

## Analisis Minat Belajar Siswa dilihat dari Dampak Penggunaan *Game Online*

Wahyu Rikha Rofikhatul Ula

Sekolah Dasar 5 Gondangmanis Kudus, Indonesia

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



Dikirim : 31 Januari 2023  
Diterima : 12 Februari 2023  
Terbit : 27 Februari 2023  
Koresponden: Wahyu Rikha  
Rofikhatul Ula  
[wahyurikharofikhatulula@gmail.com](mailto:wahyurikharofikhatulula@gmail.com)

Cara sitasi: Ula, W. R. R. (2023).  
Analisis Minat Belajar Siswa  
dilihat dari Dampak  
Penggunaan Game Online.  
*Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan  
MI/SD*, 3(1). 88-100



Karya ini bekerja di  
bawah lisensi  
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

### **Abstract**

*This study aims to determine interest in learning as a result of using online games. This research is a descriptive qualitative research. The data in this research are; 1) person (people), namely grade VI students of SD 5 Gondangmanis; 2) paper (paper), namely data derived from questionnaires, interviews, and observations; and 3) place, namely the place where activities related to this research took place, namely at SD 5 Gondangmanis. Data collection techniques in this study were interviews with research instruments in the form of interview guidelines, questionnaires with research instruments in the form of questionnaire guidelines, observation with research instruments in the form of observation guidelines. Data analysis in this study includes data collection, data reduction, data display, and drawing conclusions. The results of the study show that children's*

*learning interest depends on the category of children in the intensity of time they play online games. Children with high time intensity and who are addicted to online games have low interest in learning and children who have low intensity time playing online games and receive supervision, attention and direction from parents have good interest in learning.*

**Keywords:** *Learning Interest; Online Game; Elementary School*

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan mengetahui minat belajar akibat dari penggunaan game online. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Data dalam penelitian ini adalah; 1) person (orang) yaitu siswa kelas VI SD 5 Gondangmanis; 2) paper (kertas) yaitu data berasal dari angket, wawancara, dan observasi; dan 3) place (tempat) yaitu tempat berlangsungnya kegiatan yang berhubungan dengan penelitian ini adalah di SD 5 Gondangmanis. Teknik pengumpulan data dalam

penelitian ini adalah wawancara dengan instrumen penelitiannya berupa pedoman wawancara, angket dengan instrumen penelitiannya berupa pedoman angket, observasi dengan instrumen penelitiannya berupa pedoman observasi. Analisis data dalam penelitian ini meliputi pengumpulan data, reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar anak tergantung dari kategori anak dalam intensitas waktu bermain *game online*. Anak-anak dengan intensitas waktu tinggi dan telah kecanduan *game online* memiliki minat belajar yang rendah dan anak-anak yang intensitas waktu bermain game online yang rendah serta dapat pengawasan, perhatian dan arahan dari orang tua memiliki minat belajar yang baik.

**Kata Kunci:** Minat Belajar; *Game Online*; Sekolah Dasar

## A. Pendahuluan

Berbagai kemajuan teknologi dapat kita peroleh dengan mudah salah satunya *smartphone*. Penggunaan *smartphone* yang canggih menimbulkan dampak positif antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak (Novitasari & Khotimah, 2016). Namun jika dalam penggunaannya berlebihan dan di gunakan untuk mengakses hal yang negatif maka penggunaan *smartphone* dapat berdampak negatif. Menurut Irfai dan Arsyad (2020) menyatakan bahwa salah satu dampak negatif dari penggunaan *smartphone* yaitu mampu menyebabkan perilaku anak kurang baik, apabila dalam penggunaannya tidak ada pengawasan yang tepat dari orang tua. Penggunaan yang berlebihan dalam penggunaan *smartphone* yang dilakukan anak-anak biasanya dipergunakan untuk bermain *game online*.

