

## **Dampak Covid-19 terhadap Tren Belajar dan Bermain Anak Tingkat Sekolah Dasar di Gampong Beurawe**

**Nila Rauzana**

Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh  
Address: Jl. Syeikh Abdul Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, Aceh  
*e-mail: 170209081@student.ar-raniry.ac.id*

**Yuni Setia Ningsih**

Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh  
Address: Jl. Syeikh Abdul Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, Aceh  
*e-mail: yunisetianingsih@ar-raniry.ac.id*

### **Abstract**

The purpose of this study is to know the effect of Covid-19 on the trend of elementary school children learning and playing that recognized by their parents. This research uses case study methods and qualitative research approaches to gain information on the effect of Covid-19 on the trend of playing and learning. For confidentiality identity, respondents were given the initials R1, R2, R3, R4, R5, and up to R20. The interview was conducted by asking the respondents one by one. the results showed that the level of achievement had decreased and there was a new learning trend. Online learning causes students and parents to adapt to this learning model. In addition, playing games on cellphones has also become the most favorite games during this pandemic.

**Keywords:** *The effect of Covid-19; learning and playing trend; parents*

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan yang berlangsung di sekolah dan luar sekolah sepanjang hayat untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peran dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang.<sup>1</sup> Pendidikan dilakukan dengan berbagai proses. Proses normalnya adalah dilakukan tatap muka dan di lembaga formal seperti sekolah. Namun, proses pendidikan normal berubah menjadi tidak normal dengan datangnya wabah pandemic Covid-19.

---

<sup>1</sup>Teguh Triwijayanto, *Pengantar Pendidikan* (Jakarta:Bumi Aksara, 2014), 22.

Tahun 2020 dunia digemparkan oleh COVID-19 atau yang biasa dikenal dengan Virus Corona seluruh dunia mengalami keterpurukan yang disebabkan oleh virus ini. Virus Corona atau *severe acute respiration syndrome coronavirus 2* (SARS-CoV) adalah virus yang menyerang sistem pernapasan. Penyakit karena infeksi virus ini disebut COVID-19. Virus Corona bisa menyebabkan gangguan ringan pada sistem pernapasan, infeksi paru-paru yang berat, sehingga kematian.

Virus ini pertama kali ditemukan di negara Wuhan, Tiongkok pada tanggal 30 Desember 2019 dan mulai menyebar ke berbagai negara lain termasuk ke negara Indonesia. Penyebaran virus ini membawa dampak yang sangat besar terutama bagi anak-anak sekolah ditutup, interaksi dibatasi, dan yang lebih parah lagi adalah tidak tahu kapan virus ini akan berakhir. Akibatnya semua layanan publik mulai ditutup untuk terus melakukan kegiatan pemerintah menerapkan kerja di rumah, sekolah di rumah dan lain sebagainya.

Sekolah *daring* (dalam jaringan atau *online*) adalah hal baru terutama pada pendidikan dasar karena tidak semua peserta didik memiliki *smartphone* atau telepon pintar, ini disebabkan oleh keterbatasan sarana dan prasarana, keterbatasan pengetahuan teknologi tidak semua guru dan siswa menggunakan menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Belum lagi siswa dibebankan oleh tugas yang cukup banyak, biaya internet yang mahal serta jaringan internet yang tidak stabil. Keterbatasan pengetahuan orang tua tentang perkembangan pendidikan anak menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dan proses pembelajaran *daring*. Sekolah sebagai penyelenggara pendidikan juga harus beradaptasi dengan kebiasaan baru ini, jika biasanya sekolah menyediakan gedung tempat belajar, buku, bangku, meja dan lain-lain mungkin pada peradaban ini sekolah harus menyediakan *smartphone* ataupun kuota internet agar semua peserta dapat mengecap pendidikan dan tercapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan paparan tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang Dampak Covid-19 Terhadap Tren Belajar dan Bermain Anak Tingkat Sekolah Dasar di Gampong Beurawe. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana motivasi belajar anak tingkat sekolah dasar di gampong beurawe selama pandemi Covid-19, Bagaimana cara belajar anak tingkat sekolah dasar di gampong beurawe selama pandemi Covid-19, Apa saja kendala yang dihadapi oleh orang tua anak tingkat sekolah dasar di gampong beurawe dalam membantu anak belajar di rumah selama

pandemi Covid-19, Permainan apa saja yang disukai oleh anak tingkat sekolah dasar di gampong beurawe selama pandemi Covid-19, dan bagaimana dampak permainan tersebut terhadap motivasi belajar anak tingkat sekolah dasar di gampong beurawe selama pandemi Covid-19.

