

## Game Online Mengganggu Konsentrasi Dan Perilaku Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Lenek

Khaerul Azmi<sup>1</sup>, Badarudin<sup>2</sup>, Muhamad Juaini<sup>3</sup> Abdul Alim<sup>4</sup>

Email : [khaerulazmi881@gmail.com](mailto:khaerulazmi881@gmail.com)

<sup>1,2,3</sup>Program Pascasarjana, Universitas Hamzanwadi

### Abstract

*This research aims to examine the impact of online games on the concentration and learning behavior of elementary school students in Lenek. In the digital era, online games have become a widespread phenomenon among children, including elementary school students. Excessive use of online games is suspected to disrupt concentration and alter students' learning behavior. This study uses a qualitative method with a case study approach. Data were collected through observation, interviews, and document analysis. The research results indicate that online games have a significant influence on the concentration and learning behavior of elementary school students. Negative impacts found include decreased learning focus, lack of learning motivation, and less positive behavioral changes. This research concludes that more attention is needed from parents, teachers, and schools in supervising the use of online games among elementary school students.*

**Keywords:** Online Games, Concentration, Learning Behavior, Elementary School Students, Lenek

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak game online terhadap konsentrasi dan perilaku belajar siswa sekolah dasar di Lenek. Dalam era digital, game online menjadi fenomena yang marak di kalangan anak-anak, termasuk siswa sekolah dasar. Penggunaan game online yang berlebihan diduga dapat mengganggu konsentrasi dan mengubah perilaku belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game online memiliki pengaruh signifikan terhadap konsentrasi dan perilaku belajar siswa. Dampak negatif yang ditemukan antara lain penurunan fokus belajar, kurangnya motivasi belajar, dan perubahan perilaku yang kurang positif. Penelitian ini menyimpulkan bahwa perlu adanya perhatian lebih dari orang tua, guru, dan pihak sekolah dalam mengawasi penggunaan game online pada siswa sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Game Online, Konsentrasi, Perilaku Belajar dan Siswa Sekolah Dasar Lenek

## PENDAHULUAN

Proses belajar ialah sebuah sistem dengan tujuan yang jelas. Sistem belajar itu terdiri dari guru, siswa, tujuan, materi, media, metode, evaluasi dan lain-lain. Sistem itu semua harus berjalan dengan baik supaya seluruh tujuan bisa dicapai dengan maksimal (Muhammad Dhori, 2021). Namun semua tujuan itu pasti dipengaruhi baik dari internal maupun eksternal. Pengaruh dari internal antara lain minat, motivasi, perhatian belajar, kesiapan belajar, kesehatan, sikap, kecerdasan, bakat, metode belajar. Sedangkan pengaruh eksternal antara lain guru, lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, fasilitas, kegiatan ekstrakurikuler, dan prestasi. Pengaruh-pengaruh yang buruk harus disingkirkan, sedangkan pengaruh baik dipakai sehingga terjadi progres kearah yang lebih baik. Pengaruh dari dalam misalnya perilaku siswa yang tidak sesuai tujuan dari proses belajar yang telah disiapkan. Pengaruh dari luar seperti adanya kebiasaan bermain game online dan media sosial yang terbawa dalam kebiasaan disekolah.

Menurut Kapoh menyatakan Misalnya, game online yang digemari oleh semua kalangan memperlihatkan tingginya daya tarik yang dimiliki dalam memainkannya (Umam & Muhiid,

2021). Gaya tarik ini menjadikan gawai sebagai perangkat tempat memasang game online dan internet menjadi sangat laris terutama smartphone, teknologi canggih dan memiliki pilihan fitur banyak dan menarik. Keadaan itu menjadikannya kebutuhan pokok yang tidak terlupakan (Wijayanti, 2022). Dari Suriana dalam (Wijayanti, 2022) berkata kebutuhan primer terdiri dari, pangan, sandang, papan, pendidikan, keamanan, kesejahteraan keluarga, pekerjaan termasuk kesehatan. Dengan meninggalkannya sekali akan terasa seperti haus dan lapar yang harus di penuhi supaya tidak berakibat buruk pada diri. Smartphone hampir setara dengan kebutuhan makanan. Dan sebagai media yang terus menyediakan perubahan sesuai kebutuhan kata Pierre Levy dalam (Wijayanti, 2022). Perubahan fitur-fitur menarik semakin menambah sensasi dan selera terhadap keinginan mencoba dan terus mencoba karena penyempurnaan oleh pihak yang terlibat langsung dalam teknis dan bisnis untuk mendapatkan keuntungan sebesar-besarnya.

