Copyright © 2025 The Author(s)
Didaktika: Jurnal Kependidikan Vol. 14 No. 4 November 2025

Hubungan *Game Online* Terhadap Fokus Belajar Siswa Sekolah Dasar

Atiah Hamidah[1], Siti Quratul Ain[2]
[1,2]Universitas Islam Riau, Indonesia

[1]atiahhamidah@student.uir.ac.id

Abstrak

Fokus belajar siswa sekolah dasar seringkali dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah keterlibatan mereka dalam bermain game online. Fenomena meningkatnya minat siswa terhadap game online menimbulkan kekhawatiran akan potensi dampaknya terhadap konsentrasi belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara game online dengan fokus belajar siswa kelas V SDN 82 Pekanbaru. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Sampel penelitian berjumlah 35 siswa yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Instrumen pengumpulan data berupa angket dengan skala Likert, yang sebelumnya telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat hubungan linear dan signifikan antara game online dengan fokus belajar siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa game online berpengaruh terhadap variasi tingkat fokus belajar, meskipun pengaruhnya tidak sepenuhnya dominan karena masih terdapat faktor lain yang turut memengaruhi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa game online merupakan salah satu faktor yang perlu diperhatikan dalam memahami dinamika fokus belajar siswa sekolah dasar.
Kata kunci: Fokus belajar, game online, sekolah dasar.

Pendahuluan

Menurut laporan UNESCO, Indonesia menempati peringkat ke-64 dari 120 negara berdasarkan *Educational Development Indeks* (EDI) atau Indeks Pembangunan Pendidikan (Putra, 2022). Nilai EDI tersebut diperoleh dari gabungan empat aspek penilaian utama, yaitu tingkat partisipasi pendidikan dasar, tingkat melek huruf bagi penduduk berusia 15 tahun ke atas, kesetaraan gender dalam partisipasi pendidikan, serta angka kelulusan peserta didik hingga kelas V sekolah dasar. Sebagai negara berkembang di kawasan Asia Tenggara, Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan serius dalam bidang pendidikan. Beberapa di antaranya mencakup rendahnya minat belajar dan minat membaca, serta kurangnya fokus belajar pada peserta didik (Apriani et al., 2022).

Fokus belajar merupakan salah satu aspek fundamental dalam proses pendidikan, terutama bagi peserta didik pada jenjang sekolah dasar. Fokus belajar dapat didefinisikan sebagai kemampuan individu dalam memusatkan perhatian pada kegiatan belajar selama periode waktu tertentu, sehingga informasi yang diterima dapat diolah dan dipahami secara optimal. Pada masa usia sekolah dasar, anak-anak umumnya memiliki kecenderungan untuk lebih tertarik pada kegiatan bermain dibandingkan belajar, sehingga kondisi tersebut dapat memengaruhi tingkat fokus dan fokus peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran (Ningsih, 2023). Fokus belajar ialah kemampuan untuk memusatkan perhatiannya terhadap suatu objek (Anjarwati & Purnomo, 2025). Fokus memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena kemampuan untuk mempertahankan fokus dapat mempermudah peserta didik dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Fokus belajar merupakan salah satu elemen kunci dalam mewujudkan kualitas pembelajaran yang optimal sesuai dengan tujuan

pendidikan. Ketika peserta didik memiliki tingkat fokus yang tinggi, peserta didik cenderung lebih aktif dan terlibat secara mendalam dalam kegiatan belajar, mampu mengaitkan konsep-konsep yang dipelajari dengan pengalaman pribadi, serta mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam dan berkelanjutan terhadap materi pelajaran (Santika et al., 2024).

Di sisi lain, kemajuan teknologi digital telah memberikan dampak yang signifikan terhadap kehidupan anak-anak, salah satunya melalui kemunculan berbagai jenis permainan berbasis daring atau game online. Game online dapat diartikan sebagai bentuk permainan digital yang dijalankan melalui jaringan internet dan memungkinkan terjadinya interaksi antar pemain, baik secara individu maupun dalam kelompok. Menurut (Adiningtiyas, 2017), Game online merupakan bentuk media hiburan berbasis teknologi yang menawarkan pengalaman bermain interaktif dengan tampilan grafis yang menarik serta beragam tantangan, yang dapat diakses kapan pun dan di mana pun melalui perangkat seperti smartphone atau komputer. Popularitas game online terus menaik seiring dengan kemudahan akses serta sifatnya yang kompetitif sekaligus menghibur.

Meskipun pada awalnya game online dipandang sebagai sarana rekreasi yang menyenangkan, pemakaian yang berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif, khususnya bagi peserta didik di tingkat sekolah dasar. Penelitian terdahulu membuktikan bahwa intensitas bermain game online berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (Hanafie et al., 2022). Hasil serupa juga ditemukan pada peserta didik di tingkat sekolah dasar di Kabupaten Klaten, di mana peningkatan intensitas bermain game online berkorelasi dengan menurunnya kemampuan fokus belajar peserta didik (Muflih & Santosa, 2023). Dalam konteks peserta didik sekolah dasar, khususnya pada jenjang kelas V, kemampuan fokus belajar memiliki peranan yang sangat penting. Pada tahap ini, peserta didik berada dalam masa transisi dari pembelajaran dasar menuju pemahaman materi yang lebih kompleks, sehingga diperlukan tingkat fokus yang optimal untuk mendukung proses belajar. Pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang mampu merangsang kreativitas siswa secara menyeluruh, membuat siswa aktif, mencapai tujuan pembelajaran yang efektif, dan berlangsung dalam kondisi yang nyaman (Wulandari & Arifin, 2023).

