan orang sekaligus dari berbagai macam lokasi. Berkat teknologi internet pun para pemain game online bisa bermain dimana saja, bahkan antar bangsa dan negara (Ferdianto et al, 2022). Dunia game biasanya terdapat kompetisi antar player untuk mencapai tujuan kemenangan disebuah permainan. Game online menyuguhkan permainan dan memiliki visual tiga dimensi dengan dilengkapi efek yang sangat menyerupai dunia nyata sehingga sangat menarik bagi anak-anak. Game online biasanya dapat dimainkan dibeberapa perangkat seperti komputer, gadget ataupun laptop dengan tersambung oleh jaringan internet ataupun wifi. Game online ini memiliki sifat jandu yang tinggi sehingga para pemain anak keasyikan dan penasaran untuk melanjutkan tantangan-tantangan yang disuguhkan oleh game online. Menjamurnya virus candu game onlie ini tidak hanya dialami oleh anak-anak namun juga dialami remaja dan dewasa. Normalnya game online ini hanya untuk mengisi waktu luang saja, namun kenyataannya malah dijadikan sebagai rutinitas diberbagai kalangan khususnya anak-anak.

B. Perkembangan Emosi

Menarik sekali jika kita membahas tentang perkembangan emosi anak dan perkembangan motivasi belajarnya. Jika anak mampu mengontrol emosinya maka ia juga akan memiliki kesiapan belajar yang baik. Perkembanganemosionaladalah proses belajar menyesuaikan diri untuk memahami keadaan serta perasaan ketika berinteraksi dengan orang-orang di lingkungannya baik orang tua, saudara, teman sebaya di dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan sosial emosional meliputi perubahan hubungan

individu dengan orang lain, perubahan emosi, dan perubahan kepribadian (Sa, 2022). Perkembangan emosi ini sangat urgen sekali karena bisa berdampak kepada aspek perkembangan lainnya misalnya konsentrasi dan tingkat motivasi belajarnya. (Paremeswara & Lestari, 2021)

Pada usia 9-10 tahun, anak sudah mampu mengendalikan luapan emosi positif maupun negatif pada suasana sosial dan dapat merespon stress emosional yang dialami orang lain dan belajar bagaimana meredam emosi. Jenis emosi bisa terdiri dari perasaan bahagia mengenai sesuatu, marah kepada seorang, maupun khawatir terhadap sesuatu. Hurlock (dalam Retno, 2002), mayoritas pakar percaya kalau emosi lebih segera berlalu dari pada atmosfer hati. Sebagai contoh, apabila seseorang berlagak agresif, manusia hendak merasa marah. Berhubungan pada aspek yang berpengaruh terhadap perkembangan emosi siswa, beberapa riset tentang emosi anak menjelaskan kalau perkembangan emosi mereka tergantung kepada aspek kematangan serta aspek belajar. (Muckromin, Wulandari, & Darsinah, 2022). Bagi seorang pendidik penting sekali kita untuk memiliki kemampuan dalam menyampaikan pembelajaran agar siswa merasa senang sehingga proses pembelajarannya mampu diserap dengan baik oleh seperti didik. Jika membahas mengenai perkembangan emosi maka tentu saja akan berkaitan dengan perkembangan sosial anak. Hal tersebut dikarenakan cara berinteraksi sosial yang dilakukan anak dengan orang lain sangat bergantung pada emosi yang dimiliki oleh si anak.

C. Perkembangan Emosi

Emosi dapat diartikan sebagai suatu perasaan yang bisa ditunjukkan oleh suatu individu terhadap suatu peristiwa atau kejadian yang dialami oleh individu tersebut. Dalam proses perkembangan pada anak, emosi merupakan suatu hal yang krisis. Hal tersebut dikarenakan emosi merupakan salah satu faktor yang paling berpengaruh terhadap perilaku yang akan dikeluarkan oleh anak tersebut. Menurut (Dewi, Neviyarni, & Irdamurni, 2020) anak yang berusia 6-12 tahun atau anak usia sekolah dasar biasanya memiliki perkembangan emosi yang berbeda-beda.