*Game online* adalah permainan yang dimainkan secara *online* via internet sebagai salah satu produk teknologi yang memiliki manfaat sebagai hiburan tertentu saja yang tidak asing (Syahrani, 2015). Sedangkan menurut Samuel (2010) merupakan permainan yang menggunakan jaringan internet dan sejenisnya serta menggunakan teknologi yang ada pada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya permainan disediakan sebagai sebuah layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah game online bisa dimainkan sendiri atau secara bersamaan dengan menggunakan komputer atau *handphone* yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu. Teknologi ini adalah sebuah *genre* permainan yang menggunakan mekanisme untuk menghubungkan dengan pemain 1 dan pemain lainnya atau disebut bermain bersama secara *online*.

*Game online* merupakan sebuah tren hobi baru bagi kalangan muda dan dewasa pada jaman modern saat ini. Pemain *game online* bisa menghabiskan waktu lama untuk bermain game online dan banyak uang yang dikeluarkan.

Samuel (2010) mengungkapkan bahwa hobi adalah kegiatan rutin atau kepentingan yang dilakukan untuk kesenangan, biasanya dilakukan selama seseorang luang waktu. *Game* itu sendiri tidak akan pernah habis dimakan waktu, selalu ada muncul teknologi untuk memperbarui tren game itu sendiri, baik jenis game maupun *update game* baru.

Pemain *game online* didominasi dari kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, dan SMA. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Affandi (2013) bahwa menurut penelitian pelajar yang mengalami kecanduan *game* di Indonesia lebih besar dibandingkan di Korea Selatan, di Ibukota saja terdapat 14% pelajar kecanduan game online sedangkan di Korea Selatan angkanya hanya 12% adiksi *gamenya*. Hal ini juga dapat diketahui dari banyaknya warnet dan *game center* yang main game online di dalamnya adalah pelajar. Pelajar yang sering memainkan suatu *game online* akan menyebabkan anak menjadi ketagihan. Ketagihannya memainkan *game online* akan berdampak baginya, terutama dari segi akademik karena mereka masih berada pada usia sekolah. Penelitian yang dilakukan Pratiwi *et al* (2020) menyatakan bahwa seorang anak yang suka bermain game menggunakan ponsel harus berhati-hati, karena ia khawatir akan mengalami kecanduan bermain ponsel (homofobia).

Berdasarkan data yang dikutip dari artikel Panji (2017) bahwa pengguna game online mobile legends sebanyak 8 juta pengguna aktif yang bermain setiap harinya dan saat ini aplikasi game online mobile legend telah diunduh sebanyak 35 juta kali. Selain meningkatnya penggunaan internet di Indonesia jumlah gamers di Indonesia juga semakin meningkat pesat yaitu sebanyak 43,7 juta, jumlah ini diperkirakan akan semakin meningkat seiring melambungnya popularitas eSport di Indonesia. Berdasarkan data terbaru dari Newzoo, pendapatan dari industry game di Indonesia mencapai USD879,7 juta atau senilai Rp 13 Triliun di tahun 2018. Hal itu juga yang menjadikan game indonesia sebagai pasar terbesar ke-16 di dunia.

Peneliti melakukan wawancara terhadap 5 siswa sekolah dasar kelas VI SD 5 Gondangmanis. Keseluruhan siswa mengaku bahwa mereka sudah diberikan *handphone* oleh orangtuanya, dan dari keseluruhan itu semuanya sudah terdapat aplikasi *game online*. Hasil wawancara menyatakan bahwa para siswa bermain *game online* ketika di rumah, karena ketika sekolah tidak diperbolehkan untuk membawa telepon genggam. Sementara itu, frekuensi bermain *game online* oleh para siswa kelas VI adalah setelah pulang sekolah, sore hari, dan malam hari sebelum tidur, bahkan ada yang menyatakan sebelum berangkat sekolah mereka selalu bermain *game online*. Melihat seringnya frekuensi para siswa bermain *game online* ternyata berdampak pada minat belajar siswa di rumah.

