

EFEKTIVITAS LAYANAN BIMBINGAN KONSELING DALAM MENINGKATKAN SEMANGAT BELAJAR DAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA YANG TERPENGARUH GAME ONLINE DI SDN 03 SUKADANAU

Aya Dea Adinda¹, Alya Aulya Zakkyatuz Zahra², Ermita Asih³, Nayla Husniah⁴, Shania Ratih Anggraeni⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Pelita Bangsa, Indonesia

ayadeaadinda131@gmail.com¹, aulyaalya231@gmail.com², ermitagokasih28@gmail.com³, naylahusniyah3@gmail.com⁴, shaniaratihanggrni@gmail.com⁵

ABSTRACT; *Online games are platforms that connect players from all over the world via the Internet. They offer various genres and many benefits, such as improved concentration, coordination, reading skills, and English proficiency. However, online games can also have negative impacts, such as causing addiction and decreasing social interaction and learning motivation. Therefore, they require wise supervision from parents. A literature study was conducted to analyze research, theories, and literature on the relationship between online games and learners' spirits and confidence in learning. Combining these two approaches provides a more comprehensive picture. This method strengthens theoretical arguments and context while qualitative data provides in-depth insights, making the research results more comprehensive and the understanding richer. After observations and questionnaires at SDN 03 Sukadanau, it was found that many sixth grade students lacked confidence in class and were reluctant to ask questions or participate. Playing online games often reduces focus and enthusiasm for learning. Of the 28 students, 28.57% were bored, 21.43% were too shy to speak up, and only 17.86% asked questions. Consequently, student interaction decreases, and learning becomes less effective. Daring games influence students' learning motivation and confidence. Online games can improve focus, reading skills, English proficiency, technological skills, and discipline. However, excessive gaming can decrease learning enthusiasm and self-confidence.*

Keywords: *Online Games, Self-Confidence, Counseling Guidance.*

ABSTRAK; *Game online adalah platform yang menghubungkan pemain dari seluruh dunia melalui internet, menawarkan berbagai genre dan banyak manfaat seperti meningkatkan konsentrasi, koordinasi, kemampuan membaca, dan berbahasa Inggris. Namun, game online juga berdampak negatif, seperti kecanduan, penurunan interaksi sosial, dan motivasi belajar, sehingga perlu pengawasan bijak dari orang tua. Metode studi pustaka digunakan untuk menganalisis penelitian, teori, dan literatur tentang hubungan game online dengan semangat belajar dan kepercayaan diri peserta didik. Dengan menggabungkan kedua pendekatan ini, penelitian dapat memberikan gambaran yang lebih menyeluruh. Metode ini memperkuat argumentasi dan konteks teoritis, sementara*

data kualitatif memberi wawasan mendalam, sehingga hasil penelitian menjadi lebih menyeluruh dan pemahaman semakin kaya. Setelah observasi dan kuesioner di SDN 03 Sukadanau, ditemukan banyak siswa kelas 6 kurang percaya diri di kelas, enggan bertanya atau maju ke depan. Kebiasaan sering bermain game online mengurangi fokus dan semangat belajar. Dari 28 siswa, 28,57% merasa bosan, 21,43% malu berbicara, dan 17,86% pernah bertanya. Akibatnya, interaksi siswa menurun dan pembelajaran kurang efektif. Permainan berani mempunyai pengaruh terhadap motivasi belajar dan rasa percaya diri siswa. game online dapat meningkatkan fokus, keterampilan membaca, bahasa Inggris, teknologi dan kedisiplinan. Namun, jika berlebihan, game menurunkan semangat belajar, dan kepercayaan diri, serta mengurangi waktu belajar dan interaksi sosial. Peran guru penting untuk mengatur waktu bermain dan mendorong aktivitas positif agar manfaat permainan tetap optimal dalam prestasi belajar dan kepercayaan diri siswa.

Kata Kunci: Game Online, Kepercayaan Diri, Bimbingan Konseling.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan wadah yang memungkinkan terjadinya proses belajar mengajar, yang melibatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik. Lebih dari itu, pendidikan juga dapat dipahami sebagai proses pertumbuhan individu yang berlangsung seumur hidup. Oleh karena itu, pendidikan memegang peranan penting dalam kemajuan suatu bangsa. Melalui pendidikan, sebuah bangsa dapat meraih kemajuan dalam pengembangan sumber daya manusia serta pengelolaan sumber daya alamnya. Hasil dari proses pembelajaran yang dilakukan melalui jalur pendidikan dapat diamati dan diukur. Masalah dalam pendidikan mencerminkan kualitas pendidikan di negara kita. Di sekolah, proses belajar masih tergolong rendah, salah satunya disebabkan oleh kurangnya fasilitas sarana dan prasarana di banyak sekolah. Berbagai faktor, seperti lingkungan sekolah, dedikasi pendidik terhadap hasil belajar peserta didik, serta dukungan dari keluarga dan orang tua, sangat memengaruhi proses belajar siswa. Selain itu, internet yang awalnya dirancang sebagai sistem komunikasi militer, kini telah berkembang menjadi sebuah jaringan yang menghubungkan banyak komputer sekaligus (Groothuis: 285, 1977).

