



Pengaruh Game Online terhadap Minat Baca Siswa Sekolah Dasar

Fania Isnani^{1✉}, Nanang Khoirul Umam²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Gresik, Indonesia^{1,2}

e-mail : faniaisnani3232@gmail.com¹, nanang.khu@umg.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tinggi nya permainan-permainan *online* yang mereka mainkan adalah *roblox*, *mobile legend*, *sakura school simulator*, *minecraft*, *stambler*, *free fire* atau yang biasa disebut *ff*, *playerUnknown's battleground* atau yang biasa disebut *PUBG*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap minat baca siswa kelas II SD. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Seluruh siswa kelas II SD dengan berjumlah 22 siswa sebagai populasi pada penelitian ini dengan angket untuk mengetahui minat baca dan minat bermain *game online* sebagai instrumen penelitian. Korelasi Pearson menggunakan program aplikasi komputer SPSS versi 28 *for windows* digunakan dalam analisis data pada penelitian ini. Hasil penelitian ini dengan koefisien personal menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,358 dengan taraf signifikansi 5% atau bisa dikatakan tidak ada pengaruh yang signifikan antara *game online* dengan minat baca siswa kelas II SD. Kesimpulan dilakukannya penelitian diyakini bahwa siswa yang memiliki minat bermain *game online* tidak serta merta memiliki minat membaca yang rendah. Selain itu, diyakini bahwa siswa dengan minat bermain *game online* yang rendah belum tentu siswa tersebut memiliki minat membaca yang tinggi.

Kata Kunci : *game online*, minat baca, sekolah dasar.

Abstract

This research is motivated by the high number of online games they play, namely roblox, mobile legend, sakura school simulator, minecraft, stambler, free fire or what is commonly called ff, playerUnknown's battleground or what is commonly called PUBG. This study aims to determine the effect of online games on reading interest of second grade elementary school students. In this study using quantitative research methods. All 22 students in grade II elementary school as a population in this study with the aim of knowing interest in reading and playing online games as a research instrument. Pearson correlation uses the computer application program SPSS version 28 for windows which is used in data analysis in this study. The results of this study with personal coefficients show a significance value of 0.358 with a significance level of 5% or it can be said that there is no significant effect between online games and students' reading interest in class II SD. The conclusion of the research is that students who have an interest in playing online games do not necessarily have a low interest in reading. In addition, it is believed that students with low interest in playing online games do not necessarily have high interest in reading.

Keywords: *online games, interest in reading, elementary school.*

Copyright (c) 2023 Fania Isnani, Nanang Khoirul Umam

✉ Corresponding author :

Email : faniaisnani3232@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4784>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pertumbuhan ilmu pengetahuan memicu perkembangan teknologi baru. Oleh karena itu, teknologi pendidikan baru tidak dapat dihindari. Kehidupan sehari-hari masyarakat terus berubah oleh perkembangan teknologi baru. Ini berlaku apakah mereka sedang belajar, bermain, bekerja atau bersosialisasi secara umum (Megahantara, 2019). Di masa lalu, masyarakat hidup sangat berbeda dari yang mereka lakukan sekarang. Teknologi telah mengambil peran besar dalam pendidikan karena kemajuan dan kecanggihan yang dimiliki. Ketika pandemi Covid 19 menyebar menyebabkan perubahan dalam cara kerja pendidikan. Pembelajaran dilakukan dari rumah pada saat itu. Akibatnya, inovasi teknologi memiliki pengaruh penting pada pembelajaran masa itu (Astuti, 2021). Pendidikan berkelanjutan menggunakan teknologi baru untuk tetap pada tempatnya (Rahyuni et al., 2021). Sepanjang abad ke-21, pengaruh teknologi dapat dilihat. Hal ini dikarenakan banyaknya metode pembelajaran dan model pembelajaran berbasis teknologi yang tersedia. Jelas bahwa kemajuan teknologi memberikan kemudahan serta cara baru untuk kegiatan belajar mengajar. Masyarakat menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari mereka. Dari ponsel hingga kalkulator, masyarakat tidak kekurangan alat yang mereka miliki. Kemajuan teknologi telah membuat perangkat dengan fungsi praktis menjadi hal yang lumrah. Anak-anak yang bermain gadget sendiri seringkali memiliki rentang usia yang kecil (Ali et al., 2022). Hal ini dikarenakan banyak orang tua yang lebih memilih untuk menjaga anaknya di rumah agar tidak bermain di luar. Hal ini menyebabkan banyak siswa yang bermain dengan gadgetnya daripada mengejar minat lain. Mereka menganggap bermain gadget lebih menarik daripada membaca buku. Salah satu hal yang dilakukan siswa ketika menggunakan gadget adalah bermain *game online*, sehingga siswa membuang waktu untuk usaha yang tidak produktif (Harahap & Ramadan, 2021).

