

Analysis of The Impact of Online Games on The Moral of Students Of Class 5 SDN Cangkring Rembang Demak

Siti Rohmawati

SDN Cangkring Rembang Demak
rsiti9938@gmail.com

Article History

accepted 1/8/2021

approved 17/8/2021

published 1/9/2021

Abstract

The rise of elementary school students who use online games has its own impact on its users. The purpose of this study is to analyze how the level of addiction in playing online games is and to describe the impact of online games on student morale in 5th grade students of SDN Cangkringrembang Demak. This type of research is qualitative with data collection techniques using interviews, questionnaires and documentation. The results showed that most of the students experienced a tendency to play online games with the highest acquisition of 85% or 17 students addicted to online games and 70% or 14 students who were getting longer and longer to play online games. The level of student addiction in playing online games is on average every day of the week with the highest percentage obtained by 60%, and an average of more than 5 hours a day with the highest percentage getting 55%. While the negative impact is that the emotional level of students increases and is difficult to control, students lose track of time, students like to ask for money for online games, students become like lying (dishonest), students are less concerned with the surrounding environment, interfere with student health,

Keywords: *morale, impact of online games*

Abstrak

Maraknya siswa sekolah dasar yang menggunakan *game online* memberikan suatu dampak tersendiri bagi penggunanya. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis bagaimana tingkat kecanduan dalam bermain game online dan untuk mendeskripsikan dampak *game online* terhadap moral siswa pada siswa kelas 5 SDN Cangkringrembang Demak. Jenis penelitian ini kualitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, kuesioner/angket dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kecenderungan untuk bermain game online dengan perolehan terbanyak 85% atau 17 siswa ketagihan *game online* dan 70% atau 14 siswa siswa yang semakin hari semakin lama untuk bermain game online. Tingkat kecanduan siswa dalam bermain *game online* yaitu rata-rata setiap hari dalam seminggu dengan persentase terbanyak diperoleh 60%, dan rata-rata 5 jam lebih dalam sehari dengan presentase terbanyak diperoleh 55%. Sedangkan dampak negatifnya yaitu tingkat emosional siswa meningkat dan sulit terkontrol, siswa menjadi lupa waktu, siswa suka minta uang keperluan untuk *game online*, siswa menjadi suka berbohong (tidak jujur), siswa kurang peduli dengan lingkungan sekitar, mengganggu kesehatan siswa,

Kata kunci: Moral, dampak game online.



PENDAHULUAN

Tindakan moral merupakan kemampuan dalam mengambil keputusan dan perasaan moral ke dalam tindakan atau perilaku nyata. Dalam pergaulan sehari-hari tindakan moral ini perlu adanya fasilitas agar dapat berkembang, seperti halnya dalam lingkungan sosial yang kondusif untuk memunculkan suatu tindakan moral tentunya diperlukan pembelajaran moral. Untuk mengembangkan pendidikan moral harus ada tiga unsur yaitu penalaran, perasaan dan tindakan moral. Selain itu, masyarakat juga sangat mementingkan peranan terhadap iman atau kepercayaan ekstensial dalam meningkatkan moralitas. Pada saat ini bangsa ini terdapat krisis kepercayaan yang menyebabkan terjadinya disintegrasi dan saling curiga di antara anak bangsa dan terdapat keterkaitannya antara tingginya moralitas seseorang dengan iman atau kepercayaan eksistensinya (Budiningsih, 2013:7). Dengan demikian pendidikan moral perlu diupayakan untuk meningkatkan moralitas terhadap kehidupan anak bangsa. Dalam upaya mengembangkan pendidikan moral bagi anak diperlukan unsur-unsur moral dengan didukung faktor budaya di lingkungan tempat tinggalnya. Namun lambat laun kehidupan anak bangsa akan mengalami penurunan moral yang dipengaruhi dari berbagai faktor, salah satunya yaitu perkembangan zaman yang sangat pesat.

