

**DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR  
SISWA KELAS VI DI SDN 19 LIMBOTO  
KABUPATEN GORONTALO**

Fatra Taha<sup>1</sup>, Wiwy T. Pulukadang<sup>2</sup>, Samsi Pomalingo<sup>3</sup>, Basri Amin<sup>4</sup>  
Program Studi PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Gorontalo

**Email :** [fatra2taha@gmail.com](mailto:fatra2taha@gmail.com)  
[wiwypulukadang@ung.ac.id](mailto:wiwypulukadang@ung.ac.id)  
[samsi.pomalingo@ung.ac.id](mailto:samsi.pomalingo@ung.ac.id)  
[basriamin@ung.ac.id](mailto:basriamin@ung.ac.id)

---

**Info Artikel**

*Sejarah Artikel:*  
Diterima (Agustus  
2023)  
Disetujui ( September  
2023)  
Dipublikasikan  
(Oktober 2023)

**Kata Kunci :** *Game  
Online, Minat Belajar*

**Keywords:**

*Game Online , students'  
learning interests*

---

**Abstrak**

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak yang akan ditimbulkan oleh game online terhadap minat belajar siswa dan keberadaan Game di lingkungan sekolah SDN 19 Limboto, Kabupaten Gorontalo. Penelitian ini menggunakan metode penelitian jenis kualitatif deskriptif. Teknik penelitian yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian bahwa siswa yang telah mengenal dan bermain game online cenderung memiliki minat belajar yang rendah hingga mempengaruhi hasil akhir belajar. Hal demikian terjadi disebabkan beberapa faktor, salah satu faktornya yaitu faktor internal. Faktor internal seperti kurangnya perhatian dan kepedulian orangtua terhadap aktifitas anak. Dampak yang ditimbulkan oleh game online tidak dapat diacuhkan begitu saja. Sebab akan mempengaruhi keseimbangan anak dalam melakukan kegiatan sehari-hari. Pentingnya mengetahui dampak game online terhadap proses pembelajaran dan perkembangan anak usia sekolah dasar.*

---

**Abstract**

*This study aims to determine the impact that will be caused by online games on students' learning interests and the existence of games in the school environment of SDN 19 Limboto, Gorontalo Regency. This study used descriptive qualitative type research methods. The research techniques used are observation, interviews and documentation. Based on the results of research that students who have known and played online games tend to have low interest in learning to affect the resultsProcess of fifth grade students at SDN 12 Kota West of Gorontalo City. This research was conducted using a case study approach with a qualitative research type. The subjects of*

---

*this research were 21 students of class V at SDN 12 Kota Barat. The results of this study indicate that the application of the reflective pedagogical paradigm model can improve the quality of fifth grade students' learning. This model provides opportunities for students to be actively involved in learning, develop critical thinking skills, and build deeper understanding. Students experience an increase in learning interest through the application of a reflective pedagogical paradigm model. They feel more motivated and enthusiastic in participating in learning because the material presented is relevant to everyday life and they have an active role in managing learning.*

---

## **A. PENDAHULUAN**

Perkembangan berbagai industri di dunia semakin meningkat. Tak terkecuali dalam bidang teknologi yang membuat kebutuhan masyarakat semakin tinggi dan semakin berkelas. Bidang teknologi misalnya alat komunikasi seperti telepon. Telepon yang awalnya hanya bisa mengirim dan menerima pesan suara kini berubah menjadi telepon pintar atau yang disebut dengan *smartphone* ataupun *gadget*. Telepon pintar ini sudah dimodifikasi secanggih mungkin, mulai dari fitur kamera, penyimpanan hingga layar yang bisa disentuh. Didalam perjalannya telepon pintar atau *smartphone* ini semakin banyak peminatnya tak terkecuali merambat di kalangan

remaja hingga anak-anak. Namun, *smartphone* ini selain telah memberikan kemudahan dalam berkomunikasi sekaligus memudahkan mencari atau mengerjakan tugas juga akan berdampak kurang baik apabila digunakan secara berlebihan.

Sebagaimana dalam Peraturan Menteri Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik pasal 1 ayat 1 yang berbunyi, “Permainan Interaktif Elektronik adalah aktifitas yang memungkinkan tindakan bermain berumpan balik dan memiliki karakteristik setidaknya berupa tujuan (*objectives*) dan aturan (*rules*)

berbasisi elektronik berupa aplikasi perangkat lunak.