Kemajuan teknologi di dunia yang semakin mengglobal menyebabkan semakin majunya teknologi yang dikembangkan (Haryanti et al., 2022). Ini menciptakan kebutuhan akan *game* yang lebih modern yang menggabungkan teknologi dengan genre lain, seperti *game online* yang membutuhkan koneksi internet untuk bermain atau *game offline* yang dapat diakses tanpa koneksi internet (Henukh et al., 2022). Permintaan akan *game* yang bisa dimainkan di mana saja, seperti di rumah yang nyaman atau saat bepergian, sangatlah besar. Hal ini berlaku baik untuk *game offline* yang dimainkan di laptop atau ponsel maupun *game online*. Ada berbagai macam permainan berbeda yang tersedia seperti permainan untuk perempuan yaitu permainan memasak dan permainan mendandani dan masih banyak lagi. Ada juga banyak permainan untuk laki-laki seperti permainan sepak bola, perang, teka-teki dan masih banyak lagi. Namun ada permainan petualangan mirip Mario Kart yang bisa dimainkan oleh laki-laki maupun perempuan (Ismi & Akmal, 2020). Bermain *game online* dapat mengakibatkan lupa akan kewajiban sebagai siswa yaitu mengerjakan tugas sekolah. Mereka akan memilih bermain *game online* daripada belajar atau mengerjakan tugas sekolah mereka (Puji & Febry, 2020). Siswa membutuhkan peran orang tua mereka saat bermain *game online*. Karena mereka memainkan permainan ini di rumah, maka orang tua perlu memantau kegiatan siswa. Bermain *game online* memiliki manfaat yaitu membantu siswa mengasah kecerdasan mereka, mengembangkan fantasi dan meningkatkan kemampuan fisik mereka (Nisrinafatin, 2020). Bermain *game online* tanpa mengenal waktu dapat menyebabkan siswa menjadi pendiam, depresi, atau bahkan cemas. Itu juga dapat mengurangi aktivitas sosial siswa dan menurunkan minat belajar mereka di sekolah (Pratiwi & Yusnaldi, 2022). Bermain *game online* dapat menciptakan sifat egois di kalangan siswa. Mereka akan bersikap individualitas (Nisrinafatin, 2020). Siswa lebih memilih untuk mengisolasi diri karena siswa tersebut merasa lebih nyaman bermain *game online* daripada di dunia nyata (Kurniawati & Utomo, 2021).

Pada hasil wawancara saya kepada siswa kelas II di salah satu SDN di Gresik menyatakan bahwa permainan-permainan *online* yang mereka mainkan adalah *roblox*, *mobile legend*, *sakura school simulator*, *minecraft*, *stambler*, *free fire* atau yang biasa disebut ff, *playerUnknown's battleground* atau yang biasa disebut PUBG. Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan ditingkat SD. Pada

pembelajaran mata pelajaran tersebut memiliki empat aspek keterampilan berbahasa yang saling berkaitan yang harus dimiliki siswa diantaranya aspek membaca, menulis, menyimak dan berbicara (Umam & Firdaus, 2022). Keempat aspek tersebut sama-sama penting dan harus dimiliki oleh siswa. Salah satunya ialah aspek ketrampilan membaca. Dengan membaca seseorang belajar memahami informasi dan pemikiran penting yang disampaikan oleh penulis (Dharma, 2020). Dengan membaca siswa mendapatkan wawasan tentang dunia di sekitar mereka. Memahami bahan tertulis menuntut siswa untuk membaca dan menulis. Pepatah yang dipopulerkan oleh para pendidik menyatakan bahwa buku adalah jendela dunia. Siswa bisa belajar banyak informasi hanya dengan membaca buku. Siswa juga dapat belajar tanpa bepergian ke seluruh dunia (Akbar & Ahmad, 2018). Meskipun pengetahuan adalah sesuatu yang dilatih orang, pendidikan itu sendiri adalah masa pelatihan yang berlangsung bertahun-tahun untuk mempelajari keterampilan penting seperti membaca buku (Hani & Siska, 2021).