Petama anak usia 5-6 tahun, pada usia ini biasanya anak masuk dalam tahap mulai mengenal, mengetahui dan memahami aturan apa saja yang dapat berlaku pada anak seusianya. Pada usia ini juga anak sudah bisa mengetahui bagaimana konsep rahasia dan adil. Hal ini merupakan bentuk dari keterampilan anak dalam menyembunyikan suatu informasi yang dia miliki dari orang lain. Kedua anak usia 7-8 tahun, pada usia ini anak sudah mulai mengetahui dan dapat merasakan malu dan bangga terhadap sesuatu. Pada usia ini juga anak sudah dapat meluapkan dan mengungkapkan emosi yang dia rasakan. Ketiga anak usia 9-10 tahun, memasuki usia ini anak sudah bisa memilih apakah emosinya akan diungkapkan atau disembunyikan. Pada usia juga ini anak sudah dapat memberikan reaksi pada emosi orang lain dan anak sudah dapat merasakan berbagai emosi seperti merasa sedih, takut dan marah sehingga anak mampu menyesuaikan diri dan mampu mengungkapkan dengan emosi yang dirasakannya.

Keempat anak usia 11-12 tahun, ketika memasuki usia ini anak sudah mulai dapat mengetahui mana yang menurut dia baik dan mana yang menurut dia buruk, nilai-nilai, dan norma-norma dan aturan apa saja yang berlaku pada lingkungan sekitarnya serta adanya peningkatan pada perkembangannya sehingga tidak sekaku seperti pada saat usia kanak-kanak

awal. Pada usia ini juga Perilaku anak semakin beragam. Pengaruh emosi anak ada kaitannya erat dengan bagaimana anak merespon berbagai perasaan yang anak alami dan reaksi yang mereka luapkan terhadap sekitarnya. Dalam hal ini perkembangan emosi anak menentukan bagaimana anak dalam menyelesaikan masalah dan dalam mengambil keputusan.

D. Motivasi Belajar

Dalam pembelajaran faktor motivasi mempunyai pengaruh penting. Motivasi merupakan salah satu faktor yang sangat menentukan hasil belajar peserta didik, dalam hal ini yang menjadikan perilaku untuk bekerja atau belajar dengan penuh inisiatif, kreatif dan terarah. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi, akan selalu berusaha untuk lebih baik dan ingin selalu dipandang sebagai peserta didik yang berhasil dalam lingkungannya. Sedangkan peserta didik yang tidak mempunyai motivasi belajar akan tidak menunjukkan kesungguhan dalam belajar, sehingga hasil belajar yang diperoleh tidak memuaskan. Makin tinggi motivasi belajar peserta didik makin tinggi pula hasil belajar yang diperolehnya, dan begitu pula sebaliknya (Muhammad, 2017).

Menurut (Suharni, 2021) bahwa kedudukan motivasi dalam belajar tidak hanya memberikan arah kegiatan belajar secara benar, lebih dari itu dengan motivasi seseorang akan mendapat pertimbangan-pertimbangan positif dalam kegiatan belajar. Motivasi merupakan hal yang sangat penting sebagai berikut: a) Motivasi memberikan semangat seorang pelajar dalam kegiatan-kegiatan belajarnya, serta b) Motivasi memberi petunjuk pada tingkah laku. Proses pembelajaran motivasi baik bagi guru dan peserta didik adalah sangat penting dalam mencapai keberhasilan belajar sesuai tujuan yang diharapkan.

