

Analisis dampak penggunaan smartphone untuk bermain game pada motivasi belajar peserta didik kelas 6 sekolah dasar

M S Malik^{1*}, Sri Marmoah², Tri Budiharto²

¹Mahasiswa PGSD, Universitas Sebelas Maret, Jl. Brigjen Slamet Riyadi No. 449, Pajang, Laweyan, Surakarta, Jawa Tengah, 57146, Indonesia

²Dosen PGSD, Universitas Sebelas Maret, Jl. Brigjen Slamet Riyadi No. 449, Pajang, Laweyan, Surakarta, Jawa Tengah, 57146, Indonesia

[*sulthanmalik15@gmail.com](mailto:sulthanmalik15@gmail.com)

Abstract. The purpose of this research is find out the impacts of smartphone usage for playing games to learning motivation on VI grade student of 1 Krapyak Elementary School Jepara. This research used a descriptive qualitative method. The sample are collected by makeshift sampling. The data are collected through observing, questionnaire, interviewing, and documenting. The validity of research data used triangulation of data. Data were analyzed by data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results showed that positive and negative impacts of playing games could affect the learning motivation on students. There are four positive and five negative impacts of smartphone usage for playing games. The positive impacts are cognitive improved, social ability improved, learned from games, and entertained. The negative impacts are affect health, said harshly, misbehave, decreased school grade, and lazy. The duration of playing games could affect how much positive and negative impact on students. The conclusion of this research is the impacts of smartphone usage for playing games can affect learning motivation on VI grade student of 1 Krapyak Elementary School Jepara.

Kata kunci: smartphone, games impact, dan learning motivation

1. Pendahuluan

Smartphone merupakan salah satu hasil perkembangan teknologi dengan kemampuan yang canggih, dan peserta didik adalah salah satu kelompok pengguna smartphone. Informasi yang dulunya membutuhkan waktu yang lama untuk didapatkan, sekarang hanya membutuhkan waktu yang singkat untuk memperoleh informasi tersebut. Perangkat teknologi canggih smartphone sudah menggantikan perangkat teknologi lama yang hanya mampu melakukan panggilan dan short message service (SMS)[1]. Smartphone mampu menyuguhkan fitur-fitur canggih semacam internet, e-mail (surat elektronik), google, teknologi touch screen (layar sentuh) dan fasilitas mengunduh berbagai aplikasi secara gratis di play store.

Pada umumnya, handphone yang sudah berbentuk smartphone ini sudah dimiliki setiap orang, karena sudah dianggap sebagai suatu kebutuhan[2]. Bahkan, sering kita temui di lingkungan sekitar, di jalan, maupun di kendaraan umum, orang-orang tidak bisa lepas dari smartphone. Tidak hanya masyarakat perkotaan, smartphone juga dimiliki oleh masyarakat pedesaan[3]. Orang dewasa, bahkan peserta didik juga merasa memerlukan dan kecanduan dengan smartphone. Minat tinggi peserta didik dalam menggunakan smartphone didasarkan pada fungsi-fungsi canggih yang disediakan oleh

smartphone. Dari menggunakan media sosial, game sampai internet yang dapat memberikan informasi kepada peserta didik digunakan untuk mengakses berbagai konten yang tidak mendukung kegiatan pembelajaran, seperti menonton film, mendengarkan musik, dan game. Daya tarik yang diberikan smartphone membuat kegiatan belajar tidak lagi menjadi fokus utama.

Penelitian terdahulu mengenai dampak penggunaan handphone pada anak SD menyimpulkan dampak negatif yang ditimbulkan antara lain mengganggu perkembangan anak, menurunkan prestasi belajar siswa, rawan terhadap tindak kejahatan, berpotensi mempengaruhi sikap dan perilaku siswa dan siswa akan lebih boros[4]. Penggunaan smartphone yang berlebihan menimbulkan sikap individualis pada peserta didik sehingga cenderung memilih smartphone daripada bersosialisasi dengan orang lain. Prestasi peserta didik dapat turun akibat penggunaan smartphone yang berlebihan dan tidak digunakan untuk menunjang pembelajaran. Penggunaan aplikasi game di dalam smartphone yang berlebihan dan di luar kontrol dapat memangkas waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar. Konsekuensinya kebiasaan ini membuat peserta didik merasa belajar bukan lagi fokus utama mereka. Realitas ini mengganggu motivasi belajar mereka baik di sekolah maupun di rumah.

Motivasi merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan pembelajaran[5]. Dalam pembelajaran motivasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keefektifan dalam kegiatan pembelajaran, karena motivasi adalah yang mendorong peserta didik ingin melakukan kegiatan belajar[6]. Dalam kegiatan pembelajaran, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar. Potensi yang dimiliki peserta didik berbeda-beda, begitu juga dengan cara mengembangkan potensi yang dimiliki oleh setiap peserta didik. Cara mengembangkan bergantung kepada keinginan yang dimiliki oleh setiap peserta didik[7]. Terkait dengan motivasi belajar, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan dari dalam atau luar diri siswa yang memberikan penguatan, ketekunan, dan semangat untuk mencapai tujuan tertentu berupa perubahan atau penguatan tingkah laku[8].

2. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif, yaitu penelitian ini melibatkan upaya-upaya penting, seperti mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan prosedur-prosedur, mengumpulkan data yang spesifik dari para partisipan, dan menafsirkan makna data[9].

Terdapat 4 teknik pengumpulan data yaitu dengan observasi, kuesioner, wawancara, dan dokumentasi. Observasi didefinisikan sebagai suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara diteliti serta pencatatan secara sistematis[10]. Observasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan terhadap peserta didik kelas 6 pada kegiatan pembelajaran secara luring selama masa pandemi di SDN 1 Krapyak Jepara. Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab[11]. Kuesioner dengan menggunakan skala setuju dan tidak setuju ini akan ditujukan kepada peserta didik kelas 6 SDN 1 Krapyak Jepara. Ada 3 macam wawancara yakni wawancara terstruktur, wawancara semiterstruktur, dan wawancara tidak terstruktur[12]. Penelitian ini menggunakan metode wawancara terstruktur, yaitu metode yang digunakan oleh peneliti atau pengumpul data sebagai teknik pengumpulan data bila mereka mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh[13]. Wawancara dilakukan secara terbuka, dan subjeknya mengetahui bahwa mereka sedang diwawancarai dan mengetahui arti dari wawancara tersebut. Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya[14]. Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data/informasi yang dibutuhkan untuk menunjang penelitian.

Uji validitas data menggunakan teknik triangulasi data. Selanjutnya teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Meningkatkan Kemampuan Kognitif

Berdasarkan hasil observasi, kuesioner, wawancara peserta didik, dan wawancara orang tua peserta didik dapat diambil kesimpulan bahwa dampak bermain game meningkatkan kemampuan kognitif berkaitan dengan motivasi belajar. Motivasi belajar yang dicapai siswa berasal dari dua faktor utama, salah satunya adalah faktor psikologi yang terdiri dari bakat, minat dan perhatian, kecerdasan dalam belajar, dan kemampuan kognitif[15].

3.2 Meningkatkan Kemampuan Bersosialisasi

Berdasarkan hasil observasi, kuesioner, wawancara peserta didik, dan wawancara orang tua peserta didik dapat diambil kesimpulan bahwa meningkatkan kemampuan bersosialisasi berkaitan dengan motivasi belajar, dengan adanya kemampuan bersosialisasi siswa yang baik dengan orang-orang yang berada di sekitarnya akan membuat diri mereka lebih termotivasi dalam segala hal terutama terhadap belajar[16]. Namun dalam pengujian hipotesis menunjukkan bahwa tidak terdapat peranan yang signifikan antara kemampuan bersosialisasi terhadap motivasi belajar siswa.

3.3 Menjadi Alat Edukasi

Berdasarkan hasil kuesioner, wawancara peserta didik, dan wawancara orang tua peserta didik dapat diambil kesimpulan bahwa menjadi alat edukasi berkaitan dengan motivasi belajar. Game juga bisa digunakan sebagai alat edukasi[17]. Jika pelajaran dihadirkan dalam bentuk game, murid bisa lebih mudah untuk fokus pada bahan pelajaran karena ia tidak membosankan. Siswa yang ingin mendapatkan nilai pelajarannya tinggi atau ingin mendapatkan rangking di kelas, maka akan belajar dengan tekun dan menyelesaikan setiap tugas yang diberikan oleh guru dengan tuntas[18].

3.4 Sebagai Hiburan

Berdasarkan hasil kuesioner, wawancara peserta didik, dan wawancara orang tua peserta didik dapat diambil kesimpulan bahwa game sebagai hiburan berkaitan dengan motivasi belajar. Faktor pendorong siswa dalam belajar didasari atas ketertarikan atau rasa senang dan keinginan siswa untuk belajar[19].

3.5 Mempengaruhi Kesehatan

Berdasarkan hasil observasi, kuesioner, wawancara peserta didik, dan wawancara orang tua peserta didik dapat diambil kesimpulan bahwa dampak bermain game mempengaruhi kesehatan berkaitan dengan motivasi belajar. Beberapa faktor seperti kesehatan, inteligensi, minat belajar dan kelelahan secara simultan berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar[20].

3.6 Menurunnya Nilai Sekolah

Berdasarkan hasil kuesioner, wawancara peserta didik, dan wawancara orang tua peserta didik dapat diambil kesimpulan bahwa nilai sekolah menurun berkaitan dengan motivasi belajar. Terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi belajar dan hasil belajar siswa[21].

3.7 Menjadi Malas

Berdasarkan hasil kuesioner, wawancara peserta didik, dan wawancara orang tua peserta didik dapat diambil kesimpulan bahwa menjadi malas dapat mempengaruhi motivasi belajar. Anak kecanduan game akan mengalami penurunan motivasi belajar, karena anak lebih memilih bermain dan menjadi malas belajar serta tidak peduli dengan tugas-tugas sekolah[22].