Siswa perlu memiliki minat baca yang kuat agar terbiasa dengan perbuatan tersebut. Siswa secara alami memiliki minat baca jika mereka ingin belajar lebih banyak (Asmiati et al., 2021). Minat baca muncul ketika siswa ingin belajar dan memahami lebih banyak hal ini karena siswa dengan minat dapat menemukan cara baru untuk belajar (Fauzi et al., 2020). Mendorong siswa untuk peduli membaca merupakan tanggung jawab seorang guru. Untuk hal ini siswa harus memiliki AIDA (perhatian, minat, pengakuan, dan keinginan) yang pada menyebabkan siswa berkeinginan untuk membaca makin tinggi (Elendiana, 2020). Dilihat dari OECD (*Organization for Economic Cooperation and Development*) dalam hal PISA (*Programme for International Student Assessment*) Jumlah peserta sebanyak 72 negara. Angka ini tercatat pada tahun 2015 dengan rata-rata skor siswa mencapai 397, yang merupakan skor rata-rata OECD sebesar 496 (Dharma, 2020). Indikator menunjukkan minat baca siswa sekolah dasar di negara ini masih rendah. Hal ini kemungkinan karena tingkat membaca mereka yang rendah, yang ditunjukkan dengan fakta bahwa mereka memiliki minat membaca yang rendah (Dharma, 2020). Hal ini menunjukkan bahwa sistem pendidikan Indonesia perlu diperbaiki (Sundara et al., 2020). Banyak masyarakat Indonesia yang tidak menganggap membaca sebagai hal yang penting, artinya mereka belum memaksimalkan perkembangan sistem pendidikannya (Ramadhan, 2020). Siswa dapat menunjukkan minat membaca dengan menunjukkan tiga indikator. Diantaranya adalah kesenangan membaca, kesadaran manfaat membaca dan seringnya mereka menggunakan buku (Marlina & Ardiyaningrum, 2021). Indikator yang menunjukkan kurangnya minat membaca siswa dapat ditemukan pada kurangnya minat mereka untuk membicarakan buku kesukaannya, tidak memiliki banyak buku di rumah atau sekolah, dan tidak menunjukkan antusiasme saat membaca pekerjaan rumah di kelas (Iskandar, 2021). Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Ravi & Nurul, (2022) Siswa yang menggunakan gadget secara berlebihan menjadi bosan saat belajar. Seorang siswa dalam penelitian saya mengatakan dia sering tertidur saat bermain game online. Orang menjadi kecanduan gadget dan *game* karena pandemi Covid-19. Hal ini bisa dilihat pada salah satu artikel yang ditulis oleh (Ravi & Nurul, 2022) ketika siswa menjadi kecanduan hobi mereka, mereka kehilangan fokus pada hal-hal lain. Siswa yang bermain *game online* dan gadget cenderung mengabaikan aktivitas lain pada saat pandemi karena aktivitas diluar yang dibatasi. Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Nawawi et al., 2021) Hasil analisis yang diambil dari uji hipotesis dengan nilai $F_{hitung} 3,620 > F_{tabel} 2,71$ menunjukkan bahwa terpaan media (X1), motivasi bermain (X2), dan perilaku meniru (X3) berpengaruh terhadap minat belajar. secara bersamaan (Y). Variabel Game Online Mobile Legend memiliki pengaruh sebesar 11,2% terhadap minat belajar sesuai dengan nilai R^2 (R Square) sebesar 0,112; Namun, variabel lain yang tidak dievaluasi dalam penelitian ini juga dapat berdampak.

