



Dampak *Game Online* pada Murid Sekolah Dasar

Ernawati Puspita Sari✉

Universitas Sari Mutiara Indonesia Medan

Abstrak

Penulisan kajian literasi ini bertujuan untuk menginvestigasi penggunaan *game online* di kalangan anak sekolah dasar, dengan fokus pada dampak positif dan negatifnya. Penelitian ini merupakan hasil analisis literatur yang relevan dengan topik pembahasan, dan model artikel ini mengacu pada studi literatur. Hasil analisis dan kajian literatur menunjukkan bahwa fenomena penggunaan *game online* pada anak sekolah dasar memberikan dampak positif dan negatif. Dampak positif dari *game online* mencakup pengembangan keterampilan seperti kerjasama, konsentrasi, penguasaan bahasa Inggris, peningkatan kecepatan, stimulasi kreativitas, pengalaman kesenangan, penguatan kesabaran, dan pengurangan tingkat stres. Sementara itu, dampak negatif dari *game online* melibatkan risiko kecanduan, munculnya perilaku buruk seperti tutur kata kasar selama bermain, dan perilaku negatif seperti menepuk meja, merampas atau mencuri hak orang lain, serta kecenderungan untuk menjadi malas terhadap kegiatan selain bermain *game online*.

Kata Kunci: dampak positif; dampak negatif; *game online*.

Copyright (c) 2023 Ernawati Puspita Sari

✉ Corresponding author :
Epuspitasari11@gmail.com

Pendahuluan

Menurut Kim dalam Azis, *game online* adalah permainan di mana banyak individu dapat bermain secara bersamaan melalui jaringan komunikasi online (Adri, 2018). Terdapat beberapa jenis *game online*, termasuk Web based games yang merupakan aplikasi yang ditempatkan pada server internet, memungkinkan pemain mengaksesnya hanya dengan menggunakan akses internet dan browser (Basuki, 2010). Jenis-jenis lainnya meliputi Arcade Games, Pc Games, Console Games, Handheld Games, dan yang paling dominan saat ini adalah Mobile games dan Player Unknown's Battlegrounds.

Berbagai kalangan, mulai dari pekerja, mahasiswa, hingga pelajar SMA, SMP, dan SD, berpartisipasi dalam bermain *game online*. Kajian literatur ini secara khusus memfokuskan pada kalangan anak sekolah dasar, yang memerlukan pengawasan penuh dari orangtua dan orang dewasa di sekitarnya.

Trend penggunaan *game online* saat ini sangat merambah hingga kalangan anak sekolah dasar. Anak-anak di tingkat SD masih berada dalam fase rentan terhadap pengaruh negatif dalam kehidupan sehari-hari. Jinan (2011) menyatakan bahwa anak sekolah dasar yang kecanduan *game online* cenderung menunjukkan perilaku malas, seperti malas belajar, tidur, sekolah, dan makan. Mereka juga mengalami kesulitan

dalam mempertahankan konsentrasi, semangat hanya muncul ketika bermain *game online*.

Anak sekolah dasar masih belum memiliki kemampuan untuk melakukan penyaringan terhadap aspek baik dan buruk dalam penggunaan atau pelaksanaan suatu kegiatan. Perhatikanlah bahwa *game online* memberikan dampak positif jika digunakan dengan tepat, namun dapat memberikan dampak negatif jika digunakan secara tidak benar. Oleh karena itu, bijaksana untuk menggunakan *game online* dengan penuh kebijaksanaan agar tidak mengalami kemunduran atau menimbulkan lebih banyak dampak negatif daripada dampak positifnya. Oleh karena itu, timbul minat untuk mengeksplorasi bagaimana fenomena *game online*, yang saat ini tengah berkembang pesat dalam kehidupan anak sekolah dasar, memberikan dampak positif dan negatif.