4. Kesimpulan

Peserta didik kelas 6 SDN 1 Krapyak Jepara telah menggunakan smartphone-nya untuk bermain game. Ada 4 Dampak positif dan 5 Dampak negatif penggunaan smartphone untuk bermain game yaitu, dampak positifnya adalah kemampuan kognitif (daya ingat, fokus) meningkat, kemampuan bersosialisasi meningkat, belajar dari game, dan menjadi hiburan (senang, stress hilang). Dampak

negatifnya adalah mempengaruhi kesehatan, berkata kasar, berperilaku tidak baik, nilai sekolah menurun, dan menjadi malas. Durasi bermain game juga berpengaruh terhadap dampak yang diterima peserta didik. Dengan penggunaan kurang dari 1 jam mendapatkan lebih banyak dampak positif dibandingkan dengan yang bermain lebih dari 3 jam yang mana dampak negatif yang diterima lebih banyak. Yang menarik adalah bermain game dengan durasi 1 sampai 3 jam juga memiliki dampak positif lebih banyak dibandingkan dampak negatifnya.

Dalam implikasi teoritis, secara teoritis, smartphone diciptakan dengan berbagai fitur, kegunaan, dan manfaat untuk memudahkan segala kebutuhan penggunanya. Dengan adanya fitur game di dalam smartphone, diharapkan untuk menggunakannya secara bijak dan tidak terlalu berlebihan. Game juga mempunyai manfaat dan tidak sepenuhnya berdampak negatif. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk guru, sekolah, dan orang tua peserta didik sebagai masukan untuk mengawasi, membimbing, dan mengarahkan agar lebih bijak dalam menggunakan smartphone peserta didik.

5. Referensi

- [1] E. Widanengsih, "Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Perkembangan Anak, Motivasi dan Prestasi Belajar pada Anak SD di Kecamatan Ciputat Timur," *Simnasiptek*, no. 2014, p. 9, 2016.
- [2] Y. L. Lasari, "Peran Sekolah Dalam Mengatasi Dampak Negatif Handphone Terhadap Perilaku Anak Sd," pp. 353–358, 2018.
- [3] Manumpil, "Hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi siswa di sma negeri 9 manado," vol. 3, no. April, pp. 1–6, 2015.
- [4] N. Salman, "Dampak Penggunaan Handpone Pada Anak Sekolah Dasar Negeri 006," 2012.
- [5] S. Muryani, "Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Semester I," 2018.
- [6] D. Putrianasari and Wasitohadi, "Pengaruh penerapan pendekatan contextual teaching and learning (ctl) terhadap hasil belajar matematika ditinjau dari motivasi belajar siswa kelas 5 sd," *Scholaria*, 2015.
- [7] L. Hartanto, "Pengaruh Fasilitas, Motivasi dan Kedisiplinan Terhadap Prestasi Belajar MIPA di SMA Negeri 3 Klaten."
- [8] Pujiman, "Penerapan prinsip manajemen kelas dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa di sekolah dasar," 2021.
- [9] W. J. Cresswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 4th ed. London: SAGE Publication, 2013.
- [10] Basrowi and Siskandar, *Evaluasi Belajar Berbasis Kinerja*. Bandung: Karya Putra Darwati, 2012.
- [11] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- [12] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2008.
- [13] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- [14] S. Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Ed. Rev.20. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- [15] Y. Anggrayni, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Dalam Mengikuti Pelajaran Pengawetan Di Smk Negeri 1 Pandak, Bantul, D.I. Yogyakarta (Studi Kasus Smk Negeri 1 Pandak Kelas X Teknologi Hasil Pertanian 1)," *Sereal Untuk*, 2011.
- [16] A. H. Aziz, "Peranan Kemampuan Bersosialisasi dan Beradaptasi terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Xi Jurusan Teknik Gambar Bangunan Smkn 3 Yogyakarta," 2015.
- [17] H. Cole and M. D. Griffiths, "Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers," *Cyberpsychology Behav.*, vol. 10, no. 4, pp. 575–583, 2007, doi: 10.1089/cpb.2007.9988.
- [18] H. B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya : Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- [19] R. Ricardo and R. I. Meilani, "Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa," *J. Pendidik. Manaj. Perkantoran*, vol. 2, no. 2, p. 79, 2017, doi: 10.17509/jpm.v2i2.8108.
- [20] A. E. Cahyono, "Identifikasi Faktor Internal Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Mahasiswa

- IKIP PGRI Jember,” vol. 5, pp. 18–25, 2018, doi: 10.29407/e.v5i1.11919.
- [21] R. I. P. Sari, “Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas IV di SDN 11 Petang Jakarta Timur,” *Pedagogik*, vol. II, no. 1, pp. 26–32, 2014.
- [22] N. Jannah, M. Mudjiran, and H. Nirwana, “Hubungan Kecanduan Game dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling,” *Konselor*, vol. 4, no. 4, p. 200, 2015, doi: 10.24036/02015446473-0-00.