Berdasarkan wawancara, sebagian besar siswa bermain *game online*, hal tersebut menarik perhatian peneliti. Siswa yang sering bermain *game online* mempengaruhi minat belajarnya di rumah maupun di sekolah. Minat belajar yang rendah dari siswa yang kecanduan *game online* akan memicu sikap acuh tak acuh terhadap pembelajaran, dampaknya hasil belajar menjadi rendah pula. Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas *games*, akan mempengaruhi minat belajar sehingga mengurangi waktu belajar dan mengurangi konsentrasi serta fokus belajar anak dan faktanya perkembangan teknologi dan adanya *game online* menurunkan minat belajar mereka. Kebaharuan dari penelitian ini adalah dalam penelitian ini peneliti memfokuskan pada minat belajar siswa di kelas dilihat dari seringnya anak bermain game online ketika di rumah pada jenjang SD, pada penelitian sebelumnya atau penelitian relevan, belum ada penelitian yang menganalisis minat belajar siswa sebagai dampak dari *game online* pada siswa jenjang sekolah dasar.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Data dalam penelitian ini adalah; 1) person (orang) yaitu siswa kelas VI SD 5 Gondangmanis; 2) paper (kertas) yaitu data berasal dari angket, wawancara, dan observasi; dan 3) place (tempat) yaitu tempat berlangsungnya kegiatan yang berhubungan dengan penelitian ini adalah di SD 5 Gondangmanis. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara dengan instrumen penelitiannya berupa pedoman wawancara, angket dengan instrumen penelitiannya berupa pedoman angket, observasi dengan instrumen penelitiannya berupa pedoman observasi. Analisis data dalam penelitian ini meliputi pengumpulan data, reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan.

## **C. Hasil dan Pembahasan**

*Game online* menurut Jannah (2015) adalah *game* yang bersifat dunia maya dan biasanya dimainkan didalam PC/laptop serta menggunakan media internet sehingga user dari tempat yang berbeda pun bisa bermain bersama dalam satu waktu dan permainan yang sama. Sementara itu, menurut Ariantoro (2016), *Game online* merupakan aplikasi permainan yang berupa petualangan, pengaturan strategi, simulasi dan bermain peran yang memiliki aturan bermain dan tingkatan-tingkatan tertentu.

Seiring dengan perkembangan teknologi, jenis *game* yang di hadirkan pun cukup beragam. dengan kehadiran dan keberadaan *game online* yang semakin marak membuat siswa lebih menyukai bermain *game online* di bandingkan belajar. Pengaruh *game online* sangat cepat menyerang anak-anak yang sedang berada pada masa bermain, yang menjadi masalah

sebenarnya bukan tentang *game online* nya namun ketergantungan pada aktivitas bermain *game online*. *Game online* memiliki sifat *adiktif* atau candu hal ini dapat dilihat dalam keseharian mereka yang bisa menghabiskan waktu hingga 3 jam sampai 5 jam sehari sehingga banyak waktu sia-sia yang dihabiskan seorang anak hanya untuk bermain *game online*.

*Game online* dikategorikan permainan yang mengacu pada sejenis games yang dimainkan melalui jaringan komputer, umumnya juga menggunakan jaringan internet (Johan, 2019). Internet *games* biasanya dimainkan oleh beberapa orang pemain dalam waktu yang bersamaan dimana satu sama lain bisa tidak mengenal. *Game online* merupakan salah satu bentuk teknologi yang hanya bisa diakses menggunakan jaringan komputer.

*Game online* memiliki dampak terhadap minat belajar anak itu sendiri, maupun semua itu bisa terjadi tergantung bagaimana anak mempergunakan *game online* dengan baik dan benar. Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukan bahwa dampak *game online* ada yang positif dan ada yang negatif, untuk yang positif anak lebih mengerti tentang perkembangan teknologi, lebih mudah belajar berbagai bahasa sesuai yang ada di *game* nya. Dampak negatifnya anak lebih suka menyendiri dikamar dengan bermain *gadget* atau *game online*, bermain hanya dengan anak yang bermain *game online* karena menurut mereka lebih nyambung dalam komunikasinya, dirumah anak hanya bermain *gadget* dan jarang berkomunikasi dengan keluarganya, serta membuat anak menjadi lebih malas belajar.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Witarsa *et al* (2018) bahwa *gadget* tidak hanya mempengaruhi pola pikir atau perilaku orang dewasa, tetapi juga mempengaruhi perilaku anak-anak terutama siswa SD, *gadget* sangat mempengaruhi perkembangan siswa SD terutama perkembangan dalam minat belajarnya. Ketergantungan terhadap *gadget* pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam menggunakan *gadget*. Bermain *gadget* dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial.