Dalam sesi tanya jawab yang saya lakukan di kelas, salah satu siswa menyatakan bahwa bercerita dan bermain lebih menyenangkan daripada membaca buku. Terlebih lagi ketika diberlakukannya sekolah daring (dari rumah) kegiatan literasi yang diadakan di beberapa sekolah dengan himbauan Kemendikbud 23 Tahun 2015 tentang pertumbuhan budi pekerti terhambat pelaksanaannya. Karena guru bekerja melalui perantara orang tua mereka untuk memantau siswa mereka. Hal ini menyebabkan siswa kehilangan minat membaca dan

membuat mereka enggan membaca buku. Karena siswa yang kurang minat membaca tanpa alasan, apapun yang dibacanya menjadi sia-sia. Dengan menyediakan konten melalui media digital, simulasi dapat dilakukan kapan saja, di mana saja untuk meningkatkan pengalaman belajar. Pelajar dapat memanfaatkan berbagai sumber daya tradisional, pengalaman ruang kelas yang dipimpin fakultas, buku (cetak atau digital), dan *game online* atau simulasi multimedia untuk meningkatkan minat membaca siswa sesuai kebutuhan atau tepat waktu untuk memenuhi tujuan penelitian.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif (Bloomfield & Fisher, 2019);(Mkhatshwa, 2020), yaitu suatu bentuk penelitian ilmiah yang difokuskan untuk meneliti sampel kelompok atau populasi tertentu. Hal ini dilakukan melalui pengumpulan data kuesioner dan analisis statistik SPSS versi 28. Metode pengujian hipotesis penelitian korelasi menggunakan koefisien korelasi untuk menguji hubungan antara beberapa faktor dan variabel individu (Marlina & Ardiyaningrum, 2021).

Penelitian ini berfokus pada siswa kelas II di salah satu sekolah dasar di Kabupaten Gresik. Peneliti ingin menganalisis pengaruh *game online* pada minat siswa dalam membaca. Penelitian ini menggunakan sumber data primer dan sekunder. Data untuk penelitian ini dikumpulkan dari makalah penelitian, jurnal online, catatan sekolah, dan survei siswa mengenai pengaruh *game online* terhadap minat baca siswa. Data tambahan dikumpulkan dari kuesioner dan studi dokumentasi tentang pengaruh *game online* terhadap minat baca siswa (Julia, 2018). Pertanyaan yang disajikan melalui angket yang diberikan kepada 22 siswa kelas II merupakan bagian dari proses penelitian. Pengumpulan data melibatkan pengumpulan dokumentasi melalui kuesioner, beserta alat bantu lainnya seperti pedoman pengumpulan data. Berikut adalah kisi-kisi angket minat baca:

Table 1. Kisi-kisi Angket Pengaruh Game Online terhadap Minat Baca Siswa

Variabel	Indikator	Jumlah
Minat Baca	Kesenangan membaca	5
	Kesadaran manfaat membaca	7
	Kesenangan bermain <i>game online</i>	8
	Jumlah butir	20

Pada penelitian ini diperoleh hasil Pearson Correlation Test dengan menggunakan program SPSS versi 28.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Ada tiga indikator pengaruh *game online* terhadap minat baca siswa kelas II yang menjadi pertimbangan. Ini adalah kesenangan mereka membaca, kesadaran akan manfaat membaca, dan kesenangan mereka bermain *game online*. Dari indikator tersebut, siswa dapat menyusun tabel yang menampilkan statistik deskriptif mereka:

Tabel 2. Statistik Deskriptif Angket Pengaruh Game Online terhadap Minat Baca Siswa Kelas II

Indikator	Banyaknya Pernyataan	Statistik Deskriptif		
		Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Rata-rata
Kesenangan dalam Membaca	5	3	5	4,45

Indikator	Banyaknya Pernyataan	Statistik Deskriptif		
		Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Rata-rata
Kesadaran Manfaat Membaca	7	4	7	5,14
Kesenangan Bermain Game Online	8	1	6	3,36