Berdasarkan hasil pengamatan awal di SDN 82 Pekanbaru, diketahui bahwa hampir 45% peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mempertahankan fokus selama kegiatan pembelajaran. Beberapa di antaranya tampak sering melamun, kurang memperhatikan penjelasan guru, serta mengaku lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game online di rumah dibandingkan belajar. Permasalahan serupa juga ditemui pada penelitian yang dilakukan oleh (Subandi et al., 2022) bahwa anak yang suka bermain game online berdampak pada pendidikan mereka. Kondisi tersebut mengindikasikan adanya kemungkinan hubungan antara kebiasaan bermain game online dengan tingkat fokus belajar peserta didik. Kecanduan *game online* tidak hanya memengaruhi aspek kognitif, tetapi juga berhubungan dengan faktor psikologis. Menurut pernyataan Sumiyana et al. (2022) Kecanduan terhadap game online dipengaruhi oleh rendahnya kemampuan kontrol diri serta adanya distorsi kognitif, yaitu pola berpikir yang menyimpang ketika peserta didik lebih memilih bermain game untuk memperoleh kesenangan sesaat dibandingkan menjalankan tanggung jawab akademiknya (Adila et al., 2022).

Setiap jenjang pendidikan memiliki tahapan perkembangan kognitif yang berbeda. Peserta didik sekolah dasar, misalnya, berada pada tahap perkembangan operasional konkret menurut teori Jean Piaget, di mana peserta didik masih memerlukan bimbingan yang intensif dalam menjaga perhatian dan kedisiplinan belajar. Hingga saat ini, masih terbatas penelitian yang secara khusus mengkaji bagaimana pemakaian game online dapat memengaruhi fokus belajar peserta didik kelas V sekolah dasar yang sedang berada pada masa transisi menuju pembelajaran dengan tingkat kompleksitas yang lebih tinggi. Selain itu, sebagian besar penelitian

Copyright © 2025 The Author(s)

terdahulu hanya menyoroti aspek durasi bermain sebagai faktor utama, padahal dalam praktiknya, pengaruh game online terhadap fokus belajar juga dapat dipengaruhi oleh jenis permainan, motivasi bermain, serta pola pengawasan dari orang tua.

Penelitian mengenai pengaruh dan hubungan antara *game online* dengan fokus belajar siswa sebenarnya sudah cukup banyak dilakukan di berbagai jenjang pendidikan. Beberapa penelitian terdahulu menegaskan bahwa intensitas bermain *game online* berhubungan negative dengan konsentrasi belajar siswa. Namun, sebagian besar penelitian tersebut hanya memfokuskan pada hubungan umum antara durasi bermain *game online* dengan konsentrasi belajar, tanpa melihat secara spesifik pada kelompok usia tertentu. Padahal, setiap jenjang pendidikan memiliki karakteristik perkembangan kognitif yang berbeda. Siswa sekolah dasar berada pada tahap perkembangan operasional konkret menurut teori Piaget, dimana mereka masih sangat membutuhkan bimbingan dalam menjaga perhatian dan disiplin belajar. Belum banyak penelitian yang secara khusus meneliti bagaimana *game online* memengaruhi fokus belajar siswa sekolah dasar kelas V yang sedang berada pada masa transisi ke tahap pembelajaran yang lebih kompleks. Selain itu, penelitian terdahulu cenderung hanya meyoroti intensitas waktu bermain sebagai faktor utama, padahal dalam praktiknya pengaruh *game online* terhadap fokus belajar siswa juga bisa dipengaruhi oleh jenis permainan, motivasi bermain, serta pola pengawasan dati orang tua.

Penelitian terbaru oleh (Sumiyana et al., 2022) menyebutkan bahwa kecanduan *game online* tidak hanya dipengaruhi durasi bermain, melainkan juga oleh distorsi kognitif dn rendahnya kontrol diri siswa. Namun, variable-variabel psikologis ini masih jarang dikaji dalam konteks siswa sekolah dasar.Dalam studi yang dilakukan oleh Yusuf (2020), ditemukan bahwa siswa yang bermain *game online* lebih dari dua jam sehari memiliki tingkat perhatian dan prestasi belajar yang lebih rendah dibandingkan siswa yang bermain di bawah satu jam. Selain itu, dari sisi psikologis, *game online* dengan unsur kekerasan atau persaingan yang intens dapat memicu perilaku agresif, emosi tidak stabil, dan kurangnya kemampuan mengontrol diri. Hal ini dapat mengganggu interaksi sosial siswa, baik dengan teman sekelas maupun dengan guru (Lestari, 2019).