Kurangnya konsentrasi terlihat setiap kali kegiatan yang dilaksanakan dikelas berjalan tanpa arah yang direncanakan oleh guru dan siswa sibuk dengan dirinya sendiri dan teman-temannya. Perencanaan sematang apapun tidak akan memberikan hasil jikasiswa tidak dapat di ajak kerjasam, keadaan ini disebabkan ketika siswa di rumah waktunya berinteraksi secara online dan salah satu kegiatan yang terbesar menghabiskan waktu. Dimana kesibukan mereka ternyata kegiatan bermedia sosial dengan bermacam kalangan yang terjadi ketika bermedia sosial mengisi waktunya di rumah. Belajar menjadi tidak memiliki hasil yang signifikan sesuai harapan atau tujuan belajar dari guru dan orang tua. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menciptakan dunia abstrak bagi siswa. Media sosial adalah tempat bertemunya banyak orang dengan basic teknologi internet menurut Andreas Kaplan dan Michael Haenlein dalam (Ainiyah, 2018). Pertemuan itu secara alami terbentuk sesuai selera sesuai persamaan minat dan hobi pengguna dengan pembentukan nama-nama komunitas sebagai status sosial menjadi pilihan bebas bagi siapapun memasukinya otomatis menjadi anggota didalamnya.

Facebook, twitter dari menkoinfo pernah di pakai puluhan juta pengguna yang umur rata-rata remaja yang sangat tertarik dengan hal-hal baru. Pada umur remaja cepat sekali terpapar kecanduan. Kecanduan ini berkembang serta pengaruhnya pada: 1) Perkembangan fisik, dipengaruhi konten-konten vulgar, cybersex yang merangsang pertumbuhan dan perkembangan seksual; 2) Perkembangan kognitif, dipengaruhi informasi dan jawaban yang banyak tanpa pertimbangan yang matang.; 3) Perkembangan emosional, dipengaruhi ketidakstabilan mental yang tidak terkendali; 4) Perkembangan sosial, dipengaruhi kecendrungan berkurangnya interaksi.

Berdasarkan Keadaan diatas menjadikan sebagian besar waktu habis untuk media sosial (Ainiyah, 2018). Siswa ketika sudah pulang sekolah memulai aktivitasnya dengan mencari handphone untuk mencari banyak informasi mulai dari youtube, tiktok, intagram, capcut, facebook, X, WA sesuai dengan ragam media dan berhenti jika menemukan selera dan kebutuhan. Akibat dari perkembangan negatif yang terjadi pada perilaku siswa yang berubah dan dapat dilihat secara utuh menurut Elva Baby Shahbana dan Rachmat Satria dalam (Muhammad Dhori, 2021). Perkembangan negatif perilaku siswa ini harus segera di atasi dengan melakukan assemen diagnostik untuk menemukan langkah yang solutif untuk mengatasinya. Ulva HaSekolah Dasariana menjelaskan perilaku manusia yang dapat dikendalikan sesuai tujuan yang diinginkan (Muhammad Dhori, 2021). Pengendalian ini harus dilakukan dengan usaha yang berkelanjutan dan *sustainable* sampai mendapatkan hasil walau sedikit. Game online dan media sosial yang dalam dua sisi baik buruk, maka tidak melupakan hak anak sebagai siswa selain menikmati dunia maya juga perlu dan tetap harus dihadapkan

pada dunia nyata. Anak-anak yang perlu bermain kontak fisik dengan lingkungan. Widiyaswati berkata permainan tradisional membangun fisik, mental, keterampilan yang sehat (Rizka, 2023). Permainan fisik memang identik dengan permainan tradisional dan dilakukan pada tempat terbuka atau membutuhkan tempat-tempat yang dapat memberikan keleluasaan untuk bergerak dan suasana bersahabat ditentukan oleh cuaca berbeda dengan bermain game online yang tidak membutuhkan tempat luas dan tidak tergantung waktu dan tidak terpengaruh cuaca untuk bermain.