Angket yang disiapkan dengan dua jawaban digunakan untuk mengumpulkan statistik deskriptif tentang pengaruh *game online* terhadap minat baca siswa. Untuk setiap siswa, jawabannya adalah Ya dan Tidak. Jawaban Ya mendapat skor 1, dan untuk jawaban Tidak mendapat skor 0. Jumlah sampel adalah 22 siswa. Dengan membagi nilai mean(rata-rata) setiap indikator dengan jumlah item pernyataan. Data tambahan tentang setiap indikator akan terungkap, data ini meliputi:

Tabel 3. Kategorisasi Indikator Kesenangan dalam Membaca Siswa Kelas II

No	Rentang Skor	Frekuensi		Kategori
		Frekuensi	Persentasi	
1	1-2	0	0%	Kurang
2	3	4	18%	Cukup
3	4-5	18	82%	Baik
	Total	22	100%	

Hasil penelitian pada tabel di atas adalah dari 18% siswa yang masuk dalam kategori “cukup”. Selain itu, 82% siswa tergolong dalam kategori “baik”. Hasil ini memperlihatkan siswa yang suka membaca memiliki pengalaman yang menyenangkan.

Tabel 4. Kategorisasi Indikator Kesadaran Manfaat Membaca Siswa Kelas II

No	Rentang Skor	Frekuensi		Kategori
		Frekuensi	Persentasi	
1	1-3	0	0%	Kurang
2	4-5	18	82%	Cukup
3	6-7	4	18%	Baik
	Total	22	100%	

Membaca memberikan manfaat yang besar bagi siswa, seperti yang ditunjukkan oleh hubungan berbanding terbalik dari efek positif tabel. Guru menemukan bahwa 82% siswa memenuhi kategori “cukup”. Selain itu, hanya 18% siswa yang mencapai kategori “baik”.

Tabel 5. Kategorisasi Indikator Kesenangan Bermain Game Online Siswa Kelas II

No	Rentang Skor	Frekuensi		Kategori
		Frekuensi	Persentasi	
1	1-3	11	50%	Kurang
2	4-5	9	41%	Cukup
3	6-8	2	9%	Baik
	Total	22	100%	

Tabel tersebut menunjukkan bahwa 41% siswa masuk dalam kategori “cukup” senang bermain *game online*. Namun, 50% siswa masuk dalam kategori kurang. Dan 9% lainnya menunjukkan *game online* permainan yang menyenangkan. Untuk mengukur pengaruh game online terhadap minat baca siswa kelas II diperlukan uji korelasi dengan pedoman sebagai berikut:

1. Untuk memutuskan suatu tindakan, penting untuk mempertimbangkan pentingnya Sig. (2-Tailed):
 - a. Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka terdapat korelasi antara minat *game online* dengan minat baca.
 - b. Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05 maka tidak terdapat korelasi antara minat *game online* dengan minat baca.
2. Pedoman pengambilan keputusan berdasarkan nilai r hitung (*Pearson Correlation*) :
 - a. Jika nilai r hitung (*Pearson Correlation*) > 0,05 maka terdapat korelasi antara minat *game online* dengan minat baca.
 - b. Jika nilai r hitung (*Pearson Correlation*) < 0,05 maka tidak terdapat korelasi antara minat *game online* dengan minat baca.

Tabel 6. Korelasi minat bermain *game online* dengan minat baca

Correlations			
		Minat Game Online (8 Poin)	Minat Baca (12 Poin)
Minat Game Online (8 Poin)	Pearson Correlation	1	.358
	Sig. (2-tailed)		.102
	N	22	22
Minat Baca (12 Poin)	Pearson Correlation	.358	1
	Sig. (2-tailed)	.102	
	N	22	22

Nilai rtabel dengan $df = n - 2$ ($22 - 2$) = 20 pada taraf signifikansi 5% (0,05) adalah 0,423. Sehingga berdasarkan output di atas, dapat diketahui bahwa nilai r hitung (*pearson corelation*) kedua variabel sebesar 0,358 lebih kecil dari r tabel. Begitupun juga jika dengan membandingkan nilai signifikansinya, nilai Sig. (2-tailed) yang diperoleh sebesar 0,102. Nilai ini lebih dari 0,05. Sehingga berdasarkan pada pedoman pengambilan keputusan, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat korelasi antara minat *game online* dengan minat baca.

