

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI SISWA SMP DI DESA PEKALONGAN

Oleh : MUHAMMAD ABI NIZAE
Pembimbing : MISBAHUL MUNIR

Abstrak

Maraknya game online yang dipopulerkan kalangan peserta didik, dikarenakan perkembangan era globalisasi yang sangat pesat dan perkembangan teknologi yang semakin canggih yang bisa berdampak negatif terhadap prestasi akademik peserta didik. Membuat para orang tua semakin resah atas perkembangan teknologi terutama pada permainan game online, Penulis tertarik untuk meneliti peserta didik yang kecanduan bermain game online, seberapa besarkah pengaruh game online tersebut terhadap prestasi akademik peserta didik SMP di Desa Pekalongan, tujuan dari penelitian ini ialah untuk memberikan gambaran terhadap dunia pendidikan bagaimana akan besarnya pengaruh negatif dari game online tersebut terhadap prestasi akademik peserta didik. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif berbentuk analisis statistik deskriptif dan frekuensi, dalam pengumpulan data peneliti menggunakan metode angket skala likert modifikasi, untuk mengumpulkan data kecanduan game online dan untuk pengumpulan data prestasi akademik peserta didik menggunakan dokumentasi, yaitu perolehan akumulasi skor hasil belajar yaitu nilai rata-rata rapor dalam 2 semester terakhir. Berdasarkan hasil penelitian yang telah diteliti selama kurang lebih tiga hari, peneliti mengambil kesimpulan bahwa rata-rata kecanduan bermain game online peserta didik dapat dikatakan tinggi, dengan rata-rata perolehan skor akhir yaitu 93.3 dan skor prestasi belajar rata-rata 83.3, dan besarnya pengaruh negatif game online tersebut terhadap prestasi akademik peserta didik di SMP DESA PEKALONGAN dapat dikatakan sebesar 30% dipengaruhi oleh kecanduan game online dan untuk sisa 70% dipengaruhi oleh faktor faktor yang lain faktor-faktor yang lain.

Pendahuluan

Pada era yang serba digital dan modern seperti sekarang ini, sektor kehidupan mengalami percepatan pertumbuhan yang begitu pesat, tidak hanya sarana teknologi, komunikasi, maupun transportasi yang mengalami perkembangan begitu pesat, fenomena ini juga berlaku pada banyak pola kehidupan. Beberapa tahun ini sedang maraknya beberapa game yang berbasis online yang banyak dipopulerkan

oleh kalangan remaja sampai kalangan dewasa, dikarenakan perkembangan era globalisasi yang sangat pesat dan perkembangan teknologi yang semakin canggih, yang membuat resah dari semua kalangan lembaga pendidikan, baik lembaga pemerintahan, lembaga masyarakat dan pihak kependidikanpun yang membuat semakin hari semakin memprihatinkan terkait persoalan perkembangan prestasi akademik peserta

didik. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, game online juga mengalami perkembangan yang begitu pesat. Game online adalah game yang berbasis elektronik dan visual (Santrock 2016).² **Game online mempunyai perbedaan yang sangat besar dengan game lainnya** yaitu pemain game tidak hanya dapat bermain dengan orang yang berada di sekelilingnya, namun juga dapat bermain dengan beberapa pemain lain yang berbeda lokasi, bahkan seluruh dunia (A Rini 2013).³ **Anak dianggap lebih sering dan rentan terhadap penggunaan permainan game online daripada orang dewasa (Young, K. S, 2001)**

4 kecanduan game online dapat ditandai oleh sejauh mana pemain game bermain game secara berlebihan yang dapat **berpengaruh negatif** bagi pemain game tersebut (J. Peter 2009). Game online dapat diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan internet yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan juga secara berkelompok di belahan dunia dan permainan ini sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan.⁵ **Istilah Game online** menunjuk pada salah satu sejenis permainan yang dapat diakses melalui jaringan internet (Hiburan Dunia Maya 2009). Game online tersebut terdapat seperangkat permainan dalam bentuk gambar-gambar yang menarik. Game online tersebut bukan hanya berupa permainan yang hanya bisa ditonton saja, tetapi para pemain dapat

berpartisipasi menggerakkan gambar gambar yang ada didalamnya secara bersama-sama dengan para pemain lainnya, bahkan didalam game online tersebut para pemain dapat berkompetisi antara satu dan lainnya untuk memperoleh poin tertinggi atau terendah yang berkonsekuensi menjadi pemain yang kalah atau sebagai pemenang. Game online bisa juga diartikan sebagai permainan yang dapat melatih kelincahan dan kereflekan seseorang dalam mengambil keputusan aksi dalam permainan dengan mencapai target-target tertentu.⁶ Game online dapat dimainkan secara terhubung dengan jaringan internet yang bisa menghubungkan dengan orang lain dalam jarak yang jauh dan bisa juga saling berinteraksi antar sesama pemain game (M Fahrul Alam 2010). Salah satu contoh yang dapat saya angkat ialah seperti PUBG Mobile, Mobile Legend dan Free Fire yang populer sekarang ini, yang banyak dimainkan pada kalangan remaja. Permainan game online tersebut bisa diambil juga nilai positifnya maupun nilai negatifnya. **Dampak positif** bagi seseorang yang memainkan game online adalah untuk mendapatkan kesenangan dan kepuasan batin serta sebagai hiburan penghilang stres setelah keseharian beraktivitas. Bahkan untuk sekarang ini sudah banyak gamers (sebutan untuk pemain game) yang memanfaatkan game online tersebut untuk usaha bisnis, seperti menjual koin tertinggi yang didapatkan oleh gamers kepada pemain gamers yang lainnya dengan harga

