

Dampak Game Online Pada Peserta Didik Sekolah Dasar Negeri (SDN) 003 Bangun Purba Timur Jaya

Nurmyati¹, Syamzaimar²

Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Sains Al Qur'an Syekh Ibrahim Pasir Pengaraian, Indonesia¹⁻²

Email Korespondensi: nurmyati33345@gmail.com, syamzaimar25@gmail.com

Article received: 23 Mei 2025, Review process: 28 Mei 2025

Article Accepted: 18 Juni 2025, Article published: 27 Juni 2025

ABSTRACT

The development of digital technology has significantly transformed children's lives, particularly in entertainment and social interaction. Online games have become a popular form of entertainment among elementary school students, both in urban and rural areas. This study aims to describe the positive and negative impacts of online game use on students at SDN 003 Bangun Purba Timur Jaya, and to examine the roles of teachers and parents in guiding children's use of technology. The study employed a qualitative descriptive approach, utilizing interviews and literature review involving teachers, parents, and students as key informants. The findings indicate that online games can enhance concentration, creativity, collaboration, and foreign language acquisition, but also pose risks such as decreased learning motivation, aggressive behavior, and social interaction problems. The study recommends a collaborative effort between schools and families to develop digital literacy and adaptive supervision strategies so that children can use online games wisely and support their optimal development.

Keywords: Online Games, Students, Impact, Elementary Education, Digital Literacy

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan anak-anak, termasuk dalam aspek hiburan dan interaksi sosial. Game online menjadi salah satu bentuk hiburan yang digemari peserta didik di tingkat sekolah dasar, baik di wilayah perkotaan maupun pedesaan. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan dampak positif dan negatif dari penggunaan game online terhadap peserta didik di SDN 003 Bangun Purba Timur Jaya, serta menganalisis peran guru dan orang tua dalam mendampingi penggunaan teknologi tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, melalui teknik wawancara dan studi pustaka yang melibatkan guru, orang tua, dan peserta didik sebagai informan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game online dapat meningkatkan konsentrasi, kreativitas, kerja sama, dan penguasaan bahasa asing, tetapi juga berisiko menurunkan motivasi belajar, memicu perilaku agresif, dan mengganggu interaksi sosial anak. Penelitian ini merekomendasikan perlunya kolaborasi antara sekolah dan keluarga dalam membentuk literasi digital dan strategi pengawasan yang adaptif, agar anak-anak dapat memanfaatkan game online secara bijak dan mendukung tumbuh kembang mereka secara optimal.

Kata Kunci: Game Online, Peserta Didik, Dampak, Pendidikan Dasar, Literasi Digital

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa transformasi besar dalam kehidupan anak-anak, khususnya dalam aspek hiburan dan interaksi digital. Game online merupakan salah satu produk teknologi yang paling diminati oleh peserta didik di era digital ini. Fenomena ini tidak hanya terjadi di kota-kota besar, tetapi juga merambah ke wilayah pedesaan, seperti di SDN 003 Bangun Purba Timur Jaya, tempat di mana sebagian siswa telah akrab dengan dunia game digital meski berada di lingkungan rural. Kemudahan akses internet dan penggunaan perangkat pintar menjadikan game online semakin populer di kalangan anak usia sekolah dasar.

Secara sosiologis, penggunaan game online oleh anak-anak menjadi simbol pergeseran pola bermain tradisional menuju bentuk permainan digital yang lebih interaktif. Di satu sisi, hal ini mencerminkan kemampuan anak dalam beradaptasi dengan kemajuan zaman. *Game online* dinilai mampu memberikan stimulus positif terhadap perkembangan kognitif, seperti melatih kecepatan berpikir, menyelesaikan masalah, serta memperluas pemahaman bahasa asing. Beberapa studi menunjukkan bahwa game tertentu mampu melatih kerja sama dan strategi kelompok dalam konteks virtual yang dinamis (Budhiman & Purnomo, 2022)

Namun demikian, penggunaan game online yang tidak terkendali dapat menimbulkan dampak negatif yang serius. Anak-anak yang menghabiskan waktu berlebihan di depan layar berisiko mengalami penurunan minat belajar, perubahan perilaku menjadi agresif, gangguan tidur, serta lemahnya hubungan sosial dengan keluarga dan lingkungan sekitar (Harun & Arsyad, 2020). Ketergantungan terhadap game juga dapat mengganggu perkembangan emosi dan mental anak, sehingga diperlukan intervensi dari pihak-pihak yang terlibat dalam proses tumbuh kembang peserta didik.