Minat belajar siswa menurut Hidayat dan Djamilah (2018) dapat diartikan sebagai suatu keadaan siswa yang dapat menumbuhkan rasa suka dan dapat membangkitkan semangat diri dalam melakukan suatu kegiatan yang dapat diukur melalui rasa suka, tertarik, memiliki perhatian dan keterlibatan dalam mengikuti proses pembelajaran. Minat ini menjadi hal penting bagi seseorang dalam melakukan atau mengerjakan suatu aktivitas.

Minat menjadikan seseorang memiliki sebuah motivasi untuk melakukan kegiatan yang disenangi. Dalam konteks peserta didik yang memiliki minat terhadap suatu mata pelajaran tertentu, ia pasti akan

selalu belajar dan semangat dalam mengikuti pembelajaran tersebut (Afidah & Yuanto, 2022). Adapun indikator dari minat belajar menurut Friantini (2019) adalah; a) adanya perasaan senang terhadap pembelajaran; b) adanya pemusatan perhatian dan pikiran terhadap pembelajaran; c) adanya kemauan untuk belajar; d) adanya kemauan dai dalam diri untuk aktif belajar; dan e) adanya upaya untuk merealisasikan keinginan untuk belajar.

Berdasarkan analisis dari data melalui observasi dan angket dari indikator-indikator minat belajar siswa didapatkan hasil sebagai berikut:

ALA adalah seorang anak laki-laki yang duduk di kelas VI SD yang berusia 11 tahun. Ia mulai bermain *game online* sejak dibelikan HP android, HP tersebut awalnya diberikan untuk menunjang kegiatan sekolah daring akibat pandemi COVID-19. Namun seiring waktu HP tersebut akhirnya dipergunakan untuk bermain *game online* yang kebetulan ada beberapa teman sekolahnya yang juga menggemari *game online*. Akan tetapi dalam waktu yang lumayan lama bermain *game* itu membuat dia menjadi kecanduan *game online* sehingga membuat ALA lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*. ALA lebih sering menggunakan HP nya untuk bermain *game online* ketimbang mengerjakan tugas sekolahnya. Kini MDS sangat senang bermain *game online* jenis ML (Mobile Legend). Waktu bermain *game online* yang biasa dia habiskan kisaran 6-7 jam dalam sehari pada hari-hari biasa, sedangkan pada hari libur, ALA bisa menghabiskan waktu untuk bermain sekitar 12 jam sehari. Sehingga pada akhirnya ia menyadari bahwa ia sangat kecanduan *game online* hingga sekarang.

Berdasarkan hasil pengamatan ketika wawancara dan hasil angket yang diperoleh dari anak ALA, didapatkan hasil bahwa ia tidak memiliki minat belajar yang baik, ia tidak mampu memiliki perasaan senang terhadap belajar, tidak memiliki keinginan yang tinggi terhadap penguasaan dan keterlibatan dengan kegiatan belajar, tidak memiliki perasaan tertarik terhadap belajar, tidak adanya kesadaran sebagai subyek Pendidikan dan tidak menyadari akan pentingnya belajar, serta anak tidak mengetahui tujuan belajar. Artinya, ia tidak memiliki minat belajar yang baik. Hal ini dikarenakan ALA sudah kecanduan game online.

Frekuensi bermain *game online* dalam seminggu, ALA mengaku bermain game setiap hari. ALA bermain game online semenjak ia dibelikan HP android oleh orang tuanya, sebelumnya ia bermain game online ketika meminjam HP orang tuanya atau milik temannya. Akibat memiliki HP sendiri ALA jadi semakin sering bermain game online tanpa tau waktu siang atau malam. Rata-rata frekuensi main game MAS pada hari biasa 6-7 jam dan sekitar 12 jam saat hari libur. Berdasarkan frekuensi bermain game MAS tersebut menunjukkan bahwa ALA sudah mulai kecanduan *game online*.

“Saya kalau bermain game dimarahin bu kalau pas ada ibu dan bapak di rumah, tapi kan ibu dan ayah jarang di rumah jadi tetap bebas. Ibu pulang sore, kalau ayah sebulan sekali. Pas malam juga ibu tidurnya cepet jadi engga tau kalau saya main game bisa sampai malam”.