Permainan dalam jaringan atau disebut juga *game online* tidak hanya dimainkan melalui ponsel tetapi juga menggunakan komputer, laptop, dan lainnya. Sehingga, jika anak yang masih berusia sekolah dasar telah diijinkan orangtua menggunakan ponsel ataupun komputer, maka kemungkinan yang akan terjadi ialah pengaruh buruk atau baik dari penggunaan ponsel tersebut terhadap keinginan dan minat belajar dari anak akan berubah. Untuk mengatasi masalah tersebut guru maupun wali kelas dapat melakukan beberapa strategi pembelajaran melalui pengelolaan kelas dengan melakukan beberapa tindakan seperti tindakan preventif, tindakan korektif dan kuratif, serta melakukan tindakan kerja sama dengan pihak sekolah (Isnanto, Samsi, & Meldiana: 2020, 17).

Pengertian *game* sendiri ialah aktivitas yang dilakukan untuk bersenang-senang atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah (Latubessy, 2016: 688).

Jika disimak dari pengertian *game* maka pemainnya akan mendapatkan kemenangan dan kekalahan dalam memainkannya. Hal inilah yang patut dikhawatirkan ketika yang memainkannya adalah seorang anak di bawah umur. Jika menang maka pasti kebahagiaan yang meliputi, tapi jika yang terjadi adalah kekalahan tentu penggunaannya akan merasa sedih dan akan melakukan tindakan yang berlebihan atau perbuatan yang tidak baik. Contohnya saja anak akan berteriak-teriak, menangis, hingga malas untuk belajar. Oleh karena itu, bimbingan dan arahan dari orangtua maupun guru untuk mengajarkan dan memberitahukan bahwa permainan dalam jaringan ini memiliki dampak positif dan negatifnya jika dimainkan secara tidak berlebih-lebihan. Karena yang berlebihan pun tidak baik bagi kesehatan, mental, emosi, dan fisik. Sebab, jika anak khususnya siswa telah terpengaruh oleh adanya *game online* tentunya ia akan mengalami kesulitan dalam belajar. Kesulitan dalam belajar kemungkinannya akan mengakibatkan minat belajarnya kurang hingga berpengaruh terhadap hasil belajar yang kurang maksimal.

Minat belajar adalah timbulnya keinginan dan kemauan seseorang yang menyatu, sehingga gigih dan semangat melakukan sesuatu (Pratiwi, 2015: 90). Jika kemauan dan keinginan ini berkurang atau hilang, maka akan membuat seseorang khususnya siswa akan sulit untuk bersemangat dalam belajar. Sebab, pikiran dan konsentrasinya hanya berfokus pada permainan dalam jaringan yang sering dimainkan.

Berdasarkan observasi di SDN 19 Limboto Kabupaten Gorontalo bersama guru wali kelas 6 bahwa keberadaan *game online* bisa berdampak pula kepada siswa-siswinya. Menurut narasumber selaku wali kelas bahwa game online secara tidak langsung bisa mempengaruhi juga minat belajar siswa. *Game online* tersebut tidak hanya dimainkan oleh siswa laki-laki, tetapi juga oleh perempuan. Dari jumlah siswa sebanyak 32, terdapat 5 orang siswa yang diduga lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*. Sedangkan dalam proses pembelajaran siswa tersebut akan

cepat merasa bosan dan malas. Penggunaan *handphone* oleh siswa ketika diluar sekolah kurang dikontrol oleh orangtua, dimana siswa sesaat setelah sampai di rumah langsung mencari *handphone* tersebut tanpa makan terlebih dahulu. Sementara didalam sekolah yang memungkinkan siswa untuk menggunakan *handphone* karena kondisi yang masih bersibaku dengan Covid-19, maka proses kegiatan siswa sedikit terganggu. Tentu hal tersebut akan berdampak tidak hanya pada minat belajar, tetapi juga pada hasil belajar apabila terlalu sering untuk bermain *game online*. Waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar hanya dihabiskan untuk bermain *game* hingga lupa untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru. Hal inilah yang diduga dapat berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

Minat belajar berasal dari dalam diri siswa sendiri dan juga dari lingkungannya. Pengaruh minat belajar bisa dari berbagai faktor, salah satunya keseringan untuk bermain *game online*. Jika minat belajar anak mulai menurun, hasil

belajarnya pun akan tidak maksimal. Sehingga perlu untuk guru terus berinovasi dan kreatif menggunakan metode dan model dalam pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Dampak Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN 19 Limboto Kabupaten Gorontalo”**

## **B. METODE PENELITIAN**

### **1. Latar Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 19 Limboto Kabupaten Gorontalo pada tanggal 04 Agustus 2021.

