

**DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V:
KAJIAN FENOMONOLOGI DI UPT SD NEGERI 064037 MEDAN TEMBUNG**

Gabyana Margaretha Marbun¹, Dody Feliks Pandimun Ambarita², Eva Betty
Simanjuntak³, Albert Pauli Sirait⁴, Edizal Hatmi⁵, Charles Fransiscus Ambarita⁶

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Negeri Medan

^{1,2,3,4,5,6}marbungabyana@mhs.unimed.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the impact of online gaming on the learning outcomes of fifth-grade students at UPT SD Negeri 064037 Medan Tembung in the 2024/2025 academic year. This research employs a descriptive method with a qualitative approach. The research subjects were 30 fifth-grade students. The instruments used in this study was an online gaming questionnaire using a Likert scale, interviews, and documentation of students' learning outcome scores. The results of the study indicate that more than half of the students showed a tendency to neglect school assignments (55.83%), less than half experienced physical and psychological impacts (45%), the majority experienced impacts of online gaming on learning motivation positive impacts of online gaming (22.3%), and more than half experienced negative impacts of online gaming (55%).

Keywords: *Online Games, Learning Outcomes, Elementary School Students*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa kelas V UPT SD Negeri 064037 Medan Tembung Tahun Ajaran 2024/2025. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Subjek penelitian adalah siswa kelas V yang berjumlah 30 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket bermain *game online* dengan skala Likert. Hasil penelitian menunjukkan kecenderungan mengabaikan tugas sekolah (55,83%) lebih dari setengahnya, dampak fisik dan psikologis (45%) kurang dari setengahnya, dampak *game online* terhadap motivasi dan hasil belajar (95,3%) sebagian besar, dampak positif *game online* (22,3%) sebagian kecil, dan dampak negatif *game online* (55%) lebih dari setengahnya.

Kata Kunci: *Dampak Game online, Hasil Belajar, Siswa Sekolah Dasar*

A. Pendahuluan

Perkembangan	teknologi	membawa dampak yang signifikan
informasi	pada era globalisasi	dalam berbagai aspek kehidupan,
		termasuk dunia pendidikan. Internet

telah menjadi bagian penting dalam kehidupan masyarakat dan dimanfaatkan oleh hampir seluruh kalangan, termasuk anak-anak usia sekolah dasar (Wahyudiyono, 2019). Kemudahan akses internet melalui perangkat gawai mendorong meningkatnya penggunaan media hiburan digital, salah satunya game online. Di satu sisi, teknologi memberikan kemudahan dalam memperoleh informasi, namun di sisi lain juga menghadirkan tantangan bagi dunia pendidikan, terutama dalam menjaga fokus dan kualitas belajar peserta didik (Faiz, 2020).

Game online merupakan permainan berbasis jaringan internet yang memungkinkan pemain berinteraksi secara daring untuk mencapai tujuan tertentu dalam dunia virtual (Samuel dalam Rizka, 2023). Popularitas game online terus meningkat seiring perkembangan teknologi, dengan mayoritas penggunanya berasal dari kalangan pelajar. Kebiasaan bermain game online yang berlebihan berpotensi menimbulkan kecanduan dan memengaruhi pola hidup siswa, terutama dalam pengelolaan waktu belajar dan istirahat.

Dalam konteks pendidikan dasar, intensitas bermain game online yang tinggi menjadi perhatian serius karena dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPAS yang menuntut konsentrasi dan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa kecanduan game online dapat menurunkan minat belajar, mengganggu konsentrasi, serta berdampak negatif terhadap prestasi akademik siswa (Asmiati & Fatmawati, 2020; Ulfa & Risdayati, 2017).

Game online memiliki dua sisi dampak terhadap siswa. Secara positif, game online dapat melatih kemampuan berpikir strategis, kerja sama tim, serta pemecahan masalah. Namun, jika dimainkan secara berlebihan, game online dapat menurunkan fokus belajar, mengurangi waktu belajar di rumah, serta menimbulkan ketergantungan psikologis (Adi, 2020). Selain itu, perilaku bermain game online secara berlebihan terbukti berkorelasi dengan penurunan kontrol kognitif dan kemampuan berpikir kritis siswa, yang merupakan bagian penting dari

kemampuan berpikir tingkat tinggi atau Higher Order Thinking Skills (HOTS) (Dong & Potenza, 2014; Puspitasari & Nafi'iyah, 2021).