Teknologi informasi merupakan salah satu aspek yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Sudah ada sejak berabad-abad yang lalu, teknologi ini terus berkembang hingga saat ini. Tanpa keberadaan teknologi informasi, manusia akan menghadapi kesulitan dalam berkomunikasi dan menyampaika informasi. Saat ini, perkembangan teknologi berlangsung dengan sangat cepat, beriringan dengan kemajuan ilmu

pengetahuan. Teknologi informasi dan komunikasi memiliki peranan serta dampak yang signifikan dalam berbagai bidang, terutama dalam dunia hiburan. Perkembangan permainan memiliki dampak yang signifikan terhadap anak-anak, terutama dengan munculnya game online yang saat ini sangat digemari. Tidak jarang, anak-anak juga tertarik pada permainan yang mengandung unsur kekerasan. Situasi ini perlu mendapatkan perhatian serius dari kita, karena dapat berpotensi merugikan dan berbahaya bagi mereka. Namun, di tengah maraknya permainan yang menciptakan dunia virtual ini, masih terdapat harapan dari beberapa penyedia game yang menunjukkan kepedulian melalui pengembangan dunia virtual edukatif.

Permainan online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan, umumnya jaringan internet serta koneksi lainnya seperti modem dan kabel. Permainan ini biasanya ditawarkan sebagai layanan tambahan oleh perusahaan penyedia jasa online, dan dapat diakses langsung melalui sistem yang mereka sediakan. Sebuah permainan online dapat dimainkan secara bersamaan oleh beberapa pemain yang terhubung melalui jaringan tertentu.

Game online kini menjadi gaya hidup baru bagi banyak orang, terutama di kalangan para pelajar dan pemuda. Namun, keberadaan game online juga membawa dampak yang signifikan. Seringkali, pelajar yang terlibat dalam permainan ini dapat mengalami kecanduan, yang mengakibatkan mereka menghabiskan waktu lebih banyak untuk bermain dan mengurangi waktu belajar. Kondisi ini tentu saja berdampak pada hasil belajar mereka. Meskipun demikian, banyak pelajar yang sudah terlanjur nyaman dan terikat dengan permainan yang mereka nikmati, hingga merasakan kecanduan yang sulit dihindari.

Jejaring internet tidak hanya berfungsi sebagai alat penghubung, tetapi juga dapat menjadi jebakan bagi penggunanya. Keberadaan internet sangat menarik, karena menawarkan beragam warna, suara, gerakan, serta akses tak terbatas terhadap informasi dan respons yang segar. Jika dibandingkan dengan televisi yang juga memiliki potensi membuat penggunanya kecanduan, internet memiliki keunggulan dalam hal waktu akses yang tak terbatas, sifat interaktif, tantangan yang ditawarkan, serta variasi konten yang sangat beragam. Ketertarikan seseorang terhadap internet sering kali dipengaruhi oleh kepentingan, minat, dan kepribadian individu, seperti kecenderungan mereka terhadap game online.

METODE PENELITIAN

A. Metode Kualitatif

Penelitian kualitatif ini bertujuan untuk menggali secara mendalam pengaruh pengalaman peserta didik dalam bermain game online terhadap semangat belajar dan kepercayaan diri mereka. Fokus utama dari studi ini adalah untuk memahami makna, persepsi, dan proses yang dialami oleh peserta didik terkait dengan dampak game online pada kedua aspek tersebut. Untuk mencapai tujuan ini, peneliti melakukan pengumpulan data melalui kuisioner dan observasi terhadap peserta didik yang aktif bermain game online.

Dengan pendekatan ini, peneliti mampu mengumpulkan berbagai cerita, pengalaman, dan sudut pandang peserta didik mengenai bagaimana permainan daring tersebut telah mengubah semangat belajar dan tingkat kepercayaan diri mereka. Metode ini memungkinkan peneliti untuk memahami konteks sosial dan psikologis yang mendasari pengaruh game online, tidak hanya dari sudut pandang kuantitatif atau statistik semata. Metode ini memberikan kesempatan kepada peneliti untuk memahami konteks sosial dan psikologis yang mendasari pengaruh game online, bukan sekadar berfokus pada aspek kuantitatif atau statistik.