Pembahasan

Sepanjang periode globalisasi teknologi dan sains berkembang barang-barang berbasis teknologi canggih modern mulai ada seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Tentu saja, tujuan dari kemajuan teknologi ini adalah untuk memenuhi kebutuhan manusia di berbagai bidang, termasuk sains, pengetahuan, kesehatan, pertanian, ekonomi, dan hiburan. Game online menjadi semakin populer di kalangan masyarakat umum dan pelajar. “Game internet berbasis media visual elektronik. Game internet bisa dimainkan di perangkat visual elektronik seperti PC (Haryanti et al., 2022). Sekelompok pecinta game di Indonesia yang dipimpin oleh Eddy Liem (Direktur Indonesia Games) mengemukakan teori game online yang menyatakan bahwa game online adalah setiap permainan atau permainan yang dimainkan secara online (melalui internet), dan itu dapat dimainkan di PC (*Personal Computer*) atau konsol seperti PS2 dan perangkat sejenis (Iskandar, 2021). Dari sini peneliti melakukan analisis berdasarkan temuan di lapangan menyimpulkan bahwa game online adalah satu atau lebih game yang harus dimainkan secara online dengan memanfaatkan jaringan internet agar dapat dimainkan pada suatu perangkat (seperti smartphone, console , PS4, PC, atau di

pusat game itu sendiri) (Ali et al., 2022). Berdasarkan analisis angket penelitian, dampak negatif bermain game online antara lain: siswa sering mengalami mata kering; siswa yang sering terlambat atau malas makan; siswa yang mengalami sakit leher; dan siswa yang mengalami insomnia karena kecanduan atau keasyikan bermain game online. Selain dapat meningkatkan kemampuan atau keterampilan siswa, bermain game online juga dapat meningkatkan sikap dan kegembiraan mereka. Siswa dapat menggunakan game online untuk memanfaatkan minat dan bakat mereka. Penyebab atau penjelasan yang paling mendasar mengapa siswa senang bermain game online adalah untuk mengisi waktu atau menghilangkan kebosanan (Campillo-Ferrer et al., 2020).

Hal ini dimungkinkan karena selalu dilakukan di bawah pengawasan ketat, unggul dalam segala hal, dan mengedepankan pendidikan kreativitas. Juga, ada konteks pembelajaran atau keadaan yang dikembangkan untuk memfasilitasi munculnya kreativitas dan kegiatan lainnya secara terus-menerus. Berdasarkan teori tersebut, peneliti berpendapat bahwa perilaku belajar mengacu pada semua kegiatan atau kegiatan belajar yang sering dilakukan secara spontan tanpa menunggu rangsangan dan berusaha melakukan apa yang penting. Kesimpulan ini diambil dari analisis kuesioner dan observasi lapangan. Sementara Gagne memandang pembelajaran sebagai suatu proses, ada delapan kategori atau tindakan berbeda yang membentuk pembelajaran, mulai dari yang sederhana hingga yang canggih. Mereka meliputi: *Learning trigger/Learning chain (Chaining)*, *Learning stimulus (Signal Learning)*, Respon stimulus belajar (*Stimulus Response Learning*), dan Asosiasi Verbal (*Verbal Association*), Pembelajaran Diskriminasi dengan belajar, Pembelajaran Konsep (*Concept Learning*), Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Indah Permata Sari & Nurwahyuni, (2022) Temuan studi ini menunjukkan bagaimana game ponsel online memengaruhi pertumbuhan emosional siswa. Memberikan kesenangan, belajar bahasa baru, dan menciptakan teman-teman semua memiliki efek menguntungkan. Efek yang merugikan termasuk ketidaksabaran, kata-kata marah, tindakan fisik, bersikap kasar dan tidak patuh, gagal melakukan tugas, dan mendorong kemalasan. Saat anak-anak bermain game, orang tua, guru, dan orang dewasa lainnya berperan dalam membimbing pertumbuhan emosi mereka. Merupakan tanggung jawab orang tua dan guru untuk mengarahkan, mendukung, memotivasi, menetapkan batasan perilaku yang dapat diterima, dan mendisiplinkan anak-anak yang bermain game online mobile legends secara berlebihan. Sejalan dengan hasil temuan relevan yang dilakukan oleh Harahap & Ramadan, (2021) menyatakan Tiga faktor yaitu kognitif, emosional, dan psikomotor berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V akibat bermain game online. Game online free fire berpengaruh pada sisi kognitif; khususnya, kapasitas anak untuk berpikir jernih ditingkatkan. Antusiasme anak dalam belajar berkurang akibat kecanduan game free fire ditinjau dari aspek afektif. Kesehatan fisik anak terganggu akibat komponen psikomotor, antara lain mata mengantuk dan berkurangnya interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari. Temuan para peneliti lebih cenderung memiliki efek merugikan pada proses psikomotorik, afektif, dan kognitif.