Fenomena tersebut juga ditemukan pada siswa kelas V SD Negeri 064037 Medan Tembung. Hasil pengamatan dan wawancara awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa gemar bermain game online dengan durasi yang cukup lama setiap harinya. Kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, yang ditunjukkan oleh masih banyaknya siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran IPAS. Data ulangan harian menunjukkan bahwa lebih dari separuh siswa memperoleh nilai di bawah KKM.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan kajian yang mendalam untuk memperoleh gambaran nyata mengenai dampak game online terhadap hasil belajar siswa, khususnya dalam kaitannya dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada pembelajaran IPAS. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis dampak game online terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 064037 Medan Tembung, sehingga hasil penelitian

diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dan orang tua dalam mengelola penggunaan game online secara bijak agar tidak menghambat perkembangan akademik siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian dilaksanakan di UPT SD Negeri 064037 Medan Tembung, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester genap Tahun Ajaran 2024/2025. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 30 orang. Penentuan subjek penelitian dilakukan secara purposive dengan pertimbangan bahwa siswa kelas V merupakan kelompok usia yang aktif bermain game online dan relevan dengan fokus penelitian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi angket, wawancara, dan dokumentasi.. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang diperoleh dianalisis untuk menemukan

pola dan kecenderungan dampak bermain game online terhadap hasil belajar siswa. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi teknik, yaitu dengan membandingkan data hasil angket, wawancara, dan dokumentasi sehingga data yang diperoleh lebih akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini diperoleh melalui angket yang diberikan kepada 30 siswa kelas V UPT SD Negeri 064037 Medan Tembung untuk mengetahui dampak game online terhadap hasil belajar siswa. Instrumen angket terdiri atas 21 pernyataan yang mencakup kecenderungan mengabaikan tugas sekolah, dampak fisik dan psikologis, motivasi dan hasil belajar, serta dampak positif dan negatif game online. Berdasarkan hasil analisis angket terhadap 30 siswa kelas V UPT SD Negeri 064037 Medan Tembung yang terdiri atas 21 butir pernyataan, diperoleh gambaran bahwa penggunaan game online memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dampak tersebut mencakup aspek kebiasaan belajar, kondisi fisik dan psikologis, motivasi belajar, serta pencapaian akademik siswa.

Pada indikator kecenderungan mengabaikan tugas sekolah, sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka lebih memilih bermain game online dibandingkan mengulang pelajaran di rumah, tetap bermain meskipun memiliki tugas sekolah, menunda waktu belajar demi menyelesaikan permainan, serta lebih tertarik bermain daripada membaca materi pelajaran. Temuan ini menunjukkan adanya pergeseran prioritas siswa dari aktivitas akademik ke aktivitas bermain game, yang berpotensi mengurangi waktu dan kualitas belajar.

Ditinjau dari dampak fisik dan psikologis, mayoritas siswa mengaku merasa mengantuk di sekolah akibat bermain game pada malam hari serta mengalami penurunan fokus belajar setelah bermain game. Kondisi ini mengindikasikan bahwa intensitas bermain game online dapat mengganggu waktu istirahat dan konsentrasi siswa, sehingga memengaruhi kesiapan mereka dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Pada indikator dampak terhadap motivasi dan hasil belajar, hasil angket menunjukkan bahwa

sebagian besar siswa merasa malas mengerjakan tugas sekolah setelah bermain game, mudah bosan saat belajar, mengalami penurunan nilai pelajaran, kesulitan memahami materi, sering lupa jadwal tugas atau ulangan, serta jarang mencapai peringkat kelas sejak aktif bermain game. Temuan ini memperlihatkan adanya hubungan antara kebiasaan bermain game online dengan menurunnya motivasi belajar dan capaian akademik siswa.