B. Metode Literatur (Studi Pustaka)

Metode studi pustaka digunakan untuk mengkaji serta menganalisis beragam penelitian, teori, dan literatur yang membahas hubungan antara game online dengan semangat belajar dan kepercayaan diri peserta didik. Metode ini berperan penting dalam memperkuat argumen serta memberikan konteks teoritis yang mendukung analisis kualitatif yang dilakukan. Dengan menggabungkan kedua pendekatan ini, penelitian dapat memberikan gambaran yang lebih menyeluruh: data kualitatif memberikan wawasan mendalam mengenai pengalaman peserta didik, sementara studi pustaka memperkaya pemahaman melalui teori dan temuan penelitian sebelumnya terkait pengaruh game online terhadap semangat belajar dan kepercayaan diri mereka.

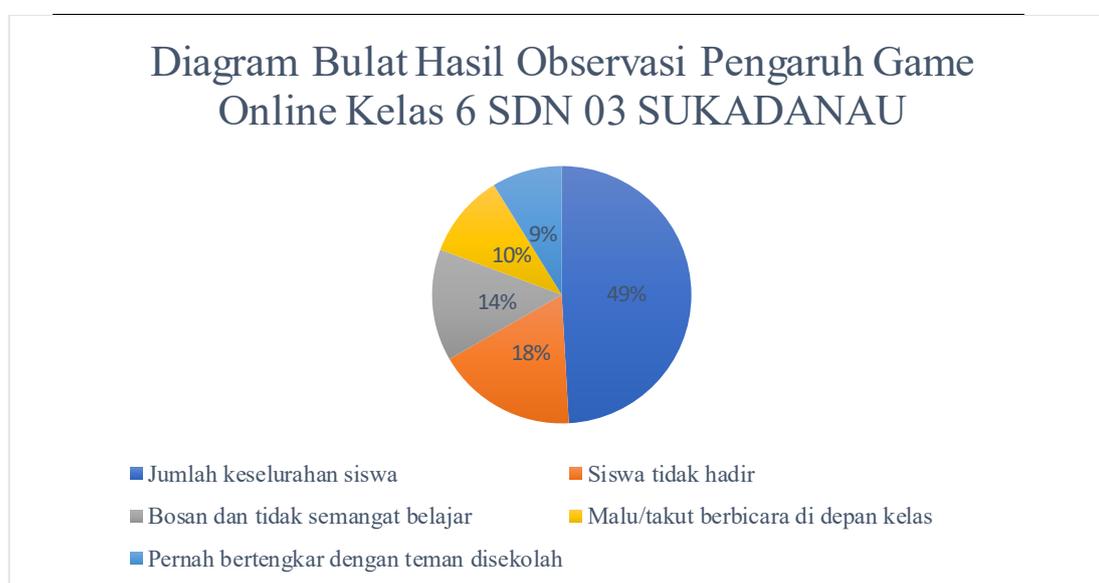
HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan observasi di SDN 03 Sukadanau dan membagikan kuesioner kepada siswa kelas 6, ditemukan bahwa banyak siswa kurang percaya diri saat berada di kelas. Mereka

enggannya bertanya atau maju ke depan kelas ketika diminta. Hal ini dipengaruhi oleh kebiasaan bermain game online yang cukup sering, sehingga perhatian dan fokus mereka pada kegiatan belajar menjadi berkurang.

Tabel Hasil Observasi Pengaruh Game Online Kelas 6 SDN 03 SUKADANAU

Permasalahan	Jumlah siswa	Persentase (%)
Jumlah keseluruhan siswa	28	100
Siswa tidak hadir	10	35.71
Bosan dan tidak semangat belajar	8	28.57
Malu/takut berbicara didepan kelas	6	21.43
Pernah bertengkar dengan teman disekolah	5	17.86



Dampak dari kebiasaan bermain game online ini terlihat pada semangat belajar siswa yang menurun. Beberapa siswa lebih memilih bermain game daripada mengerjakan tugas sekolah atau belajar di rumah. Akibatnya, mereka menjadi kurang aktif dalam proses belajar mengajar, jarang memberikan tanggapan, dan enggan berpartisipasi dalam diskusi kelas. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran kurang efektif karena keterlibatan siswa menurun.