Penelitian ini memiliki keterbaharuan karena secara khusus menelaah hubungan antara game online dengan fokus belajar siswa sekolah dasar, suatu aspek yang masih jarang dikaji dibandingkan penelitian sebelumnya yang lebih banyak membahas motivasi atau prestasi belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara game online dengan fokus belajar siswa kelas V SDN 82 Pekanbaru, sekaligus menganalisis seberapa besar pengaruh game online terhadap variasi tingkat fokus belajar. Implikasi dari temuan ini menunjukkan bahwa guru dapat memanfaatkan unsur permainan digital dalam pembelajaran untuk menjaga fokus siswa, orang tua perlu mengarahkan dan mengatur waktu bermain game online agar tidak mengganggu proses belajar, serta peneliti selanjutnya dapat memperluas kajian dengan melibatkan faktor lain yang turut memengaruhi fokus belajar siswa.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Penelitian dilaksanakan di SDN 82 Pekanbaru dan difokuskan pada peserta didik kelas V. Populasi penelitian berjumlah 35 peserta didik, sedangkan teknik pengambilan sampel menggunakan teknik total sampling. Sampel penelitian ditetapkan sebanyak 35 peserta didikkelas V, di mana semua anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan berupa kuesioner atau angket yang mengukur dua variabel, yakni game online dan fokus belajar. Angket disusun menggunakan skala Likert dengan rentang

skor 1 hingga 4. Sebelum disebarkan kepada sampel penelitian, dilakukan uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan kelayakan instrumen. Uji coba instrumen dilaksanakan pada 30 peserta didik kelas V di SDN 88 Pekanbaru sebagai sekolah pembanding. Hasil uji validitas membuktikan bahwa seluruh butir pernyataan dinyatakan valid karena nilai r_hitung lebih besar daripada r_tabel (0,361). Sementara itu, hasil uji reliabilitas membuktikan nilai 0,769 untuk instrumen game online dan 0,748 untuk instrumen fokus belajar, sehingga keduanya dinyatakan reliabel dan layak digunakan dalam penelitian. Teknik analisis data meliputi uji normalitas dan uji linearitas sebagai uji prasyarat. Selanjutnya, uji hipotesis dilakukan menggunakan analisis regresi linear sederhana untuk mengetahui pengaruh variabel independen (game online) terhadap variabel dependen (fokus belajar). Selain itu, digunakan pula uji koefisien determinasi (R^2) guna mengetahui sejauh mana variasi pada variabel terikat dapat dijelaskan oleh variabel bebas dalam model penelitian. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0: Tidak terdapat hubungan antara game online dengan fokus belajar peserta didik kelas V SDN 82 Pekanbaru.

H_a: Terdapat hubungan antara game online dengan fokus belajar peserta didik kelas V SDN 82 Pekanbaru.

Hasil

Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu prosedur statistik yang digunakan untuk menilai apakah distribusi suatu data atau variabel mengikuti pola distribusi normal. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh berasal dari populasi dengan distribusi normal. Uji normalitas memiliki peran penting dalam analisis statistik, khususnya ketika digunakan metode parametrik yang mengharuskan terpenuhinya asumsi distribusi normal. Kriteria penentuan hasil uji normalitas didasarkan pada nilai signifikansi (Sig.). Apabila nilai signifikansi suatu variabel lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05), maka H_0 diterima, yang berarti data berdistribusi normal. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 (Sig. < 0,05), maka H_0 ditolak, yang membuktikan bahwa data tidak berdistribusi normal. Berikut disajikan hasil uji normalitas pada Tabel 1.

Tabel 1. Uji Normalitas

Tests of Normality

	Shapiro-Wilk			
	Statistic	Statistic	df	Sig.
Game Online	.135	.969	35	.422
Fokus Belajar	.130	.952	35	.134

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Hasil Data Penelitian 2025

Berdasarkan hasil uji normalitas yang dilakukan menggunakan Shapiro–Wilk, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,422 untuk variabel game online dan 0,134 untuk variabel fokus belajar. Kedua nilai tersebut lebih besar daripada taraf signifikansi 0,05, sehingga ditarik kesimpulan bahwa distribusi data pada kedua variabel berada dalam kategori normal. Hasil ini membuktikan bahwa data penelitian telah memenuhi salah satu asumsi utama dalam analisis regresi, yaitu asumsi normalitas distribusi. Dengan terpenuhinya asumsi tersebut, analisis statistik lanjutan dapat dilakukan tanpa kekhawatiran adanya penyimpangan distribusi data.