Seiring dengan perkembangan zaman serta pesatnya ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini membawa perubahan pada masyarakat, terlebih lagi pada dunia hiburan yang akhir-akhir ini banyak digemari oleh semua kalangan usia yaitu game online. Kehadiran game online menjadikan pola perilaku mengalami pergeseran baik dalam budaya dan moral pada anak bangsa. Menurut Kurniawan (dalam Purnamasari & Wakhyudin, 2020: 31) *Game online* adalah suatu permainan yang dimainkan dikomputer secara *online* (melalui internet) dan bisa dimainkan banyak orang secara bersamaan. Awalnya permainan *game online* hanya dimainkan oleh orang dewasa, namun akhir-akhir ini *game online* sedang marak dimainkan anak di sekolah dasar. Tentunya hal tersebut sangat mempengaruhi perilaku anak sekolah dasar dan memberikan dampak yang luar biasa bagi anak.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas 5 SDN Cangkringrengbang Demak mengatakan bahwa siswa kelas 5 rata-rata sudah menggunakan *gadget*. Namun dalam hal penggunaannya siswa masih belum bisa memanfaatkan *gadget* secara maksimal, siswa lebih sering menggunakannya untuk membuka *facebook*, *whatsapp* dan bermain *game online*. Pada kenyataannya siswa masih belum bisa memanfaatkan *gadget* untuk pelaksanaan pembelajaran dan untuk mencari informasi pengetahuan yang berkaitan dengan mata pelajaran. Dari beberapa laporan orang tua kepada guru kelas masih terdapat banyak siswa yang lebih sering menggunakan *gadget* sebagai hiburan yaitu untuk bermain *game online* sehingga siswa sering mengabaikan suatu kegiatan yang berhubungan dengan informasi seputar materi pelajaran dan malas melakukan kegiatan lainnya.

Dari latar belakang di atas, masalah penelitian difokuskan pada bagaimana tingkat kecanduan siswa bermain game online dan bagaimana dampak *game online* terhadap moral siswa kelas 5 SDN Cangkringrengbang Demak.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian deskriptif menurut Arikunto (2013: 3) adalah penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi, atau hal-hal lain yang sudah disebutkan, yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian.

Menurut Moelong 1998 (dalam Arikunto, 2013: 22) mengemukakan bahwa Metode kualitatif adalah tampilan yang berupa kata-kata lisan atau tertulis yang dicermati oleh peneliti, dan benda-benda yang diamati sampai detailnya agar dapat ditangkap makna yang tersirat dalam dokumen atau bendanya. Sumber data

seharusnya asli namun apabila yang asli susah didapat, *fotocopy* atau tiruan tidak terlalu menjadi masalah, selama dapat diperoleh bukti pengesahan yang kuat kedudukannya. Dengan menggunakan penelitian kualitatif deskriptif, maka peneliti ingin mengetahui tingkat kecanduan siswa dalam bermain game online dan menganalisis dampak dari *game online* terhadap moral siswa kelas 5 SDN Cangkringrengbang Demak.

Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, kuesioner/angket dan dokumentasi. Menurut Sugiyono (2015: 317) Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Dan menurut Sugiyono (2015: 199) Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Sugiyono (2015: 329) berpendapat bahwa dokumen merupakan suatu catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berupa tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berupa tulisan contohnya catatan harian, sejarah kehidupan (*life historis*), cerita, biografi, peraturan, dan kebijakan. Dokumen yang berupa gambar, contohnya seperti foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain serta dokumen dalam bentuk karya seni dapat berupa gambar, patung, film, dan lain-lain.

Teknik keabsahan data pada penelitian ini menggunakan teknik perpanjangan keikutsertaan, ketekunan, dan triangulasi sumber. Analisis data penelitian ini menggunakan Miles dan Hubberman dalam Sugiyono (2015: 337) yang menyatakan bahwa analisis data penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah pengumpulan data dalam periode tertentu. Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan

Secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas. Aktivitas dalam analisis data yaitu:

a. Reduksi data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan (Sugiyono, 2015: 338).

b. Penyajian data

Sugiyono (2015: 34) menjelaskan bahwa penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Dengan menyajikan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami.

c. Menarik kesimpulan

Langkah selanjutnya dalam analisis kualitatif adalah penarikan kesimpulan atau verifikasi. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena sifat dari penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada di lapangan. (Sugiyono 2015: 345).