Mengatasi masalah belajar kewajiban bersama antara orang tua, guru atau sekolah, dan pemerintah. Guru yang bertanggung jawab harus memiliki literasi digital yang memadai untuk menghadapi tantangan tersebut. Literasi adalah kemampuan mengolah informasi dalam segala situasi. Digital adalah semua bentuk media dalam komputer pendapat Davis dan Shaw dalam (Yulisnawati Tuna, 2021). Sedangkan glistier mengungkapkan dalam (Yulisnawati Tuna, 2021) digital merupakan perangkat lunak pengolah macam-macam data pada aplikasi komputer. Aplikasi yang sesuai harus di pilih karena ada banyak aplikasi baiknya ada buruknya ada sehingga perlu disensor untuk mendapatkan manfaat yang baik. Demikian juga guru harus menjadi individu yang adaptif dalam segala kondisi dengan bekal empat kemampuan yaitu kemampuan paedagogik, kemampuan sosial, kemampuan kepribadian, dan kemampuan profesional. Dengan pengalaman atau kompetensinya itu guru dapat memberikan sesuatu yang lebih kepada siswanya dengan multi metode menurut Alimudin dan Fitria; Boholano; Junindra dkk dalam (Andriyani et al., 2023).

Keluarga juga telah kehilangan ikatan emosional dengan anak akibat dari kurangnya dukungan sehingga perkembangan anak ditentukan oleh bagaimana dia bertindak atas dasar kehendak yang tabu atau tidak jelas arahnya (Indra Abdul Majid & Mirna Nur Alia Abdullah, 2024). Pengetahuan dan pengalaman hidup yang masih sedikit menjadikan semua kondisi itu memperparah hubungan anak dengan orang tua dan hubungan anak dengan dirinya karena adanya rasa yang dirasa tidak nyaman dengan orang tuanya sebagai sekat pemisah menjadi seperti jarak lautan yang luas.

Adapun dengan perilaku konsumtif orang tua siswa dengan seringnya ganti gawai terutama handphone secara tidak langsung telah mempengaruhi sikap anaknya baik di rumah ataupun di sekolah, di sekolah anak terbiasa dengan hidup instan maka ketika pelajaran di kelas di mulai siswa lebih banyak menunggu tanpa ada usaha mencapai tujuan kegiatan tersebut dengan sungguh-sungguh (Dewi et al., 2024). Tidak dapat dihindari bahwa teknologi yang berkembang pesat termasuk diantara sesuatu yang berpengaruh besar terhadap perkembangan siswa yaitu menimbulkan ketergantungan terhadap teknologi (Tamimi & Munawaroh, 2024). Kemudahan dari teknologi ini menjadikan siswa di sekolah malas melalui proses yang panjang dan dianggap membuang waktunya dengan tantangan belajar yang harus dilalui. Kesibukan sebagian besar wali siswa dengan bidang pekerjaanya tidak dapat mengawasi kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak mereka menyebabkan mereka mengalami perkembangan alami menurut kondisi anak sendiri, jika anaknya cerdas dan mampu memilih dan memilah informasi dan mengolahnya menjadi informasi yang membentuk keperibadiannya maka ia dapat berkembang lebih maju dengan wawasan luas.

Siswa dirumah kurang termotivasi dengan kegiatan yang berhubungan dengan akademiknya di sekolah menganggap sebagai beban yang harus di buang bahkan disingkirkan dalam bagian dari aktifitas sehari-hari. keadaan ini menjadi penghambat bagi perkembangan kemajuan belajar dan aktifitas belajar tambahan dirumahnya yang memiliki lebih banyak waktu

luang untuk di eksplorasi meluangkan waktu untuk menambah, mengulang, mendalami pelajaran yang dilakukan di sekolah setiap hari. Salah satu orang yang bertanggung jawab untuk memajukan pendidikan adalah guru sehingga siswa yang mengalami masalah tentang lingkungan belajar maupun masalah dalam dirinya maka guru harus melakukan konsling terhadap siswa tersebut untuk mengarahkannya kembali kepada kondisi normal layaknya siswa yang secara umum menempuh pendidikannya dengan perhatian maksimal berdasarkan amanat undang-undang..

## METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan jenis metode penelitian etnografi, fenomenologi. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang mencari sesuatu yang terbaik dari object penelitian, fenomena, dan gejala sosial yang di gunakan untuk pengembangan konsep untuk mendapatkan semua hal penting yang bermanfaat. Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Lenek Kali Bambang Kecamatan Lenek Kabupaten Lombok Timur Provinsi Nusa Tenggara Barat. Patton (Huberman & Miles, 1992) membagi data kualitatif menjadi tiga yaitu pertama hasil pengamatan berupa uraian rinci tentang kejadian situasi, interaksi, dan tingkah laku ketika pengamatan; kedua hasil pembicaraan berupa pernyataan tentang pengalaman, keyakinan, sikap dan pemikiran yang dikutip pada waktu wawancara; ketiga bahan tertulis keseluruhan semua dokumen, surat-surat, rekaman dan kasus sejarah.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ada tiga yaitu: 1) observasi, 2) wawancara dan 3) dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data dan pengambilan kesimpulan dalam proses *interactive model* (Pokhrel, 2024). Analisis penelitian yang saya gunakan adalah model yang di kemukakan oleh Miles and Huberman dalam (Hafsiah Yakin, 2023), analisis ini mengolah data aktivitas secara interaktif tanpa henti hingga selesai dan datanya menjadi jenuh. Aktivitas analisis di mulai dengan reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Intensitas penggunaan game online pada siswa SDN 1 Lenek Kali Bambang

Bermain game online telah menjadi fenomena yang umum di kalangan siswa. Dengan kemajuan teknologi dan mudahnya akses internet, banyak siswa yang menghabiskan waktu mereka untuk bermain game, baik sebagai sarana hiburan, interaksi sosial, maupun cara untuk mengatasi rasa kesepian. Intensitas penggunaan game online memiliki dampak yang beragam pada siswa. Penggunaan yang berlebihan cenderung berdampak negatif pada fokus, motivasi, serta kerja sama dalam kelompok. Sebaliknya, penggunaan yang terkontrol dapat berkontribusi pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, manajemen waktu, dan kemampuan bekerja sama. Oleh karena itu, diperlukan bimbingan dari guru dan orang tua untuk membantu siswa mengatur waktu bermain game secara bijak, serta memberikan motivasi agar mereka tetap fokus pada pencapaian akademik dan perkembangan sosial. Dengan pendekatan yang tepat, game online dapat menjadi sarana yang mendukung perkembangan kognitif dan sosial siswa tanpa mengorbankan prestasi akademik mereka. Dampak tersebut bisa bersifat positif maupun negatif, tergantung pada pola bermain dan bagaimana siswa mengelola waktu

mereka. Temuan ini sesuai dengan Febriana dalam (Ondang et al., 2020) mengatakan kecanduan di akibatkan adanya tantangan dari mudah sampai sangat sulit. Tahapan-tahapan tersebut membuat lalai dan terjebak dalam rutinitas itu terus menerus serta mengabaikan kondisi lingkungan. Meskipun sering dikaitkan dengan dampak negatif, bermain game online juga memiliki beberapa manfaat, di antaranya:

a. Meningkatkan Interaksi Sosial dengan Teman Sebaya

Interaksi sosial merupakan aspek penting dalam perkembangan siswa. Berdasarkan hasil wawancara, banyak siswa yang mengakui bahwa bermain game online membantu mereka berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman-temannya. Melalui fitur komunikasi dalam game, seperti chat suara atau teks, mereka dapat berkolaborasi untuk mencapai tujuan permainan. Kolaborasi ini menciptakan pengalaman sosial yang lebih mendalam dan dapat mempererat hubungan dengan teman sebaya. Selain itu, bermain dalam tim mengajarkan mereka tentang kerja sama, saling mendukung, dan membangun keterampilan sosial yang dapat diterapkan dalam kehidupan nyata.