Membangun motivasi intrinsik pada diri peserta didik akan lebih baik dari pada motivasi ekstrinsik. Dengan motivasi intrinsik peserta didik belajar karena keikhlasan hatinya, sehingga akan muncul hasil positif dan hasil usaha belajar yang dilakukannya. Sejumlah cara untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dapat dilakukan pada saat pembelajaran. Menurut (Febrianty, 2020) bahwa seorang pimpinan organisasi pendidikan memiliki peran penting dalam membuat lingkungan pendidikan menyenangkan.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa ciri-ciri peserta didik yang memiliki motivasi belajar sebagai berikut: a) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai), b) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak lekas puas dengan prestasi yang telah dicapainya), c) Lebih senang bekerja mandiri, serta d) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu). Tidak mudah melepaskan hal yang diyakininya dan Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Motivasi mempunyai fungsi yang sangat penting dalam suatu kegiatan, yang nantinya akan mempengaruhi kekuatan dari kegiatan tersebut. Dimana motivasi merupakan pendorong seseorang untuk melakukan suatu kegiatan. Menurut (Handayani, 2019), fungsi motivasi ada 3 yaitu: a) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan, b) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuan, serta c) Menyeleksi

perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Ada beberapa unsur yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran agar menumbuhkan motivasi peserta didik. Unsur-unsur yang mampu membangun motivasi anak: 1) Media pembelajaran Media adalah benda, baik yang berupa perangkat keras atau lunak yang menjadi perantara terjadinya proses belajar. media yang dipergunakan bisa berbentuk alat peraga atau sarana. alat peraga mengandung ciri-ciri konsep yang dipelajari. fungsinya untuk menurunkan keabstrakan konsep agar peserta didik mampu menangkap arti dari konsep tersebut. sarana adalah media pembelajaran yang berfungsi agar proses belajardapat berlangsung dengan baik, 2) Materi pembelajaran Materi yang akan diberikan dipersiapkan dengan matang dengan memperhatikan kondisipeserta didik. materi yang akan dibelajarkan meliputi isi/materi (konten), hubungan dengan bidang/ilmu (konteks) dan proses (transformasi isi/materi), serta 3) Strategi dan metode pembelajaran Strategi dan metode pembelajaran juga mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. strategi dan metode yang dapat memotivasi peserta didikadalah strategi dan metode yang melibatkan peserta didikbelajar sambil mengerjakan (*learning by doing*) (Supriani, Ulfah, & Arifudin, 2020)

Diskusi

Peneliti melakukan observasi selama tiga hari dan wawancara terhadap sepuluh anak usia sekolah dasar yang bermain game online. Adapun hasil observasi dan wawancara sebagai berikut :

a. Hasil Observasi

No	Indikator	Hasil Pengamatan
1	Pengetahuan teknologi/Handphone	Sepuluh anak tersebut semuanya melek teknologi. Mereka semua faham dalam menggunakan handphone dan aplikasi didalamnya.
2	Mengenal game online	Sebagian besar mengenal game online dari media youtube dan sisanya mengetahui game dari kaka dan teman-temannya.
3	Kosa kata asing	Kesepuluh anak tersebut memahami kosa kata asing yang terdapat pada game online.
4	Rentan waktu bermain game online	7 anak bermain game selama 4 jam perhari, tiga anak bermain selama 3 jam perhari. Jadi rata-rata mereka bermain 3 sampai 4 jam dihari aktif, jika hari libur mereka bisa lebih dari 4 jam perhari.
5	Pengaruh terhadap perkembangan emosi	Kelima anak yang bermain game free fire meluapkan emosi dengan membanting Hp, dan tiga anak yang bermain game

		selain peperangan cenderung meluapkan emosi dengan cara mengeluarkan diri dari permainan dan sisanya tidak tercapncing emosi saat bermain game.
6	Pengaruh pada kesehatan	Anak merasakan panas pada mata setelah bermain game online terlalu lama.