Selanjutnya terkait dengan minat belajarnya, ALA menyampaikan bahwa: “Saya kurang tertarik dengan pembelajaran karena di rumah saya juga tidak diperintahkan untuk belajar, teman saya biasanya mengajak saya bermain *game* ketika orangtua saya tidak berada di rumah. Saya jadi sering tidak mengerjakan PR karena malamnya selalu bermain game”.

Berdasarkan kajian tersebut peneliti menyimpulkan bahwa ALA mulai kecanduan *game online* dan berdampak pada minat belajar pada kategori rendah. Secara keseluruhan minat belajar ALA masuk dalam kategori kurang. Hal tersebut bisa terjadi karena ALA terlalu sering bermain game online, sehingga melupakan kegiatan pembelajaran dan tugas-tugas sekolah. Selain itu faktor kurangnya arahan dan pengawasan penggunaan HP dari orang tua sehingga ALA menjadi kecanduan *game online*. Sebagaimana hasil penelitian yang dilakukan oleh Affandi (2013) bahwa anak yang sudah kecanduan game online memiliki pengaruh yang signifikan terhadap komunikasi siswa dan menjadikan komunikasi interpersonal siswa menjadi lebih lemah selain itu pula mempengaruhi minat belajarnya.

Responden lainnya, MA, merupakan anak laki-laki berusia 11 tahun yang masih duduk di kelas VI SD. MA telah bermain *game online* semenjak umur 8 tahun, semenjak sebelum sekolah MA telah mengenal HP dan Internet. Hampir setiap hari MA bermain *game online*, awalnya MA hanya sering menonton youtube tapi setelah banyak konten terkait *game online* membuat MA menjadi tertarik bermain *game online*. Jenis *game online* yang dimainkan MA adalah ML (*Mobile Legend*) dan PUPG (*Player Unknown's Battlegrounds*). Anak B bisa menghabiskan waktu 8-10 jam perhari untuk bermain dua game tersebut, namun pada malam minggu atau libur bisa lebih dari 12 jam. Hal tersebut menyebabkan dia sering tidak mengerjakan tugas sekolah.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap MA, didapatkan hasil bahwa MA tidak memiliki minat belajar yang baik, ia tidak mampu memiliki perasaan senang terhadap belajar, tidak memiliki keinginan yang tinggi terhadap penguasaan dan keterlibatan dengan kegiatan belajar, tidak memiliki perasaan tertarik terhadap belajar, tidak adanya kesadaran sebagai subyek pendidikan dan tidak menyadari akan pentingnya belajar, serta anak tidak mengetahui tujuan belajar. Artinya, ia tidak memiliki minat belajar yang baik. Hal ini terbukti dari hasil wawancara peneliti dengan anak, dalam bermain *game online* ia bermain game setiap hari.

MA bermain game online semenjak umur 8 tahun, semenjak belum sekolah orang tua MA sudah mengajarkan bagai mana memainkan HP seperti menonton youtube, sehingga lama kelamaan MA tau caranya mendownload game. Pengetahuan MA dalam bermain game online ia dapatkan dari menonton youtube. Seperti yang kita ketahui jika di youtube banyak konten yang menampilkan para pro player bermain game. Rata-rata frekuensi main game MA pada hari biasa 8-10 jam dan lebih dari 12 jam saat hari libur. Berdasarkan frekuensi bermain game MA tersebut menunjukkan bahwa MA sudah kecanduan *game online*.

“ Saya tidak pernah dimarahin kalau bermain *online*, mamah dan bapak jarang di rumah, jadi bebas. Terkadang saya main sampai jam 10 malam sama pemuda-pemuda di sini bu, saya juga jarang sekali belajar ketika di rumah, ketika dijelaskan pikiran saya sering ke *game online* atau serangan-serangan yang akan saya berikan di game saya nanti”

Berdasarkan hasil observasi, angket, dan wawancara yang telah dilakukan dengan MA didapat hasil bahwa minat belajar MA dalam kategori rendah. Pada pelaksanaan pembelajaran diskusi MA tidak mampu menyatakan pendapat dalam forum diskusi maupun menyatakan pendapat dengan bahasa yang mudah dipahami. Dalam pembelajaran, ia selalu melihat keluar kelas ketika dijelaskan oleh guru, selain itu ia juga sering terlihat bergurau dengan teman yang lain ketika diminta untuk mengerjakan tugas. MA juga sering terlambat datang kesekolah dengan alasan bangunnya kesiangan, bahkan sering tidak berangkat kesekolah. Didalam kelas pun, MA sering membahas game online dengan teman sebayanya.