b. Meningkatkan Rasa Percaya Diri

Percaya diri merupakan faktor penting dalam kehidupan sosial seseorang. Beberapa siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih nyaman berinteraksi dengan teman-temannya setelah bermain game. Game online sering kali memberikan ruang bagi mereka untuk mengekspresikan diri tanpa tekanan sosial yang berlebihan, sehingga meningkatkan rasa percaya diri. Ketika mereka berhasil dalam permainan, mereka merasa bangga dan lebih percaya diri dalam kehidupan sosialnya. Hal ini terutama berlaku bagi siswa yang mungkin lebih pemalu dalam interaksi tatap muka.

c. Hiburan dan Pengurangan Stres

Kegiatan belajar di sekolah sering kali menimbulkan tekanan dan stres bagi siswa. Berdasarkan wawancara, banyak dari mereka yang menganggap bermain game sebagai sarana hiburan dan cara untuk mengurangi stres setelah menjalani kegiatan akademik yang padat. Dengan bermain game, mereka dapat merasa rileks, melupakan sejenak tekanan yang ada, dan mendapatkan kesenangan dari pengalaman bermain. Hiburan ini penting bagi keseimbangan emosional siswa agar mereka tidak mengalami kelelahan mental yang berlebihan.

## **2. Konsentrasi siswa SDN 1 Lenek Kali Bambang yang aktif menggunakan game online di dalam kelas**

Teknologi digital yang semakin berkembang memberikan dampak besar terhadap perkembangan dunia pendidikan. Fenomena yang terjadi dikalangan siswa adalah bermain game online, game ini merupakan salah satu bentuk hiburan yang menarik bagi anak-anak karena memberikan pengalaman interaktif, tantangan, serta kesenangan dalam bersosialisasi secara virtual. Di SDN 1 Lenek Kali Bambang, kebiasaan bermain game online di kalangan siswa bervariasi, baik dari segi jenis permainan, frekuensi, maupun durasi bermainnya. Perbedaan dalam cara siswa mengelola waktu bermain game berpengaruh terhadap tingkat konsentrasi mereka dalam belajar. Beberapa siswa yang

mampu mengatur waktu dengan baik masih dapat menjaga fokus dalam kegiatan akademik, sementara siswa yang bermain dalam durasi panjang tanpa pengelolaan yang baik cenderung mengalami gangguan konsentrasi. Dalam proses belajar, konsentrasi memiliki peran penting agar siswa dapat memahami dan menyerap materi dengan optimal. Temuan ini sesuai dengan teori Potter & Perry (Arifin & Wati, 2020), kurang istirahat dapat menyebabkan tubuh menjadi lemah, tidak berenergi, dan berkurangnya kesadaran. Istirahat yang cukup secara naluri dan alami sangat penting dalam menjaga konsentrasi seseorang, termasuk siswa di sekolah dasar. Dalam konteks siswa yang sering bermain game online, kurangnya istirahat dapat semakin memperparah kesulitan mereka dalam berkonsentrasi selama proses pembelajaran di kelas.

Beberapa game dirancang untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis, strategi, dan kerja sama tim. Jika dimainkan dalam batas waktu yang wajar, game dapat menjadi sarana hiburan yang sehat dan bahkan membantu mengurangi stres setelah belajar. Untuk meminimalkan dampak negatif dan mengoptimalkan manfaat dari bermain game, manajemen waktu yang baik sangat diperlukan. Siswa perlu mengatur jadwal bermain agar tidak mengganggu waktu belajar. Selain itu, pengawasan orang tua juga berperan penting dalam memastikan bahwa anak-anak mereka tidak kecanduan game dan tetap memiliki keseimbangan antara hiburan dan tanggung jawab akademik. Dengan pendekatan yang tepat, bermain game online tidak harus menjadi ancaman bagi konsentrasi belajar siswa. Sebaliknya, dengan kontrol yang baik, game dapat tetap menjadi aktivitas yang menyenangkan sekaligus mendukung perkembangan kognitif mereka.

a. Dampak positif dan negatif game online pada siswa Sekolah Dasar 1 Lenek Kali Bambang