b. Wawancara kepada anak yang memiliki HP pribadi

No	Pertanyaan	Kesimpulan Jawaban
1	Apakah kamu memiliki HP sendiri atau milik orang tua?	Dari kesepuluh siswa yang memiliki HP sendiri berjumlah 6 siswa, dan 4 siswa mengaku belum memiliki HP pribadi, mereka meminjam HP orang tua untuk bermain game.
2	Aplikasi apa saja yang sering kamu gunakan dalam HP?	Kesepuluh anak semua sering menggunakan aplikasi game online
3	Bagaimana kamu bisa mengenal game online?	Dua anak mengenal game dari kakanya, empat anak mengenal dari youtube, tiga anak dari temannya dan satu anak mengenal dari ibunya.
4	Game online apa saja yang kamu mainkan?	Keempat anak memilih bermain game Free fire (FF), dua anak lainnya bermain game monopoli dan empat anak lainnya bermain game sakura, bud, avatar.
5	Apakah kamu paham kata-kata bahasa inggris yang ada di game online?	Kesepuluh anak tersebut faham kata/bahasa asing dalam game online dengan bertanya kepada orang yang lebih dewasa dan mencari arti di google
6	Berapa lama biasanya kamu bermain game online dalam sehari?	Dari kesepuluh anak, mereka rata-rata menghabiskan 3-4 jam perhari untuk bermain game dengan waktu yang rundom
7	Apakah kamu sering mengobrol dengan teman sebayamu ketika bermain atau hanya bermain game online saja?	Kesepuluh anak tersebut masih mampu berkomunikasi dengan orang sekitarnya saat bermain game
8	Apakah kamu sering ngobrol dengan keluarga di rumah?	Dari kesepuluh anak tersebut memiliki hubungan komunikasi dengan kedua orang tua mereka masih berjalan baik dan tidak terdapat kendala atau efek negatif dari bermain game online.
9	Apakah kamu sering emosi ketika bermain game online? Apa reaksi	empat anak yang bermain FF cenderung memiliki tingkat emosi yang tinggi dan

	saat kamu emosi?	sampai membanting dan memukul-mukul HP dan keenam anak yang tidak bermain game FF cenderung emosi namun tidak sampai membanting HP.
--	------------------	---

Berdasarkan dari hasil penelitian observasi dan wawancara diatas yang kami teliti pada siswa kelas 3 MI, peneliti memfokuskan pada aspek emosi dan motivasi belajar siswa. maka pembahasan penelitiannya sebagai berikut. Dari kesepuluh anak yang kami teliti, ada enam anak sudah memiliki HP pribadi yang difasilitasi oleh kedua orang tuanya dan empat anak lainnya memakai HP milik orangtuanya. Dampak pemberian fasilitas yang berlebihan kepada anak yang masih dalam usia sekolah dasar, membuat anak dan leluasa mengakses aplikasi apa saja yang ada di Hpnya, terutama hiburan berupa game online. Namun tidak bisa dipungkiri ada juga dampak positif dari penggunaan Hp bagi anak, anak jadi melek teknologi misal dia bisa mengakses aplikasi google classroom, mengerjakan tugas dari google form, whatsApp, youtube dan Google sebagai media pembelajaran dalam mencari berbagai materi sekolah. Anak juga mampu menyerap kosa kata asing yang dia peroleh dari bermain game, misalnya Play Setting, Graphics, audio, Language, training, help dan masih banyak lagi.

Kendati demikian ada juga dampak negatif yang ditimbulkan dari Hp, sebab banyak sekali aplikasi hiburan seperti game online misalnya PUBG, Mobile legend, Freefire, Sakura School Simulator, efootball, Bud dll. Dampak negatifnya anak menjadi kecanduan, padahal jika sudah kecanduan maka ia akan bermain game lebih lama dan itu berdampak kepada kesehatan mata dan lupa dengan waktu. Walaupun mata anak sudah sakit kebanyakan mereka tetap nekat untuk bermain dan menyelesaikan misi dari game tersebut. Dari hasil penelitian diatas, anak-anak menghabiskan waktu bermain game selama 3 sampai 4 jam perhari. Jika diakhir pekan atau saat liburan anak-anak mengaku bisa bermain hingga 6 sampai 8 jam dengan yang random.