Hasil penelitian menunjukkan bahawa minat belajar ALA dan MA rendah dilihat dari beberapa indikator minat belajar:

- 1) Perasaan senang terhadap pembelajaran; hal ini tidak nampak dari dalam diri ALA dan MA dimana saat pembelajaran cenderung mengantuk dan memainkan bolpoinnya sebagai indikasi jenuh mengikuti pembelajaran;
- 2) Pemusatan perhatian dan pikiran terhadap pembelajaran; hal ini tidak nampak dari diri ALA dan MA karena dalam pembelajaran sering izin ke toilet sebagai bentuk pikirannya tidak berpusat pada pembelajaran. Pada saat dijelaskan materi selalu melihat keluar kelas, walaupun melihat ke papan tulis nampak matanya kosong atau tidak memperhatikan penyampaian materi oleh guru;
- 3) Kemauan untuk belajar; hal ini sering tidak nampak dari diri ALA dan MA saat pembelajaran justru menunjukkan sikap yang cuek, sering melamun atau mengajak temannya mengobrol mengenai game;
- 4) Kemauan dari dalam diri untuk aktif belajar; hal ini tidak nampak dari diri ALA dan MA karena dalam pembelajaran ia sering pasif dan tidak



memberikan pendapatnya ketika dimintai pendapat. Saat pembelajaran cenderung diam atau sesekali mengobrol dengan teman di sebelahnya bahkan sering jalan-jalan di kelas dengan alasan meminjam alat tulis kepada temannya; dan

- 5) Upaya untuk merealisasikan keinginan untuk belajar; hal ini juga kurang nampak dari dalam diri ALA dan MA, ketika belajar sering tidak memperhatikan dan justru membahas game dengan teman lainnya. Ketika ditegur oleh guru baru berhenti mengobrol namun ketika sudah dijelaskan materi kembali tidak nampak memiliki keinginan untuk belajar. Berdasarkan indikator minat belajar tersebut, nampak jelas bahwa minat belajar ALA dan MA sangat rendah.

Berdasarkan kajian tersebut peneliti menyimpulkan bahwa ALA dan MA merupakan pecandu *game online* dan berdampak pada minat belajar pada kategori kurang. Hal tersebut terjadi karena ALA dan MA sudah kecanduan *game online*, kegiatan pembelajaran dan tugas-tugas sekolah pun tidak ia pedulikan. Tidak adanya pengawasan dan pengarahan terkait HP yang ia gunakan membuat ALA dan MA menjadi pecandu *game online*. Sebagaimana hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Akmarina (2016) bahwa bermain game online dapat mempengaruhi komunikasi seorang anak. Anak akan menjadi lebih pendiam dan asyik dengan permainannya sendiri sehingga proses belajarnya juga nampak rendah.

Hal senada didukung dengan hasil penelitian dari Alifian, Nurhayati, dan Yulia (2019), hasil menunjukkan bahwa dari 45 responden dengan penggunaan *gadget* sering terdapat 44 orang (97,8%) yang pola komunikasi dengan keluarganya kurang baik dan 1 (2,2%) yang pola komunikasi dengan keluarganya baik. Dari 32 responden dengan penggunaan *gadget* kadang-kadang terdapat 5 orang (15,6%) yang pola komunikasi dengan keluarganya kurang baik dan 27 orang (84,4%) yang pola komunikasi dengan keluarganya baik. Pebriana (2017) menyatakan bahwa anak yang mendapatkan perhatian dan arahan dalam penggunaan HP oleh orang tuanya mendapatkan dampak positif dari penggunaan *handphone*.