### **2. Karakteristik Peneliti**

Karakteristik penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN 19 Limboto Kabupaten Gorontalo tahun ajaran 2020/2021, berjumlah 6 orang siswa, yang secara keseluruhan terdiri dari 32 siswa.

### **3. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 19 Limboto Kabupaten Gorontalo pada tanggal 04 Agustus 2021.

## **4. Sumber Data**

### **a. Data Primer**

Data primer adalah data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan guru dan siswa yang dapat memberikan informasi tentang masalah yang berkaitan dengan dampak *game online* terhadap minat belajar siswa di SDN 19 Limboto Kabupaten Gorontalo.

### **b. Data Sekunder**

Data yang diperoleh melalui buku-buku referensi berupa pengertian dan teori-teori yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

## **5. Prosedur Penelitian**

### **a. Tahapan Penelitian**

- 1) Melakukan observasi pendahuluan pada lokasi penelitian
- 2) Mengidentifikasi masalah yang diperlukan
- 3) Menyiapkan alat pengumpul data
- 4) Melakukan wawancara
- 5) Mengumpulkan data dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi
- 6) Melakukan analisis data

## **6. Analisis Data**

Data yang telah dikumpulkan oleh peneliti akan dianalisis dengan pendekatan kualitatif model Miles and Huberman yaitu tiga hal utama yakni *data reduction* (reduksi data), *data display* (penyajian data), dan *verification* (kesimpulan) (Sugiyono, 2019).

### **1. Reduksi Data**

Reduksi data merupakan merangkum, memilah dan memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal penting sesuai dengan masalah penelitian yaitu dampak *game online* terhadap minat belajar siswa kelas VI di SDN 19 Limboto Kabupaten Gorontalo. Sebagaimana penjelasan sebelumnya tentang reduksi data, maka dalam penelitian ini memfokuskan pada dampak *game online* terhadap minat belajar siswa.

### **2. Data Display**

Setelah data direduksi, selanjutnya langkah penyajian data. Dengan penyajian data, maka data

akan tersusun dengan mudah dan dapat dipahami, sehingga penting untuk melakukan penyajian data guna dapat merencanakan dan memudahkan dalam penyusunan berikutnya yaitu kesimpulan. Display data dapat dilakukan dalam bentuk naratif, grafik, tabel, dan lain-lain. Dalam penelitian ini display data akan disajikan dalam bentuk naratif, yaitu siswa yang telah mengenal *game online* di kelas VI SDN 19 Limboto Kabupaten Gorontalo menyebabkan mereka lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game* daripada belajar. Untuk waktu yang digunakan dalam bermain *game online* belum bisa dipastikan, sebab hal ini akan ditinjau lagi oleh peneliti dengan kembali ke lapangan guna tambahan data yang jelas.

### **3. Kesimpulan**

Kesimpulan awan masih bersifat sementara yang nantinya akan berubah apabila ditemukan data baru yang mendukung pada tahap penelitian selanjutnya.

## 7. Teknik Pengumpulan Data

### 1. Observasi

Observasi adalah proses pengamatan yang dilakukan secara langsung terhadap suatu objek yang akan diteliti (Khasanah, 2020). Adapun observasi yang dilakukan yaitu untuk mengetahui jenis atau nama dari *game online* yang dimainkan oleh siswa, kemudian waktu yang dihabiskan untuk bermain, serta media yang digunakan untuk bermain *game online*

### 2. Wawancara

Wawancara adalah suatu bentuk tanya jawab dengan narasumber untuk tujuan mendapatkan informasi tentang suatu masalah. Dalam wawancara ini peneliti menggunakan format wawancara antara peneliti dan sumber informasi. Wawancara dilakukan bersama guru selaku wali kelas VI SD Negeri 19 Limboto

Kabupaten Gorontalo untuk mendapatkan informasi tentang masalah mengenai minat belajar siswa di sekolah tersebut.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini diperoleh dari lokasi penelitian dan berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan baik berupa catatan, gambar (foto) yang diperlukan tentang permasalahan dalam penelitian ini. Adapun dokumentasi dilakukan untuk menelusuri data visual dan laporan hasil belajar siswa.