HASIL DAN PEMBAHASAN

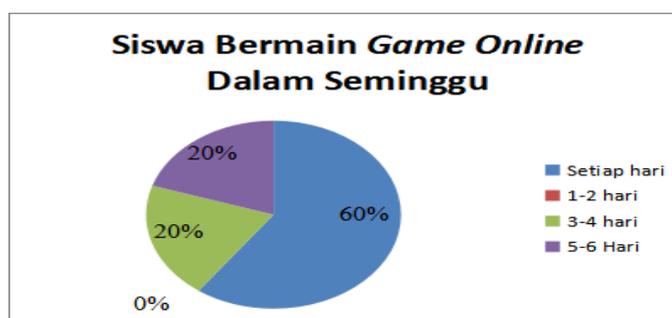
Hasil dari penelitian ini yaitu diperoleh tingkat kecanduan siswa dalam bermain *game online* dan dampak *game online* terhadap moral siswa kelas 5 SDN Undaan Kidul Cangkringrengbang Demak.

1. Tingkat kecanduan *game online* pada siswa kelas 5 SDN Cangkringrengbang Demak

Tabel 1. Hasil Angket Kecenderungan Bermain Game Online

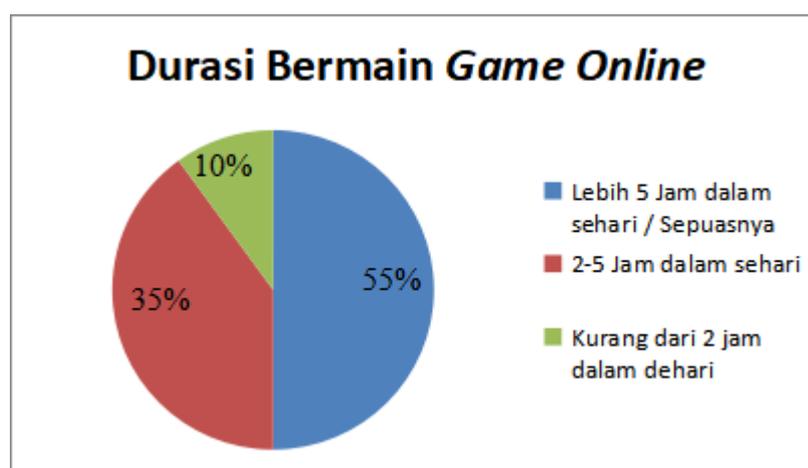
No.	Pertanyaan	Jawaban		Jumlah	Presentase Jawaban	
		Ya	Tidak		Ya	Tidak
1	Siswa menggunakan <i>Smartphone</i>	20	0	20	100%	0%
2	Siswa memiliki <i>Smartphone</i> sendiri	12	8	20	60%	40%
3	Siswa gemar bermain <i>game online</i>	20	0	20	100%	0%
4	Siswa merasa senang dan ketagihan bermain <i>game online</i>	17	3	20	85%	15%
5	Semakin hari semakin lama bermain <i>game online</i>	14	6	20	70%	30%
	Jumlah	83	17	100		
	Rata-rata	83%	17%			

Berdasarkan tabel 4.1 hasil angket tentang kecenderungan bermain *game online* dari 20 responden yang terdiri 11 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan diperoleh hasil bahwasanya 83% siswa menjawab "Ya" dan 17% menjawab "Tidak". Secara umum menunjukkan 100% siswa sudah menggunakan *smartphone*. Dari 20 siswa diperoleh 60% siswa memiliki *smartphone* sendiri. Dapat dilihat bahwa 100% siswa gemar bermain *game online* dengan rincian 20 siswa gemar *game online*. Siswa juga merasa senang dan ketagihan bermain *game online* dengan perolehan 85% atau 17 siswa dan 70% siswa menyatakan bahwa semakin hari semakin lama untuk bermain *game online*.