Selain itu, kebiasaan bermain game online juga memengaruhi kepercayaan diri siswa. Siswa yang terlalu sering bermain game cenderung merasa malu atau takut untuk tampil di depan kelas, sehingga mereka kurang berani mengemukakan pendapat atau bertanya.

Kondisi ini berdampak negatif pada kemampuan komunikasi dan keberanian siswa dalam belajar. Untuk mengatasi masalah tersebut, guru di SDN 03 Sukadanau melakukan beberapa upaya, antara lain:

- Memberikan nasehat dan arahan agar siswa tidak terlalu lama bermain game dan tetap fokus belajar.
- Bekerja sama dengan orang tua untuk mengawasi dan mengatur waktu bermain game siswa.
- Memberikan tugas yang cukup agar siswa tetap sibuk dan termotivasi belajar.
- Mengajak siswa mengikuti kegiatan ekstrakurikuler seperti olahraga untuk meningkatkan kepercayaan diri.

Dengan langkah-langkah tersebut, diharapkan semangat belajar dan kepercayaan diri siswa dapat meningkat meskipun mereka tetap bermain game online.

PEMBAHASAN

Pengertian game online

Game online adalah platform yang menawarkan beragam jenis permainan yang memungkinkan pengguna dari berbagai belahan dunia untuk terhubung dan bermain secara bersamaan melalui jaringan internet. Menurut Young (2009) dalam jurnal yang ditulis oleh Febriandari dan rekan-rekan (2016:50), hal ini memberi kesempatan bagi para pemain untuk berinteraksi, berpetualang, dan membangun komunitas mereka sendiri di dunia maya. Game online merupakan bagian dari teknologi yang mengusung berbagai genre, berfungsi sebagai sarana untuk menghubungkan pemain melalui pola gameplay tertentu. Game online dapat dimainkan melalui jaringan smartphone maupun komputer. Salah satu keuntungan utama dari permainan ini adalah kemampuannya untuk menjalin koneksi dengan pemain lain. Keuntungan lainnya adalah banyaknya permainan yang dapat diakses tanpa biaya. Selain itu, ada beragam jenis permainan yang tersedia, cocok untuk semua tipe pemain. Contoh yang dapat diangkat adalah game populer seperti Free Fire dan Mobile Legends, yang saat ini banyak dimainkan oleh kalangan pelajar di smartphone mereka.

Game online tidak sekadar memberikan hiburan, tetapi juga menghadirkan tantangan menarik yang mendorong individu untuk terus bermain tanpa memikirkan waktu demi meraih kepuasan. Hal ini menjadikan para pemain tidak hanya sebagai penikmat, tetapi juga

berpotensi menjadi pecandu, sebagaimana diungkapkan oleh Pratiwi (2012) dalam jurnal yang disusun oleh Febriandari dkk (2016:50). Setiap permainan online menawarkan tingkat kesulitan atau level yang bervariasi. Umumnya, permainan ini dilengkapi dengan berbagai elemen seperti senjata, amunisi, karakter, dan peta permainan yang beragam. Untuk dapat menyelesaikan level atau mengalahkan musuh dengan efisien, diperlukan strategi yang tepat.

Permainan game online dapat melatih para pemain untuk meraih kemenangan dengan cepat, efisien, dan mengumpulkan lebih banyak poin. Salah satu manfaat yang signifikan adalah peningkatan konsentrasi. Pemain game online akan mengalami peningkatan kemampuan konsentrasi karena mereka harus menyelesaikan berbagai tugas, mencari celah yang mungkin terlewat, serta memantau jalannya permainan. Semakin menantang sebuah game, semakin tinggi pula tingkat konsentrasi yang diperlukan. Selain itu, bermain game juga dapat meningkatkan koordinasi antara tangan dan mata. Para pemain akan mampu memperbaiki kerja sama antara indera penglihatan dan gerakan tangan mereka secara signifikan.

Permainan game online dapat melatih para pemain untuk meraih kemenangan dengan cepat, efisien, dan mengumpulkan lebih banyak poin. Salah satu manfaat yang signifikan adalah peningkatan konsentrasi. Pemain game online akan mengalami peningkatan kemampuan konsentrasi karena mereka harus menyelesaikan berbagai tugas, mencari celah yang mungkin terlewat, serta memantau jalannya permainan. Semakin menantang sebuah game, semakin tinggi pula tingkat konsentrasi yang diperlukan. Selain itu, bermain game juga dapat meningkatkan koordinasi antara tangan dan mata. Para pemain akan mampu memperbaiki kerja sama antara indera penglihatan dan gerakan tangan mereka secara signifikan.