## C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Melihat kondisi sekarang yang dimasa pandemi Covid-19 tentu menjadi tantangan tersendiri untuk guru. Dimana pembelajaran yang sebelumnya berbasis *offline* atau pembelajaran tatap muka, maka harus siap dengan pembelajaran *online*. Maka, peran guru pun sangat menentukan berhasil tidaknya proses pembelajaran secara *online*. Sebagaimana menurut Nella Agustin dan Ika Maryani (2021, 308-310) bahwa peran guru di masa pandemi antara lain:

- 1) Guru sebagai motivator siswa  
Guru harus terus memberikan semangat kepada

siswa untuk tetap rajin belajar di masa pandemi. Disamping memberikan semangat dan motivasi, guru juga memberi nasehat yang positif tentang apa dan bagaimana menyikapi tentang pandemi Covid.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 19 Limboto Kecamatan Limboto Kabupaten Gorontalo yakni guru sebagai motivator berperan penting karena waktu belajar yang biasanya tatap muka kemudian beralih menjadi pembelajaran online, maka guru selalu memberika semangat dan motivasinya untuk para siswa agar tetap rajin belajar, rajin membaca serta mengerjakan tugas sebagaimana pembelajaran sebelumnya.

## 2) Guru sebagai inovator

Masa pandemi guru dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi untuk membantu proses pembelajaran. Dimana guru harus bisa menggunakan aplikasi penunjang seperti zoom, google meet, whatsapp

group, dan lain sebagainya. Disinilah guru dapat dikatakan sebagai inovator sebab kemampuannya untuk menguasai berbagai macam media pembeajaran.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 19 Limboto Kecamatan Limboto Kabupaten Gorontalo guru sebagai inovator yaitu dengan mengenalkan media pembelajaran *online* menggunakan aplikasi *WhatsApp*. Melalui *WhatsApp* guru membut grup kelas yang kemudian digunakan sebagai media untuk memberikan materi dan tugas. Grup *WhatsApp* beranggotakan guru dan orangtua siswa. Guru memberikan kesempatan kepada para orangtua siswa untuk bertanya jika ada tugas atau materi yang belum dipahami oleh siswa. Sebagian siswa sendiri yang bertanya, sebab mereka telah menggunakan *handphone* secara mandiri. Guru pun

mencoba memberikan penjelasan melalui grup yang mudah dipahami.

### 3) Guru sebagai informator

Guru juga harus berperan sebagai pemberi informasi. Memberikan penjelasan tentang kondisi yang sedang terjadi dan bagaimana proses pembelajaran yang akan berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 19 Limboto Kecamatan Limboto Kabupaten Gorontalo guru sebagai informasi atau pemberi informasi yakni guru memberikan penjelasan mengenai pandemi Covid-19. Cara belajar yang berbeda dari sebelumnya juga disampaikan oleh guru. Media pembelajaran yang akan sering menggunakan *handphone* juga disampaikan.

#### **1. Game Online di Lingkungan Sekolah**

*Game online* pada dewasa ini tidak hanya dimainkan oleh kalangan remaja, tetapi juga dimainkan oleh anak usia sekolah dasar. Sehingga hal tersebut sudah bagian yang lumrah dikalangan para siswa menurut guru wali kelas VI SDN 19 Limboto. Guru wali kelas tersebut berpendapat jika *game* bisa

berdampak yang cukup baik jika dimanfaatkan sesuai batasan.

Dalam beberapa kondisi beberapa siswa kedatangan sedang bermain *game* bersama teman-temannya disalah satu rumah siswa. Setelah guru mencoba mendekati kumpulan siswa tersebut, ternyata mereka sedang bermain *game online* hingga melalaikan untuk mengerjakan tugas sekolah.