Game online telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari siswa di era digital saat ini. Dampak game online dapat dikategorikan ke dalam dampak positif dan negatif terhadap perkembangan kognitif dan sosial siswa. Penelitian yang dilakukan di SDN 1 Lenek Kali Bambang menunjukkan bahwa penggunaan game online memiliki berbagai manfaat, namun juga menimbulkan tantangan dalam aspek akademik dan sosial. Salah satu manfaat utama dari game online adalah kemampuannya dalam memperluas interaksi sosial. Dalam game multiplayer, siswa dapat berkomunikasi dan bekerja sama dengan teman-teman mereka, baik yang berada di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Hal ini melatih keterampilan komunikasi, kerja sama tim, serta membangun hubungan sosial yang lebih kuat. Selain itu, bagi siswa yang cenderung pemalu dalam berinteraksi secara langsung, game online dapat menjadi sarana untuk melatih kemampuan sosial mereka dalam lingkungan yang lebih nyaman.

Keberhasilan dalam menyelesaikan tantangan atau memenangkan permainan dapat memberikan kepuasan tersendiri bagi siswa. Ketika mereka mencapai target tertentu dalam game, mereka merasa dihargai dan diakui, yang secara tidak langsung meningkatkan rasa percaya diri mereka. Temuan ini sesuai dengan studi Rohman A. (2023), menyatakan bahwa game online menyebabkan ketagihan yang mendalam

dengan aktifitas pikiran. Efek ini tidak hanya terjadi di dalam dunia game, tetapi juga dapat berpengaruh dalam kehidupan nyata, seperti saat berinteraksi dengan teman-teman, mengikuti kegiatan akademik, atau menghadapi tantangan lainnya. Dengan demikian, game online dapat membantu siswa dalam membangun mental yang lebih kuat dan optimis.

- b. Hubungan antara penggunaan game online dengan perbedaan perilaku belajar siswa dikelas Sekolah Dasar 1 Lenek kali Bambang

Dalam konteks penggunaan game online di kalangan siswa SDN 1 Lenek Kali Bambang, teori ini dapat dijadikan landasan dalam memahami bagaimana kebiasaan bermain game mempengaruhi proses belajar siswa. Temuan ini sesuai dengan studi Nurjan (Ndait et al., 2022) menyatakan bahwa perilaku belajar merupakan tindakan refleksi yang harus memiliki progres yang jelas. Siswa yang bermain game dalam durasi panjang mengalami gangguan dalam konsentrasi belajar, sehingga progres belajar mereka cenderung tidak optimal. Sebaliknya, siswa yang mampu mengatur waktu bermain dengan baik menunjukkan progres belajar yang lebih jelas motivasi bermain game yang berorientasi sosial dapat mengalihkan fokus siswa dari pembelajaran, menghambat refleksi dan progres akademik mereka. Perilaku belajar yang efektif seharusnya memiliki tujuan yang jelas, sehingga siswa perlu menyadari batasan dalam bermain game agar tetap mencapai progres akademik yang baik.

### **3. Temuan dan hasil penelitian**

Berdasarkan hasil dan pembahasan terdapat beberapa temuan penelitian adalah

#### **a. Intensitas penggunaan game online pada siswa SDN 1 Lenek Kali Bambang**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, ditemukan bahwa bermain game online telah menjadi aktivitas yang umum di kalangan siswa. Fenomena ini didorong oleh kemajuan teknologi serta kemudahan akses internet yang memungkinkan siswa untuk bermain game kapan saja dan di mana saja. Bermain game tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media interaksi sosial dan cara untuk mengatasi rasa kesepian yang dialami oleh siswa. Namun, penelitian ini juga mengungkap bahwa durasi bermain game yang panjang, yakni antara 1 hingga 6 jam per hari atau bahkan lebih dari 42 jam dalam seminggu, dapat menimbulkan berbagai dampak yang signifikan. Dampak positif yang ditemukan dalam penelitian ini antara lain peningkatan keterampilan kognitif, seperti kemampuan memecahkan masalah, berpikir kritis, dan strategi dalam mengambil keputusan. Selain itu, interaksi sosial dalam game multiplayer juga dapat meningkatkan keterampilan komunikasi dan kerja sama tim.

