

## PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR ANAK USIA SEKOLAH DASAR

**Rifkatun Aulia<sup>1</sup>, Naila Aulia<sup>2</sup>, Muh.Nugraha Junaedi<sup>3</sup>, Juniarti Iryani<sup>4</sup>**

*Institut Teknologi dan Bisnis Bina Adinata Bulukumba<sup>1234</sup>*

[rifkaauliarifka24@gmail.com](mailto:rifkaauliarifka24@gmail.com), [aulianaila0818@gmail.com](mailto:aulianaila0818@gmail.com), [Mnugrahajunaidi@gmail.com](mailto:Mnugrahajunaidi@gmail.com),  
[juniartiiryani1692@gmail.com](mailto:juniartiiryani1692@gmail.com)<sup>4</sup>

*DOI: <https://doi.org/10.58217/ipsikom.v13i1.83>*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kecanduan game online terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar. Fokus penelitian ini adalah siswa kelas IV dan V di SD Negeri 56 Balandidi, Kabupaten Bulukumba, dengan jumlah responden sebanyak 40 orang. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa kuesioner dan dokumentasi nilai rapor. Instrumen penelitian disusun dalam bentuk angket tertutup berbasis skala Likert 5 poin, yang mencakup tiga indikator utama: frekuensi bermain game online, dampak terhadap belajar, dan manajemen waktu serta tanggung jawab belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa frekuensi bermain game online siswa cukup tinggi, dengan persentase 78%. Dampak terhadap prestasi belajar tercatat sebesar 79,1%, yang menunjukkan adanya pengaruh negatif meskipun tidak signifikan pada semua responden. Di sisi lain, indikator manajemen waktu memperoleh skor 81%, yang menandakan bahwa sebagian siswa masih mampu membagi waktu antara bermain dan belajar. Rata-rata skor keseluruhan dari ketiga indikator adalah 74%, yang mencerminkan bahwa penggunaan game online telah menjadi bagian dari keseharian siswa dan memiliki dampak terhadap kebiasaan belajar mereka. Dapat disimpulkan bahwa meskipun game online memberikan hiburan, penggunaannya yang berlebihan dapat berdampak pada prestasi akademik. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan dan peran aktif dari guru maupun orang tua dalam membimbing siswa agar lebih bijak dalam menggunakan teknologi.

**Kata Kunci:** *game online, prestasi belajar, siswa sekolah dasar, manajemen waktu, kecanduan*

### PENDAHULUAN

Anak usia sekolah dasar berada dalam tahap perkembangan penting yang mencakup aspek kognitif, sosial, dan emosional. Pada masa ini, anak seharusnya memiliki perhatian yang kuat terhadap proses belajar, aktivitas bermain yang seimbang, serta interaksi sosial yang sehat. Dalam konteks perkembangan teknologi saat ini, kehadiran perangkat digital seperti smartphone dan komputer menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan anak-anak. Game online, sebagai salah satu produk teknologi digital, seharusnya berfungsi sebagai sarana rekreasi tambahan yang menyenangkan, namun tetap berada dalam pengawasan yang baik agar tidak mengganggu kewajiban belajar dan tumbuh kembang anak. Idealnya, anak-anak mampu memanfaatkan teknologi secara bijak dengan dukungan serta kontrol dari orang tua dan guru (Ul Mardiah et al., 2023).

Namun, dalam kenyataannya, banyak anak usia sekolah dasar justru menghabiskan waktu secara berlebihan untuk bermain game online tanpa batasan yang jelas. Fenomena ini diperburuk oleh kemudahan akses terhadap perangkat digital dan internet, yang membuat anak-anak dapat bermain kapan saja dan di mana saja. Berdasarkan pengamatan di lapangan, kebiasaan ini berdampak negatif terhadap anak, seperti menurunnya konsentrasi belajar, terganggunya pola tidur, serta berkurangnya minat terhadap tugas akademik. Tidak sedikit pula anak yang menunjukkan perubahan perilaku dan emosi, seperti mudah marah atau menarik diri dari lingkungan sosial, sebagai akibat dari kecanduan game online (Jamun et al., 2023).

Penelitian mengenai kecanduan game online sudah cukup banyak dilakukan, namun sebagian besar masih terfokus pada kalangan remaja dan orang dewasa. Sementara itu, kajian mengenai dampak kecanduan game online pada siswa usia sekolah dasar masih sangat terbatas. Padahal, anak pada usia ini sedang berada dalam tahap awal pembentukan karakter belajar dan pengembangan keterampilan akademik yang sangat penting untuk masa depan mereka (Kunci, 2021). Hal ini menunjukkan adanya celah penelitian yang perlu digali lebih dalam, terutama untuk mengetahui bagaimana kecanduan game online memengaruhi prestasi belajar anak di tingkat sekolah dasar.

Urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang pengaruh penggunaan teknologi digital, khususnya game online, terhadap prestasi belajar anak-anak usia sekolah dasar. Seiring meningkatnya penggunaan gadget di kalangan siswa, muncul kekhawatiran akan dampak negatifnya terhadap konsentrasi, kebiasaan belajar, dan capaian akademik. Menurut Nugroho dan Widodo (2021), kecanduan game online dapat menurunkan minat belajar serta menyebabkan kelelahan mental dan fisik, yang berdampak langsung pada hasil belajar anak.

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur ilmiah dalam bidang pendidikan dan psikologi anak, serta menjadi referensi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang adaptif di era digital. Kunci (2021) menyebutkan bahwa masih sedikit penelitian yang secara khusus menyoroti dampak kecanduan game online pada siswa sekolah dasar, padahal kelompok usia ini berada pada fase krusial dalam membentuk kebiasaan belajar dan disiplin diri.

Sementara itu, secara praktis, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata bagi orang tua, guru, dan pemangku kebijakan. Bagi orang tua, hasil ini dapat menjadi acuan dalam mengatur waktu penggunaan gadget anak dan memberikan pengawasan terhadap konten digital yang mereka konsumsi. Jamun et al. (2023) mengungkapkan bahwa pengawasan orang tua dan guru sangat berperan dalam mencegah munculnya kecanduan game yang berlebihan. Bagi guru dan pihak sekolah, hasil ini dapat

menjadi dasar dalam merancang intervensi serta bimbingan terhadap siswa yang menunjukkan gejala adiksi game online. Sedangkan bagi pembuat kebijakan pendidikan, penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam menyusun regulasi penggunaan teknologi digital yang sehat dan edukatif bagi peserta didik, sebagaimana disarankan oleh Ul Mardiah et al. (2023), yang menekankan pentingnya kebijakan berbasis literasi digital untuk anak-anak usia sekolah dasar.

Sejalan dengan urgensi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kecanduan game online pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri 56 Balandidi, mengetahui prestasi belajar siswa yang sering bermain game online, serta menganalisis sejauh mana pengaruh kecanduan game online terhadap prestasi belajar mereka. Tujuan ini selaras dengan model-model evaluasi yang digunakan dalam penelitian kuantitatif deskriptif sebelumnya yang menghubungkan perilaku digital anak dengan indikator akademik seperti nilai rapor dan kehadiran (Abadi, 2021).

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Pendekatan ini digunakan untuk menggambarkan dan mengukur sejauh mana pengaruh kecanduan game online terhadap prestasi belajar anak usia sekolah dasar, khususnya pada siswa kelas IV–V di SD Negeri 56 Balandidi, Kabupaten Bulukumba.

### Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV dan V SD Negeri 56 Balandidi Kabupaten Bulukumba.

Sampel dalam penelitian ini diambil sebanyak 40 siswa diimana 20 orang siswa merupakan siswa kelas IV yang terdiri dari 10 orang laki-laki dan 10 orang Perempuan dan juga 20 orang siswa dari kelas V yang terdiri dari 10 orang laki-laki dan juga 10 orang Perempuan yang sering bermain game online, dimana dipilih dengan menggunakan purposive sampling, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan kriteria

tertentu yang ditentukan oleh peneliti. Teknik ini dipilih karena peneliti ingin fokus pada siswa yang memiliki kebiasaan bermain game online secara intensif. (Sugiyono, 2018:145)

### Analisis Data

Data dalam penelitian ini dianalisis secara deskriptif dengan menghitung nilai rata-rata (mean) dan persentase dari setiap indikator kecanduan game online, yaitu frekuensi bermain, durasi bermain, dan tingkat ketergantungan terhadap game online. Pendekatan ini digunakan untuk menggambarkan kecenderungan tanggapan responden terhadap intensitas bermain game online tanpa melakukan pengujian statistik inferensial.

