



Kecenderungan Anak Bermain Gawai Hubungannya Dengan Motivasi Dan Prestasi Belajar

Ahmad Hanafi¹ ✉

¹ Intitut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon

Email : ayahkita909@gmail.com¹

Received: 2020-01-20; Accepted: 2020-02-24; Published: 2020-02-26

Abstrak

Tidak sedikit anak zaman sekarang, yang menyebut dirinya sebagai generasi millennial, ketika ditanya apa cita-citamu, nak? Mereka menjawab bukan lagi ingin jadi dokter, insinyur atau lainnya. Tetapi lebih kepada ingin menjadi seorang youtuber atau gamer. Hasil Penelitian ini menunjukkan adanya keterkaitan antara kecenderungan anak bermain *Gawai* dengan menurunnya motivasi dan prestasi belajar mereka, maka keberadaan bentuk-bentuk tempat penyewaan permainan *game* seperti *Gawai*, *Gagget*, *Handphone Android Touch Screen*, *nitendo*, *sega* dan lain-lain perlu mendapat masukan agar setidaknya tidak buka pada waktu anak sedang dalam jam pelajaran sekolah. Demikian juga penggunaan HP Android touch sreen oleh anak, meski sudah merupakan bagian dari perkembangan teknologi yang tak bisa dihindari, namun intensitas pemakaian handphone bagi anak tetap harus terus dipantau dan dikontrol oleh semua pihak, terutama orang tua dan gurunya.

Kata Kunci: *bermain gawai; motivasi; prestasi belajar*

Abstract

Not a few children today, who call themselves millennial generation, compile in support of your goals, son? They answered that they no longer wanted to be doctors, engineers or others. AS want to be a YouTuber or a gamer. The results of this study indicate a link between the tendency of children to play *Gawai* with a decrease in motivation and their learning achievement, thus forming forms of game rentals such as *Gawai*, *Gagget*, *Touch Screen Android Mobile*, *nitendo*, *sega* and others need to get a backup in order to be searched not open when the child is in school hours. Likewise the use of touch screen Android phones by children, but it is part of the development of technology that can not be canceled, but the integration of the use of mobile phones for children must still be monitored and controlled by all parties, requires parents and teachers.

Keywords: *playing a device; motivation; learning achievement*

Copyright © 2020, Author.

This is an open-access article under the **CC BY-NC-SA 4.0**



DOI: <https://doi.org/10.47453/edubase.v1i1.42>.

How to Cite : HANAFLI, Ahmad. Kecenderungan Anak Bermain Gawai Hubungannya Dengan Motivasi Dan Prestasi Belajar. *EduBase : Journal of Basic Education*, [S.l.], v. 1, n. 1, p. 30-40, feb. 2020. ISSN 2722-1520.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh umat manusia untuk membuat dirinya berubah. Perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa dan dari tidak mengerti menjadi mengerti merupakan tugas pokok pendidikan. Salah satu bentuk pendidikan diantaranya adalah kegiatan belajar-mengajar. Kegiatan belajar-mengajar dalam bentuk yang formal terdapat di lingkungan sekolah.

Lingkungan sekolah merupakan tempat kegiatan belajar-mengajar yang sudah terstruktur dan teratur. Ada kurikulumnya, jenjang kelas, maupun pergantian jam pelajaran setiap waktunya. Rutinitas belajar monoton yang dijalani anak-anak di sekolah setiap harinya terkadang membuat anak merasa jenuh. Apalagi bila guru yang mengajar tidak mampu memberikan variasi dalam memberikan pelajarannya.

Untuk mengatasi kejenuhan dan kebosanan, anak-anak memerlukan *refreshing* atau penyegaran. Biasanya mereka cenderung untuk mencari hiburan dengan cara bermain. Ada banyak jenis permainan yang bisa membuat seorang anak merasa terhibur. Setelah asyik bermain dan merasa terhibur, mereka siap untuk menjalankan rutinitasnya sebagai pelajar dengan kondisi pikiran yang lebih segar.

Menurut psikolog Indun Lestari Setyono sebagaimana dikutip oleh Rahmawati (2002: 95) menyatakan bahwa dewasa ini kegiatan belajar hanya diartikan sebagai aktifitas yang berkaitan dengan soal akademis. Bahkan ada anggapan bahwa anak bermain hanya membuang-buang waktu. Padahal melalui permainan, anak belajar cara bergaul dan peka terhadap kebutuhan orang lain. Sementara itu bermain juga dapat meningkatkan keseimbangan motorik tubuhnya.