Lebih lanjut, aspek pendidikan menjadi titik rawan ketika game online tidak dikelola dengan baik. Banyak guru dan orang tua mengeluhkan turunnya prestasi akademik siswa akibat penggunaan game yang berlebihan. Situasi ini diperparah dengan kurangnya pengawasan serta belum adanya literasi digital yang kuat di kalangan orang tua dan pendidik. Permasalahan ini menuntut adanya kajian yang lebih dalam mengenai bagaimana game online berdampak terhadap perilaku dan prestasi belajar peserta didik, khususnya di tingkat sekolah dasar yang merupakan masa krusial dalam pembentukan karakter dan kebiasaan belajar. Dalam konteks pendidikan dasar, pengaruh game online menjadi perhatian penting karena usia anak-anak berada pada tahap perkembangan yang sangat rentan terhadap stimulasi eksternal. Perlu adanya pemahaman komprehensif mengenai dampak yang ditimbulkan oleh aktivitas bermain game, baik secara psikologis, sosial, maupun akademik. Peran keluarga, sekolah, dan masyarakat sangat penting dalam menciptakan lingkungan digital yang sehat dan mendidik, bukan semata-mata melarang, tetapi memberikan pemahaman dan pendampingan yang konstruktif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan secara deskriptif dampak game online terhadap peserta didik di

SDN 003 Bangun Purba Timur Jaya, baik dari sisi positif seperti peningkatan kreativitas dan konsentrasi, maupun dari sisi negatif seperti penurunan prestasi dan gangguan sosial. Penelitian ini juga berupaya mengidentifikasi peran guru dan orang tua dalam membimbing anak-anak agar dapat menggunakan game online secara bijak.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai dampak penggunaan game online terhadap peserta didik di SDN 003 Bangun Purba Timur Jaya. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka dan wawancara semi-terstruktur yang melibatkan guru, orang tua, dan peserta didik sebagai informan kunci. Pendekatan ini dipilih untuk menggali pengalaman subjektif dan persepsi para responden terhadap fenomena yang diteliti. Proses analisis data dilakukan secara induktif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, guna memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai dampak positif maupun negatif game online dalam konteks pendidikan dasar. Validitas data dijaga melalui triangulasi sumber, yaitu membandingkan hasil wawancara dari berbagai pihak yang terlibat secara langsung dalam proses pendidikan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Persepsi Guru terhadap Dampak Game Online

Guru sebagai aktor pendidikan memiliki pengamatan langsung terhadap perubahan perilaku dan capaian akademik siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru di SDN 003 Bangun Purba Timur Jaya, ditemukan bahwa kebiasaan bermain game online memiliki korelasi yang signifikan terhadap penurunan motivasi belajar siswa. Guru mencatat bahwa siswa yang terpapar game online secara intens cenderung menunjukkan gejala kurang konsentrasi, mudah mengantuk, serta rendahnya partisipasi dalam kegiatan kelas.

Salah satu indikator yang mencolok adalah menurunnya kedisiplinan akademik, seperti tidak mengerjakan pekerjaan rumah, lambat dalam menyelesaikan tugas, dan kurangnya inisiatif untuk bertanya. Guru juga menyampaikan bahwa anak-anak yang kecanduan game online menunjukkan sikap yang kurang kooperatif terhadap instruksi pembelajaran. Gejala ini menunjukkan adanya dampak psikologis yang mengganggu proses pembentukan karakter belajar anak.

Fenomena ini dapat dijelaskan melalui perspektif psikologi pendidikan, di mana stimulus berulang yang bersifat adiktif dapat mengalihkan fokus anak dari kegiatan belajar yang bersifat jangka panjang ke aktivitas instan yang memberikan kesenangan sesaat (Wahid & Fauzan, 2021). Game online memicu respons dopamin yang kuat, yang jika berlebihan dapat menurunkan sensitivitas anak terhadap tugas-tugas rutin yang menuntut ketekunan.

