

# Kegiatan Selama Pandemi Covid-19: Belajar atau Bermain Game Online

Willdo Ferdinand Manik<sup>\*1</sup>, Resti Dewi Sartika<sup>2</sup>, Ferdinan Kristio Simangunsong<sup>3</sup>, Handre Andreas<sup>4</sup>,  
Linda Sari<sup>5</sup>, Iqbal Irianto<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Program Studi Inggris dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Lancang Kuning  
\*e-mail: [willdomanik24@gmail.com](mailto:willdomanik24@gmail.com)<sup>1</sup>, [itsrestii.ly@gmail.com](mailto:itsrestii.ly@gmail.com)<sup>2</sup>, [rudeboys3101@gmail.com](mailto:rudeboys3101@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[lindapinggir423@gmail.com](mailto:lindapinggir423@gmail.com)<sup>4</sup>, [hasnahhasyim20@gmail.com](mailto:hasnahhasyim20@gmail.com)<sup>5</sup>

## Abstract

*In the Covid-19 pandemic situation, we are required to maintain distance, maintain health, and always stay at home. All activities must be done online, whether at work or school and college. However, many children today abuse online activities by playing games instead of studying. The reason the author chose this topic is to prove and compare whether children are more interested in learning or playing online games, by conducting research methods and presenting a summary of the results. The results obtained can be strong evidence in making this scientific work.*

**Keywords:** Covid-19 Pandemic, Study, Online Game

## Abstrak

*Dalam situasi pandemi Covid-19, kita diwajibkan untuk menjaga jarak, menjaga kesehatan, dan selalu berada di rumah. Segala kegiatan harus dilakukan secara online, baik saat bekerja ataupun sekolah dan kuliah. Namun, banyak anak zaman sekarang yang menyalahgunakan kegiatan online dengan cara bermain game daripada belajar. Alasan penulis memilih topik ini adalah untuk membuktikan dan membandingkan apakah anak lebih tertuju kepada belajar atau bermain game online, dengan melakukan metode penelitian dan menampilkan ringkasan hasil. Hasil yang didapatkan dapat menjadi bukti yang kuat dalam pembuatan karya ilmiah ini.*

**Kata kunci:** Pandemi Covid-19, Belajar, Game Online

## 1. PENDAHULUAN

Kondisi masa polemik Covid-19 telah berdampak pada seluruh aspek kehidupan pada manusia. Dalam memutuskan rantai dari penularan virus covid-19 ini, banyak pembatasan yang dilaksanakan oleh pemerintah, termasuk itu pemerintah kita sendiri. Pendidikan pada anak di Indonesia adalah salah satu dampak yang sangat berpengaruh dalam kondisi polemik ini. Sampai pada saat ini, kemendikbud masih belum memberikan izin kepada pemerintah daerah di selain daerah yang berstatus zona kuning maupun hijau dalam membuka sekolah/kampus. Dalam perihal pemenuhan hak peserta didik agar mendapatkan pelayanan pendidikan selama darurat penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19), proses dari pembelajaran dilakukan melalui penyelenggaraan Belajar dari Rumah (BDR) sebagaimana yang telah tertera pada Surat Edaran Kemendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pedoman Pelaksanaan BDR selama darurat Covid-19 (Asrilia Kurniasari, Fitroh Setyo Putro Pribowo, Deni Adi Putra, 2020).

Namun, selama BDR berlangsung, banyak anak Indonesia tidak menyukai sistem tersebut. Kegiatan ini dianggap sebagai kegiatan yang tidak efektif karena banyak dari mereka yang tidak dapat memahami pembelajaran selama BDR berlangsung dibandingkan dengan sistem tatap muka. Akibatnya, banyak anak yang lebih memilih untuk bermain game online daripada belajar selama kegiatan BDR berlangsung. Game online adalah salah satu bentuk hiburan digital yang paling banyak diminati, dan saat ini menjadi tren dan lifestyle yang sedang digandrungi oleh semua kalangan termasuk anak-anak (Musthafa, 2015). Berdasarkan pada uraian latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melanjutkan penelitian tersebut dengan merumuskan permasalahan sebagai berikut: Apakah anak zaman sekarang lebih memilih belajar daripada bermain game online, atau lebih memilih bermain game online daripada belajar selama

pandemi di masa Covid-19 berlangsung. Adapun tujuan riset ini ialah untuk mengetahui anak zaman sekarang lebih memilih belajar daripada bermain game, atau lebih memilih bermain game daripada belajar.