Anak yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah laki-laki atau perempuan yang belum dewasa atau belum mengalami masa pubertas. Anak juga merupakan keturunan kedua, dimana kata anak merujuk pada lawan kata orang tua. Menurut psikologi anak adalah periode perkembangan yang merentang bayi hingga usia lima tau enam tahun, priode ini biasanya disebut priode prasekolah, kemudian berkembang setara dengan tahun-tahun sekolah dasar. Sekolah Dasar adalah jenjang paling dasar pada pendidikan formal indonesia. Sekolah Dasar ditempuh dalam waktu 6 tahun, mulai dari kelas 1 sampai kelas 6. Jadi yang menjadi focus penelitian dalam penelitian ini adalah anak usia sekolah dasar yang berada di gampong Beurawe. Gampong Beurawe merupakan gampong dari sebelas gampong yang tedapat di Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh. Secara geografis, Gampong beurawe memiliki posisi yang strategis di Kota Banda Aceh karena memiliki akses yang cukup luas dan dapat dicapai dari berbagai tempat di Kota Banda Aceh.

Penelitian ini bertujuan penelitian ini adalah untuk Mengetahui motivasi belajar anak tingkat sekolah dasar di gampong beurawe selama pandemi Covid-19, Mengetahui cara belajar anak tingkat sekolah dasar di gampong beurawe selama pandemi Covid-19, Mengetahui kendala yang dihadapi oleh orang tua anak tingkat sekolah dasar di gampong beurawe dalam membantu anak belajar di rumah selama pandemi Covid-19, Mengetahui kendala yang dialami siswa terhadap proses pembelajaran pada pendidikan dasar pada masa Covid-19, dan Mengetahui dampak permainan tersebut terhadap motivasi belajar anak tingkat sekolah dasar di gampong beurawe selama pandemi Covid-19.

Penelitian yang dilakukan diharapkan mempunyai manfaat yang baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat Teoritis, hasil penelitian diharapkan dapat menambah referensi dibidang pendidikan dan memberikan informasi dampak Covid-19 pada proses pembelajaran. Manfaat Praktis, bagi Peneliti meningkatkan wawasan tentang dampak covid terhadap proses pembelajaran pada pendidikan dasar pada masa Covid-19 dan bagi peserta didik dapat termotivasi untuk lebih giat dalam proses pembelajaran.

Sepanjang yang peneliti ketahui, peneliti menemukan dua penelitian yang berkaitan dengan dampak Covid-19 terhadap pendidikan dasar penelitian tersebut yaitu:

- Rizqon Halal Syah Aji, mahasiswa Sekolah Ilmu Ekonomi Universitas Kebangsaan Malaysia. Penelitian dilaksanakan pada tahun 2020 dengan judul *Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, keterampilan, dan Proses Pembelajaran*. Dalam penelitian tersebut meneliti tentang gangguan dalam proses belajar antara siswa dan guru, pembatalan penilaian berdampak pada psikologis anak didik dan menurunnya kualitas keterampilan murid.
- Wahyu Aji Fatma Dewi, Mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana. Penelitian dilaksanakan pada tahun 2020 dengan judul *Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar*. Penelitian Dalam penelitian tersebut meneliti tentang implementasi pembelajaran daring akibat adanya Covid-19.

Persamaan dari kedua penelitian diatas adalah sama-sama meneliti tentang dampak Covid-19 terhadap pendidikan dasar. Sedangkan perbedaannya adalah Rizqon Halal Syah Aji meneliti tentang gangguan dalam proses belajar antara siswa dan guru, pembatalan penilaian berdampak pada psikologis anak didik dan menurunnya kualitas keterampilan murid. sedangkan Wahyu Aji Fatma Dewi meneliti tentang implementasi pembelajaran daring akibat adanya Covid-19. Sedangkan penelitian yang peneliti lakukan tentang dampak Covid-19 terhadap tren belajar dan permainan anak tingkat sekolah dasar.