Namun demikian, guru juga menyampaikan bahwa tidak semua siswa mengalami dampak negatif secara langsung. Beberapa siswa masih dapat membagi waktu secara proporsional antara bermain dan belajar, khususnya mereka yang memiliki pendampingan ketat dari orang tua. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh game online tidak bersifat seragam, melainkan dipengaruhi oleh faktor kontrol dan pengawasan di lingkungan keluarga.

Selain itu, guru menilai bahwa konteks geografis sekolah turut mempengaruhi intensitas penggunaan game online. Karena SDN 003 Bangun Purba Timur Jaya berada di wilayah pedesaan, belum semua siswa memiliki perangkat digital pribadi, sehingga intensitas bermain game lebih terbatas. Kondisi ini menjadi variabel moderasi yang menekan dampak negatif secara luas.

Guru juga menyoroti pentingnya kolaborasi antara sekolah dan keluarga dalam mengatasi fenomena ini. Pendampingan digital (digital parenting) dianggap sebagai solusi strategis untuk membentuk kebiasaan digital yang sehat sejak dini. Sekolah diharapkan dapat menyisipkan literasi digital dalam kurikulum atau kegiatan ekstrakurikuler sebagai bentuk preventif.

Selain itu, peran guru sebagai teladan juga menjadi penting. Guru yang memahami dinamika teknologi cenderung mampu mengembangkan metode pembelajaran yang relevan dengan dunia digital siswa. Dalam hal ini, game edukatif berbasis daring dapat menjadi alternatif yang produktif jika dikelola dengan baik dalam konteks pembelajaran.

Dengan demikian, persepsi guru menunjukkan adanya ambivalensi terhadap dampak game online. Meskipun sebagian besar dampak yang dirasakan cenderung negatif, namun terdapat ruang strategis bagi institusi pendidikan untuk mengelola penggunaan game secara bijak melalui pendekatan pedagogis dan kolaboratif.

Perspektif Orang Tua terhadap Penggunaan Game Online

Orang tua merupakan pihak yang paling dekat dengan anak di luar sekolah, sehingga memiliki peran besar dalam mengawasi penggunaan game online. Berdasarkan wawancara yang dilakukan, mayoritas orang tua menyatakan keprihatinan terhadap waktu bermain anak yang berlebihan. Anak-anak cenderung menghabiskan waktu luang, terutama saat libur, untuk bermain game hingga mengabaikan tugas rumah maupun kegiatan sosial keluarga.

Beberapa orang tua mengungkapkan bahwa anak mereka mudah marah atau tantrum ketika permainannya diganggu. Bahkan, terdapat kasus di mana anak enggan berhenti bermain meskipun telah diingatkan berulang kali. Sikap ini menunjukkan adanya potensi gejala adiktif, yang jika dibiarkan dapat berkembang menjadi masalah perilaku yang lebih kompleks.

Namun demikian, sebagian orang tua juga melihat sisi positif dari game online. Beberapa menyebut bahwa permainan daring membuat anak lebih fokus dalam menyelesaikan misi atau tantangan tertentu. Mereka juga mencatat adanya peningkatan kemampuan bahasa Inggris anak, terutama melalui permainan yang menggunakan instruksi berbahasa asing.

Orang tua juga menyampaikan bahwa anak-anak lebih suka tinggal di rumah untuk bermain game dibandingkan keluar rumah, yang dalam beberapa kasus justru dianggap mengurangi risiko pergaulan negatif. Mereka merasa bahwa selama anak berada dalam pengawasan dan tidak mengakses konten kekerasan atau tidak pantas, maka game online bisa menjadi sarana hiburan yang aman. Di sisi lain, sebagian orang tua mengakui kesulitan dalam menetapkan batasan waktu bermain. Beberapa orang tua menggunakan cara-cara ekstrem seperti menyita gawai, mematikan Wi-Fi, atau memarahi anak. Namun, pendekatan ini tidak selalu efektif dan cenderung menimbulkan konflik emosional antara anak dan orang tua.