Copyright © 2025 The Author(s)

Selain itu, kondisi ini juga memperkuat validitas hasil uji regresi yang akan dilakukan, sehingga interpretasi terhadap temuan penelitian dapat disampaikan secara lebih akurat dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Uji Liniearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan yang bersifat linear antara variabel dependen dan masing-masing variabel independen yang dianalisis. Uji ini penting karena apabila model tidak memenuhi asumsi linearitas, maka pemakaian analisis regresi linear menjadi kurang tepat, sebab model tersebut tidak mampu merepresentasikan hubungan yang sebenarnya antara variabel-variabel yang diteliti. Pengujian linearitas dilakukan melalui analisis regresi terhadap model penelitian yang digunakan. Keputusan mengenai terpenuhinya asumsi linearitas ditentukan dengan membandingkan nilai signifikansi dari komponen Deviation from Linearity (yang dihasilkan melalui perangkat lunak statistik seperti SPSS) dengan tingkat signifikansi yang ditetapkan (α = 0,05). Apabila nilai signifikansi Deviation from Linearity > 0,05, maka ditarik kesimpulan bahwa hubungan antara variabel independen dan dependen bersifat linear.

Tabel 2. Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Fokus Belajar * Game Online	Between Groups	(Combined)	43.601	8	5.450	1.931	.098
		Linearity	21.217	1	21.217	7.519	.011
		Deviation from Linearity	22.384	7	3.198	1.133	.373
	Within Groups		73.370	26	2.822		
	Total		116.971	34			

Sumber: Hasil Data Penelitian 2025

Berdasarkan hasil uji ANOVA, nilai signifikansi pada komponen Linearity sebesar 0,011, lebih kecil daripada 0,05. Hal ini membuktikan bahwa terdapat hubungan yang linear antara variabel Game Online dengan Fokus Belajar. Sementara itu, nilai signifikansi pada komponen Deviation from Linearity adalah 0,373, yang lebih besar dari 0,05. Artinya, tidak terdapat penyimpangan yang signifikan dari model linear yang dibangun. Dengan demikian, ditarik kesimpulan bahwa hubungan antara Game Online dan Fokus Belajar pada peserta didik kelas V SDN 82 Pekanbaru mengikuti pola linear dan memenuhi asumsi linearitas. Kondisi ini menjadi dasar yang kuat untuk melanjutkan analisis regresi linear sederhana, karena hubungan antarvariabel telah sesuai dengan kriteria yang dipersyaratkan.

Uji Analisis Regresi Liniear Sederhana

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linear sederhana. Model regresi linear sederhana merupakan suatu model statistik yang menggambarkan hubungan linier antara dua variabel, di mana salah satu variabel berperan sebagai variabel independen (X) atau penyebab, dan variabel lainnya sebagai variabel dependen (Y)atau akibat. Tujuan utama metode ini adalah untuk memprediksi nilai variabel Y berdasarkan nilai variabel X yang diberikan. Model regresi linear sederhana merupakan bentuk paling dasar dari analisis regresi karena hanya melibatkan satu variabel bebas (X). Analisis ini memiliki beberapa fungsi, salah satunya untuk melakukan estimasi atau prediksi terhadap variabel terikat (Y) berdasarkan perubahan pada variabel bebas.

Persamaan umum untuk model regresi linear sederhana dapat dinyatakan sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:
Y = variabel terikat (fokus belajar)
X = variabel bebas (game online)
a = konstanta atau intercept, yaitu nilai Y ketika X = 0
b = koefisien regresi (slope), yang membuktikan besarnya perubahan rata-rata Y untuk setiap peningkatan satu unit X

Berikut disajikan hasil analisis regresi linear sederhana yang digunakan untuk menguji hubungan antara variabel game online dan fokus belajar peserta didik:

Tabel 3. Uji Analisis Regresi Liniear Sederhana

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	30.421	8.418		3.614	<.001
	Game Online	.403	.149	.426	2.704	.011

a. Dependent Variable: Fokus Belajar

Sumber: Hasil Data Penelitian 2025

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh persamaan regresi linear sederhana sebagai berikut:

$$Y = 30{,}421 + 0{,}403X$$

Keterangan:
Y = Fokus Belajar
X = Game Online
a = 30,421 → konstanta (intersep), membuktikan bahwa apabila tidak terdapat aktivitas bermain game online (X = 0), maka nilai fokus belajar peserta didik (Y) adalah sebesar 30,421.
b = 0,403 → koefisien regresi, membuktikan bahwa setiap peningkatan satu satuan skor pada variabel Game Online akan diikuti peningkatan sebesar 0,403 satuan pada variabel Fokus Belajar.

Hasil uji t membuktikan nilai t hitung = 2,704, sedangkan t tabel = 2,034 pada taraf signifikansi α = 0,05 dengan df = 33. Karena t hitung (2,704) > t tabel (2,034) dan nilai Sig. = 0,011 < 0,05, maka ditarik kesimpulan bahwa variabel Game Online berpengaruh secara signifikan terhadap variabel Fokus Belajar.
Dengan demikian, H_a diterima dan H_0 ditolak, yang berarti terdapat hubungan positif dan signifikan antara game online dan fokus belajar peserta didik kelas V SDN 82 Pekanbaru. Artinya, semakin tinggi keterlibatan peserta didik dalam bermain game online, maka semakin tinggi pula tingkat fokus belajar peserta didik — meskipun perlu dicermati bahwa hubungan ini bersifat positif tetapi tidak selalu berarti pengaruh dominan, karena masih ada faktor lain yang dapat memengaruhi tingkat fokus belajar.