Meningkatkan kemampuan membaca. Sering kali, ada anggapan keliru bahwa permainan online justru mengurangi minat baca anak-anak. Sebaliknya, permainan online sebenarnya dapat meningkatkan ketertarikan pemain terhadap aktivitas membaca. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris. Sebagian besar permainan online menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa utamanya. Hal ini mendorong para pemain untuk memahami dan menguasai kosa kata bahasa Inggris agar dapat berinteraksi dengan baik dalam permainan tersebut. Meningkatkan pengetahuan tentang komputer. Untuk menikmati pengalaman bermain yang optimal dengan kualitas gambar yang memuaskan, pemain game online biasanya akan mencari

informasi mengenai spesifikasi komputer dan koneksi internet yang diperlukan. Meningkatkan kemampuan mengetik. Dengan menggunakan keyboard dan mouse untuk mengendalikan permainan, kemampuan mengetik para pemain pun tentu akan meningkat. Semua hal ini dijelaskan dalam jurnal karya Tri Arianto (2016).

1. Tipe-tipe game online

Menurut Masya (2016) tipe-tipe game online dari beberapa bentuk yaitu:

A. First Person Shooter (FPS)

Jenis permainan ini menawarkan perspektif orang pertama, sehingga seolah-olah kita benar-benar berada di dalam dunia game tersebut. Umumnya, game ini berlatar belakang perang yang menggunakan senjata militer. Di Indonesia, permainan dengan tipe ini biasanya dikenal dengan sebutan game tembakan.

B. Real time strategy

Pada jenis permainan ini, fokus utamanya adalah pada kemampuan strategis pemain. Biasanya, permainan ini tidak hanya melibatkan satu karakter saja, melainkan memiliki banyak karakter yang dapat dimainkan.

C. Croos-Platform Online

Permainan ini dapat diakses secara online melalui berbagai perangkat keras. Contohnya, *Need for Speed: Undercover* dapat dimainkan secara daring melalui konsol game yang terhubung ke internet, memungkinkan pemain untuk berkompetisi secara online.

D. Browser games

Ini adalah jenis permainan yang dapat dimainkan melalui browser seperti Opera, Firefox, dan Internet Explorer. Agar dapat memainkan game ini, pastikan browser yang digunakan telah mendukung JavaScript, Flash, dan PHP.

E. Massive Multiplayer Online Games

Tipe permainan online ini memungkinkan pemain berinteraksi dalam dunia yang memiliki skala lebih dari 100 pemain. Setiap pemain dapat berinteraksi secara langsung, mirip dengan pengalaman di dunia nyata.

Dampak Kecanduan Game Online Pada Kepribadian Sosial Anak

Bermain game dapat memberikan dampak signifikan terhadap perkembangan kepribadian sosial anak. Beberapa perilaku yang terpengaruh antara lain adalah

pembangkangan, agresi, sikap berselisih atau bertengkar, serta persaingan. Selain itu, permainan juga dapat memengaruhi sikap kerjasama, perilaku berkuasa, egoisme, dan simpati anak. Saat anak terlibat dalam permainan, mereka cenderung akan fokus pada aktivitas tersebut dan cenderung mengabaikan lingkungan di sekitar mereka.

Berdasarkan data yang diperoleh dari observasi dan wawancara, terlihat bahwa game online dan offline yang dimainkan serta frekuensi bermainnya memiliki dampak yang berbeda pada kepribadian sosial anak. Dengan demikian, penting bagi orang tua dan pendidik untuk memahami pengaruh game dalam konteks ini agar dapat mendukung perkembangan sosial anak secara lebih baik. Permainan online dapat memengaruhi kepedulian sosial anak, dan hal ini sangat bergantung pada bagaimana kita memanfaatkan permainan tersebut dengan bijak. Penelitian yang saya lakukan menunjukkan bahwa dampak dari permainan online bisa bersifat positif maupun negatif.