Sementara itu, pada indikator dampak positif game online, sebagian besar siswa menyatakan tidak setuju bahwa bermain game membantu mereka berpikir cepat, meningkatkan kemampuan strategi dan pengambilan keputusan, melatih kerja sama, maupun menumbuhkan motivasi belajar teknologi. Meskipun terdapat sebagian kecil siswa yang mengakui bahwa game tertentu dapat melatih ketelitian dan refleksi, namun proporsi tersebut relatif kecil dan belum menunjukkan pengaruh positif yang dominan terhadap kegiatan belajar siswa.

Pada indikator dampak negatif game online, mayoritas siswa menyatakan sering lupa waktu belajar saat bermain game, mudah marah ketika mengalami kekalahan, serta

mengalami gangguan tidur akibat bermain terlalu lama. Dampak negatif ini menunjukkan bahwa penggunaan game online yang tidak terkontrol dapat memengaruhi aspek emosional dan kesehatan siswa, yang selanjutnya berdampak pada menurunnya kualitas dan hasil belajar. Namun demikian, pada aspek interaksi sosial, sebagian besar siswa masih tetap aktif berinteraksi di dunia nyata, meskipun terdapat sebagian kecil yang merasa malas berinteraksi akibat kebiasaan bermain game.

Rekapitulasi tanggapan responden terhadap seluruh item pernyataan disajikan pada Tabel 1 berikut.

Rekapitulasi Tanggapan Responden terhadap Dampak *Game Online*

Kategori Jawaban	Rata-rata Frekuensi	Rata-rata Persentase (%)
Sangat Setuju (SS)	9,30	31,00
Setuju (S)	4,87	16,22
Tidak Setuju (TS)	3,97	13,22
Sangat Tidak Setuju (STS)	2,87	9,56

Sumber: Data diolah peneliti (2025)

Berdasarkan Tabel 1, dapat diketahui bahwa tanggapan responden didominasi oleh kategori sangat setuju dan setuju, dengan rata-rata persentase masing-masing sebesar 31,00% dan 16,22%. Dominasi kedua kategori tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menyadari dan merasakan secara langsung dampak penggunaan game online terhadap hasil belajar mereka. Sementara itu, responden yang menyatakan tidak setuju dan sangat tidak setuju memiliki rata-rata persentase yang lebih rendah, yaitu 13,22% dan 9,56%, yang mengindikasikan bahwa hanya sebagian kecil siswa yang tidak merasakan adanya pengaruh signifikan dari aktivitas bermain game online.

Distribusi tanggapan tersebut menggambarkan bahwa penggunaan game online memiliki kecenderungan kuat memengaruhi perilaku belajar siswa, baik dari aspek kebiasaan belajar, kondisi fisik dan psikologis, maupun capaian akademik. Tingginya persentase pada kategori sangat setuju dan setuju memperkuat temuan bahwa intensitas bermain game online berkaitan dengan perubahan pola belajar siswa, seperti menurunnya

fokus belajar dan motivasi, yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar. Dengan demikian, data ini menegaskan bahwa penggunaan game online merupakan salah satu faktor yang perlu mendapat perhatian dalam upaya meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game online memberikan dampak terhadap hasil belajar siswa kelas V UPT SD Negeri 064037 Medan Tembung. Dampak tersebut terlihat dari kecenderungan siswa mengabaikan tugas sekolah, menurunnya motivasi belajar, serta munculnya gangguan fisik dan psikologis akibat intensitas bermain game online.

Pada indikator kecenderungan mengabaikan tugas sekolah, sebagian besar siswa menyatakan lebih memilih bermain game dibandingkan mengulang pelajaran, menunda waktu belajar, serta lebih tertarik bermain daripada membaca materi pelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa game online sering menjadi prioritas utama siswa dibandingkan kewajiban akademik. Hal ini sejalan dengan pendapat Griffiths (2005) yang menyatakan

bahwa perilaku bermain game secara berlebihan dapat menyebabkan individu kehilangan kontrol waktu dan menjadikan aktivitas bermain sebagai fokus utama, sehingga kewajiban belajar cenderung terabaikan.