Uji Koefisien Determinasi ($R^{2)}$

Uji koefisien determinasi digunakan untuk mengukur sejauh mana proporsi variasi dari variabel terikat (Y) dapat dijelaskan oleh variabel bebas (X) dalam suatu model penelitian. Nilai koefisien determinasi dinyatakan dalam bentuk R Square (R^2) yang dihasilkan dari analisis regresi linear sederhana. Dalam konteks penelitian ini, uji koefisien determinasi bertujuan untuk

Copyright © 2025 The Author(s)

mengetahui seberapa besar pengaruh intensitas bermain game online (variabel bebas) terhadap tingkat fokus belajar peserta didik (variabel terikat). Pengujian dilakukan menggunakan program SPSS versi 29 dengan memperhatikan nilai R Square (R^2) yang muncul pada output analisis regresi linear sederhana.

Tabel 4. Uji Koefisien Determinasi

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.426[a]	.181	.157	1.703

a. Predictors: (Constant), Game Online

Sumber: Hasil Data Penelitian 2025

Berdasarkan hasil analisis regresi, diperoleh nilai R = 0,426 yang membuktikan adanya hubungan positif dengan kategori sedang antara variabel game online dan fokus belajar. Nilai R Square (R^2) = 0,181 membuktikan bahwa sebesar 18,1% variasi pada fokus belajar peserta didik dapat dijelaskan oleh variabel game online, sedangkan sisanya, yaitu 81,9%, dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar model penelitian ini. Hasil ini mengindikasikan bahwa meskipun kontribusi game online terhadap fokus belajar tidak dominan, variabel tersebut tetap memiliki pengaruh yang signifikan terhadap tingkat fokus belajar peserta didik. Dengan demikian, ditarik kesimpulan bahwa game online berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap fokus belajar peserta didik kelas V SDN 82 Pekanbaru, yang berarti bahwa intensitas bermain game online memiliki hubungan yang bermakna dengan kemampuan peserta didik dalam memusatkan perhatian selama proses pembelajaran

Pembahasan

Temuan penelitian yang membuktikan adanya pengaruh signifikan antara game online dan fokus belajar peserta didik dapat dikaitkan dengan teori belajar behavioristik. Teori ini menekankan bahwa perilaku belajar individu terbentuk melalui hubungan antara stimulus dan respons, di mana proses pembelajaran terjadi sebagai hasil dari penguatan (*reinforcement*) dan hukuman (*punishment*). Dalam konteks ini, aktivitas bermain game online dapat berfungsi sebagai stimulus yang menimbulkan respons tertentu pada peserta didik, baik dalam bentuk peningkatan motivasi, perhatian, maupun sebaliknya, penurunan fokus apabila stimulus tersebut tidak diarahkan dengan baik (Huda et al., 2023).

Dalam perspektif sosiologis dan psikologis, anak yang terlalu sering bermain game akan membentuk mereka menjadi pribadi yang egois, individualis, dan egosentris (Laeliah & Fachruroji, 2023). Gangguan atau ketidakteraturan dalam fokus belajar dapat memberikan dampak negatif terhadap perkembangan anak, terutama ketika hal tersebut dipengaruhi oleh pemakaian smartphone. Pemakaian smartphone yang berlebihan berpotensi menimbulkan perubahan perilaku pada individu, baik dalam aspek sosial, emosional, maupun akademik, yang pada akhirnya dapat memengaruhi cara anak berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Lukiyana & Wulandari, 2023). Faktor-faktor yang memengaruhi fokus belajar antara lain meliputi respon peserta didik dalam menerima materi pelajaran, kondisi lingkungan belajar, tingkat distraksi atau pikiran terhadap hal lain di luar kegiatan belajar, serta tingkat kejenuhan yang dialami selama proses pembelajaran. Keempat aspek tersebut berperan penting dalam menentukan sejauh mana peserta didik mampu memusatkan perhatian dan mempertahankan fokus selama mengikuti kegiatan belajar mengajar (Zulfa & Mujazi, 2022).

Dalam konteks penelitian ini, game online dapat dipandang sebagai stimulus eksternal yang memengaruhi respon peserta didik, yaitu tingkat fokus belajar peserta didik. Aktivitas bermain game melibatkan sistem penghargaan seperti poin, level, atau pencapaian tertentu yang berfungsi sebagai reinforcement positif. Pola penguatan semacam ini dapat terbawa ke dalam proses pembelajaran, di mana peserta didik cenderung membuktikan peningkatan fokus karena terbiasa memperoleh kepuasan dan motivasi melalui pengalaman serupa dalam game. Dengan demikian, hubungan signifikan antara game online dan fokus belajar dapat dijelaskan melalui perspektif teori behavioristik, yang menekankan bahwa perubahan perilaku belajar peserta didik dipengaruhi oleh stimulus eksternalyang memberikan penguatan terhadap proses kognitif dan atensi peserta didik. Lebih lanjut, untuk menciptakan suasana kelas yang kondusif dalam upaya mengoptimalkan fokus belajar, terutama pada peserta didik sekolah dasar, diperlukan kompetensi dan keterampilan pedagogis guru. Guru harus mampu memahami karakteristik peserta didik, serta terampil dalam memilih dan menerapkan strategi pembelajaran yang efektif agar dapat membangun lingkungan belajar yang menyenangkan dan memfasilitasi peserta didik dalam memusatkan perhatian selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Silaswati, 2022).

