

## Analisis Minat Siswa terhadap Permainan *Game Online* sebagai Media Belajar pada Siswa Kelas VI SDN Cipocok Jaya 1 Kota Serang

Rivaldi Darmawan<sup>1</sup>, Huswatun Hasanah<sup>2\*</sup>, Ma'sum<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Banten Jaya, Indonesia

\* Korespondensi Penulis. E-mail: [huswatunhasanah2020@gmail.com](mailto:huswatunhasanah2020@gmail.com)  
[rivaldimisel@gmail.com](mailto:rivaldimisel@gmail.com)<sup>1</sup>, [masum.unbaja@gmail.com](mailto:masum.unbaja@gmail.com)<sup>3</sup>

*Article received: 23-03-2022, article revised: 30-05-2022, article published: 15-06-2022*

### Abstrak

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui minat siswa terhadap permainan game online yang digunakan sebagai media belajar siswa di kelas VI SDN Cipocok Jaya 1 Kota Serang. Penelitian ini digunakan sebagai landasan bagi penelitian selanjutnya dalam pembuatan media pembelajaran Game Online yang baik di masa depan. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan studi dokumentasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI SDN Cipocok Jaya 1 Kota Serang berjumlah 16 orang. Hasil yang diperoleh menyatakan bahwa sebesar 93,8% siswa berminat untuk memainkan game online yang ada unsur materi pembelajarannya. Hal ini merupakan landasan bahwa Game Online memiliki potensi besar sebagai salah satu media pembelajaran yang menyenangkan dalam waktu senggang mereka.

**Kata Kunci:** *Game Online, Media Belajar, Sekolah Dasar*

### PENDAHULUAN

Kecanggihan teknologi digital saat ini telah banyak menciptakan perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia diberbagai bidang tanpa terkecuali pada bidang pendidikan. Peran ilmu pengetahuan serta teknologi digital telah memberikan kemudahan dalam mengakses penyampaian informasi dan komunikasi bagi penggunanya terutama para siswa dalam belajar. Namun, kemudahan tersebut tidak serta merta memberikan dampak positif bagi siswa tetapi dampak negatif juga yang akan mempengaruhi siswa jika salah dalam penggunaannya.

Dampak negatif yang muncul bagi siswa dari teknologi digital atau internet dalam hal ini adalah kecanduan game online. Pada dasarnya, game online diperuntukkan sebagai hiburan semata mengisi waktu luang. Namun, yang menjadi masalah adalah jika siswa bermain game online dalam waktu yang lama dan terus-menerus sehingga menimbulkan kecanduan untuk bermain game online yang akan berakibat menurunnya motivasi dalam belajar siswa. Selain itu, dalam permainan ada beberapa konten yang mengandung unsur kekerasan, kekhawatiran muncul apabila dibawa dalam dunia nyata akan membentuk perilaku dan karakter siswa yang menyimpang dari norma-norma kehidupan yang ada di masyarakat.

Dunia anak adalah dunia bermain, bagaimanapun juga, game online ini tidak dapat hindari oleh para siswa karena siapapun dapat mengaksesnya. Media pembelajaran dengan sentuhan teknologi digital terutama berupa game edukasi masih kurang diaplikasikan pada siswa maupun guru di SDN Cipocok Jaya 1 Kota Serang yang masih bersifat konvensional. Menurut Pratama & Haryanto (2017), pada penelitian pengembangan game edukasi berbasis Android sangat layak dan bermanfaat

untuk dijadikan media pembelajaran alternatif bagi para siswa secara luas dan berdampak positif pada peningkatan motivasi belajar siswa.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa permainan game online yang berbasis edukasi sudah dikembangkan. Seperti halnya penelitian yang dilakukan Putra (2016) yang mendesain game edukasi untuk membantu anak-anak dalam belajar dan dapat meningkatkan pola pikir kreatif serta menambah pengetahuan lebih maju. Kemudian, ada penelitian Pramuditya (2017) yang mengembangkan Game Edukasi RPG Matematika yang menarik, menyenangkan, dan dapat mengedukasi penggunaannya.

Berdasarkan hal tersebut, penulis mengangkat topik penelitian mengenai analisis minat siswa terhadap permainan game online yang digunakan sebagai media belajar siswa di kelas VI SDN Cipocok Jaya 1 Kota Serang. Penelitian ini digunakan sebagai landasan bagi penelitian selanjutnya dalam pembuatan media pembelajaran Game Online yang baik di masa depan.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki suatu keadaan, kondisi, atau hal lain-lain yang sudah disebutkan, yang hasilnya akan dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian (Arikunto, 2010).