*“Dan ibu pernah pantau ini. Pernah ibu jalan-jalan (tahun lalu ini) siswa... pengalaman tahun lalu. Mereka itu kumpul-kumpul itu ternyata cuma bermain game. Iya.. Cuma main game. Dan bahkan mereka punya tugas itu... serta ibu dekati eh kalian punya tugas ini belum selesai.. ya ya ibu ya ibu.”*  
(W01.M.13-08-2021)

Kebiasaan buruk akan terus berlanjut jika tak ada peringatan dan dorongan positif. Dorongan atau motivasi sangatlah penting untuk siswa agar terus belajar dan mengerjakan tugas. Sebagaimana yang disampaikan narasumber dari hasil wawancara.

*“kalo saya itu sering memberikan motivasi ke anak-anak ya itu...ee...bagaimana bisa menjadi anak yang membanggakan orangtua, jadi seperti itu.*

*Bagaimana...ee...sebagai anak tidak merugikan orangtua dan bisa membawa nama orangtua. Jadi selalu itu ibu berikan motivasi kepada mereka jangan sampe selalu main-main... jangan slalu berfokus pada main game. Tetap kita harus ingat tugas apa yang diberikan guru ataupun..ee...apa...ee...iya... pokoknya tugas yang dikasih disekolah itu harus diselesaikan dengan baik.” (W01.MK.13-08-2021)*

## **2. Dampak Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa**

Bermain *game online* pada nyatanya tidak hanya dimainkan sendiri, tetapi juga dimainkan bersama hingga menjadi awal seorang anak atau siswa mengenal *game* dari teman sekitarnya atau pun melalui tontonan video dari beberapa media sosial.

*“ba lia-lia taman yang barmain.” (W4.AB.20-08-2021)*

*“dapa lia di youtube. Jadi so suka bermain olo.” (W5.RT.21.08-2021)*

Terlebih kondisi sekarang yakni Covid-19 mengharuskan pembelajaran dalam jaringan atau

disebut daring dengan menggunakan media *handphone*, laptop, atau pun komputer. Maka, siswa pun memanfaatkan *handphone* yang sedang digunakan untuk bermain *game*.

Kemudian peneliti melanjutkan wawancara kembali kepada para narasumber terkait jenis *game online* yang dimainkan. Setelah dilakukan wawancara, jawaban para narasumber adalah *game* yang dimainkan merupakan jenis *game* yang sama. Jenis *game* tersebut diantaranya *Mobile Legend*, *Free Fire*, dan *PUBG*.

Dampak *game online* terhadap minat belajar anak yang sangat besar menurut narasumber diatas tentu juga akan berpengaruh terhadap hasil belajar. Hasil belajar yang didapatkan melalui nilai dari beberapa aspek seperti tugas, ujian, dan praktek akan memotivasi siswa untuk terus belajar jika hasilnya memuaskan. Sebaliknya, jika hasil yang didapatkan begitu rendah dan tidak adanya dorongan dari orangtua akan sangat sulit bagi anak memotivasi dirinya sendiri untuk belajar lebih baik.

### 3. Pembahasan

*Game online* yang artinya permainan yang dimainkan dalam jaringan mengharuskan siapa saja pemainnya untuk memiliki kuota internet agar terhubung. Sehingga para siswa yang memainkannya tidak hanya dari teman sekelas yang dikenalnya tetapi meluas dari dalam negeri hingga luar negeri. Maka, jika siswa mempunyai teman dari daerah lain dengan watak dan pembawaan yang tidak baik, sering berkata kotor, lambat laun siswa tersebut juga akan ikut terpengaruh. Sehingga tidak heran jika dewasa ini anak-anak yang dibawah umur sudah terbiasa untuk berkata yang tidak baik dan kurang sopan. Sebagaimana menurut Sandy dan Hidayat (2019: 9-10) salah satu pengaruhnya adalah lingkup psikologis yang menyebabkan gangguan pada kesehatan mental dan mengganggu proses pendewasaan yang kurang baik.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap siswa dan orangtua yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN 19 Limboto Kabupaten Gorontalo, diperoleh kesimpulan bahwa selain

diperlukan peran serta pengawasan dari guru maka orangtua pun sangat diperlukan perannya dalam perkembangan anak dalam menghadapi alur zaman yang terus melakukan perubahan dan proses kemajuan. Siswa dengan segala keingintahuannya terhadap sesuatu telah membawanya mengenal tentang *game online*. Rasa penasaran dan ingin mencoba dilakukan untuk bermain *game online* menggunakan media *handphone* baik milik pribadi, orangtua, dan atau saudara.