Peserta didik yang mengalami kecanduan game online cenderung membuktikan perilaku pasif terhadap aktivitas sehari-hari, seperti malas belajar, enggan tidur, enggan makan, kurang bersemangat bersekolah, serta mengalami kesulitan dalam berfokus. Sejalan dengan hasil penelitian (Rahyuni et al., 2021) yang menujukkan ada hubungan yang negatif dan signifikan antara intensitas Game Online dengan motivasi belajar pada siswa. Peserta didik umumnya hanya membuktikan antusiasme ketika terlibat dalam permainan game online. Pada usia sekolah dasar, anak-anak masih berada pada tahap perkembangan di mana kemampuan untuk menyaring dan membedakan hal yang baik dan buruk belum sepenuhnya matang. Fenomena ini membuktikan bahwa game online dapat memberikan dampak positif maupun negatif, tergantung pada cara pemakaiannya. Apabila digunakan secara bijak, game online dapat menjadi sarana hiburan dan pembelajaran yang menyenangkan. Namun, jika digunakan secara berlebihan tanpa pengawasan, game online justru dapat memberikan dampak negatif terhadap perilaku, disiplin, dan fokus belajar anak. Oleh karena itu, diperlukan kebijaksanaan serta pengawasan dari orang tua dan pendidik dalam mengarahkan pemakaian game online agar manfaatnya dapat dioptimalkan dan dampak negatifnya dapat diminimalkan (Budhiman & Purnomo, 2022).

Sejumlah penelitian membuktikan bahwa pemain game online sebagian besar berasal dari kalangan pelajar, mulai dari tingkat sekolah dasar (SD) hingga sekolah menengah atas (SMA). Kecanduan game online terbukti memberikan dampak negatif, terutama terhadap aspek akademik dan sosial peserta didik. Aktivitas bermain game secara berlebihan juga berpengaruh terhadap perkembangan anak serta kesehatan psikologis individu. Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa meskipun game online memungkinkan pemain untuk berinteraksi secara virtual dengan pemain lain, interaksi tersebut sering kali menyebabkan penurunan intensitas hubungan sosial di dunia nyata. Banyak remaja yang menghabiskan waktu dan uang dalam jumlah besar untuk bermain game online selama berjam-jam, hingga pada akhirnya mengalami kecanduan. Kondisi ini berpotensi mengganggu keseimbangan antara aktivitas hiburan dan tanggung jawab akademik yang seharusnya dijalankan oleh peserta didik (Syafi et al., 2023). Fokus yang ditajamkan meningkatkan kemungkinan seseorang dapat menyerap dan memahami informasi yang tepat. Prestasi yang didapat oleh siswa tidak terlepas dari konsentrasi belajar siswa didalam proses belajar, maka dapat disimpulkan bahwa konsentrasi belajar besar pengaruhnya terhadap prestasi belajar. Seseorang mengalami kesulitan berkonsentrasi, jelas

Copyright © 2025 The Author(s)

belajarnya akan sia-sia, karena seseorang yang dapat belajar harus mampu berkonsentrasi dengan baik (Riinawati, 2021).

Menurut Chandika (dalam Cahyana et al., 2020) menyebutkan beberapa dampak kecanduan game online yang terjadi pada pelajar. Game online memiliki dampak positif dan negative. Dampak positif, game online dapat dijadikan sebagai media hiburan untuk peserta didik, selain itu beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa beberapa game online memiliki pengaruh positif pada pengembangan IQ, game online juga dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan memory mereka (Mertika & Mariana, 2020; Prasetyo et al., 2023). Selain memiliki dampak positif, game online juga memiliki dampak negative, dampak negative tersebut antara lain: peserta didik akan lupa waktu dan menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain game online, peserta didik akan ketagihan memainkan game online sehingga peserta didik akan memiliki rasa keinginan bermain terus-menerus, akibatnya peserta didik akan mengalami gangguan penyakit seperti mata minus karena selalu melihat ke layar komputer dan gadget lainnya (Halijah et al., 2023; Harun & Arsyad, 2020).