Bermain merupakan suatu bentuk kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan maupun tekanan dari luar (Brooks dan Elliot, 1971 : 51). Dalam konsep psikologi, Piaget menjelaskan bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional. Sementara itu Bettelheim (1972 : 13) menyatakan kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitasnya.

Elizabeth B. Hurlock (1978 : 321) membedakan kegiatan bermain menjadi dua kategori, yakni bermain aktif dan bermain pasif atau yang disebutnya dengan istilah hiburan, sebagaimana yang ditulisnya: 1) Bermain Aktif, dalam bermain aktif, kesenangan timbul dari apa yang dilakukan individu, apakah dalam bentuk kesenangan berlari atau membuat sesuatu dengan lilin atau cat. Anak-anak kurang melakukan kegiatan bermain secara aktif ketika mendekati masa remaja dan mempunyai tanggung jawab lebih besar di rumah dan di sekolah serta kurang bertenaga karena pertumbuhan pesat dan perubahan tubuh. 2) Hiburan, dalam bermain pasif atau hiburan, kesenangan diperoleh dari kegiatan orang lain. Pemain menghabiskan sedikit energi, anak yang menikmati temannya bermain memandang orang atau hewan di televisi, menonton adegan lucu atau membaca buku adalah bermain tanpa mengeluarkan banyak tenaga, tetapi kesenangannya hampir seimbang dengan anak yang menghabiskan sejumlah besar tenaganya di tempat olah raga atau tempat bermain.

Bermain pasif disebut juga dengan hiburan. Keberadaan hiburan semakin diakui sebagai kebutuhan manusia dewasa ini, karena tanpa hiburan manusia tidak akan bisa hidup dengan wajar. Menurut Hoffman (1999 : 55-56) hiburan merupakan rekreasi, artinya berkat hiburan manusia menjadi segar kembali untuk kegiatan-kegiatan yang lain. Namun di dunia

pendidikan hiburan seringkali dipandang negatif atau kurang bermakna. Kegiatan sekolah umumnya dipisahkan dari hiburan.

Hiburan merupakan suatu bentuk permainan tempat anak memperoleh kegembiraan dengan usaha minimum dari kegiatan orang lain (Hurlock, 1978 : 334). Gawai, Gagget, Handphone Android Touch Screen atau juga Playstation sebagai salah satu bentuk hiburan dan alat bermain, sekarang ini banyak di gemari oleh anak-anak. Dengan aneka ragam menu permainan yang ditawarkan dan selalu bermunculannya *game-game* baru, Gawai, Gagget, Handphone Android Touch Screen atau juga Playstation ini telah mampu “menyihir” mereka untuk tidak cepat beranjak dari tempat duduk saat memainkannya.

Sebagaimana bentuk hiburan audio visual lainnya, untuk bermain Gawai, Gagget, Handphone Android Touch Screen atau juga Playstation tidak perlu mesti sendirian. Beberapa anak dapat memainkannya bersama-sama. Hal ini biasanya lebih menggairahkan. Di samping itu bermain Gawai, Gagget, Handphone Android Touch Screen atau juga Playstation bisa menjadi sumber inspirasi bagi aktifitas anak-anak. Baik itu inspirasi dalam arti positif maupun inspirasi dalam arti negatif sebagai sesuatu yang bisa ditertawakan (Hoffman, 1999 : 51)

Namun menjamurnya bisnis hiburan rental jenis Gawai, Gagget, Handphone Android Touch Screen atau juga Playstation di wilayah kabupaten Cirebon, tak urung telah menimbulkan kekhawatiran di benak para orang tua yang peduli terhadap perkembangan pendidikan anak-anaknya. Hal ini disebabkan karena tidak sedikitnya anak-anak yang menjadi lupa waktu saat mereka sudah berada di arena tersebut.

Kekhawatiran ini di beberapa daerah tertentu membuat para orang tua yang mempunyai anak-anak usia sekolah, terutama sekolah dasar dan menengah, berinisiatif menggalang tanda tangan warga serta mengusulkan pada ketua RT/RW setempat agar dibubarkannya tempat penyewaan *jenis alat permainan ini*. Dengan alasan bahwa jenis alat permainan game seperti ini telah membuat anak-anak mereka jadi malas dan lupa belajar.