## 2. METODE

Metode yang dipaparkan dalam riset ini adalah metode yang dilakukan dengan survei. Dilakukan secara kuantitatif yang mana dapat dipakai dalam mendapatkan data, baik data lalu ataupun data saat ini. Pengumpulan data pada metode riset ini biasanya menggunakan metode pengamatan, dimana dapat dilakukan melalui wawancara dengan membagikan kuesioner. Hasil yang akan di dapat dari metode ini biasanya akan dipakai untuk generalisasi.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan penelitian dilakukan dengan cara wawancara kepada 50 anak dengan tiap tingkat/jenjang pendidikan yaitu 10 anak melalui beberapa survei yang sudah dibuat. Tingkat kesulitan pelaksanaan kegiatan ini adalah banyak orang tua yang tidak memperbolehkan kami untuk melakukan wawancara kepada anak mereka dengan alasan yaitu takut terkena virus Covid-19. Dokumentasi yang akan dicantumkan untuk penelitian ini berupa tabel, sebagai bukti hasil penelitian.

Tabel 1. Perbandingan Respon Anak antara memilih Belajar dengan Game Online

No	Tingkat/Jenjang Pendidikan	Jumlah Anak Yang Memilih Belajar	Jumlah Anak Yang Memilih Game Online
1.	SD	5 anak	5 anak
2.	SMP	6 anak	4 anak
3.	SMA	4 anak	6 anak
4.	SMK	3 anak	7 anak
5.	Kuliah	2 anak	8 anak

Dari hasil tabel di atas, dapat menjawab pertanyaan dari rumusan masalah bahwa anak zaman sekarang lebih memilih bermain game online daripada belajar. Alasannya adalah karena game online dapat menghibur sekaligus refreshing atau menghilangkan rasa bosan si pemain baik dalam kegiatan sehari-hari maupun sekedar waktu luang. Bermain game online, pemain bisa berbagi dengan pemain lain dari seluruh dunia melalui media chatting (Fidya Hariani, Wiwin Arbaini, Dini Palupi Putri, 2020). Selain itu, bermain game online memiliki dampak positif, yaitu dapat mengasah otak kanan anak. Namun, pengawasan dari orang tua sangat dibutuhkan agar anak tidak terlalu candu dengan game online, dan masih dapat menyeimbangkannya dengan belajar.

## 4. KESIMPULAN

Adapun Kesimpulan yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

- 1) Hasil yang didapatkan membuktikan bahwa anak zaman sekarang lebih memilih bermain game online daripada belajar.
- 2) Kelebihannya adalah dapat menghibur sekaligus refreshing atau menghilangkan rasa jenuh si pemain baik dalam kegiatan sehari-hari maupun sekedar waktu luang, pemain dapat berkomunikasi dengan pemain lain dari seluruh dunia, dan dapat mengasah otak kanan anak. Kekurangannya adalah anak dapat menjadi kecanduan dengan game online, dan oleh karena itu pengawasan dari orang tua sangat dibutuhkan.

- 3) Kemungkinan perkembangan selanjutnya, anak-anak akan lebih banyak memilih bermain game online daripada belajar selama pandemi Covid-19 berlangsung.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberi berkat dan anugerah sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya Ilmiah yang berjudul "Kegiatan Selama Pandemi Covid-19: Belajar atau Bermain Game". Selanjutnya Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Ir. Latifa Siswati, M.Si, yang telah memberi bimbingan dan arahan selama pembuatan karya ilmiah berlangsung. dan Penulis mengucapkan terima kasih kepada rekan anggota, yang telah memberi masukan dan dukungan selama pembuatan karya ilmiah berlangsung.

### DAFTAR PUSTAKA

- Asrilia Kurniasari, Fitroh Setyo Putro Pribowo, Deni Adi Putra. (2020). ANALISIS EFEKTIVITAS PELAKSANAAN BELAJAR DARI RUMAH (BDR) SELAMA PANDEMI COVID-19. Jurnal Review Pendidikan Dasar, 1-8.
- Fidya Hariani, Wiwin Arbaini, Dini Palupi Putri. (2020). TINGKAT PENDIDIKAN ORANG TUA: Antar Motivasi Belajar dan Kebiasaan Bermain Game Online. Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 71-90.
- Musthafa, A. E. (2015). Pengaruh Integritas Bermain Game Online dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak. 1-13.
- Ini, B. H. (2021, May 24). Kumparan. Retrieved July 24, 2021, from m.kumparan.com: <https://www.google.com/amp/s/m.kumparan.com/amp/berita-hari-ini/macam-macam-metode-penelitian-karya-ilmiah-dan-penjasannya-1vo1EmERqWY>