## **B. Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami subyek penelitian secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.<sup>2</sup>

Jenis metode dalam penelitian ini adalah studi kasus diterapkan untuk menyelidiki dan menganalisis suatu kasus secara mendalam. Kasus yang diteliti biasanya peristiwa, aktivitas, program, atau proses yang melibatkan individu dan

---

<sup>2</sup>Lexy J. Moloeng, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), 6.

kelompok. Suatu kasus selalu terjadi dalam konteks yang spesifik, Artinya pada waktu tertentu ditempat tertentu. Proses pengumpulan data studi kasus juga dilakukan dalam priode waktu yang spesifik.<sup>3</sup>

Dalam hal ini peneliti mendeskripsikan bagaimana dampak covid-19 terhadap proses pembelajaran siswa di Beurawe, baik pengaruh, proses pembelajaran dan kesulitan apa sajakah yang dialami siswa selama proses belajar selama masa Covid-19.

Istrumen penelitian adalah salah satu perangkat yang digunakan untuk mencari jawaban dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini, Istrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah mengajukan pertanyaan-pertanyaan melalui wawancara, dan dokumentasi.

Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data menggunakan teknik wawancara kepada responden yaitu orang tua siswa SD/MI gampong Beurawe. Peneliti melakukan wawancara dengan cara mendatangi Orang tua siswa. Spradley mengungkapkan bahwa dalam penelitian kualitatif tidak menggunakan istilah populasi, tetapi dinamakan *social situation* atau situasi sosial yang terdiri dari tiga elemen, yaitu tempat, pelaku dan aktivitas yang berinteraksi secara sinergis. Dalam penelitian ini peneliti mendapat 20 responden.

Teknis analisis data dalam penelitian ini adalah *thematic analysis*. Menurut Braun dan Clarke *Thematic analysis* merupakan suatu cara untuk menganalisis data dengan tujuan untuk mengidentifikasi pola atau untuk menemukan tema melalui data yang telah dikumpulkan oleh peneliti.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **1. Dampak Covid-19 Terhadap Prestasi Anak**

Prestasi belajar itu dapat berupa pernyataan dalam bentuk angka dan nilai tingkah laku. Pernyataan tersebut diperkuat oleh Thorndike dan Hesein yang menyatakan bahwa hasil belajar akan dinyatakan dengan nilai.<sup>4</sup>

Beberapa dampak yang dirasakan oleh orang tua dan siswa sekolah dasar adalah tingkat prestasi yang menurun, dikarenakan proses belajar mengajar di rumah anak dipaksa belajar secara mandiri selama pandemi Covid-19. Pembelajaran daring merupakan hal yang baru bagi siswa terutama orang tua. Dalam mendampingi anaknya

---

<sup>3</sup>Dedy Mulyana, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: Rake Sarasin, 2000), 201

<sup>4</sup>A. Tabrani, Cece Wijaya, *Kemampuan Dasar Guru dalam Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 1992), 27

orang tua dituntut untuk paham teknologi terutama yang paling penting ialah tersedianya sarana dalam menjalankan proses belajar secara daring. Hal ini sejalan dengan faktor yang mempengaruhi proses belajar menurut Esa Nur Wahyuni yaitu faktor eksternal yaitu:

- a) Lingkungan sosial, faktor yang termasuk dalam lingkungan sosial yaitu lingkungan sekolah seperti hubungan guru dengan siswa, metode mengajar, keadaan sekolah, administrasi, hubungan dengan teman sekolah. Lingkungan sosial masyarakat, seperti kondisi lingkungan tempat tinggal siswa. Lingkungan keluarga hubungan antar keluarga, baik orang tua, adik, kakak, dan sebagainya akan sangat mempengaruhi proses belajar siswa.
- b) Lingkungan nonsosial, faktor yang termasuk dalam lingkungan nonsosial yaitu lingkungan alamiah, yang meliputi udara segar, penerangan, tidak panas maupun dingin. Faktor instrumental meliputi hasil belajar, gedung sekolah, kurikulum sekolah, peraturan-peraturan sekolah, buku panduan dan sebagainya. Faktor materi pelajaran yang diajarkan kepada siswa.<sup>5</sup>