Bermain game online anak secara berlebihan juga berpengaruh terhadap perkembangan emosinya diantaranya anak cenderung memiliki rasa emosi yang sulit terkontrol, Dampak negatif dari game online mengakibatkan peserta didik lebih aktif memikirkan bagaimana cara untuk maju ke tahap berikutnya atau bagaimana caranya untuk mengalahkan lawan bermainnya tanpa peduli tentang pelajaran di sekolahnya dan danya pola perilaku agresif yang muncul saat anak tersebut dibatasi dalam penggunaan telepon genggam atau ketika disuruh berhenti bermain game. Perilaku agresif ini meliputi reaksi marah-marah dan respon yang meniru perilaku agresif yang sering dihadapi dalam permainan. Dalam dunia permainan, terutama dalam jenis game fighting, strategy, adventure, shooter, dan role-playing, karakteristik umumnya adalah berusaha memenangkan pertandingan dengan menggunakan tindakan fisik seperti memukul, menendang, menembak, dan sejenisnya. Dalam banyak kasus, bermain game semacam ini dapat memberikan dampak negatif, termasuk meningkatkan respons agresif dalam kehidupan sehari-hari.

Kebebasan yang diberikan kepada anak-anak dalam bermain game online memiliki dampak yang terhadap penurunan motivasi belajar. Fenomena ini sangat relevan mengingat mayoritas anak-anak saat ini memiliki minat dalam bermain game online. Keinginan

untuk bermain game online dapat menggeser fokus anak dari aktivitas belajar, menyebabkan ketidakpedulian terhadap tugas-tugas sekolah, dan bahkan merasa malas untuk belajar. Terbukti dari enam anak yang memiliki HP pribadi, mereka memilih tidak belajar jika tidak ada PR dari sekolah, sedangkan empat anak yang tidak memiliki HP pribadi selalu belajar walau tidak ada PR dari sekolah. dari hasil obeservasi juga menunjukkan arah kepada anak-anak yang memiliki Hp pribadi memiliki tingkat konsentrasi yang rendah dibandingkan dengan anak yang tidak memiliki Hp pribadi.

Berdasarkan dari hasil penelitian observasi dan wawancara diatas yang kami teliti pada siswa kelas 3 MI, peneliti memfokuskan pada aspek emosi dan motivasi belajar siswa. maka pembahasan penelitiannya sebagai berikut : Dari kesepuluh anak yang kami teliti, ada enam anak sudah memiliki HP pribadi yang difasilitasi oleh kedua orang tuanya dan empat anak lainnya memakai HP milik orangtuanya. Dampak pemberian fasilitas yang berlebihan kepada anak yang masih dalam usia sekolah dasar, membuat anak dan leluasa mengakses aplikasi apa saja yang ada di Hpnya, terutama hiburan berupa game online. Namun tidak bisa dipungkiri ada juga dampak positif dari penggunaan Hp bagi anak, anak jadi melek teknologi misal dia bisa mengakses aplikasi google classroom, mengerjakan tugas dari google form, whatsApp, youtube dan Google sebagai media pembelajaran dalam mencari berbagai materi sekolah. Anak juga mampu menyerap kosa kata asing yang dia peroleh dari bermain game, misalnya Play Setting, Graphics, audio, Language, training, help dan masih banyak lagi.

Kendati demikian ada juga dampak negatif yang ditimbulkan dari Hp, sebab banyak sekali aplikasi hiburan seperti game online misalnya PUBG, Mobile legend, Freefire, Sakura School Simulator,efoodball, Bud dll. Dampak negatifnya anak menjadi kecanduan, padahal jika sudah kecanduan maka ia akan bermain game lebih lama dan itu berdampak kepada kesehatan mata dan lupa dengan waktu. Walaupun mata anak sudah sakit kebanyakan mereka tetap nekat untuk bermain dan menyelesaikan misi dari game tersebut. Dari hasil penelitian diatas, anak-anak menghabiskan waktu bermain game selama 3 sampai 4 jam perhari. Jika diakhir pekan atau saat liburan anak-anak mengaku bisa bermain hingga 6 sampai 8 jam dengan yang rundom.