Metodologi

Artikel ini mengadopsi pendekatan studi literatur dengan menganalisis beberapa penelitian yang relevan dengan topik mengenai dampak *game online* di kalangan anak sekolah dasar. Rujukan utama dalam pembahasan ini berasal dari jurnal artikel yang bertujuan untuk mengevaluasi dampak sosial *game online* di antara anak sekolah dasar.

Hasil dan Pembahasan

1. Dampak Positif *Game online*

Dampak positif di sini merujuk pada konsekuensi yang menguntungkan dari bermain *game online*, yang memberikan keuntungan khususnya dalam konteks pembelajaran. Menurut penelitian Irmawati dan Suhaeb (2019), dampak positif bermain *game online* melibatkan kemudahan dalam mempelajari bahasa Inggris, peningkatan fokus terhadap pelajaran, pembentukan kesabaran, dan pelatihan dalam kerjasama tim. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *game online* secara efektif memberikan dampak positif pada perkembangan berpikir anak. Melalui interaksi dengan *game online*, anak-anak mengembangkan sikap kerjasama dan kesabaran dalam mencapai tujuan bersama, di mana kerjasama mencakup tanggung jawab terhadap tugas dalam kelompok, mempromosikan kerja tim yang solid. Kesabaran di sini mengacu pada kemampuan anak menghadapi situasi yang tidak kondusif atau bahkan kacau saat merencanakan strategi permainan.

Dalam konteks lain, Na'am dan Ahmad (2019) menyatakan bahwa pemanfaatan *game online* dapat membantu murid untuk mengurangi tingkat stres. Selain itu, *game online* dapat berfungsi sebagai alat latihan untuk meningkatkan kemampuan berpikir cepat dan keterampilan berbahasa Inggris, mengingat mayoritas *game online* menggunakan bahasa Inggris. Dengan berbagai strategi yang terdapat dalam *game online*, anak diharuskan untuk berpikir cepat dan memahami bahasa permainan, yang pada gilirannya dapat mempercepat proses pembelajaran bahasa Inggris mereka melalui pengalaman bermain yang konsisten.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Ariantoro (2016), dampak positif dari bermain *game online* dapat dirangkum sebagai peningkatan konsentrasi, koordinasi tangan-mata, kemampuan membaca, penguasaan bahasa Inggris, dan keterampilan mengetik. Dengan kata lain, bermain *game online* secara tidak langsung memberikan pengajaran bermakna bagi pemain game.

Menurut Suryanto (2015), dampak positif dari permainan *game online* mencakup penghilangan stres, keunggulan nilai mata pelajaran komputer di sekolah, kemampuan cepat menyelesaikan permasalahan pelajaran, dan manfaat paling nyata

dari bermain *game online* adalah kemudahan berkenalan dengan teman baru yang memiliki minat yang sama. Hal ini berarti bahwa *game online* tidak hanya melatih penguasaan komputer anak, tetapi juga memperluas jaringan pertemanan antar pemain game.

Dalam penelitian Hermawan (2019), disimpulkan bahwa ketika seseorang tidak dapat memenuhi kebutuhan sosialnya dalam kehidupan nyata, *game online* dapat menjadi alternatif untuk memenuhi kebutuhan sosial yang tidak terpenuhi. Ini berarti bahwa *game online* merupakan cara bagi seseorang untuk menciptakan kebahagiaan di tengah-tengah masalah dalam dunia nyata. *Game online* dianggap sebagai solusi untuk mengatasi pikiran yang sedang bermasalah.

Menurut Doni (2018), dampak positif dari game adalah kemampuan *game online* untuk meningkatkan minat belajar remaja. Dampak ini mencakup peningkatan kemampuan otak dalam mengasah dan menganalisis, memudahkan pemecahan masalah, serta merangsang kreativitas dan imajinasi. Hal ini menunjukkan bahwa *game online* dapat melatih kecerdasan anak, terutama dalam mengembangkan strategi untuk menyelesaikan permasalahan. Dalam pembelajaran, konsep ini dapat diterapkan baik dalam mengisi soal ulangan maupun dalam situasi kehidupan sehari-hari, mengajarkan cara bersikap dalam mengatasi masalah hidup. Bermain game juga dapat meningkatkan tingkat kreativitas anak, dengan munculnya ide-ide baru dalam mengorganisir suatu hal untuk mencapai kemenangan atau penyelesaian.