Di sisi positif, anak-anak dapat lebih memahami perkembangan teknologi dan belajar berbagai bahasa yang terkait dengan permainan yang mereka mainkan. Namun, di sisi negatif, anak-anak cenderung lebih suka menghabiskan waktu sendirian di kamar sambil bermain game online, menghindari interaksi dengan teman-teman non-gamer karena merasa lebih mudah berkomunikasi dengan mereka yang memiliki minat yang sama. Selain itu, anak-anak seringkali lebih fokus pada gadget dan jarang berkomunikasi dengan anggota keluarga, yang dapat mengakibatkan penurunan motivasi belajar. Dengan demikian, permainan online memiliki dampak yang kompleks, baik positif maupun negatif, yaitu:

Permainan memiliki dampak positif yang signifikan bagi anak-anak. Dengan bermain game, anak-anak dapat mengenal dunia teknologi dan berbagai fitur yang ada di dalamnya. Selain itu, game juga mengajarkan mereka untuk mengikuti arahan dan aturan yang telah ditetapkan. Bermain game dapat melatih perkembangan motorik, karena ketika anak-anak berinteraksi dengan permainan secara aktif, keterampilan motorik mereka akan berkembang seiring dengan gerakan yang mereka lakukan. Tak hanya itu, game juga berkontribusi pada perkembangan neurologis, di mana terdapat perubahan yang terjadi di dalam otak dan saraf anak akibat latihan yang berulang-ulang saat bermain. Permainan memiliki peran penting dalam melatih perkembangan kognitif anak. Melalui permainan, anak-anak dapat belajar mengatasi berbagai perubahan yang terjadi seiring waktu, serta meningkatkan kosakata dan kemampuan pengucapan mereka baik dalam bahasa asing maupun bahasa lokal. Salah satu

contoh yang menarik adalah simulasi multimedia interaktif yang bertujuan untuk merepresentasikan berbagai fenomena dunia nyata.

Dampak positif dari permainan dapat terlihat pada genre seperti teka-teki, permainan detektif, dan lainnya. Game-game yang memberikan dampak positif ini tidak hanya menghibur, tetapi juga membantu membentuk kecerdasan pemainnya, meskipun tentunya bukan satu-satunya cara yang paling efektif untuk mencapai tujuan tersebut. Namun, permainan video juga memiliki dampak negatif bagi penggunanya. Salah satunya adalah penurunan aktivitas gelombang otak depan, yang berperan sangat penting dalam pengendalian emosi dan agresivitas. Permainan seringkali membuat seseorang merasa superior karena kemampuan untuk meraih skor tinggi dan menjadi tak terkalahkan, atau bahkan menjadi tempat pelarian dari berbagai masalah sehari-hari. Selain itu, bermain game dapat memupuk rasa egois yang tinggi, terutama ketika individu merasa kurang mendapatkan perhatian dari keluarga atau orang-orang di sekitarnya. Dalam hal ini, permainan dijadikan sebagai cara untuk melampiaskan ketidakpuasan tersebut. Permainan video dapat membuat anak merasa terisolasi dari lingkungan sekitarnya, terutama jika mereka terlalu sering terjebak dalam dunia game.

Hal ini bisa mengakibatkan mereka melupakan hubungan sosial yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Jika kebiasaan ini berlanjut, anak dapat mengalami gangguan psikologis. Perilaku akibat kecanduan game sering kali memengaruhi pola pikir anak, di mana perhatian mereka terus tertuju pada permainan yang sering dimainkan. Dampak dari kecanduan game juga dapat berujung pada masalah kesehatan mental, dengan anak menjadi dua kali lebih hiperaktif dan kehilangan kemampuan berkonsentrasi dalam belajar. Selain itu, mereka lebih rentan terhadap stres, depresi, dan perkembangan sosial yang buruk. Dengan demikian, bermain game bisa menjadi pemborosan waktu yang signifikan jika sudah menjadi sebuah kecanduan.

Strategi Game Online untuk Meningkatkan Semangat Belajar

Untuk memaksimalkan pemanfaatan permainan online bagi anak-anak usia dini, penting untuk memahami karakteristik mereka. Rahman (2002) menjelaskan hal ini sebagai berikut. Usia 0 hingga 1 tahun adalah periode pertumbuhan yang paling pesat dibandingkan tahap usia selanjutnya, karena pada masa ini anak-anak mulai mempelajari kemampuan dan keterampilan dasar. Kemampuan serta keterampilan awal ini menjadi fondasi penting bagi perkembangan

mereka di masa mendatang. Ciri-ciri anak pada usia ini meliputi beberapa aspek penting, antara lain: 1) keterampilan motorik, yang mencakup kemampuan berguling, merangkak, duduk, berdiri, dan berjalan, 2) keterampilan penggunaan panca indera, di mana anak mulai melihat atau mengamati, meraba, mendengar, mencium, dan bahkan mengecap dengan cara memasukkan benda ke dalam mulut; 3) komunikasi sosial anak, yang dipicu oleh interaksi dengan orang dewasa, yang akan mendorong serta memperluas respons verbal dan non-verbal bayi.