Bermain game online anak secara berlebihan juga berpengaruh terhadap perkembangan emosinya diantaranya anak cenderung memiliki rasa emosi yang sulit terkontrol, Dampak negatif dari game online mengakibatkan peserta didik lebih aktif memikirkan bagaimana cara untuk maju ke tahap berikutnya atau bagaimana caranya untuk mengalahkan lawan bermainnya tanpa peduli tentang pelajaran di sekolahnya dan danya pola perilaku agresif yang muncul saat anak tersebut dibatasi dalam penggunaan telepon genggam atau ketika disuruh berhenti bermain game. Perilaku agresif ini meliputi reaksi marah-marah dan respon yang meniru perilaku agresif yang sering dihadapi dalam permainan. Dalam dunia permainan, terutama dalam jenis game fighting, strategy, adventure, shooter, dan role-playing, karakteristik umumnya adalah berusaha memenangkan pertandingan dengan menggunakan tindakan fisik seperti memukul, menendang, menembak, dan sejenisnya. Dalam banyak kasus, bermain game semacam ini dapat memberikan dampak negatif, termasuk meningkatkan respons agresif dalam kehidupan sehari-hari.

Kebebasan yang diberikan kepada anak-anak dalam bermain game online memiliki dampak yang terhadap penurunan motivasi belajar. Fenomena ini sangat relevan mengingat mayoritas anak-anak saat ini memiliki minat dalam bermain game online. Keinginan untuk bermain game online dapat menggeser fokus anak dari aktivitas belajar, menyebabkan ketidakpedulian terhadap tugas-tugas sekolah, dan bahkan merasa malas untuk belajar. Terbukti dari enam anak yang memiliki HP pribadi, mereka memilih tidak belajar jika tidak ada PR dari sekolah, sedangkan empat anak yang tidak memiliki HP pribadi selalu belajar walau tidak ada PR dari sekolah. dari hasil obeservasi juga menunjukkan arah kepada anak-anak yang memiliki Hp pribadi memiliki tingkat konsentrasi yang rendah dibandingkan dengan anak yang tidak memiliki Hp pribadi.

Kesimpulan

Ditemukan bahwa siswa yang memiliki gadget pribadi dan jandu terhadap game online akan lebih sulit konsentrasi dalam belajar. Sedangkan siswa yang menggunakan (meminjam) gadget orang tua dan sama-sama bermain game online, siswa seperti ini lebih mampu dan lebih baik fokusnya dalam pelajarannya. Terbukti mereka lebih peka terhadap tugas atau PR dari guru. Sedangkan siswa yang memiliki gadget pribadi lebih cuek terhadap tugas / PR yang diberikan guru. Maka dari itu perlunya kerja sama antara guru dan orang tua dalam mengontrol dan membuat kebijakan antara orangtua dan anak. Penjadwalan penggunaan gadget perlu dilakukan melalui kontroling dari sekolah dengan membuat buku mentoring sehingga bisa dipantau oleh guru disekolah, sejauh mana candu gadget siswa saat dirumah.

Reference

- Anggraini, W. A., Triyoolanda, A., Fadhillah, E. R., & Amri, S. (2022). Edukasi Tentang Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Kesehatan Mata Pada Siswa/i SMP Muhammadiyah 61 Tanjung Selamat. *PubHealth Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 1(1), 47-51.
- Dewi, M. P., Neviyarni, S., & Irdamurni, I. (2020). Perkembangan bahasa, emosi, dan sosial anak usia sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 1-11.
- Ferdianto, D., Hermawan, L., & Yunus, R. (2022). The Influence Of Playerunknown's Battleground (Pubg) Game On The Behavior Of Social Relationships Of Adolescents In Kranggan Village: Pengaruh Game Playerunknown's Battleground (Pubg) Terhadap Perilaku Hubungan Sosial Remaja Di Desa Kranggan. *Jurnal Pendidikan, Elektro dan Informatika (EDUELEKTROMATIKA)*, 3(01), 25-32
- Handayani, R. (2019). Pengaruh lingkungan tempat tinggal dan pola asuh orangtua terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 15-26.
- Muckromin, A., Wulandari, M. D., & Darsinah, D. (2022). Perkembangan Emosi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(13), 39-47.
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1473-1481.
- Sa, H. S. d. I. H. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Siswa MI PUI Cilimus. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJEE)*, 4(1), 25-35.

Rudiyanto¹, Achmad Rasyid Ridho²

- Suharni, S. (2021). Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 172-184.
- Supriani, Y., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 1(1), 1-10.