Gambar 1. Diagram Hasil Angket Siswa Bermain Game Online Dalam Seminggu

Berdasarkan diagram 4.1 diperoleh 60% atau 12 siswa bermain *game online* setiap hari (7 hari) dalam seminggu, 0% atau 0 siswa bermain *game online* 1-2 hari dalam seminggu, 20% atau 4 siswa bermain *game online* 3-4 hari dalam seminggu dan 20% atau 4 siswa bermain *game online* 5-6 hari dalam seminggu. Berdasarkan hasil wawancara orang tua A, orang tua B, orang tua C, dan orang tua D menyatakan bahwa anaknya bermain *game online* dalam seminggu yaitu setiap hari atau 7 hari. Sementara orang tua E menyatakan bahwa dalam seminggu belum tentu bermain *game online* setiap hari, anak bermain *game online* ketika hanya dipinjami *smartphone* saja.



Gambar 2. Hasil Angket Durasi Siswa Dalam Bermain Game Online

Dari diagram 4.2 menunjukkan bahwa siswa paling banyak bermain *game online* dengan durasi lebih dari 5 jam dalam sehari yaitu sebesar 55% atau 11 siswa. Siswa yang bermain *game online* 2-5 jam dalam sehari diperoleh 35% atau 7 siswa dan siswa yang bermain *game online* kurang dari 2 jam dalam sehari diperoleh 10% atau 2 siswa. Berdasarkan hasil wawancara orang tua A, orang tua B dan orang tua D menyatakan dalam sehari anak bermain *game online* lebih dari 5 jam. Lalu orang tua C mengungkapkan bahwa anaknya dalam 4 jam untuk bermain *game online*, tetapi biasanya melebihi batas yang ditentukan. Sementara orang tua E memberikan batasan waktu bermain *game online* hanya 1 jam saja yang berarti kurang dari 2 jam.

2. Dampak *game online* terhadap moral siswa SDN Cangkringrengbang Demak

Tabel 1. Hasil Angket Dampak Game Online Terhadap Moral Siswa

No.	Pertanyaan	Jawaban		Jumlah	Presentase	
		Ya	Tidak		Ya	Tidak
1	Siswa pernah melupakan waktu beribadah ketika bermain <i>game</i>	11	9	20	55%	45%
		2	Siswa pernah lupa membantu orang tua ketika bermain <i>game</i>	12	8	20
3	Siswa pernah tidak belajar karena bermain <i>game</i>			14	6	20
		4	Siswa pernah mengganggu waktu tidur	13	7	20
5	Siswa Pernah tidur larut malam karena <i>game online</i>			11	9	20
		6	Siswa merasa mudah marah jika tidak bermain <i>game online</i>	13	7	20
7	Siswa pernah berbohong waktu yang			12	8	20

	dihabiskan main <i>game</i>					
8	Siswa pernah minta uang keperluan <i>game</i> dengan alasan lain	13	7	20	65%	35%
9	Siswa mengabaikan kegiatan lain ketika bermain <i>game</i>	12	8	20	60%	40%
10	Siswa pernah bertengkar karena <i>game</i>	11	9	20	55%	45%
11	Siswa lebih suka bermain <i>game</i> daripada kumpul keluarga	10	10	20	50%	50%
	Jumlah	132	88	220		
	Rata-rata	60%	40%			

Dari tabel 4.2 dari 20 responden diperoleh 55% atau 11 siswa yang pernah melupakan waktu beribadah ketika bermain *game online*, 60% atau 12 siswa pernah lupa membantu orang tua ketika bermain *game online*, 70% atau 14 siswa pernah tidak belajar karena *game online*, dan siswa juga menunjukkan bahwa 60% atau 12 siswa mengabaikan kegiatan penting lainnya ketika bermain *game online*. Hasil menunjukkan bahwa *game online* ini menjadikan sebagian besar siswa kelas 5 SDN Cangkringrengbang Demak lupa dengan tanggung jawabnya yaitu sering mengabaikan kegiatan penting lainnya.