Lokasi dalam penelitian ini adalah di SDN Cipocok Jaya 1 Kota Serang. Waktu penelitian sejak tanggal 30 Maret 2022 hingga tanggal 03 April 2022. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan studi dokumentasi. Subjek yang dijadikan sumber informasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN Cipocok Jaya 1 Kota Serang berjumlah 16 orang.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan pada siswa kelas VI di SDN Cipocok Jaya 1 Kota Serang, Banten. Pengumpulan data yang berupa angket melalui *Google Form* dilakukan selama lima hari yaitu sejak tanggal 30 Maret 2022 hingga tanggal 03 April 2022. Wawancara dan angket terhadap siswa 16 (enam belas) responden siswa. Hasil dari angket tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Presentase daya tangkap pelajaran siswa/siswi

Jawaban	Jumlah Presentase
Sulit Menangkap Pelajaran	46,7%
Tidak Sulit Menangkap Pelajaran	53,3%

Data Tabel 1 di atas menyebutkan bahwa siswa kelas VI masih banyak yang kesulitan dalam menangkap pelajaran yang bersifat kontekstual. Dalam wawancara yang dilakukan, siswa suka merasa jenuh, pusing, dan tidak mengerti saat mendengarkan guru yang sedang menjelaskan materi pelajaran dengan metode ceramah yang biasanya. Menurut hasil penelitian (Sulandari, 2020) metode pembelajaran secara konvensional yang biasanya bersifat ceramah sering membuat siswa menjadi pasif, belajar menjadi membosankan, siswa menjadi mengantuk, dan terdapat unsur paksaan untuk mendengarkan. Siswa dengan gaya belajar visual akan bosan dan tidak dapat menerima informasi atau pengetahuan, pada anak dengan gaya belajar auditori hal ini mungkin cukup menarik.

Selanjutnya, pertanyaan pada angket beralih pada presentase jumlah waktu yang digunakan siswa dalam bermain *handphone/gadget*. Berikut adalah hasil jawaban dari para siswa tersebut:

Tabel 2. Presentase jumlah waktu bermain *handphone/gadget*

Jawaban	Jumlah Persentase
Kurang dari 30 Menit	26,7%
30 Menit	6,7%
1 Jam	26,7%
2 Jam	13,3%
Lebih dari 2 jam	6,7%

Berdasarkan Tabel 2, dapat disimpulkan bahwa siswa menggunakan *handphone* dalam batas waktu kurang dari 30 menit dan 1 jam dengan masing-masing presentase sebesar 26,7%. Hal ini

menandakan bahwa siswa cukup lama menggunakan handphone dalam setiap harinya. Berdasarkan hasil penelitian Atikah (2019) rata-rata anak sekolah dasar menggunakan gadget lebih dari 1- 3 jam per hari, bahkan anak jadi sering lupa waktu ketika sudah bermain gadget. Artinya frekuensi penggunaan gadget pada anak sekolah dasar cukup tinggi, hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Fahdian, 2018) yang menyebutkan bahwa peserta didik menggunakan gadget dalam waktu satu hari lebih dari 1 jam bahkan sampai 7 jam.

Tabel 3. Presentase jumlah peminat Game Online

Jawaban	Jumlah Presentase
Suka	86,7%
Tidak Suka	13,3%

Berdasarkan pada jawaban tersebut, pertanyaan beralih pada jumlah siswa yang menyukai permainan *Game Online*. Data pada tabel 3 menyatakan bahwa siswa yang menyukai permainan *Game Online* sebesar 86,7%. *Game online* saat ini dapat diakses dengan mudah oleh anak- anak sebagai sarana bermain mengisi waktu luang, dikarenakan kemudahan tersebut muncul rasa kegemaran bermain yang berlebih pada anak- anak khususnya siswa sekolah dasar. Menurut hasil penelitian (Ramdhani, 2018) salah satu sebab yang membuat pengguna siswa menyukai *game* ini adalah ada tantangan. Dalam setiap *game* ada tantangan, yang membuat pecandunya terus merasa ketergantungan terus meneru dan tidak bisa lepas dari permainan tersebut.

Pertanyaan terakhir yaitu bagaimana minat para siswa untuk memainkan *game online* yang memiliki unsur pelajaran. Jawaban para siswa menyebutkan bahwa sebesar 93,8% menyatakan minatnya untuk memainkan *game online* yang ada unsur pelajaran.