Beberapa studi mengenai dampak positif bermain game di atas menunjukkan bahwa *game online* memberikan dampak positif pada pemainnya. Aspek-aspek seperti kecerdasan otak, kecepatan berpikir, kreativitas, dan konsentrasi dapat terlatih melalui *game online*. Penggunaan bahasa dalam *game online* juga memberikan pelatihan bagi pemainnya. Oleh karena itu, berbagai dampak positif yang ditemukan dalam penelitian ini dapat membantu pemain *game online* untuk mengembangkan kebiasaan yang lebih baik, baik dalam kehidupan virtual maupun kehidupan nyata. Namun, penting untuk diingat bahwa tidak semua pemain *game online* merasakan semua dampak positif ini secara seragam.

Sebagai seorang pemain *game online*, dibutuhkan kecerdasan khusus. Kecerdasan yang dimaksud di sini adalah ketelitian dan kecerdasan intelektual yang tinggi, agar pengguna game mampu mengatur dan mengendalikan dirinya saat bermain, sehingga pengalaman bermainnya membawa dampak positif dan tidak menimbulkan dampak buruk. Pada tingkat anak sekolah dasar, dampak positif *game online* dapat mencakup pembelajaran nilai-nilai kerjasama, pengembangan bahasa, peningkatan konsentrasi, dan pengalaman kesenangan yang didapat saat bermain bersama teman sebaya.

2. Dampak Negatif *Game online*

Dampak sosial negatif dari *game online* merujuk pada konsekuensi buruk yang timbul akibat keterlibatan dalam permainan ini. Meut (2020) menyatakan bahwa faktor-faktor seperti orangtua, lingkungan, pergaulan, gadget, dan internet dapat mempengaruhi minat belajar murid dan menyebabkan kecanduan *game online*. Bagi para pelajar, bermain *game online* dapat merugikan minat belajar anak, karena anak cenderung lebih sering terlibat dalam game daripada fokus pada kegiatan belajar.

Dampak negatif bermain *game online* termasuk kecanduan dan kehilangan motivasi belajar, yang dapat mengakibatkan penurunan nilai pelajaran (Irmawati dan Suhaeb, dkk, 2019). Artinya, *game online* dapat menyebabkan kecanduan yang berdampak negatif pada nilai akademis anak. Namun, perlu dicatat bahwa dampak negatif *game online* tidak selalu berdampak pada hasil belajar anak di sekolah, karena

ada kasus di mana meskipun anak sering bermain *game online*, nilai akademisnya tetap baik.

Menurut Na'am dan Ahmad (2019), dampak negatif dari keterlibatan dalam permainan online adalah kurangnya interaksi antara murid dengan teman sebayanya. Murid yang terlibat dalam *game online* cenderung terfokus pada permainan mereka, mengabaikan teman-teman mereka, dan mengakibatkan berkurangnya keakraban di antara mereka. Kegiatan bermain *game online* dapat membuat anak melupakan keberadaan teman-temannya atau orang-orang di sekitar mereka, yang pada gilirannya dapat memiliki dampak buruk pada kemampuan sosial anak karena interaksi mereka yang kurang dengan manusia secara langsung.

Lebih lanjut, Na'am dan Ahmad (2019) menyatakan bahwa terkadang terjadi konflik antara murid dengan teman sejawat saat bermain game, terutama ketika satu pihak menganggap bahwa temannya tidak bermain dengan benar sehingga menyebabkan kekalahan tim. Konflik semacam ini dapat menyebabkan emosi tinggi pada murid dan berujung pada pertengkaran. Kasus seperti ini sering terjadi pada anak-anak yang terlibat dalam permainan game, sehingga ada kecenderungan untuk menghindari dan tidak melibatkan anak yang dianggap sebagai penyebab kekalahan dalam tim.