Berdasarkan hasil korelasi penelitian ini, diyakini bahwa siswa yang memiliki minat bermain game online tidak serta merta memiliki minat membaca yang rendah. Selain itu, diyakini bahwa siswa dengan minat bermain game online yang rendah belum tentu siswa tersebut memiliki minat membaca yang tinggi. Korelasi ini didukung oleh banyak dugaan dan asumsi, salah satunya adalah orang tua dapat membatasi anak-anak mereka untuk bermain *game online*. Siswa diharuskan belajar setelah itu baru bermain *game online*. Selain itu, orang tua sering menemani siswa mereka bermain *game online* di rumah. Dan yang terakhir untuk mendorong minat baca siswa sejak dini, sekolah memiliki program kunjungan ke perpustakaan yang berjalan mingguan. Setiap kelas diperbolehkan mengunjungi perpustakaan seminggu sekali.

SIMPULAN

Dari analisis indikator kesenangan dan kesadaran membaca pada siswa kelas II SD, saya menemukan bahwa indikator tersebut baik. Indikator kesenangan bermain game online sudah cukup, dan indikator

kesadaran akan manfaat sudah cukup. Saat menganalisis indikator minat baca siswa kelas II SD, saya menemukan bahwa tidak ada korelasi antara game online dengan minat baca. Hasil ini diduga karena kajian tersebut terkait dengan salah satu program sekolah, yakni membatasi anak bermain ponsel.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A., & Ahmad, M. R. S. (2018). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Kelas X Sma Negeri 16 Makassar. *Jurnal Sosialisasi: Jurnal Hasil Pemikiran, Penelitian Dan Pengembangan Keilmuan Sosiologi Pendidikan*, 8–11. <https://doi.org/10.26858/Sosialisasi.V0i0.12127>
- Ali, Z., Dwikurnaningsih, Y., & Setyorini, S. (2022). Pengaruh Dari Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas Viii Smp Kristen 2 Salatiga Tahun Ajaran 2018/2019. *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(2). <https://doi.org/10.35965/Bje.V1i2.657>
- Asmiati, L., Pratiwi, I. A., & Fardhani, M. A. (2021). Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Kemampuan Berkomunikasi Anak. *Jurnal Ilmiah P2m Stkip Siliwangi*, 8(1), 37–45. <https://doi.org/10.22460/P2m.V8i1p37-45.2227>
- Astuti, N. P. (2021). Korelasi Antara Minat Membaca Siswa Sd Dengan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Stkip Kusuma Negara Iii*.
- Bloomfield, J., & Fisher, M. J. (2019). Quantitative Research Design. *Journal Of The Australasian Rehabilitation Nurses Association*, 22(2), 27–30. <https://doi.org/10.3316/Informit.738299924514584>
- Campillo-Ferrer, J. M., Miralles-Martínez, P., & Sánchez-Ibáñez, R. (2020). Gamification In Higher Education: Impact On Student Motivation And The Acquisition Of Social And Civic Key Competencies. *Sustainability (Switzerland)*, 12(12). <https://doi.org/10.3390/Su12124822>
- Dharma, K. B. (2020). Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Dalam Menumbuhkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(2).
- Elendiana, M. (2020). Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 2.
- Fauzi, R., Rustiyarso, R., & Al Hidayah, R. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mapel Sosiologi Di Mas Al-Muhajirin Sintang. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (Jppk)*, 11(3). <https://doi.org/10.26418/Jppk.V11i3.53889>
- Harahap, S. H., & Ramadan, Z. H. (2021). Dampak Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1304–1311. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.895>
- Haryanti, N., Hasanah, M., & 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. <https://doi.org/10.55606/Cendekia.V2i3.338>
- Henukh, L. R., Abolladaka, J., & Simanungkalit, E. F. B. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 1 Lobalain. *Journal Economic Education, Business And Accounting (Jeeba)*, 1(1), 1–6.
- Indah Permata Sari, & Nurwahyuni. (2022). Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perkembangan Emosi Siswa Kelas V Sdi. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1038–1046. <https://doi.org/10.31949/Jcp.V8i4.2798>
- Iskandar, R. (2021). Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5660–5670. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1738>
- Ismi, N., & Akmal, A. (2020). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa Di Lingkungan Sma Negeri 1 Bayang. *Journal Of Civic Education*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1738>