Dampak penggunaan *game online* terhadap minat belajar anak tergantung dari kategori anak dalam intensitas waktu bermain *game online*. Minat belajar tidak tumbuh dengan sendirinya apalagi ada sejak lahir. Menurut Djaali (2014) minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Minat tidak timbul sendirian, ada unsur kebutuhan. Sedangkan menurut Slameto (2010) bila siswa menyadari bahwa belajar merupakan suatu alat untuk mencapai beberapa tujuan yang dianggapnya penting, dan bila siswa melihat bahwa hasil dari pengalaman belajarnya akan

membawa kemajuan pada dirinya, kemungkinan besar ia akan berminat untuk mempelajarinya.

Anak-anak dengan intensitas waktu tinggi dan telah kecanduan *game online* memiliki minat belajar yang rendah. Agar anak tidak mengalami kesulitan dalam pembelajaran maupun komunikasinya dengan orang lain, maka sebaiknya orangtua lebih bisa mengontrol anaknya dalam bermain game online di rumah. Sebagaimana pendapat yang dikemukakan oleh Utami (2020) bahwa orang tua yang berperan dalam mengontrol jam bermain game online dengan jam belajar agar anak tidak mengalami kelainan mental karena kecanduan game online.

#### **D. Kesimpulan**

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa *game online* memberikan dampak negatif bagi siswa terutama minat belajarnya. Siswa yang sering bermain *game online* memiliki minat belajar yang rendah. Indikatornya ialah tidak adanya perasaan senang terhadap pembelajaran, pemusatan perhatian dan pikiran terhadap pembelajaran kurang, tidak ada kemauan untuk belajar, tidak ada kemauan dari dalam diri untuk aktif belajar, dan tidak adanya upaya merealisasikan keinginan untuk belajar. Anak yang menghabiskan banyak waktu bermain *game online* sering sekali tidak mengumpulkan tugas dan tidak mengerjakan PR yang diberikan.

\*\*\*\*\*

## Daftar Pustaka

- Af'idah, I., & Yuanto, T. (2021). Pengembangan Instrumen Minat dalam Pembelajaran Bahasa Inggris pada Peserta Didik Kelas 3 dan 4 SD/MI. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 1(2), 121-134. <https://doi.org/https://doi.org/10.35878/guru.v1i2.288>
- Affandi. 2013. Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda. *Journal Ilmu Komunikasi*, 1 (4): 177-187.
- Akmarina. 2016. Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Efektifitas Berkomunikasi dalam Keluarga Di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur. *Journal Ilmu Komunikasi*, 4 (1): 189-199.
- Alifian, N, & Yulia. 2019. Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Pola Komunikasi Keluarga. *Faletehan Health Journal*, 6 (2): 51-55.
- Ariantoro, T.R. 2016. Dampak Game Online terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *Jutim*. 1 (1): 45-50.
- Djaali. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Friantini & Winata. 2019. Analisis Minat Belajar pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*. 4 (1): 6-11.
- Hidayat, P. W. & Djamilah. 2018. Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif dan Minat Belajar Siswa dalam Mengerjakan Soal *Open Ended* dengan Pendekatan CTL. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1)
- Jannah. 2015. Pengaruh Adiktif Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Cileungsui. *Research and Development Journal of Education*. 2 (1): 41-52.
- Johan, R. S. 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): 12-25.
- Novitasari & Khotimah. 2016. Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5 (3): 182-186.
- Nuzuli. 2020. Faktor Yang Memengaruhi Efektivitas Komunikasi Antar Pemain *Game Online* PUBG. *Jurnal Komunikasi Global*, 9 (1): 20-41.
- Pebriana. 2017. Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1 (1) 1-11.
- Pratiwi I. A., dkk. 2020. Identification of Nomophobia in Primary School Age Children and its Consequences for Friendly Character Behavior. *ICONECT*, 2 (22): 1-11.
- Samuel. 2010. Pengaruh Kebiasaan Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan*. 2 (1): 45-51.

- Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syahrani. 2015. Ketergantungan Game Online dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi & Konseling*, 1 (1): 84–92.
- Utami. 2020. Sosialisasi Dampak Game Online terhadap Anak-anak. *Jurnal Masyarakat Berdaya dan Inovasi*. 1 (2): 69-73.
- Witarsa, *et al* .2018. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogik* 6 (1): 9-20.