Di Cirebon sendiri, wilayah sekitar keberadaan sekolah sebagai obyek tempat penelitian, banyak anak-anak gemar bermain *Gawai, Gagget, Handphone Android Touch Screen*. Selain karena jenis permainan ini menuntut konsentrasi penuh dari panca indera yang ada, merangsang tumbuhnya imajinasi dan kreatifitas anak, dibutuhkan pula kecerdasan untuk memainkannya. Ditambah lagi dengan jumlah tempat *rental Gawai*, yang sudah menjamur di mana-mana. Hal ini kerap mendorong anak-anak untuk mendatangi tempat-tempat tersebut setelah usai sekolah. Bahkan anak-anak yang suka bolos atau alpa tidak berangkat sekolah pun ditengarai berada di sana.

Namun begitu prestasi belajar anak-anak yang bersangkutan di sekolah tetap saja bervariasi. Ada yang prestasinya bagus walaupun ia suka bermain *Gawai, Gagget, Handphone Android Touch Screen atau juga playstation*, dan ada juga murid yang prestasinya anjlok akibat kecanduan bermain game ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bermain bagi seorang anak adalah kebutuhan. Karena dengan bermain anak-anak bisa mengembangkan semua potensi yang ada dalam dirinya. Baik menyangkut masalah moral, sosial, emosi, ekspresi dan sebagainya. Melalui permainan, anak dapat menyalurkan energinya serta mempunyai kesempatan untuk tertawa dan bebas bercanda (Rakaryan Sukarja Putra, 2002: 83).

Menurut Mimi Patmonodewo (Ninuk Mardiana Pambudi, 2002 : 86) bermain sangat penting untuk perkembangan kejiwaan anak serta dapat mempererat hubungan kejiwaan antara orang tua dan anak. Anak yang tidak pernah bermain dengan temannya atau dalam kelompok, akan cenderung memperlihatkan hambatan perilaku setelah dewasa. Misalnya tidak mampu melakukan sosialisasi di tempat tinggalnya, tidak sanggup mengkoordinir tugas dan sulit meluaskan wawasan.

Namun begitu bermain yang berlebihan adalah kurang baik, apalagi sampai menimbulkan kecanduan untuk bermain (*play addicted*) hingga menelantarkan aktifitas yang lainnya. Bermain hendaknya hanya dijadikan sebagai *refreshing* atau rekreasi melepas kepenatan dari sebuah rutinitas kegiatan.

Tugas utama seorang siswa adalah belajar. Siswa boleh bermain sepanjang aktifitas permainan itu tidak mengganggu waktunya untuk belajar. Demikian halnya dengan *Gawai, Gagget, Handphone Android Touch Screen atau juga Playstation* sebagai salah satu bentuk permainan. Ia boleh saja digunakan untuk bermain oleh anak-anak ketika mereka merasa jenuh, bosan atau letih sesudah melakukan proses belajar. Hal tersebut diharapkan dapat membangkitkan kembali motivasi belajar mereka setelah itu.

Namun merupakan bahaya yang sangat besar apabila justru permainan tersebut dianggap sebagai aktifitas utama oleh anak-anak sehingga mereka jadi lebih tertarik untuk bermain *Gawai ini* daripada belajar. Motivasi mereka menjadi tinggi tidak kepada aktifitas belajar melainkan pada aktifitas bermain. Dalam hal ini, bermain membawa kecenderungan yang negatif.

Hal ini bisa terjadi karena memang program-program perangkat lunak ini dirancang secara menarik, misalnya dengan tampilan gambar yang lebih hidup dan perpaduan warna serta suara yang memikat sebagaimana permainan video game. Meskipun ada sebuah penelitian di AS tentang kreatifitas anak menunjukkan bahwa penguasaan anak atas informasi-informasi yang tampil dalam bentuk bebas di layar monitor, jauh lebih kreatif dibandingkan dengan mereka menerima informasi dari buku (Shinta Rahmawati, 2002 : 180). Namun tetap saja pengaruhnya tidak akan baik bila mereka lebih sering main *game* daripada belajar.