Tabel 4. Presentase Minat Siswa pada Game Online yang memiliki unsur pelajaran

Jawaban	Jumlah Presentase
Ya	93,8%
Tidak	6,2%

Data ini menjadi landasan bahwa *Game Online* memiliki potensi besar sebagai salah satu media pembelajaran yang menyenangkan dalam waktu senggang siswa. Selain banyak diminati, *Game Online* juga sudah semakin mudah untuk diakses hampir di seluruh *platform* modern sekarang ini. Menurut (Al Irsyadi, *at all*. 2019) *game edukasi* atau aplikasi pendidikan akan membuat siswa lebih tertarik dan semangat untuk belajar. Menurut (syahrir *et all*, 2012) bahwa *game online* dapat meningkatkan persepsi, konsentrasi dan peningkatan pengetahuan siswa. Sedangkan menurut penelitian (Jin *et all*, 2018), bahwa *game* dapat dipergunakan untuk mempermudah dalam pembelajaran di kelas. Selain itu menurut (Nasrudin *et all*, 2018) penerapan *game* dengan penggabungan multimedia pada sebuah pembelajaran akan menunjukkan hasil yang positif bagi siswa. Sedangkan berdasarkan hasil penelitian (Al Irsyadi *et all*, 2020), membuktikan bahwa *game edukasi* dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Arab yang menarik dan interaktif.

## SIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas VI SDN 1 Cipocok Jaya Kota Serang sangat berminat untuk belajar menggunakan *game online* yang didesain sebagai media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan data yang ditampilkan yaitu sebesar 93,8% siswa yang minat para siswa untuk memainkan *game online* yang memiliki unsur pelajaran. Dengan demikian, ini dapat menjadi landasan bahwa *Game Online* memiliki potensi besar sebagai salah satu media pembelajaran yang menyenangkan pada saat waktu senggang mereka.

## DAFTAR PUSTAKA

- Husaini dan Purnomo, 2012. *Pengantar Statistik*, Bumi Aksara, Jakarta.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Atikah, N, (2019). Penggunaan Gadget di Kalangan Anak Sekolah (Studi Kasus di Desa Girilayu Kecamatan Matesih Kabupaten Karanganyar. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- F.Y. Al Irsyadi, A. P. Priambhada, Y.I. Kurniawan. (2020). "Game Edukasi Bahasa Arab untuk Siswa kelas IV di Sekolah Dasar Terpadu Nahdlatul Ulama Cepogo", *Jurnal Managemen informatika (JAMIKA)*, Vol. 10 No. 1, 55-66.
- F.Y. Al Irsyadi, r. Annas, & Y. I. Kurniawan. (2019). "Game Edukasi pembelajaran Bahasa Inggris untuk Pengenalan Benda-Benda di rumah Bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar", *Jurnal Teknologi dan Informasi (JATI)*, Vol. 9 No. 2, 78-92.
- G. Jin, M. Tu, T. H. Kim, J. Heffron, & j. White. (2018). "Evaluation of game-based learning in cybersecurity education for high school student", *Journal of education and Learning (Edulearn)*, Vol. 12 No. 1, 150-158.
- M.S.Syahrir & G. Yusri. (2012). "Online Vocabulary Games For Teaching And Learning Arabic" International Islamic University Malaysia. *GEMA Online Journal of Language Studies*.
- N. Nasrudin, I. Agustina, A. Akrim, A. S. Ahmar, & R. Rahmi. (2018). "Multimedia educational game approach for psychological conditional", *Int. J. Eng. Techno*, Vol. 7 No. 2.9, 78-81.
- Pratama, U.N., & Haryanto. (2017). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android tentang Domain Teknologi Pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(2), 167-184.
- Putra, D.W., Nugroho, P., & Puspitarini, E. W., (2016). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *JIMP - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1), 46-58.
- R. Fahdian, " Analisis Dampak Penggunaan Gadget (*Smart phone*) Terhadap Kepribadian dan Karakter (Kekar) Peserta Didik di SMA Negeri 9 Malang", *Jurnal Civic Hukum*, Vol 3 No. 5, 58-62, 2018.
- Ramdani, N. (2018). Pengaruh *Game Online* terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makasar. Universitas Muhammadiyah Makasar.
- S.A. Pramuditya, M.S. Noto, & D. Syaefullah, D, "Game Edukasi RPG Matematika". *Jurnal Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, Vol.6 No.1, 77-84, 2017.
- W. Sulandari. (2020). "Analisis Terhadap Metoda Pembelajaran Klasikal dan Metoda Pembelajaran E-Learning Di Lingkungan BADIKLAT KEMEHAN", *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol.1 No.2, 176-187.