Selanjutnya, pada indikator dampak fisik dan psikologis, hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian siswa mengalami rasa mengantuk di sekolah dan kehilangan fokus belajar setelah bermain game online. Kondisi ini menunjukkan bahwa intensitas bermain game, terutama hingga malam hari, berpengaruh terhadap kesiapan fisik dan mental siswa dalam mengikuti pembelajaran. Shochat dkk. (2010) menjelaskan bahwa kurang tidur akibat aktivitas digital dapat menurunkan kewaspadaan, konsentrasi, dan fungsi kognitif siswa. Hal ini diperkuat oleh Dewi dan Trisnawati (2020) yang menyatakan bahwa siswa yang sering bermain game online cenderung mengalami kelelahan fisik dan kesulitan berkonsentrasi di kelas.

Pada indikator motivasi dan hasil belajar, mayoritas siswa menyatakan merasa malas mengerjakan tugas, mudah bosan belajar, mengalami penurunan nilai,

serta kesulitan memahami pelajaran sejak aktif bermain game online. Temuan ini menunjukkan bahwa game online berdampak pada menurunnya motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Kondisi tersebut sesuai dengan Teori Kecanduan Game Online yang dikemukakan oleh Griffiths (2005), yang menyatakan bahwa kecanduan game menyebabkan menurunnya prestasi akademik dan meningkatnya perilaku menunda tugas sekolah. Selain itu, teori Flow dari Csikszentmihalyi (1990) menjelaskan bahwa keterlibatan penuh saat bermain game membuat siswa mengabaikan waktu dan lingkungan sekitar, sehingga aktivitas belajar menjadi kurang menarik dibandingkan bermain game.

Meskipun demikian, hasil penelitian juga menunjukkan adanya dampak positif game online, meskipun dalam persentase yang lebih kecil. Beberapa siswa menyatakan bahwa game online dapat melatih berpikir cepat, strategi, kerja sama, ketelitian, refleksi, serta meningkatkan minat terhadap teknologi. Temuan ini sejalan dengan Griffiths (2002) dan Gee (2003) yang menyatakan bahwa game digital dapat melatih kemampuan kognitif dan pemecahan

masalah apabila dimainkan secara wajar. Namun, dalam penelitian ini, dampak positif tersebut belum dirasakan secara dominan oleh sebagian besar siswa.

Pada indikator dampak negatif game online, sebagian besar siswa menyatakan sering lupa waktu belajar, mudah marah ketika kalah bermain, mengalami gangguan tidur, dan malas berinteraksi sosial di dunia nyata. Dampak negatif ini lebih dominan dibandingkan dampak positif, sehingga berpotensi menurunkan hasil belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan Anderson dan Bushman (2001) yang menyatakan bahwa game kompetitif dapat memicu emosi negatif, serta Gentile dkk. (2011) yang menjelaskan bahwa kecanduan game online dapat mengurangi interaksi sosial dan keterlibatan siswa dalam aktivitas akademik.

Berdasarkan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa game online memberikan dampak yang lebih besar ke arah negatif terhadap hasil belajar siswa, khususnya apabila dimainkan secara berlebihan tanpa pengawasan. Oleh karena itu, diperlukan peran orang tua dan guru dalam mengontrol intensitas bermain game agar tidak

mengganggu proses belajar dan perkembangan akademik siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data angket dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa bermain *game online* memberikan dampak yang signifikan terhadap proses belajar dan hasil belajar siswa kelas V. Dampak tersebut mencakup berbagai aspek, yaitu: Pada aspek kecenderungan mengabaikan tugas sekolah ditemukan (55,83%), sebagian besar siswa menunjukkan perilaku lebih memprioritaskan bermain *game online* dibandingkan mengulang pembelajaran di rumah, memilih bermain *game* meskipun ada tugas sekolah, menunda waktu belajar dan memilih bermain daripada membaca materi pelajaran. Kondisi ini berpotensi menurunkan kualitas hasil belajar.