Dengan perolehan 65% atau 13 siswa menunjukkan bahwa *game online* mengganggu waktu tidur serta 55% atau 11 siswa menyatakan pernah tidur larut malam karena bermain *game online*. Sebagian besar siswa mengungkapkan bahwa *game online* mengganggu waktu tidur siswa sehingga dapat dikatakan anak kurang disiplin pada jam tidur. Dan hasil angket di atas juga menunjukkan 11 siswa bahwa *game online* ini menjadikan siswa tidur larut malam. Apabila siswa tidur larut malam menjadikan siswa kurang tidur sehingga dapat berdampak pada kesehatan.

Ketika bermain *game online* 65% atau 13 siswa menunjukkan perilaku merasa mudah marah apabila tidak bermain *game online*, dan 55% atau 11 siswa pernah menyatakan bertengkar karena *game online*. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa *game online* dapat berdampak pada emosional siswa. Kemudian hasil angket juga menunjukkan 60% atau 12 siswa pernah berbohong tentang waktu yang dihabiskan bermain *game online*, dan diperoleh 65% atau 13 siswa pernah meminta uang keperluan *game online* dengan alasan lain. Perilaku siswa tersebut berdampak pada sikap jujur anak, dimana anak berbohong tentang waktu yang dihabiskan bermain *game online* serta siswa berbohong meminta keperluan *game* dengan alasan lain sehingga tidak jujur. Dan juga diperoleh hasil 50% atau 10 siswa lebih suka bermain *game online* daripada berkumpul dengan keluarga. Sebagian siswa lebih suka bermain *game online* daripada berkumpul dengan keluarga. Dengan demikian siswa yang lebih suka bermain *game online* daripada berkumpul dengan keluarga dapat dikatakan kurang peduli dengan lingkungan sekitarnya.

Pada wawancara guru kelas 5 yang menceritakan mendapat keluhan dari orang tua siswa bahwa anaknya lebih sering bermain *game online* daripada belajar. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan dari orang tua siswa, dimana

orang tua A, orang tua B, orang tua C, dan orang tua D menyatakan bahwa anak lebih sering dan banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*. Sedangkan orang tua E lebih menekankan bahwa setiap hari anak harus belajar daripada bermain *game online*. Lalu guru kelas 5 mengungkapkan terdapat pengaruh pada tingkat emosional siswa akibat bermain *game online*, yaitu memicu siswa untuk melakukan kekerasan karena biasanya dalam *game online* terdapat unsur kekerasan. Selain itu, guru kelas 5 juga menyatakan bahwa siswa pengguna game online mengalami penurunan hasil belajar.

Sebagai orang tua tentunya mengingatkan anak ketika terlalu sering bermain *game online*. Dari hasil wawancara kepada orang tua mendapatkan beberapa pernyataan. Apabila anak diingatkan untuk tidak terlalu sering bermain *game online* orang tua A menjawab anak akan mengamuk dan orang tua B menjawab marah-marah. Sedangkan orang tua C menyatakan anak jika diingatkan untuk tidak terlalu sering bermain game online terkadang menangis kemudian masuk kamar. Lalu orang tua D menyatakan anak hanya mendengarkan saat diingatkan bermain game online, akan tetapi anak tetap saja melanjutkan bermain game. Sementara orang tua E mengungkapkan bahwa anak ketika diingatkan untuk tidak sering bermain game hanya diam saja dan sedikit membantah.

Ketika bermain *game online*, orang tua memberikan berbagai macam pernyataan mengenai tanggapan anak saat dimintai bantuan. Orang tua A menjelaskan apabila anak dimintai bantuan ketika bermain *game online* maka anak tidak mau membantu, sama dengan pernyataan orang tua B menjelaskan bahwa anak kalau sudah bermain *game online* sama sekali tidak merespon dan tidak mau diganggu apabila dimintai bantuan orang tua. Sementara orang tua D juga memberikan pernyataan yang demikian bahwa jika dimintai bantuan ketika bermain *game online* anak tidak mau kalau game belum selesai. Berbeda pernyataan dari orang tua C yang mengungkapkan apabila anak dimintai bantuan ketika bermain *game online* maka anak mau membantu, namun biasanya anak menunda-nunda terlebih dahulu. Dan orang tua E menyatakan apabila anak dimintai bantuan ketika bermain game online maka anak mau membantu, dan orang tua E menegaskan kepada anak jika tidak mau membantu maka Smartphone akan diambil atau disita.