Adapun upaya yang di lakukan dalam mengatasi dampak game online terhadap prestasi bejara peserta didik yaitu (1). sekolah dan guru-guru melakukan sutu pendekatan, selalu memberikan pemahaman dan bimbingan kepada peserta didik akan bahanya jika bermain game terus menerus yang mempunyai dampak terhadap dirinya, (2). sekolah juga bekerja sama dengan orang tua pesrta didik agar orang tua selalu memantau anaknya agar tidak selalu bermain game terus menerus dan memberikan waktu luang kepada anaknya untuk belajar dan sekolah juga melakukan penegasan terhadap aturan-aturan sekolah agar siswa tidak dapat bermain game jika sudah berada di dalam lingkungan sekolah terlebih-lebih jika jam pembelajaran berlangsung, (3). sekolah agar selalu memberikan penegasan terhadap aturanaturan sekolah dan terus berupaya meningkatkan pengawasan terhadap perkembangan prilaku peserta didik dan pengawasan atas pemberlakuan tata tertib sekolah, agar para peserta didik tidak mempunyai ruang untuk melakukan hal-hal yang merugikan diri mereka sendiri (Zendrato & Lase, 2022), (4). guru agar terus berkoordinasi dengan kepala sekolah dan juga bekerja sama dengan orang tua peserta didik supaya ikut mengawasi serta berupaya mengatasi dampak dari game online yang dirasakan, (5). kepada orang tua agar lebih memperhatikan anaknya ketika anak menghabiskan waktu belajarnya untuk kepentingan bermain game online yang kurang bermanfaat untuk prestasi akademiknya, dan (6). untuk para peserta didik agar lebih peka dan lebih menyadari lagi bahwa dampak negatif dari game online bisa merusak prilaku peserta didik. Oleh karena itu, para peserta didik diharapkan mempunyai kontrol agar bisa membagi waktu yaitu, mana waktu bermain dan mana waktu untuk belajar (Y. Zendrato & Harefa, 2020).

Hasil penelitian ini memiliki implikasi baik secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat pandangan teori behavioristik yang menekankan bahwa perilaku belajar dapat dibentuk melalui stimulus dan respon. Game online dalam konteks ini berperan sebagai stimulus eksternal yang mampu memengaruhi perilaku fokus belajar melalui mekanisme penguatan positif, seperti tantangan dan penghargaan yang diperoleh selama bermain. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman yang menyenangkan dan berbasis respons dapat menstimulasi peningkatan perhatian serta konsentrasi siswa dalam kegiatan belajar. Secara praktis, temuan ini memberikan masukan bagi guru, orang tua, dan sekolah untuk mengelola pengaruh game online secara lebih konstruktif. Guru dapat mengadaptasi unsur permainan digital ke dalam strategi pembelajaran agar lebih menarik dan mampu mempertahankan fokus siswa. Orang tua perlu mengawasi serta mengatur waktu bermain anak agar tidak mengganggu proses belajar, sementara sekolah diharapkan dapat menciptakan kebijakan yang mendukung penggunaan teknologi secara positif dalam pembelajaran. Dengan

demikian, game online tidak hanya dipandang sebagai ancaman terhadap fokus belajar, tetapi juga sebagai potensi yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pendidikan di era digital.

Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa game online memiliki pengaruh yang signifikan terhadap fokus belajar peserta didik sekolah dasar, meskipun pengaruh tersebut tidak bersifat dominan. Hubungan antara kedua variabel terbukti linear dan bermakna, yang membuktikan bahwa keterlibatan peserta didik dalam aktivitas game online merupakan faktor yang perlu mendapatkan perhatian serius dari guru maupun orang tua. Dalam konteks akademik, hasil penelitian ini menegaskan pentingnya pengelolaan aktivitas bermain game online secara terarah, agar tidak mengganggu proses pembelajaran, melainkan dapat dimanfaatkan sebagai media yang mendukung fokus dan motivasi belajar. Oleh karena itu, game online sebaiknya tidak hanya dipandang sebagai ancaman terhadap fokus belajar, tetapi juga sebagai potensi yang dapat diintegrasikan secara bijak dalam proses pendidikan untuk menaikkan kualitas perhatian dan keterlibatan belajar peserta didik.

Ucapan Terima kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SDN 82 Pekanbaru atas kesempatan dan kerja sama yang diberikan selama pelaksanaan penelitian, kepada Bapak/Ibu dosen pembimbing atas bimbingan serta arahannya yang berharga, serta kepada seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung hingga artikel ini dapat terselesaikan dengan baik.

References

Adila, A., Sucipto, S., & Hilyana, F. S. (2022). Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *8*(4), 1261–1268. https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.3120

Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, *4*(1), 28–40. https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121

Anjarwati, N., & Purnomo, H. (2025). Analisis Fokus Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas 1 SD Negeri Rejodadi. *Jurnal Ilmiah Widya Pustaka Pendidikan*, *13*(1), 263–278. https://jiwpp.unram.ac.id/index.php/widya/article/view/363

Apriani, D. G. Y., Putri, D. M. F. S., & Adnyana, I. M. M. (2022). Hubungan Sarapan Pagi Dengan Tingkat Konsentrasi Belajar Pada Anak Kelas 4-6 Sekolah Dasar Negeri 1 Tiyinggading. *Jurnal Medika Usada*, *5*(1), 16–21. https://doi.org/10.54107/medikausada.v5i1.115

Budhiman, A., & Purnomo, H. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Aktivitas Belajar Peserta Didik Di SD. *Khazanah Pendidikan*, *16*(2), 99. https://doi.org/10.30595/jkp.v16i2.14027