Namun, dampak negatif juga tidak dapat diabaikan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, ditemukan bahwa bermain game dalam durasi yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan. Temuan ini sesuai dengan studi Febriana dalam Ondang et al. (2020), kecanduan ini disebabkan oleh tantangan dalam game yang bervariasi dari tingkat mudah hingga sangat sulit. Hal ini membuat pemain terus menerus ingin menyelesaikan tantangan tersebut, sehingga dapat mengabaikan kondisi lingkungan

sekitar. Akibatnya, beberapa siswa mengalami gangguan dalam pola tidur, penurunan prestasi akademik, serta kurangnya keterlibatan dalam aktivitas sosial di dunia nyata. Selain itu, penelitian ini juga menemukan bahwa pengelolaan waktu yang baik dapat membantu siswa menghindari dampak negatif dari bermain game. Dengan adanya batasan waktu bermain yang jelas serta pengawasan dari orang tua atau pendidik, dampak negatif dari kecanduan game dapat diminimalisir.

**b. Konsentrasi siswa SDN 1 Lenek Kali Bambang yang aktif menggunakan game online di dalam kelas**

Cara siswa mengelola waktu bermain game berpengaruh langsung terhadap tingkat konsentrasi mereka dalam belajar. Siswa yang bermain game dalam waktu yang wajar cenderung masih dapat menjaga fokus dalam kegiatan akademik. Siswa yang bermain dalam durasi panjang tanpa pengelolaan waktu yang baik mengalami gangguan konsentrasi, yang berdampak pada pemahaman materi dan performa akademik mereka. Temuan ini sesuai dengan studi Potter & Perry (Arifin & Wati, 2020), kurang istirahat menyebabkan tubuh menjadi lemah, tidak berenergi, dan berkurangnya kesadaran. Dampak positif meliputi peningkatan keterampilan berpikir kritis, strategi, dan kerja sama tim bagi siswa yang bermain game dalam batas waktu yang wajar manajemen waktu yang baik membantu siswa menjaga keseimbangan antara bermain dan belajar pengawasan orang tua berperan penting dalam memastikan anak-anak mereka tidak kecanduan game serta tetap memiliki keseimbangan antara hiburan dan tanggung jawab akademik.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil dan temuan penelitian yang telah dipaparkan pada pembahasan sebelumnya terkait dengan Game Online Mengganggu Konsentrasi Dan Perilaku Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Lenek, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Intensitas penggunaan game online pada siswa SDN 1 Lenek Kali Bambang cenderung bervariasi, tergantung pada aksesibilitas perangkat dan jaringan internet di rumah masing-masing. Sebagian besar siswa menggunakan game online sebagai sarana hiburan setelah menyelesaikan tugas sekolah, terutama di sore hingga malam hari. Namun, ada pula yang memainkan game online secara berlebihan hingga menghabiskan beberapa jam setiap harinya. Faktor lingkungan, seperti pengaruh teman sebaya dan kebiasaan keluarga, juga berperan dalam menentukan seberapa sering siswa mengakses game online.
2. Siswa yang aktif menggunakan game online cenderung menunjukkan variasi tingkat konsentrasi di dalam kelas. Beberapa di antaranya mengalami kesulitan untuk fokus saat guru menjelaskan materi, terutama jika mereka terbiasa bermain game dalam waktu yang lama sebelum jam pelajaran dimulai. Selain itu, ada indikasi bahwa kebiasaan bermain game online secara berlebihan dapat menyebabkan penurunan perhatian terhadap aktivitas pembelajaran, karena pikiran mereka sering kali masih terfokus pada permainan. Namun, ada pula siswa yang mampu mengatur waktu bermainnya dengan baik sehingga tidak mengganggu konsentrasi saat berada di kelas.