Sistem belajar secara daring terbilang sangat rumit diantaranya anak dan orang tua harus paham teknologi, membutuhkan jaringan yang stabil, serta kemampuan siswa dalam mencerna pelajaran yang harus cepat beradaptasi dengan sistem pembelajaran daring. Jika biasanya di sekolah sistem belajar secara tatap muka anak berinteraksi dan bercanda gurau dengan temannya dan bertatap muka dengan guru menyiapkan berbagai metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan setiap harinya. Lain halnya dengan pembelajaran daring. Apabila salah satu dari sistem di atas tidak ada maka akibatnya adalah prestasi anak yang menurun.

## **2. Dampak Covid-19 terhadap cara belajar anak**

Dampak lain Covid-19 dalam dunia pendidikan adalah cara belajar anak. Menurut Esa Nur Wahyuni ada beberapa faktor yang mempengaruhi proses belajar diantaranya adalah sebagai berikut:

- a) Faktor Internal
  1. Faktor fisiologi adalah faktor-faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu seperti faktor kesehatan dan cacat tubuh.

---

<sup>5</sup>Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2007) 28

2. Faktor psikologi adalah faktor yang berhubungan dengan keadaan psikologi seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar, seperti: minat, motivasi, kecerdasan, sikap, dan bakat.

b) Faktor Eksternal

1. Lingkungan sosial, faktor yang termasuk dalam lingkungan sosial yaitu lingkungan sekolah seperti hubungan guru dengan siswa, metode mengajar, keadaan sekolah, administrasi, hubungan dengan teman sekolah. Lingkungan sosial masyarakat, seperti kondisi lingkungan tempat tinggal siswa. Lingkungan keluarga hubungan antar keluarga, baik orang tua, adik, kakak, dan sebagainya akan sangat mempengaruhi proses belajar siswa.
2. Lingkungan nonsosial, faktor yang termasuk dalam lingkungan nonsosial yaitu lingkungan alamiah, yang meliputi udara segar, penerangan, tidak panas maupun dingin. Faktor instrumental meliputi hasil belajar, gedung sekolah, kurikulum sekolah, peraturan-peraturan sekolah, buku panduan dan sebagainya. Faktor materi pelajaran yang diajarkan kepada siswa.<sup>6</sup>

Selama Covid-19 masyarakat dilarang berkerumun. Akibatnya banyak sekali aktivitas publik yang harus dirumahkan tanpa terkecuali sekolah. Untuk tetap menjalankan kegiatan belajar mengajar maka pemerintah mengeluarkan kebijakan berupa sekolah *online* atau biasa dikenal sekolah daring.

Seperti yang dijelaskan diatas bahwa sekolah daring di Indonesia adalah hal baru bagi siswa dan orang tua tanpa adanya persiapan terlebih dahulu siswa dipaksa belajar jarak jauh tanpa sarana dan prasarana dan menggunakan teknologi.

Dampak lain dari belajar daring ini adalah anak jarang bersosialisasi dengan teman sekelasnya ada kemungkinan jika pandemi Covid-19 berakhir anak akan canggung ketika bertemu dengan temannya. Dampak lainnya bahkan ada siswa yang selama proses belajar daring sama sekali tidak mengikuti proses belajar mengajar.

### **3. Kendala orang tua dalam mendampingi anak belajar selama covid-19**

Kendala yang umumnya terjadi ketika kegiatan sekolah daring adalah kurangnya pemahaman teknologi antara anak dan orang tua juga menjadi alasan prestasi anak menurun tugas orang tua bukan hanya sekedar mendampingi anak akan tetapi paham

---

<sup>6</sup>Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar* ..19-28

terhadap teknologi. Disamping itu orang tua di bebankan oleh sarana dan prasarana yang harus disiapkan untuk mendukung anak dalam melakukan kegiatan anak belajar.

Kuota internet yang mahal membuat beban orang tua semakin berat, belum lagi orang tua harus menyiapkan waktu khusus dalam mendampingi anaknya untuk belajar agar sang anak tidak main game atau bahkan menonton youtube selama proses pembelajaran. Selain itu internet yang tidak stabil menjadi masalah tersendiri akibatnya anak tidak dapat mengikuti aktifitas pembelajaran.