Dari aspek fisik dan psikologis menunjukkan (45%), aktivitas bermain *game online* yang berlebihan berdampak pada siswa mengantuk di sekolah. Selain itu, secara psikologis siswa mengalami kesulitan berkonsentrasi dan kehilangan fokus belajar setelah bermain *game*, sehingga proses penerimaan dan pemahaman materi pelajaran menjadi kurang optimal. Gangguan pada aspek fisik dan psikologis ini berimplikasi langsung terhadap menurunnya kesiapan dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Pada aspek motivasi dan hasil belajar terdapat (95,3%), mayoritas siswa menyatakan mengalami penurunan motivasi belajar akibat sering bermain *game online*. Penurunan motivasi tersebut ditunjukkan melalui perilaku malas mengerjakan tugas sekolah, siswa

bosan belajar, lupa jadwal ulangan atau tugas, serta kesulitan memahami pelajaran. Dampaknya terlihat pada penurunan nilai akademik dan rendahnya pencapaian peringkat kelas. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar sebagai faktor internal siswa sangat dipengaruhi oleh dampak bermain *game online* dan berkontribusi terhadap rendahnya hasil belajar.

Meskipun demikian, hasil penelitian juga menunjukkan adanya dampak positif *game online* yakni sebesar (22,3%), meskipun dalam persentase yang lebih kecil. Dampak positif tersebut meliputi berkembangnya kemampuan berpikir cepat, pemecahan masalah, strategi dan pengambilan keputusan, kerja sama dengan teman, ketelitian, refleksi, serta meningkatnya motivasi siswa terhadap teknologi digital. Dampak positif ini terutama muncul

apabila *game* dimainkan secara terkontrol dan tidak mengganggu kewajiban belajar siswa.

Namun, secara keseluruhan, dampak negatif *game online* terdapat (55%) lebih dominan dibandingkan dampak positif. Bermain *game online* secara berlebihan menyebabkan gangguan pada aspek siswa sering lupa waktu belajar, siswa menjadi cepat marah bila kalah dalam permainan, siswa mengalami gangguan tidur akibat terlalu lama, dan siswa merasa malas berinteraksi sosial di dunia nyata. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan dari orang tua dan guru, pengendalian waktu bermain, serta pembiasaan manajemen waktu yang baik agar aktivitas bermain *game online* tidak menghambat perkembangan akademik, fisik, emosional, dan sosial siswa, melainkan dapat dimanfaatkan secara positif dan seimbang.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, S. (2020). *Dampak penggunaan game online terhadap motivasi dan hasil belajar siswa*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 9(2), 123–131.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12(5), 353–359.
- Asmiati, & Fatmawati. (2020). Pengaruh kecanduan game online terhadap minat dan prestasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(1), 45–53.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. New York: Harper & Row.
- Dewi, R., & Trisnawati, D. (2020). Dampak penggunaan game online terhadap konsentrasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(3), 210–218.

- Dong, G., & Potenza, M. N. (2014). A cognitive-behavioral model of Internet gaming disorder. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 47, 343–354.
- Faiz, A. (2020). Tantangan pendidikan di era digital dan globalisasi. *Jurnal Pendidikan Nasional*, 4(2), 67–75.
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., & Khoo, A. (2011). Pathological video game use among youths: A two-year longitudinal study. *Pediatrics*, 127(2), e319–e329.
- Griffiths, M. D. (2002). The educational benefits of videogames. *Education and Health*, 20(3), 47–51.
- Griffiths, M. D. (2005). A “components” model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191–197.
- Puspitasari, N., & Nafi'iyah, N. (2021). Pengaruh kecanduan game online terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 88–97.
- Rizka. (2023). *Pengaruh game online terhadap perilaku belajar siswa*. Bandung: Alfabeta.
- Samuel, A. (dalam Rizka, 2023). *Pengertian dan karakteristik game online*. Bandung: Alfabeta.
- Shochat, T., Tavor, I., Tsur, A., & Shahar, E. (2010). Effects of technology use on sleep patterns and academic performance in adolescents. *Nature and Science of Sleep*, 2, 127–136.
- Ulfa, M., & Risdhayati. (2017). Pengaruh game online terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 98–105.
- Wahyudiyono. (2019). Pemanfaatan internet dalam dunia pendidikan dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 15–24.