Cahyana, C., Rohaeti, E. E., & Suherman, M. M. (2020). Gambaran Siswa Sekolah Menengah Pertama Yang Mengalami Kecanduan Game Online. *Fokus (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, *3*(2), 40. https://doi.org/10.22460/fokus.v3i2.4222

Halijah, H., Satnawati, S., & Yurni Ulfa, A. (2023). Dampak Game Online Terhadap Pembelajaran. *Jurnal PTI (Pendidikan Dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universita Putra Indonesia 'Yptk' Padang*, *10*(2), 93–99. https://doi.org/10.35134/jpti.v10i1.165

Copyright © 2025 The Author(s)

Hanafie, N. K., Bakhtiar, B., & Darmawati, D. (2022). The Effect of Online Games on Changes in Student Behavior in Middle Schools. *International Journal on Advanced Science, Education, and Religion*, *5*(2), 48–59. https://doi.org/10.33648/ijoaser.v5i2.178

Harun, F., & Arsyad, L. (2020). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Educator (Directory Of Elementary Education Journal)*, *1*(2), 139–155. https://doi.org/10.58176/edu.v1i2.79

Huda, M., Fawaid, A., & Slamet. (2023). Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran. *PENDEKAR: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, *1*(4), 64–72. https://doi.org/10.51903/pendekar.v1i4.291

Laeliah, S. M., & Fachruroji, F. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam. *Indonesian Journal of Education and Social Sciences*, *2*(1), 1–6. https://doi.org/10.56916/ijess.v2i1.352

Lestari, M. (2019). *Psikologi Anak dan Remaja*. Pustaka Belajar.

Lukiyana, L., & Wulandari, R. A. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Dengan Manajemen Waktu Dan Efikasi Diri Sebagai Pemoderasi. *Media Manajemen Jasa*, *11*(1), 28–44. https://doi.org/10.52447/mmj.v11i1.6967

Mertika, M., & Mariana, D. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, *3*(2), 99. https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154

Muflih, R., & Santosa, H. (2023). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa. *JURKAM Jurnal Konseling Andi Matappa*, *06*(01), 4957–4966. https://doi.org/10.31100/jurkam.v7i2.2722

Ningsih, R. (2023). Strategi Bermain Peran Untuk Meningkatkan Fokus Belajar Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, *5*(1), 47–55. https://doi.org/10.61227/arji.v5i1.75

Prasetyo, A., Rondli, W. S., & Ermawati, D. (2023). Dampak Permainan Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *9*(1), 333–340.

Putra, D. (2022). Pengaruh Kompetensi Kepribadian dan Kompetensi Sosial Terhadap Kinerja Guru di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 9 Pekanbaru. *Albahru: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, *1*(1), 45–55.

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

Riinawati. (2021). Hubungan Konsentrasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar. *EDUKATIF : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(4), 2305–2312. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.886

Santika, D., Ramli, N. A., Adrias, & Alwi, N. A. (2024). Implementasi Model PAIKEM terhadap Fokus Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, *2*(4), 242–250. https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i4.825

Silaswati, D. (2022). Mempersiapkan Kelas Yang Kondusif Dalam Upaya Optimalisasi Fokus Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Collase (Creative of Learning Students Elementary Education)*, *5*(6), 1253–1258. https://doi.org/10.22460/collase.v5i6.14568

Subandi, S. P., Iman, N., & Syam, A. R. (2022). DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PENDIDIKAN ANAK. *Al-Kamal: Jurnal Kajian Islam*, *2*(1), 243–243.

Sumiyana, S., Pratiwi, I. D. E., Hadi, C., Utami, E. R., & Saputra, M. A. (2022). Students' game addiction caused by multi-constructs and multi-dimensions: Self-controls, cognitive

biases and opportunistic behaviours. *Frontiers in Education*, *7*(September), 1–14. https://doi.org/10.3389/feduc.2022.966079

Syafi, N., Fathurohim, F., & Muliyah, P. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa. *Jurnal Asy-Syukriyyah*, *24*(2), 143–151. https://doi.org/10.36769/asy.v24i2.348

Wulandari, N., & Arifin, Moch. B. U. (2023). The Influence Of Educational Online Games On Student Learning Motivation. *Jurnal Pendidikan Glasser*, *7*(2), 373. https://doi.org/10.21070/ups.2909

Yusuf, M. (2020). *Perilaku Digital Anak dan Remaja di Era Milenial*. UMM Press.

Zendrato, T. L. N., & Lase, B. P. (2022). Peran guru PPKn dalam menumbuhkan kesadaran diri siswa terhadap tata tertib sekolah. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, *1*(1), 124–138. https://doi.org/10.56248/educativo.v1%20i1.20

Zendrato, Y., & Harefa, H. O. N. (2020). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, *1*(1), 139–148. https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.21

Zulfa, N. A., & Mujazi, M. (2022). Pengaruh penggunaan smartphone terhadap konsentrasi belajar siswa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, *7*(3), 574. https://doi.org/10.29210/30032126000