Video game yang kita kenal dengan merek-merek *Sega, Nitendo*, dan *Sony Gawai, Gagget, Handphone Android Touch Screen atau juga Playstation* adalah alternative lain sebagai cara baru untuk belajar. Dengan gambar-gambar animasi 3 D, grafik khusus dan suara, *video game* ini bisa memproses informasi visual dalam jumlah yang besar secara paralel.

Video game termasuk salah satu favorit anak-anak, meski tak jarang pula penggemarnya dari kalangan orang dewasa. Disebutkan bahwa ditakutkan permainan ini akan berbahaya dan mendorong sikap agresif pada anak-anak. Selain itu juga dilaporkan bahwa *video game* mengurangi daya imajinasi, mengganggu pekerjaan sekolah, membuat anak enggan melakukan kegiatan luar rumah, dan mempengaruhi hubungan antar anggota keluarga.

Penelitian Eleanor E. Maccaby di AS menyebutkan bahwa kebiasaan bermain *game* dapat mengurangi jam bermain anak serta menyita waktunya untuk melakukan sosialisasi dengan lingkungannya.. lebih lanjut penelitian ini menyatakan bahwa anak-anak penikmat *game* lebih sedikit menggunakan waktunya untuk membaca, mendengarkan radio atau pergi ke bioskop

Ketakutan (*fobia*) orang tua terhadap teknologi tinggi dan perasaan terisolasi dari anak-anaknya adalah sebagian penyebab mengapa orang tua sering mengkritik permainan ini. Adapun mengenai kekerasan yang banyak ditunjukkan dalam permainan ini, seperti berkelahian dengan atau tanpa alat untuk mendapatkan nilai, memiliki efek yang lebih kecil dibandingkan dengan kekerasan yang ditampilkan televisi. Dengan alasan, kekerasan dalam *video game* adalah fiksi, sedangkan televisi kerap menunjukkan kekerasan yang sesungguhnya.

Meskipun demikian, tentu ada juga manfaat positif dari permainan ini. Seperti yang dilaporkan majalah *Business Week* edisi desember 1996 diungkapkan bahwa yang paling penting dari kegiatan *video game* ini adalah anak-anak belajar untuk menerima perubahan-perubahan teknologi tanpa ketegangan, hal ini memang menjadi sangat menentukan karena dalam era mendatang mereka akan membawa perilaku dan keahlian mereka ke tempat-tempat kerja yang penuh dengan perubahan teknologi yang sangat cepat.

Psikolog Fauzia Aswan Hadis (Shinta Rahmawaty, 2002 : 189) menyatakan bahwa *video game* memang bisa merangsang perkembangan kemampuan kognitif asalkan jenis *game* yang dimainkan mengandung unsur pemecahan masalah. Artinya dalam memainkan permainan ini dituntut kemampuan melakukan strategi untuk menyelesaikan permainan dengan baik.

Orang tua bisa berperan banyak dengan membantu memilihkan jenis *game* yang baik dan cocok dengan usia anak. Lebih baik lagi juga bila orang tua ikut bermain lalu mendiskusikan strategi yang diambil oleh anak. Misalnya, mengapa anak mengambil jalan ini bukan itu, atau mengapa tidak mencoba jalan yang ini, lalu melihat apa yang terjadi. Orang tua juga bisa berperan dalam mengarahkan anak supaya tidak mencandu permainan ini dan melupakan tugas sekolahnya atau mengurung diri di kamar dan enggan bermain bersama di luar (Ninuk Mardiana Pambudi, 2002 : 189).

Dari pemahaman atas uraian di atas dapat dinyatakan bahwa siswa yang melakukan aktifitas belajar banyak dipengaruhi oleh adanya dorongan atau motivasi. Motivasi yang diberikan orang lain merupakan motivasi ekstrinsik, jika hal ini terus dilakukan, maka diharapkan pada diri siswa tersebut timbul dorongan untuk berbuat sendiri atau dengan kata lain timbul motivasi intrinsik.

Adanya kecenderungan pada permainan *Gawai, Gagget, Handphone Android Touch Screen* atau juga *Playstation* yang ditambah dengan adanya lingkungan belajar yang mendukung ke arah itu yakni banyaknya tempat rental *Gawai* sedikit banyak akan berimbas pada motivasi belajar siswa yang bersangkutan secara eksternal. Namun ketika bermain *Gawai, Gagget, Handphone Android* atau juga *Playstation* itu sudah menjadi hobi yang membuat ketagihan, maka ia berubah menjadi pengaruh pada motivasi dari dalam (intrinsik).