Pada usia 2-3 tahun, anak mengalami pertumbuhan fisik yang sangat pesat. Ciri-ciri perkembangan anak di usia ini antara lain:

1. Anak sangat aktif dalam mengeksplorasi benda-benda di sekelilingnya. Proses eksplorasi ini menjadi pengalaman belajar yang sangat efektif bagi mereka.
2. Anak mulai mengembangkan kemampuan berbahasa, terutama melalui bicara. Di tahap ini, mereka belajar berkomunikasi, memahami percakapan orang lain, dan mengekspresikan perasaan serta pemikiran mereka.
3. Selain itu, anak juga belajar mengembangkan emosi, yang banyak dipengaruhi oleh lingkungan sekitar mereka, karena emosi tersebut lebih sering muncul di dalam konteks sosial.

Pada usia 4 hingga 6 tahun, terdapat beberapa ciri khas yang dapat diamati. Pertama, perkembangan fisik anak sangat aktif, terlihat dari keterlibatannya dalam berbagai kegiatan, yang pada gilirannya mendukung pertumbuhan ototnya. Kedua, perkembangan bahasa anak menunjukkan kemajuan yang signifikan, hal ini ditandai dengan kemampuan mereka untuk memahami ucapan orang lain dan mengekspresikan pemikirannya sendiri. Ketiga, perkembangan kognitif anak berkembang pesat, terlihat dari rasa ingin tahu yang tinggi terhadap lingkungan sekitarnya, di mana mereka kerap bertanya tentang apa yang mereka lihat. Terakhir, meskipun anak-anak mulai bermain secara berkelompok, bentuk permainan yang mereka lakukan masih sangat bersifat individual.

Ciri-ciri anak usia 7-8 tahun dapat diuraikan sebagai berikut: Pertama, dalam aspek perkembangan kognitif, anak mulai mampu berpikir secara analitis dan sintetik, serta melaksanakan pola berpikir deduktif dan induktif, yang memungkinkan mereka memahami hal-hal dengan cara yang lebih terperinci. Kedua, dalam perkembangan sosial, anak menunjukkan keinginan untuk lebih mandiri dari orang tua, sering kali terlihat saat mereka

bermain di luar rumah dan bergaul dengan teman seusia. Ketiga, anak mulai menyukai permainan yang melibatkan interaksi dengan banyak orang, yang mengembangkan keterampilan sosial mereka. Terakhir, perkembangan emosi pada usia ini mulai terbentuk, mencerminkan bagian penting dari kepribadian anak.

Anak-anak berusia 0-6 tahun adalah fondasi bagi perkembangan keterampilan belajar mereka sepanjang hayat. Dalam konteks ini, pendidikan memegang peranan krusial dalam mendukung pertumbuhan intelektual anak. Terutama pada usia dini, bermain menjadi sarana alami yang efektif bagi anak untuk memperbaiki dan mengembangkan keterampilan mereka. Melalui bermain, anak-anak melibatkan berbagai indera untuk menyerap dan memahami informasi yang beragam, sekaligus memperluas pengetahuan serta belajar tentang identitas diri mereka (Lamrani et al. , 2018).

Permainan online memberikan peluang yang signifikan bagi anak-anak untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21. Tidaklah tepat untuk membandingkan permainan online dengan permainan tradisional. Sebaliknya, permainan online dapat dipandang sebagai sarana pedagogis yang membantu anak-anak memahami dunia mereka melalui lingkungan digital (Edwards, 2013). Dengan pendekatan yang bersifat multisensor dan berpusat pada anak, game ini menghubungkan pengetahuan yang sudah ada dengan umpan balik, evaluasi diri, dan pembelajaran sosial.

Melalui permainan online, anak-anak dapat menerapkan pengetahuan faktual dan memperoleh pengalaman virtual yang dapat membentuk perilaku mereka. Hal ini terjadi karena permainan online merupakan gabungan antara proses pembelajaran dan permainan (Nikiforidou, 2018). Selain itu, sifat imersif dari permainan online dapat dimanfaatkan untuk menciptakan pengalaman yang mendalam bagi para pemain. Melalui pendekatan ini, anak-anak dapat belajar cara bermain, mengekspresikan diri, dan berkolaborasi. Hal ini tidak hanya mampu merangsang minat belajar, tetapi juga memotivasi mereka (Stephen dan Ploughman, 2014). Game online dapat dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran yang efektif karena dapat meningkatkan motivasi dan memberikan kesenangan pribadi. Selain itu, game ini juga dapat mengakomodasi berbagai gaya dan keterampilan belajar, memberikan konteks pemecahan masalah yang interaktif, serta mendorong tindakan nyata daripada sekadar penyampaian penjelasan (Kebritchi dan Hirumi, 2008).