#### **4. Dampak Covid-19 terhadap tren permainan anak**

Permainan anak merupakan sebuah gejala sosial kehidupan yang sebenarnya sudah menjadi perhatian para ilmuwan sosial. Namun, menariknya belum ada kesepakatan tentang definisi permainan itu sendiri, padahal dalam kajian ilmiah setiap konsep harus jelas maknanya, agar dapat terbangun pengetahuan yang sistematis tentang gejala yang dipelajari. Oleh karena itu tidak mudah sebenarnya untuk membicarakan dan menganalisis fenomena permainan anak ketika perangkat konseptual yang diperlukan belum berkembang.<sup>7</sup>

Sedangkan bermain menurut Smith dan Pellegrini merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kepentingan diri sendiri, dilakukan dengan cara-cara menyenangkan, tidak diorientasikan pada hasil akhir, fleksibel, aktif dan positif.

Menurut Hurlock menyatakan 2 penggolongan utama kegiatan bermain yaitu: kegiatan bermain aktif dan kegiatan bermain pasif yang disebut dengan *amusement*.<sup>8</sup> Dampak Covid-19 juga mempengaruhi permainan anak.

Dampak Covid-19 sangat mempengaruhi tren permainan anak, biasanya anak tidak pernah bermain *smartphone* dikarenakan sekolah daring anak mau tidak mau harus memiliki *smartphone*, atau dipinjamkan dari orang tuanya. Bagi anak yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi mereka akan membuka semua aplikasi permainan atau bahkan mendownload permainan dari *smartphone* mereka dampaknya anak menjadi ketagihan dan akan terus memainkan permainan tersebut hingga lupa waktu jika tanpa pengawasan orang tua.

---

<sup>7</sup>Sukiman Dharmamulya dkk., *Permainan Tradisional Jawa* (Yogyakarta: Kepel Press, 2005), 19

<sup>8</sup>Elizabeth B Hurlock, *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, terj. Meitasari Tjandrasa (Surabaya: Erlangga, 1995), 322-326

## 5. Dampak permainan terhadap motivasi belajar anak

Motivasi dalam belajar tidak hanya merupakan energi yang menggerakkan siswa untuk belajar, tetapi juga mengarahkan aktivitas siswa kepada tujuan belajar. Menurut Uno Hamzam hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- Adanya penghargaan dalam belajar
- Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- Adanya lingkungan belajar yang kondusif<sup>9</sup>

Seperti yang sudah dijelaskan diatas tren permainan anak pada masa Covid-19 adalah bermain game di HP. Selain untuk belajar *smartphone* juga digunakan untuk bermain game moba atau game lainnya bahkan sampai lupa makan, lupa waktu dan lupa tidur. Namun, dibalik itu semua ada sebagian orang tua yang menarik minat belajar anak dengan mengimingi anak mereka setelah mengikuti aktivitas proses pembelajaran anaknya diberi *smartphone* sebagai apresiasi anak telah belajar hari ini dan anak diberi waktu setengah atau satu jam untuk memainkan game favorit mereka pada *smartphone*.

Namun ada juga anak yang selama Covid-19 masih diizinkan orang tuanya untuk bermain diluar, bermain dengan teman sebaya, bersepeda dan lain sebagainya.

Dampak positifnya orang tua yang menarik minat belajar anak selama Covid-19 dengan cara memberi imbalan main game setelah melakukan kegiatan proses belajar mengajar. Dampak negatifnya anak bermain game apabila tidak diawasi orang tua tidak tau kapan berhentinya.

## D. Simpulan

Beberapa dampak yang dirasakan siswa pada saat proses belajar mengajar di rumah adalah tingkat prestasi anak yang menurun. Bagi orang tua prestasi anak adalah hal yang sangat membanggakan dan meningkatkan semangat kerja orang tua dalam bekerja atas prestasi yang dicapai anak sehingga orang tua akan memberikan yang terbaik untuk pendidikan anaknya, sedangkan bagi anak ada keterpuasan tersendiri

---

<sup>9</sup>Hamzah B Uno, *Motivasi dan Pengukurannya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), 23

apabila memperoleh prestasi yang bagus. Namun dimasa Covid-19 banyak prestasi anak menurun banyak faktor yang menyebabkan menurunnya prestasi anak pada masa pandemi ini diantaranya adaptasi belajar secara daring masih belum maksimal, proses belajar mengajar yang rumit.