Penelitian yang dilakukan oleh Ariantoro (2016) menunjukkan bahwa dampak negatif dari bermain *game online* adalah risiko kecanduan. Selain itu, terdapat dampak negatif pada kesehatan psikologis pemain game, seperti pencurian identitas pemain lain untuk mendapatkan uang dan merampas perlengkapan berharga, penggunaan kata-kata kasar dan merendahkan yang berpotensi berlanjut ke dunia nyata, serta potensi pemain untuk melakukan tindakan buruk yang berdampak pada perilaku atau karakter mereka.

Suryanto (2015) menyimpulkan bahwa dampak negatif dari partisipasi dalam permainan *game online* melibatkan kebiasaan seringnya bolos, penggunaan uang jajan yang tidak tepat, dan kurangnya aktivitas olahraga setiap minggu di kalangan pelajar. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan dalam permainan *game online* dapat membawa dampak buruk pada perilaku anak, terutama dalam bentuk penyimpangan atau penyalahgunaan tertentu, seperti yang dijelaskan dalam penelitian tersebut. Jika hal ini dibiarkan tanpa penanganan, dapat berdampak negatif pada kebiasaan anak dalam kehidupan sehari-hari mereka, menciptakan ketidaknyamanan dan ketenangan karena kebutuhan nyata tidak terpenuhi.

Anggraini (2015) mengungkapkan bahwa dampak negatif dari *game online* dapat terlihat dari perilaku sehari-hari setelah bermain game. Kekalahan dalam permainan *game online* dapat memicu reaksi emosional anak, seperti kemarahan dan perilaku agresif, yang mungkin termasuk memukul meja di warung internet, berteriak keras, dan menimbulkan kegelisahan pada orang-orang yang mendengarkan suara mereka. Ini menandakan bahwa *game online* dapat merusak karakter anak jika dibiarkan. Kebiasaan buruk yang diidentifikasi dalam penelitian ini, jika diteruskan secara berlebihan, berpotensi menjadi kebiasaan yang dapat merusak karakter anak, karena kerusakan karakter sering bermula dari tindakan-tindakan kecil.

Novrialdy (2019) menyatakan bahwa kecanduan *game online* pada remaja memiliki dampak pada beberapa aspek kehidupan, termasuk aspek kesehatan, psikologis, akademik, sosial, dan keuangan. *Game online* tidak hanya berpengaruh pada aspek kecanduan dan psikologi, tetapi juga melibatkan sejumlah aspek lain dalam kehidupan anak.

Akibat frekuensi bermain *game online* yang tinggi, anak cenderung menunjukkan perilaku moral yang mencakup kecenderungan malas belajar, fokus

pikiran yang hanya tertuju pada *game online*, respons emosional yang intens, dan kurangnya kepedulian terhadap lingkungan sekitarnya (Nurlaela dan Ibsik, 2019). Keterlibatan anak dalam permainan *game online* memberikan dampak pada aspek moral, menyebabkan penurunan moral anak karena fokus yang berlebihan pada dunia virtual. Anak sering kali lebih berinteraksi dengan dunia permainan daripada dunia nyata.