Dari beberapa paparan serta kutipan di atas pula dapat disimpulkan bahwa seseorang yang berminat terhadap sesuatu, akan memiliki motivasi yang besar terhadap yang diminatinya. Siswa yang mempunyai minat tinggi terhadap suatu pelajaran akan memperhatikan pelajaran tersebut. Karena itu dalam proses mengajar minat siswa perlu senantiasa dibangkitkan. Dalam hal ini, motivasi belajar yang tinggi ataupun rendah sudah barang tentu akan mempengaruhi proses dan prestasi belajar yang dicapai.

Hubungan antara kecenderungan bermain *Gawai, Gagget, Handphone Android Touch Screen* atau juga *Playstation* dengan motivasi dan prestasi belajar dalam hal ini adalah bahwa dengan pengaruh positif maupun negatif yang ada dalam kegiatan bermain *Gawai*

tersebut mungkin akan menambah atau bahkan menurunkan motivasi belajar siswa serta prestasi belajar yang mereka peroleh di sekolah.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian ini muncul adanya saran dalam beberapa hal, antara lain sebagai berikut :

1. Kecenderungan anak untuk bermain *game* baik dalam bentuk Handphone touch sreen berbasis android maupun dalam bentuk Playstation atau lainnya, perlu diawasi agar tidak terlalu berlebihan. Bahkan kalau bisa orang tua mendampingi agar bisa lebih diarahkan untuk dapat memilih mana permainan yang cocok dengan perkembangan usia anaknya dan mana yang belum cocok dengan perkembangan usia anaknya.
2. Dengan adanya keterkaitan tersebut, diperlukan kerja sama antara orang tua anak dan guru di sekolah, dan masyarakat sekitar, tidak hanya sebatas pada adanya komite sekolah yang memusyawarahkan besarnya anggaran DSP tiap tahunnya saja, akan tetapi lebih jauh untuk memberikan, memantau dan mengawasi lingkungan bermain yang baik bagi anak.

Setelah hasil analisis data di lapangan menunjukkan adanya keterkaitan antara kecenderungan anak bermain *Gawai* dengan menurunnya motivasi dan prestasi belajar mereka, maka keberadaan bentuk-bentuk tempat penyewaan permainan *game* seperti *Gawai*, *Gagget*, *Handphone Android Touch Screen*, *nitendo*, *sega* dan lain-lain perlu mendapat masukan agar setidaknya tidak buka pada waktu anak sedang dalam jam pelajaran sekolah . Demikian juga penggunaan HP Android touch sreen oleh anak, meski sudah merupakan bagian dari perkembangan teknologi yang tak bisa dihindari, namun intensitas pemakaian handphone bagi anak tetap harus terus dipantau dan dikontrol oleh semua pihak., terutama orang tua dan gurunya.

DAFTAR PUSTAKA

- Bettelheim. (1972). Play and Educatan, *School Riview, New York : Knopf*,
- Brooks, JB. dan.Elliot (1971). DM Prediction of Phsysiological Adjusment at Age Thirty For Leisure Time Activities And Satisfaction in Childhood, Human Development.
- Shinta Rahmawati (ed.) (2002). Sekolah Alternatif Untuk Anak, Kumpulan Artikel Kompas, *Jakarta : Penerbit Kompas*.
- Elizabeth B. Hulock (1978). Perkembangan anak, terj. Meitasari Tjandrasa dan Muslichah Zarkasih, *Jakarta : Erlangga*.
- Ruedi Hofmann. (1999). Dasar-Dasar Apresiasi Program Televisi, *Jakarta : Grasindo*.
- Sukarjaputra, Rakaryan. (2002). “Buku yang Baik Merangsang Anak Berimajinasi” dalam ‘Sekolah’ Alternatif untuk Anak (Sinta Ratnawati ed.). *Jakarta: Penerbit Buku Kompas*
- Ninuk Mardiana Pambudi. (2000). Perjalanann Panjang Batik”, dalam seribu tahun nusantars. Cetakan pertama.(*Jakarta : Kompas*)