Selain dampak prestasi yang menurun dampak lain dari Covid-19 adalah sistem belajar baru yaitu belajar di rumah atau sekolah daring. Dengan adanya sistem belajar baru menyebabkan kita harus beradaptasi lagi, sistem belajar daring merupakan sistem pembelajaran yang baru tidak semua masyarakat dapat menjangkaunya. siswa dituntut minimal memiliki *smartphone* dalam mengikuti pembelajaran dalam sistem pembelajaran ini, disamping itu kuota internet yang stabil untuk mendukung proses belajar yang lancar dan demikian anak dapat menyerap pembelajaran dengan baik, apabila jaringan tidak stabil maka akan sulit memahami apa yang disampaikan oleh guru

Bagi orang tua pendidikan anak adalah hal yang paling penting oleh karena itu orang tua selalu memberikan yang terbaik kepada pendidikan anaknya. Dalam mencapai pendidikan yang terbaik orang tua mendapat berbagai kendala baik dalam mendampingi anak belajar, menyiapkan sarana dan prasara untuk mendukung proses belajar mengajar dan tidak pernah bosan mengingatkan anaknya untuk belajar.

Terdapat berbagai jenis permainan yang berguna untuk tumbuh kembang anak permainan tradisional dan permainan *modern*. Namun, dimasa Covid-19 ini masyarakat diminta untuk dirumah saja. Bagi anak-anak yang masih sekolah dasar tiada hari tanpa bermain permainan selama *Lock-down* adalah bermain game online dan bermain dengan teman sebaya.

Dampak permainan terhadap motivasi belajar anak, sebenarnya banyak sekali aplikasi yang bermanfaat bagi tumbuh kembang anak akan tetapi sangat sedikit orang tua menyadari hal tersebut didalam *mindset* orang tua game hanya membuat anak bodoh, sebaiknya hal ini disingkirkan dan coba untuk merubah pola fikir misalnya menjanjikan anak bermain game setelah melakukan suatu kegiatan seperti belajar dengan demikian minat belajar akan tumbuh, bisa saja motivasi anak untuk belajar bertambah dan menjadi sebuah hobi karena diawali dengan hal yang menyenangkan.

Ada beberapa saran yang perlu dipertimbangkan berdasarkan hasil penelitian. Pada penelitian ini terlihat bahwa terjadi penurunan tingkat prestasi anak di Gampong Beurawe pada masa Covid-19 disebabkan oleh proses belajar mengajar yang terbilang

baru dan belum ada persiapan terkait proses pelaksanaan sehingga siswa dan orang tua sebagai pendamping anak harus beradaptasi dengan sarana dan prasarana yang harus disiapkan yang menjadi beban tersendiri bagi orang tua.

Kurangnya pengawasan orang tua terhadap permainan anak menjadi masalah besar orang tua dengan berbagai kegiatan juga dituntut untuk mengawasi permainan anak, apabila tidak permainan tersebut akan menjadi masalah besar seperti anak lupa waktu, berkurangnya interaksi sosialisasi, lupa belajar dan kerugian besar lainnya.

### DAFTAR PUSTAKA

- B, Hurlock, Elizabeth, *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, terj. Meitasari Tjandrasa (Surabaya: Erlangga, 1995)
- B, Uno, Hamzah, *Motivasi dan Pengukurannya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008)
- Dharmamulya, Sukiman dkk., *Permainan Tradisional Jawa* (Yogyakarta: Kepel Press, 2005)
- Heriyanto, (2018), "*Thematic Analisis sebagai Metode Menganalisis Data untuk Penelitian Kualitatif*", *Jurnal Online Mahasiswa Ilmu Perpustakaan* 2(3), 15-324.
- J, Moloeng, Lexy, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005)
- Mulyana, Dedy, *Metode Penelitian Kualitatif* (Yogyakarta: Rake Sarasin, 2000)
- Nur, Wahyuni, Esa, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2007)
- Tabrani, A dan Cece Wijaya, *Kemampuan Dasar Guru dalam Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1992)
- Triwijayanto, Teguh, *Pengantar Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014).