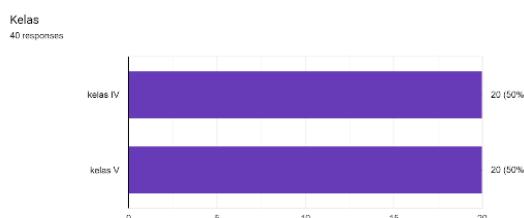
Selain itu, prestasi belajar siswa diukur berdasarkan nilai rapor atau hasil belajar yang diperoleh pada semester terakhir. Hasil olahan data kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori skala Likert yang telah ditentukan, guna mengetahui seberapa besar pengaruh kecanduan game online terhadap penurunan atau peningkatan prestasi belajar anak usia sekolah dasar.

Analisis ini memberikan gambaran menyeluruh mengenai sejauh mana kecanduan game online memengaruhi prestasi belajar siswa sekolah dasar di Kabupaten Bulukumba.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini melibatkan 20 responden yang merupakan siswa kelas IV dan V di SD Negeri 56 Balandidi. Jumlah responden dari masing-masing kelas dibagi secara proporsional, yaitu 10 siswa dari kelas IV dan 10 siswa dari kelas V. Berikut adalah distribusi responden berdasarkan kelas:



**Gambar 1.** Responden kelas IV dan V

Gambar di atas menunjukkan bahwa 50% dari responden adalah siswa kelas IV dan 50% lainnya adalah siswa kelas V. Jumlah yang seimbang ini bertujuan untuk memberikan representasi yang merata antara dua jenjang kelas tersebut dalam analisis data.

Dari sisi jenis kelamin, data menunjukkan distribusi yang sama rata antara laki-laki dan perempuan. Baik siswa laki-laki maupun perempuan masing-masing berjumlah 20 orang dari total 40 responden. Artinya, proporsi responden laki-laki dan perempuan sama besar, yaitu masing-masing 50%. Berikut grafik distribusi jenis kelamin:



**Gambar 2.** Responden siswa laki-laki dan Perempuan

Distribusi ini memperlihatkan bahwa sampel penelitian telah disusun secara seimbang, baik dari segi jenjang kelas maupun jenis kelamin. Hal ini penting untuk menjaga validitas dalam membandingkan tingkat kecanduan game online serta pengaruhnya terhadap prestasi belajar antara kelompok-kelompok siswa tersebut.

Temuan awal menunjukkan bahwa baik siswa laki-laki maupun perempuan dari kedua kelas sama-sama memiliki potensi mengalami kecanduan game online, meskipun dengan variasi pada durasi dan jenis permainan yang dimainkan. Pembahasan lebih lanjut mengenai korelasi antara intensitas bermain game dengan data prestasi belajar akan dijabarkan pada bagian selanjutnya, berdasarkan hasil pengisian kuesioner.

Responden diminta memberikan penilaian terhadap setiap pernyataan pada angket mengenai penggunaan game online. Setiap pernyataan memiliki skor maksimal 100, kemudian dikonversi ke dalam bentuk persentase untuk mempermudah interpretasi data. Tujuan dari penyusunan tabel ini adalah untuk memetakan tingkat kebiasaan,

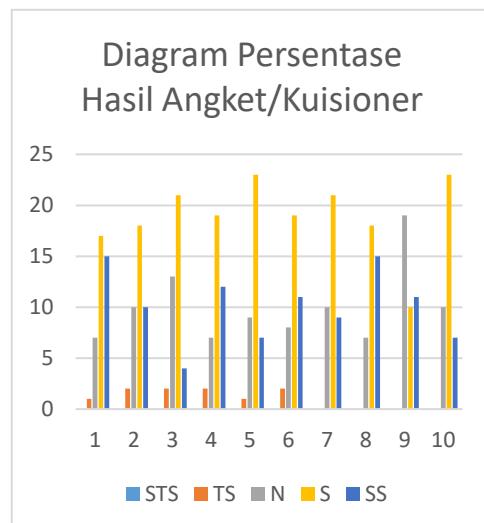
dampak, dan kemampuan manajemen waktu siswa dalam bermain game online, serta bagaimana hal tersebut berkaitan dengan prestasi belajar mereka.