3. Dampak positifnya antara lain meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, melatih koordinasi mata dan tangan, serta memperkaya kosakata bahasa asing bagi game yang menggunakan bahasa Inggris. Selain itu, game online yang bersifat edukatif dapat merangsang kreativitas dan kemampuan berpikir kritis. Di sisi lain, dampak negatifnya meliputi potensi kecanduan yang menyebabkan kurangnya waktu untuk belajar atau berinteraksi sosial secara langsung. Penggunaan game online yang berlebihan juga dapat memengaruhi kesehatan fisik, seperti kelelahan mata dan kurangnya aktivitas fisik. Selain itu, beberapa game dengan konten yang tidak sesuai dapat memengaruhi perilaku dan emosi anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ainiyah, N. (2018). Remaja Millenial dan Media Sosial: Media Sosial Sebagai Media Informasi Pendidikan Bagi Remaja Millenial. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 2(2), 221–236. <https://doi.org/10.35316/jpii.v2i2.76>
- Andriyani, A., Djannah, S. N., Akmal, A., Aprilia, D. D., & Muhajir, M. (2023). Penguatan Literasi Digital Guru dan Siswa Sanggar Bimbingan Kampung Baru dan Kepong melalui Pembelajaran Holistik Berdiferensiasi Konten Digital. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(4), 473–482. <https://doi.org/10.37478/abdika.v3i4.3413>
- Arifin, Z., & Wati, E. (2020). Hubungan Kualitas Tidur Dengan Konsentrasi Belajar Pada Mahasiswa Keperawatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto. *Human Care Journal*, 5(3), 650. <https://doi.org/10.32883/hcj.v5i3.797>
- Dewi, C., Bakari, Y., Selatan, K. D., Hidup, G., & Pesisir, M. (2024). *PERILAKU KONSUMTIF PADA MASYARAKAT PESISIR DI DESA*. 1(1), 44–50.
- Hafsiah Yakin, I. (2023). Penelitian Kualitatif: Metode Penelitian Kualitatif. *Jurnal EQUILIBRIUM*, 5(January), 1–7. <http://belajarpsikologi.com/metode-penelitian-kualitatif/>
- Huberman, & Miles. (1992). Teknik Pengumpulan dan Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 02(1998), 1–11.
- Indra Abdul Majid, & Mirna Nur Alia Abdullah. (2024). Melangkah Tanpa Penuntun: Mengeksplorasi Dampak Kehilangan Ayah Terhadap Kesehatan Mental Dan Emosional Anak-Anak. *SABANA: Jurnal Sosiologi, Antropologi, Dan Budaya Nusantara*, 3(2), 176–186. <https://doi.org/10.55123/sabana.v3i2.3488>
- Muhammad Dhori. (2021). Analisis Teori Belajar Behavioristik dalam Proses Belajar Mengajar di SD Negeri 7 Kayuagung. *HEUTAGOGIA: Journal of Islamic Education*, 1(1), 110–124. <https://doi.org/10.14421/hjie.2021.11-09>
- Ndait, T. V., Dethan, M. A., & Pau, S. P. N. (2022). Pengaruh Kecerdasan Emosional, Perilaku Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Pemahaman Akuntansi (Studi Pada Mahasiswa Akuntansi Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Nusa Cendana). *Jurnal Akuntansi : Transparansi Dan Akuntabilitas*, 10(1), 49–57. <https://doi.org/10.35508/jak.v10i1.8685>
- Pokhrel, S. (2024). Metode Penelitian Kualitatif. *Ayan*, 15(1), 37–48.
- Rika Widianita, Djenis. (2023). JENIS-JENIS PENELITIAN KUALITATIF. *AT-*

*TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, VIII(I), 1–19.

- Rizka, K. (2023). Identifikasi Nilai-Nilai Karakter yang Terdapat dalam Permainan Tradisional Margala bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Generasi Ceria Indonesia*, 1(2), 69–73. <https://doi.org/10.47709/geci.v1i2.3166>
- Rohman, A. (2023). Karakteristik Kepemimpinan Kiai Ahmad Hasyim Muzadi Dalam Mengelola Lembaga Pendidikan Islam. *Tesis*, 3.
- Tamimi, F., & Munawaroh, S. (2024). *Teknologi Sebagai Kegiatan Manusia Dalam Era Modern Kehidupan Masyarakat*. 2(3), 66–74. <https://doi.org/10.61132/saturnus.v2i3.157>
- Umam, K., & Muhid, A. (2021). Sisi Negatif Game Online Perspektif Islam Dan Psikologi Islam. *Psikoislamedia : Jurnal Psikologi*, 5(2), 153. <https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v5i2.7071>
- Wijayanti, S. (2022). Smartphone Menjadi Kebutuhan Primer Mahasiswa Dalam Aktivitas Perkuliahan. *MIZANIA: Jurnal Ekonomi Dan Akuntansi*, 2(2), 190–195. <https://doi.org/10.47776/mizania.v2i2.589>