Dampak *game online* pada kelima siswa di SDN 19 Limboto Kabupaten Gorontalo begitu nampak. Mulai dari rasa ingin terus belajar yang kurang, tugas yang terlambat untuk dimasukkan bahkan sampai tidak memasukkannya pada guru, hingga sering tidak masuk sekolah. Pengaruh buruk itu semakin bertambah tidak baik bagi diri siswa sebab keadaan sekarang yang mengharuskan pembelajaran tatap muka terhenti dan digantikan dengan pembelajaran secara *online* atau dalam jaringan disingkat daring. Dimana siswa akan mengakses materi dan tugas melalui *handphone*. Sehingga, tidak sedikit siswa yang kurang fokus dan akan menjelajahi apa saja fitur dalam *handphone* selain tujuan utama dari sekolah. Demikian diperlunya perhatian yang

lebih dari orangtua siswa untuk menemani siswa selama menggunakan *handphone* didalam rumah. Penggunaan *handphone* dibatasi agar supaya tetap menjaga minat belajar siswa.

Adapun solusi yang dapat dilakukan oleh orangtua dalam menyikapi permasalahan seorang anak yang telah mengenal dunia *game online* yaitu dengan memberikan batasan terhadap penggunaan *handphone*, memperhatikan lingkungan pertemanan, dan mengontrol waktu belajar yang efektif. Jika kebiasaan baik sudah dibiasakan sejak dini, maka itu akan terbawa hingga seorang anak atau siswa telah dewasa.

## **D. SIMPULAN DAN SARAN**

### **1. Simpulan**

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti kepada siswa, orangtua hingga guru yang berada di SDN 19 Limboto Kabupaten Gorontalo telah diperoleh kesimpulan bahwa tugas dari mendidik, menjaga, membimbing dan memberikan motivasi tidak hanya dari seorang guru tetapi juga dari lingkungan keluarga khususnya orangtua. Perhatian khusus yang berikan terhadap dampak *game online* tidak bisa dianggap sebelah mata. Banyak anak dibawah umur yang telah menjadi korban dari kecanduan *game*, contohnya saraf-saraf dalam tubuh yang mengalami gangguan, mental atau kejiwaan terganggu hingga paling fatal ialah kematian. Dampak *game online* secara langsung bisa diamati mulai dari perilaku keseharian anak atau siswa. Yang sebelumnya tingkat kemalasannya masih rendah mulai naik ke tingkat sedang hingga tinggi. Hal tersebut jika hanya dibiarkan dan menjadi kebiasaan, maka pengaruhnya ke minat belajar. Minat belajar yang menurun akan membuat

proses perkembangan siswa dalam belajar menjadi buruk. Perlunya peran tidak hanya dari guru yang di sekolah, tetapi juga dari orangtua yang waktunya lebih banyak berinteraksi dengan anak daripada di sekolah.

## **2. Saran**

Di era perkembangan zaman yang semakin canggih diharuskan bijak dalam menentukan dan menggunakan segala fasilitas. Fasilitas yang tentunya akan membawa dampak baik dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal kecil penggunaan *handphone* yang semua orang telah memilikinya, termasuk anak sekolah. Untuk itu, saran dari peneliti bahwa untuk orangtua dan guru tetap mengawasi anak dan peserta didiknya dalam penggunaan *handphone*. Serta tetap memberikan motivasi dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk menjaga minat belajar dalam mengembangkan segala kemampuan yang dimiliki setiap siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Isnanto, S. P., & Harun, M. (2020). STRATEGI PENGELOLAAN KELAS DI
- Latubessy, A. (2016). Hubungan Antara Adiksi Game Terhadap Keaktifan Pembelajaran Anak Usia 9-11 Tahun. *Jurnal Simestris*, 7(2), 688-692.
- Peraturan Menteri komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia Nomor 11/2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik
- Pratiwi, N. K. (2015). Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Smk Kesehatan Di Kota Tangerang. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 1 (2), 90-105.
- Sandy, A. T., & Hidayat, W. N. (2019). *Game Mobile Learning*. Malang: Ahlimedia Book.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Isnanto, S. P., & Harun, M. (2020). STRATEGI PENGELOLAAN KELAS DI SEKOLAH DASAR. *Pendidikan Glasser*, 17.