**Tabel 1.** Angket penggunaan game online

No	Pernyataan	Jumlah Skor	Total Maksimal	Percentase
<b>A. Frekuensi Bermain Game Online</b>				
1	saya bermain game online setiap hari	166	200	83 %
2	Saya menghabiskan lebih dari 2 jam per hari untuk bermain game online.	156	200	78 %
3	Saya lebih suka bermain game online daripada belajar.	146	200	73 %
<b>B. Dampak terhadap Belajar</b>				
4	Saya sering lupa mengerjakan tugas sekolah karena bermain game.	161	200	80, 5%
5	Nilai saya menurun sejak sering bermain game online.	154	200	77 %
6	Saya merasa prestasi belajar saya terganggu karena terlalu sering bermain game online.	159	200	79, 5%
7	Saya tetap mendapatkan nilai baik meskipun	159	200	79, 5%

	sering bermain game online.			
<b>C. Manajemen Waktu dan Tanggung Jawab Belajar</b>				
8	Saya bisa mengatur waktu antara belajar dan bermain game.	168	200	84 %
9	Saya tetap mengerjakan tugas meskipun bermain game online.	161	200	80, 5%
10	Saya belajar mandiri sesuai jadwal yang saya buat sendiri.	157	200	78, 5%

Guna memperjelas distribusi data hasil angket, diagram berikut menyajikan jumlah tanggapan responden terhadap 10 pernyataan dalam kuesioner yang mewakili tiga indikator utama, yaitu: frekuensi bermain game online, dampak terhadap prestasi belajar, dan manajemen waktu serta tanggung jawab belajar. Masing-masing pernyataan dianalisis menggunakan skala Likert, yaitu: Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Netral (N), Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS).



**Gambar 3.** Diagram presentase hasil kuisioner

Diagram di atas memberikan gambaran visual mengenai kecenderungan tanggapan siswa terhadap setiap pernyataan. Misalnya, pada pernyataan nomor 1 ("Saya bermain game online setiap hari"), terlihat bahwa mayoritas responden memilih kategori Sangat Setuju (SS) dan Setuju (S). Sebaliknya, pada pernyataan lain seperti nomor 6 atau 7, sebaran tanggapan cenderung lebih bervariasi, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan persepsi di antara siswa terhadap dampak game terhadap prestasi belajar mereka.

Melalui diagram ini, pola umum dan kecenderungan tanggapan siswa terhadap game online dapat dianalisis secara lebih menyeluruh. Tinggi rendahnya batang pada setiap kategori mencerminkan seberapa besar proporsi siswa yang memiliki persepsi tertentu. Diagram ini menjadi dasar penting dalam menganalisis sejauh mana game online mempengaruhi perilaku belajar dan capaian akademik siswa.

Tabel berikut menyajikan rekapitulasi jumlah skor dan persentase rata-rata dari tiga indikator utama yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Frekuensi Bermain Game Online,
2. Dampak terhadap Belajar, dan
3. Manajemen Waktu dan Tanggung Jawab Belajar.

Masing-masing indikator dihitung berdasarkan total skor dari seluruh pernyataan yang mewakili aspek tersebut, dengan skor maksimal sebesar 200 untuk masing-masing indikator. Persentase diperoleh dari konversi jumlah skor terhadap skor maksimal, sehingga memberikan gambaran kuantitatif mengenai tingkat tanggapan siswa pada tiap indikator.

**Tabel 2** Presentase Indikator penggunaan game online

No	Indikator	Jumlah	Persentase
1	Frekuensi Bermain Game Online	468	78%
2	Dampak terhadap Belajar	633	79,1 %
3	Manajemen Waktu dan Tanggung Jawab Belajar	486	81%
Rata-rata		535	74%

Berdasarkan data pada Tabel 1.2 dan Gambar Diagram 1.1, diperoleh hasil dari 40 responden mengenai pengaruh game online terhadap siswa sekolah dasar. Terdapat tiga indikator utama yang dianalisis, yaitu frekuensi bermain game online, dampak terhadap belajar, serta manajemen waktu dan tanggung jawab belajar.

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa ketiga indikator berada pada kategori sedang hingga tinggi. Frekuensi bermain game online menempati persentase tertinggi dengan 78%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa cukup intens dalam bermain game online setiap hari. Indikator manajemen waktu dan tanggung jawab belajar juga mencatat persentase yang cukup tinggi, yaitu 81%, yang berarti sebagian siswa masih dapat mengatur waktu dan menjalankan tanggung jawab akademik mereka dengan baik meskipun mereka aktif bermain game. Sedangkan indikator dampak terhadap belajar menunjukkan persentase 79,1%, yang menandakan bahwa aktivitas bermain game berpotensi mengganggu proses dan hasil belajar siswa, meskipun tidak sepenuhnya berdampak negatif pada seluruh responden.

Secara keseluruhan, rata-rata skor ketiga indikator adalah 535 dari 2000, atau sekitar 74%, yang menunjukkan bahwa frekuensi penggunaan game online oleh siswa cukup tinggi, namun sebagian masih dapat mengimbanginya dengan manajemen waktu dan kesadaran belajar yang baik.

## Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa frekuensi bermain game online siswa tergolong tinggi. Ini menunjukkan bahwa game online telah menjadi bagian dari keseharian siswa. Namun, sebagian besar siswa masih memiliki kemampuan manajemen waktu yang baik, yang memungkinkan mereka tetap menjalankan tanggung jawab akademik.

Persentase 79,1% pada indikator dampak terhadap belajar menunjukkan adanya potensi gangguan, walaupun tidak signifikan pada seluruh responden. Temuan ini memperkuat pernyataan bahwa tidak semua siswa yang bermain game online mengalami penurunan prestasi belajar.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya lebih menitikberatkan pada aspek perilaku atau dampak psikologis game online terhadap remaja, penelitian ini menambahkan dimensi persepsi dan tanggung jawab akademik siswa usia sekolah dasar. Penelitian ini juga menekankan bagaimana penggunaan game online tidak serta-merta berdampak negatif apabila anak memperoleh bimbingan dan mampu mengelola waktu dengan baik. Oleh karena itu, kebiasaan bermain game online pada siswa sekolah dasar perlu diimbangi dengan pendampingan orang tua dan guru, penanaman nilai kedisiplinan belajar, serta penguatan literasi digital sejak dini, agar teknologi digital, termasuk game online, tidak menjadi hambatan melainkan dapat diarahkan secara positif dalam mendukung pembentukan karakter dan peningkatan kualitas belajar anak secara berkelanjutan.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas IV dan V di SD Negeri 56 Balandidi memiliki tingkat frekuensi bermain game online yang cukup tinggi, dengan persentase sebesar 78%. Meskipun demikian, sebagian besar siswa masih mampu mengatur waktu belajar dan menjalankan tanggung jawab akademiknya, sebagaimana tercermin dari indikator manajemen waktu yang memperoleh skor 81%. Namun, aktivitas bermain game online tetap menunjukkan potensi gangguan terhadap proses belajar, ditunjukkan oleh persentase 79,1% pada indikator dampak terhadap prestasi belajar. Secara keseluruhan, rata-rata persentase ketiga indikator sebesar 74% menunjukkan bahwa penggunaan game online telah menjadi bagian dari keseharian siswa dan berpengaruh terhadap kebiasaan belajar mereka. Oleh karena itu, diperlukan peran aktif dari guru dan orang tua dalam membimbing siswa agar mampu menggunakan teknologi secara bijak dan tidak mengabaikan kewajiban belajar.

### DAFTAR PUSTAKA

Haryanti, N., Hasanah, M. A., & Utami, S. (2022). pengaruh Game Online Terhadap prestasi Belajar dan Motivasi Belajar Siswa MI Miftahul Huda Sendang Tulungagung. CENDEKIA: Jurnal Ilmu

Sosial, Bahasa dan Pendidikan, 2(3), 131-138.

Laeliah, S. M., & Fachruroji, F. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam. Indonesian Journal of Education and Social Sciences, 2(1), 1-6.

Agustian, M., Burhan, B., & Irwandi, A. (2024). Analisis Aktivitas Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VI UPT SPF SD

INPRES Lae-lae I. EMBRIO PENDIDIKAN: JURNAL PENDIDIKAN DASAR, 9(1), 19-30.

Mofu, B., & Rumthe, R. (2024). Dampak Game Online Dalam Meningkatkan Prestasi Siswa: TThe Impact of Online Games in Improving Student Achievement. MURAI: Jurnal Papua Teologi Konstekstual, 5(1 Januari), 49-56.

Pratama, M. R., Masterjon, M., & Yul, F. A. (2024). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Smrn 17 Kota Bengkulu. Jurnal Komputer Indonesia, 3(1), 21-28.

Anwar, N. R., & Winingsih, E. (2021). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Akademik Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Banjar Dimasa Pandemi Covid-19. *Jurnal BK Unesa*, 12(1).

Fariha, A. N. (2022). *Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik MI Ta'allamul Huda* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).

Viero, D. (2025). *PENGARUH KEANDUAN GAME ONLINE TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR SISWA DI SMP NEGERI 16 KOTA JAMBI* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).

Ningsi, F. N., Ahiri, J., & Ilham, M. (2024).  
PENGARUH GAME ONLINE  
TERHADAP PRESTASI

BELAJAR. *Jurnal Online Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 9(3),  
1239-1243