Pemanfaatan game online untuk anak di bawah usia 7 tahun dapat dilakukan melalui proses pembelajaran yang lebih memfokuskan pada aspek motivasi dan afektif (Ploughman, 2016). Salah satunya adalah dengan meningkatkan penguasaan bahasa Inggris melalui permainan yang melibatkan gerakan tubuh. Pendekatan ini dapat memberikan pengalaman yang mendalam dan unik bagi anak saat mereka membaca buku (Horner dkk. , 2014). Selanjutnya, penerapan game online sebaiknya terintegrasi dengan aktivitas sehari-hari anak, bukan sekadar dianggap sebagai kegiatan tambahan atau yang terpisah (Johnson dan Christie, 2009). Secara keseluruhan, game online memiliki potensi untuk menumbuhkan minat anak dalam mengembangkan keterampilan berpikir serta mendukung kebutuhan beragam mereka, termasuk dalam keterampilan berkolaborasi (Crompton dkk. , 2017).

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan dan pembahasan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa permainan daring memiliki pengaruh yang beragam terhadap motivasi belajar dan rasa percaya diri siswa. Di satu sisi, permainan daring bisa memberikan keuntungan seperti memperbaiki fokus, keterampilan membaca, kemampuan berbahasa Inggris, serta pemahaman tentang teknologi dan komputer. Permainan tersebut juga dapat membantu melatih koordinasi antara tangan dan mata serta mengajarkan anak untuk mematuhi peraturan. Namun, di sisi lain, kebiasaan memainkan game online secara berlebihan dapat mengurangi semangat belajar, membuat siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran, serta menurunkan rasa percaya diri mereka, terutama dalam berkomunikasi dan tampil di depan kelas.

Dampak negatif lain yang ditemukan adalah kecenderungan siswa untuk lebih memilih bermain game daripada belajar, sehingga mengurangi waktu belajar dan interaksi sosial dengan lingkungan sekitar. Hal ini dapat menyebabkan perilaku seperti malu, takut berbicara di depan kelas, hingga bertengkar dengan teman. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan peran aktif dari guru dan orang tua dalam memberikan arahan, mengatur waktu bermain, serta mendorong keterlibatan siswa dalam kegiatan positif seperti ekstrakurikuler. Dengan pengawasan dan pendekatan yang tepat, diharapkan siswa tetap dapat menikmati manfaat positif dari game online tanpa mengorbankan semangat belajar dan kepercayaan diri mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rizki Saputra, F. Y. (2024). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SDN 1 Pringsewu Timur. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1-8.
- Anwar, N. R. (2021). Pengaruh Kecanduan Gmae Online Terhadap Prestasi Akademik Siswa SMPN 5 Banjar di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal BK Unesa*.
- Desy Purnama Putri, M. Y. (2023). Adiksi Game Online dan Smartphone Terhadap Prokratisnasi Akademik di SMKN Matrapura. *Open Jurnal System* .
- fauziah, E. R. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samnoja. *eJournal Ilmu Komunikasi*.
- Hadisaputra. (2022). Strategi Pemanfaatan Game Online Dalam Mendidik Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood Education*.
- Harun, F. &. (2020). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. . *Educator (Directory of Elementary Education Journal)*.
- Hijrat, K. &. (2019). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII MTs Negeri Kota Kupang. *Al Manar: Jurnal Pendidikan Islam*,.
- Isa Jati Nusa, K. B. (2018). Pengaruh Kecanduan Game Online dan Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Melalui Motivasi Belajar (Studi Pada Siswa Kelas X IIS SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar Tahun Pelajaran 2017/2018). *BISE: Jurnal Pendidikan Bisnis dan Ekonomi*.
- Latifatul Ulya, S. I. (2021). Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak . *Jurnal Education FKIP UNMA*.
- Listari, D. A. (2024). Peran Bimbingan Konseling dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah. *Jurnal Global Futuristik*, 2(1), 9-16.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin psikologi*, 27(2), 148-158.
- Rahyuni, M. Y. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pamma Kabupaten Wajo . *PBUP*.
- Ratnawati, D. &. (2020). Hubungan perilaku bermain game online dengan carpal tunnel syndrome pada remaja. *Indonesian Journal of Health Development*, 2(1).
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*.

Wulandari, R. A. (2023). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR DENGAN MANAJEMEN WAKTU DAN EFEKTIFITAS DIRI SEBAGAI PEMODERASI. *Media Manajemen Jasa*.