- 690 *Pengaruh Game Online terhadap Minat Baca Siswa Sekolah Dasar - Fania Isnani, Nanang Khoirul Umam*
 DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4784>
 24036/Jce.V3i1.304
- Julia, P. (2018). Hubungan Antara Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sd Negeri 53 Banda Aceh. *Jurnal Serambi Akademica*, 6(1), 49–57. <https://doi.org/10.32672/Jsa.V7i2>
- Khan, M. R., Aiyuda, N., & Fadhli, M. (2022). Kebosanan Akademik Dan Kecanduan Gadget Selama Pandemi Covid-19 Pada Remaja. *Psychopolytan : Jurnal Psikologi*, 5(2).
- Kurniawati, I., & Utomo, H. (2021). Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sd. *Elementa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1). <https://doi.org/10.33654/Pgsd.V3i1.1297>
- Marlina, N. A., & Ardiyaningrum, M. (2021). Hubungan Minat Membaca Dengan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ips Kelas Iii Sd Karanggayam. *Literasi*, Xii(1).
- Megahantara, G. S. (2019). Pengaruh Teknologi Terhadap Pendidikan Di Abad 21. *Academia*, 7(2).
- Meutia, P., Fahreza, F., & Rahman, A. A. (2020). Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas Tinggi Sd Negeri Ujong Tanjong. *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(1).
- Mkhatshwa, T. P. (2020). Calculus Students' Quantitative Reasoning In The Context Of Solving Related Rates Of Change Problems. *Mathematical Thinking And Learning*, 22(2), 139–161. <https://doi.org/10.1080/10986065.2019.1658055>
- Nawawi, M. I., Pathuddin, H., Syukri, N., Alfidayanti, A., Poppysari, S., Saputri, S., Ramdani, M., Jun, M., & Marsuki, I. (2021). Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Minat Belajar Mahasiswa/I Fakultas Sains Dan Teknologi Uin Alauddin Makassar. *Al Ma'arief: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya*, 3(1), 46–54. <https://doi.org/10.35905/Almaarief.V3i1.2039>
- Nisrinafatini. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*.
- Pratiwi, A., & Yusnaldi, E. (2022). Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Kegiatan Sosial Dan Minat Belajar Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(3).
- Rahyuni, R., Yunus, M., & Hamid, S. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa Sd Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. *Bosowa Journal Of Education*, 1(2), 65–70. <https://doi.org/10.35965/Bje.V1i2.657>
- Ramadhan, I. (2020). Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 4(2), 153–170. <https://doi.org/10.22373/Jppm.V4i2.7840>
- Subakti, H., Oktaviani, S., & Anggraini, K. (2021). Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Pada Masa Pandemi Covid-19 Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4).
- Sundara, K., Hafsa, H., & Nasar, M. A. (2020). Pengaruh Negatif Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Smkn 1 Narmada. *Civicus: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 8(2), 84–90. <https://doi.org/10.31764/Civicus.V8i2.2885>
- Umam, N. K., & Firdaus, A. R. (2022). Analisis Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Dengan Media Gambar Seri Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 28(2). [https://doi.org/10.30587/Didaktika.V28i2\(1\).4377](https://doi.org/10.30587/Didaktika.V28i2(1).4377)