Fenomena ini menunjukkan perlunya peningkatan kapasitas literasi digital bagi orang tua. Dengan memahami mekanisme kerja game dan dampaknya secara psikologis, orang tua dapat menentukan strategi pengawasan yang lebih efektif dan edukatif. Keseimbangan antara pengawasan dan dialog menjadi kunci penting dalam manajemen penggunaan teknologi di rumah.

Selain itu, penting juga bagi orang tua untuk membangun komunikasi yang terbuka dengan anak tentang konten game yang dimainkan. Keterlibatan orang tua dalam mendampingi anak saat bermain bisa menjadi sarana mempererat hubungan emosional sekaligus memberi pemahaman moral atas apa yang dimainkan.

Secara keseluruhan, perspektif orang tua menunjukkan adanya dilema antara manfaat dan risiko game online. Dibutuhkan pendekatan keluarga yang adaptif dan reflektif agar penggunaan teknologi oleh anak-anak dapat mendukung perkembangan mereka secara sehat dan proporsional.

Pandangan Peserta Didik terhadap Game Online

Peserta didik sebagai subjek utama penelitian ini memberikan gambaran yang menarik mengenai dampak game online. Berdasarkan wawancara, mayoritas siswa mengakui bahwa mereka merasa senang dan terhibur saat bermain. Game dianggap sebagai cara untuk melepas penat setelah belajar, sekaligus sebagai sarana untuk bersosialisasi secara virtual dengan teman sebaya.

Anak-anak menyampaikan bahwa dalam game terdapat tantangan yang melatih kesabaran dan konsentrasi. Mereka juga menyebutkan bahwa banyak game yang menyisipkan kata-kata dalam bahasa Inggris, yang membuat mereka mulai mengenal kosakata baru. Ini menunjukkan bahwa dalam situasi tertentu, game dapat menjadi medium pembelajaran informal yang efektif.

Namun demikian, siswa juga menyadari adanya dampak negatif dari kebiasaan bermain game. Beberapa mengaku sering dimarahi orang tua karena terlalu lama bermain. Ada pula yang mengakui bahwa mereka menjadi malas melakukan aktivitas lain, seperti membantu orang tua atau belajar. Hal ini memperkuat temuan bahwa game online berpotensi mengganggu rutinitas produktif anak.

Salah satu gejala yang mencolok adalah perubahan emosi saat bermain. Siswa mengatakan bahwa mereka mudah kesal apabila gagal menyelesaikan level

atau jika permainannya terganggu. Emosi ini kadang terbawa ke kehidupan sehari-hari, seperti bersikap kasar kepada teman atau menolak arahan dari guru dan orang tua.

Beberapa siswa juga mengungkapkan bahwa mereka menyembunyikan kebiasaan bermain game dari orang tua karena takut dimarahi. Hal ini menunjukkan adanya jarak komunikasi yang perlu dijembatani melalui pendekatan dialogis antara orang tua dan anak.

Menariknya, ada pula siswa yang menyadari pentingnya membatasi waktu bermain dan mengatur jadwal belajar. Mereka biasanya berasal dari keluarga yang sudah membiasakan disiplin digital sejak awal. Ini menjadi indikasi bahwa edukasi sejak dini sangat berpengaruh terhadap cara anak mengelola interaksi dengan teknologi.

Pandangan siswa menunjukkan bahwa meskipun game online bersifat menyenangkan, anak-anak memiliki potensi untuk memahami dan mengatur perilaku mereka apabila mendapat pendampingan yang tepat. Sikap reflektif ini perlu ditumbuhkan melalui pendidikan karakter di rumah dan di sekolah.

Dengan demikian, pemahaman terhadap game online dari sisi peserta didik mengonfirmasi bahwa pendekatan yang bersifat represif kurang efektif. Sebaliknya, pendidikan digital yang adaptif dan kolaboratif lebih mampu membentuk sikap bijak dalam penggunaan teknologi di kalangan anak-anak.

Implikasi Pendidikan dan Strategi Pengawasan

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa dampak game online terhadap peserta didik sangat kontekstual dan dipengaruhi oleh interaksi antara lingkungan sekolah, keluarga, dan individu anak itu sendiri. Oleh karena itu, diperlukan sinergi dalam merumuskan strategi pengawasan dan edukasi yang relevan dengan perkembangan zaman.