Beberapa penelitian terkait dampak negatif di atas menunjukkan bahwa ketika pemain game terlalu terpacu pada permainan *game online*, keadaannya dapat menjadi terbalik. Artinya, permainan online memiliki potensi untuk memanipulasi pemainnya. Kecanduan adalah salah satu contoh dampak negatif yang dapat timbul. Jika kecanduan sudah berkembang, terutama pada tingkat yang tinggi, pemain akan mengalami dampak buruk yang dominan, mengatasi dampak positif atau bahkan mengalami dampak negatif secara keseluruhan. Pada anak sekolah dasar, hal ini dapat mencerminkan dalam perilaku malas belajar, seperti menunda mengerjakan PR karena terlalu asyik bermain *game online*. Oleh karena itu, pengendalian diri saat bermain menjadi kunci penting. Orangtua, khususnya untuk anak sekolah dasar, memiliki peran besar dalam membantu anak mengontrol kebiasaan bermain game, karena pemantauan yang berlebihan dapat memberikan dampak negatif, terutama jika anak sudah mengalami kecanduan.

Simpulan

Game online memberikan konsekuensi positif dan negatif bagi para pemainnya. Dampak dari permainan ini mencakup berbagai aspek kehidupan, baik terkait dengan moral dan karakter anak yang tercermin dalam kebiasaan sehari-hari maupun kesehatan. Dampak positif dari *game online* melibatkan pelatihan anak dalam hal kerjasama, konsentrasi, kemampuan berbahasa Inggris, kecepatan, kreativitas, kegembiraan, kesabaran, serta pengurangan tingkat stres. Sementara itu, dampak negatif dari *game online* melibatkan risiko kecanduan dan munculnya perilaku buruk, seperti ekspresi kata-kata kasar selama bermain dan perilaku negatif, seperti menepuk meja, merampas atau mencuri hak orang lain, serta kecenderungan untuk malas beraktivitas selain bermain *game online*.

Daftar Pustaka

- Adri, Andy. (2018). *Jangan Suka Game online Pengaruh Game online dan Tindakan Pencegahan*. Edisi 1. Jawa Timur: Media Grafika.
- Basuki, Sulistyono. (2010). *Metode Penelitian*. Jakarta: Penaku.
- Hermawan, Endang. (2019). Kecanduan Game Digital Online: Memahami Dampak Kecanduan *Game online* terhadap Hubungan Sosial. *Jurnal Ilmu Sosial*, 2/1 149-162
- Novrialdy, Eryzal. (2019). Kecanduan *Game online* pada Remaja : Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27/2 148-158
- Doni, Fahlepi Roma. (2018). Dampak *Game online* Bagi Penggunaanya. *Indonesian Journal on Software Engineering*, 4/21-5
- Irmawati dan Suhaeb, Firdaus W. (2019). Dampak Bermain *Game online* pada Hasil belajar Di SMAN 12 Makassar. *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi-FIS UNM* 95-99
- Jinan, Miftahul. (2011). *Awas Anak Kecanduan Game online*. Sidoarjo : Filla Press.

- Nurlaela dan Ibsik, Sangkala. (2019). Dampak *Game online* terhadap Moral anak di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur. *Tomalebbi (Jurnal Pemikiran, Penelitian Hukum, Pendidikan dan kewarganegaraan)* IV/1, 93-104
- Meut, Puji., Fahreza, Febry., dan Rahman, Arief Aulia. (2020). Analisis Dampak Negatif Kecanduan *Game online* terhadap Minat Belajar Murid Di Kelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjong. *Genta Mulia*, 9/1, 22-23
- Suryanto, Rahmad Nico. (2015). Dampak Positif dan negatif Permainan *game online* dikalangan Pelajar. *Jurnal Online Mahamurid (JOM) FISIP*, 2/2, 1-15
- Na'ran, Sulastri dan Ahmad, M. Ridwan Said. (2019). Dampak *Game online* pada Peserta Didik Di SMA Negeri 4 Tana Toaraja. *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi-FIS UNM*, 102-107
- Ariantoro, Tri Rizqi. (2016). Dampak *Game online* terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)*, 1/1 45-50
- Anggraini, Y. (2016). Dampak penggunaan *game online* terhadap perilaku remaja (Studi deskriptif kuantitatif pada remaja di Kelurahan Asam Kumbang Medan). *FLOW*, 2(17).