Dengan seringnya bermain *game online* akan memberikan dampak yang buruk bagi siswa, baik dampak positif maupun negatif. Guru kelas 5 menjelaskan bahwa dengan bermain game online siswa dapat melatih keterampilan pada bidang ilmu teknologi, sama dengan pernyataan orang tua B yang menjelaskan manfaat dari *game online* yaitu anak bisa berpengalaman mengenai teknologi karena biasanya anak bisa menjawab jika orang tua bertanya tentang smartphone. Sementara orang tua E menyatakan bahwa *game online* ini memiliki manfaat bagi anak sebagai hiburan. Berbeda dengan orang tua A, orang tua C, dan orang tua D yang memberikan pernyataan bahwa game online tidak ada manfaatnya tersendiri bagi anak.

Menurut guru kelas 5 dampak negatif dari bermain *game online* yaitu tingkat emosional siswa menjadi meningkat, siswa menjadi lupa waktu, kurang peduli dengan lingkungan sekitar (sosial) dan tentunya juga mengganggu kesehatan pada mata karena terlalu sering menatap layar *smartphone*. Sementara orang tua A menyatakan dampak negatif dari bermain *game online* anak tidak mau belajar serta suka bertengkar dengan adiknya karena *smartphone*. Lalu orang tua B menjelaskan dampak negatif *game online* bagi anak yaitu emosi anak sulit terkontrol, kalau anak minta sesuatu harus dituruti serta biasanya minta uang buat *top up*. Orang tua C juga memberikan pernyataan dampak buruk bagi anak yaitu anak menjadi malas jika disuruh belajar dan suka menunda pekerjaan. Menurut

orang tua D dampak negatif dari bermain *game online* yaitu menjadikan anak tidak peduli jika dipanggil orang tua saat dimintai bantuan. Dan pernyataan lain dari orang tua E menyatakan dampak tidak baik dari game online yaitu anak menjadi suka membantah.

SIMPULAN

Sebagian besar siswa kelas 5 SDN Cangkringrengbang Demak mengalami kecenderungan untuk bermain game online dengan perolehan terbanyak 85% atau 17 siswa ketagihan game online dan 70% atau 14 siswa yang semakin hari semakin lama untuk bermain game online. Tingkat kecanduan siswa dalam bermain game online yaitu rata-rata setiap hari dalam seminggu dengan persentase terbanyak diperoleh 60%, dan rata-rata 5 jam lebih dalam sehari dengan presentase terbanyak diperoleh 55%. Dalam bermain game online terdapat dampak terhadap moral siswa kelas 5 SDN Cangkringrengbang Demak. Dimana lebih banyak didapatkan dampak negatif daripada dampak positif. Adapun dampak positifnya yaitu siswa dapat berpengalaman dan memiliki keterampilan dalam bidang ilmu teknologi dan dapat dijadikan sebagai hiburan untuk siswa. Sedangkan dampak negatifnya yaitu tingkat emosional siswa meningkat dan sulit terkontrol, siswa menjadi lupa waktu, siswa suka minta uang keperluan untuk game online, siswa menjadi suka berbohong (tidak jujur), siswa kurang peduli dengan lingkungan sekitar, mengganggu kesehatan siswa, dan siswa menjadi pemalas dan sering mengabaikan kegiatan penting lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.
- Budiningsih, C. Asri. 2013. *Pembelajaran Moral*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Purnamasari, V., & Wakhyudin, H. 2020. Dampak Game Online PUBG Terhadap Perilaku Prokastinasi Siswa. *International Journal of Natural Science and Engineering*, Vol. 4. No. 1 tersedia di <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJNSE/article/view/29079/16535> (diakses 10 April 2021)
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.