Dalam konteks pendidikan dasar, sekolah dapat berperan aktif dalam membentuk literasi digital melalui kurikulum yang mengintegrasikan pembelajaran berbasis teknologi. Materi tentang manajemen waktu, etika digital, dan pemanfaatan game edukatif dapat diintegrasikan dalam pelajaran TIK atau pembinaan karakter.

Guru dapat menggunakan pendekatan pedagogis berbasis teknologi yang memanfaatkan unsur gamifikasi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan aplikasi pembelajaran yang memiliki elemen permainan terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Riskuna & Uce, 2024). Selain itu, kegiatan ekstrakurikuler yang melibatkan teknologi, seperti coding atau desain grafis, dapat menjadi alternatif positif bagi anak yang menyukai dunia digital. Dengan demikian, minat anak dapat disalurkan pada aktivitas yang lebih produktif dan berorientasi pada pengembangan keterampilan abad 21.

Di sisi lain, peran orang tua tidak kalah penting. Edukasi tentang literasi digital harus melibatkan keluarga sebagai bagian dari proses pembelajaran anak. Workshop atau seminar parenting digital bisa diselenggarakan oleh sekolah untuk

membekali orang tua dengan pengetahuan dan keterampilan dalam mengelola interaksi anak dengan perangkat digital.

Langkah konkret yang dapat dilakukan orang tua antara lain adalah menetapkan jadwal penggunaan gawai, memfasilitasi waktu bermain yang seimbang, serta membangun komunikasi yang terbuka tentang konten yang dimainkan. Pengawasan tidak selalu harus bersifat otoriter, melainkan melalui pendekatan suportif yang membangun kepercayaan anak.

Selain itu, lembaga pemerintah juga perlu menyusun regulasi yang melindungi anak dari konten digital yang berbahaya. Pengawasan terhadap distribusi game dan iklan yang tidak ramah anak perlu diperketat, serta mendorong penyedia platform digital untuk menyediakan fitur kontrol orang tua yang efektif. Implikasi lainnya adalah pentingnya penelitian lanjutan yang berfokus pada efektivitas intervensi berbasis sekolah dan keluarga dalam menanggulangi dampak negatif game online. Dengan pendekatan holistik, diharapkan anak-anak tidak hanya menjadi pengguna teknologi yang cerdas, tetapi juga bertanggung jawab secara sosial dan emosional.

SIMPULAN

Kesimpulan, game online memiliki dampak yang kompleks terhadap peserta didik SDN 003 Bangun Purba Timur Jaya, mencakup sisi positif seperti peningkatan konsentrasi, kreativitas, dan kemampuan bahasa asing, serta sebagai sarana hiburan dan pelepas stres, namun juga membawa risiko serius seperti penurunan prestasi belajar, perilaku agresif, ketergantungan, serta gangguan dalam interaksi sosial. Persepsi guru, orang tua, dan peserta didik menunjukkan bahwa intensitas dan dampak game sangat bergantung pada pola pengawasan, latar belakang keluarga, serta kesadaran digital anak. Oleh karena itu, dibutuhkan kolaborasi antara sekolah, keluarga, dan masyarakat dalam membentuk literasi digital dan strategi pengawasan yang adaptif untuk memastikan anak-anak dapat memanfaatkan teknologi secara bijak, seimbang, dan konstruktif demi menunjang tumbuh kembang mereka secara optimal.

DAFTAR RUJUKAN

- Budhiman, A., & Purnomo, H. (2022). Pengaruh game online terhadap aktivitas belajar peserta didik di SD. *Khazanah Pendidikan*, 16(2), 99–108. <https://doi.org/10.30595/jkp.v16i2.14027>
- Harun, F., & Arsyad, L. (2020). Dampak game online terhadap motivasi belajar peserta didik. *Educator (Directory of Elementary Education Journal)*, 1(2), 139–155. <https://doi.org/10.58176/edu.v1i2.79>
- Riskuna, R., & Uce, L. (2024). Studi analisis pengaruh game online terhadap minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 1(1), 1–10. (URL atau DOI tidak tersedia)
- Wahid, M., & Fauzan, A. (2021). Game online sebagai pola perilaku: Studi pada mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Tadulako. *Kinesik*, 8(3), 275–283. <https://doi.org/10.22487/ejk.v8i3.225>