yang telah ditentukan sebelumnya. Adapun dampak negatif yang ditimbulkan dari permainan game online adalah munculnya kekerasan dikalangan masyarakat. Anak-anak akan bertingkah laku yang buruk dikarenakan mencontoh apa yang dia lihat dalam game online tersebut yang menampilkan adegan-adegan kekerasan seperti pada Game Figther. Permainan game online juga bisa menghambat anak dalam belajar atau tidak suka membaca dikarenakan kecanduan yang berlebihan yang didapat dari game tersebut. Kecanduan yang berlebihan dapat membuat anak terkadang memunculkan sifat-sifat yang tidak diinginkan seperti kekerasan terhadap orang tua maupun terhadap orang lain. 7Game online dengan segala macam daya tariknya membuat pemainnya betah berlama-lama duduk didepan komputer. Permainan game online yang begitu menghibur membuat para pemain game menjadi lupaakan waktu belajarnya, lupa melupakan hal yang lainnya yang ada dalam lingkungan kesehariannya. (Syekh Muhammad Al-Munajjid 2016) Anak diajak untuk menjelajahi dunia lain yang penuh tantangan dan bisa meningkatkan adrenalin mereka. diri peserta didik, yang dimana hal tersebut dapat berpengaruh terhadap prestasi akdemik yang didapat oleh peserta didik. Prestasi akademik itu sendiri merupakan suatu hal yang harus dicapai oleh setiap peserta didik, supaya bisa menilai sejauh mana tingkat kemampuan anak dalam pencapaian

belajar dalam pembelajaran di sekolah. Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkandi atas maka saya tertarik untuk meneliti mengenai Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik SMP di Desa Pekalongan Kecamatan Batealit Kabupaten Jepara

Pembahasan

Metode Pengumpulandata dalam Penelitian ini adalah penelitian lapangan (field research) yaitu berpedoman pada teori yang ada untuk mencari dan mendapatkan serta mengumpulkan data dan informasi yang ada sesuai dengan fakta di lapangan. Adapun teknik pengumpulan data di lapangan dilakukan dengan menggunakan beberapa teknik yaitu:

1. Observasi Lapangan Observasi merupakan kegiatan pemuatan penelitian terhadap suatu objek. Apabila dilihat pada proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi dibedakan menjadi partisipan dan non-partisipan. Jenis observasi yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi non-partisipan.
2. Wawancara Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu dan dengan wawancara, peneliti

DAFTAR NAMA PESERTA (INISIAL) PENGGUNA GAME ONLINE

NO	Na	ma	Kel	as					
10	A	R	7A		SMPI	ASY	SYAFIYAH		
9	N	A	7A		SMPI	ASY	SYAFIYAH		
8	A		9C		SMPI	ASY	SYAFIYAH		
7	D		9A		SMPI	ASY	SYAFIYAH		
6	Y		8B		SMPI	ASY	SYAFIYAH		
5	FD		9A		SMPI	ASY	SYAFIYAH		
4	H		9B		SMPI	ASY	SYAFIYAH		
3	FN		9B		SMPI	ASY	SYAFIYAH		
2	H		7C		SMPI	ASY	SYAFIYAH		
1	F		7C		SMPI	ASY	SYAFIYAH		
									Sekolah

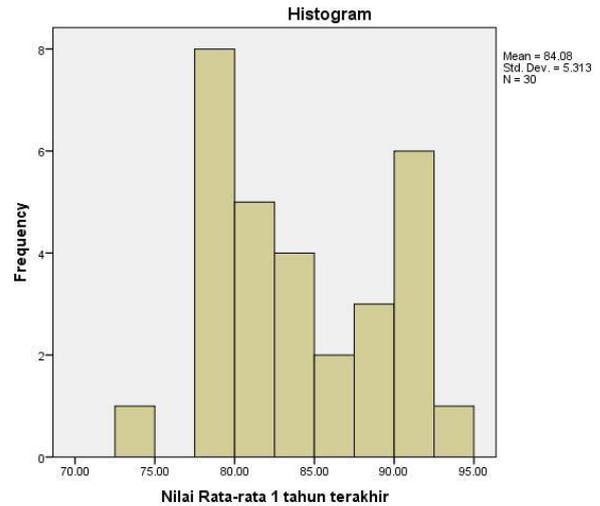
akan mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang partisipan dalam menginterpretasikan situasi dan fenomena yang terjadi yang tidak mungkin bisa ditemukan melalui observasi

3. QnA

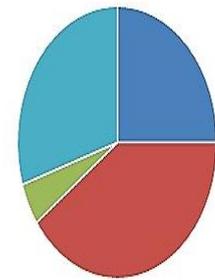
QnA(Question and Answer) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnyadijawabnya

Skala

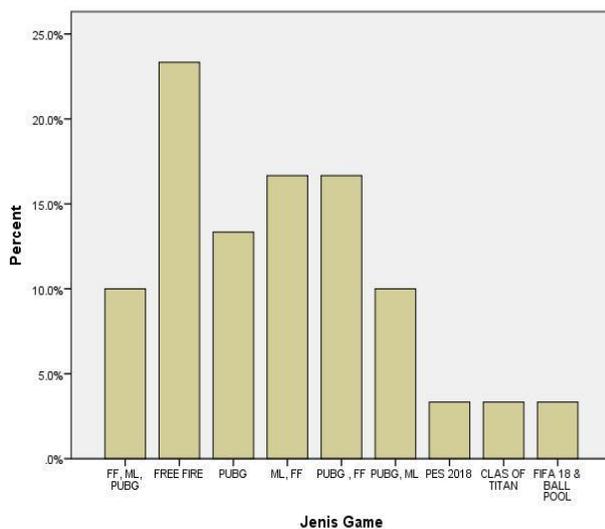
Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu ragu	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1



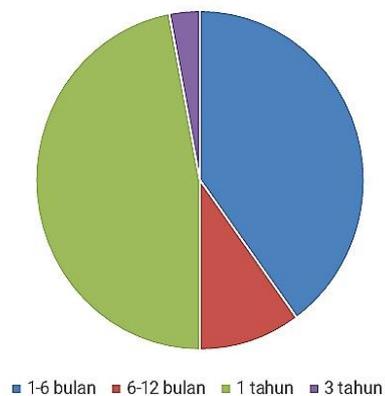
Tempat yang digunakan untuk bermain game online



■ warkop ■ rumah ■ warnet ■ taman ■ dll



tingkat ketekunan game online



■ 1-6 bulan ■ 6-12 bulan ■ 1 tahun ■ 3 tahun

Simpulan

Setelah melakukan berbagai tahapan dalam penelitian selama kurang lebih 3 hari, pengaruh game online terhadap prestasi akademik di SMP di DESA PEKALONGAN dapat disimpulkan bahwasanya tingkat intensitas/kecanduan bermain game online peserta didik dapat dikatakan tinggi berdasarkan olahan skor dari sebaran angket yang telah peneliti sebar, dengan rata-rata skor yang diperoleh sebesar 93.3 dan perolehan nilai rapor rata-rata akhir peserta didik dalam 2 semester terakhir sebesar 82.2. Lama waktu yang dihabiskan oleh peserta didik dalam bermain game online terhitung selama 4 jam dalam sehari, kemudian tempat yang banyak dihabiskan waktu oleh peserta didik dalam bermain game online rata-rata di lokasi warkop dan rumah, Jenis game online yang banyak dimainkan oleh peserta didik antara lain seperti PUBG, Mobile Legend dan Clash Of Titans ketiga game online sudah menjadi favorite game yang banyak diminati oleh para peserta didik di SMP DI DESA PEKALONGAN. Melihat pada rumusan masalah ke 3 pada penelitian ini yaitu pengaruh game online terhadap prestasi akademik peserta didik yaitu sebesar 30%

Daftar Pustaka

Ditulis dalam spasi tunggal (atau *at least 12pt*), antardaftar pustaka diberi jarak 1 spasi. Sebagian contoh cara penulisan referensi/acuan di dalam Daftar Pustaka, diberikan berikut.

a. Contoh jika berasal dari buku teks:

Gronlund, N.E. & Linn, R.L. (1990). *Measurement and evaluation in teaching*. (6thed.). New York: Macmillan.

b. Dari buku teks yang dirangkum oleh editor.

Sofian Effendi. (1982). Unsur-unsur penelitian ilmiah. Dalam Masri Singarimbun (Ed.). *Metode penelitian survei*. Jakarta: LP3ES.

c. Dari buku terjemahan

Daniel, W.W. (1980). *Statistika nonparametrik terapan*. (Terjemahan Tri Kuntjoro). Jakarta : Gramedia.

d. Dari skripsi/tesis/desertasi

Slamet Suyanto (2009). Keberhasilan sekolah dalam ujian nasional ditinjau dari organisasi belajar. *Disertasi*, tidak dipublikasikan. Universitas Negeri Jakarta.

e. Dari jurnal:

Pritchard, P.E. (1992). Studies on the bread-improving mechanism of fungal alpha-amylase. *Journal of Biological Education*, 26 (1), 14-17.

f. Dari kumpulan abstrak penelitian atau *proceeding*:

Paidi. (2008). Urgensi pengembangan kemampuan pemecahan masalah dan metakognitif siswa SMA melalui pembelajaran biologi. *Prosiding, Seminar dan Musyawarah Nasional MIPA yang diselenggarakan oleh FMIPA UNY, tanggal 30 Mei 2008*.

Yogyakarta: Universitas Negeri
Yogyakarta.

g. Dari internet

White, H. (2007). *Problem-based learning in introductory science across disciplines*. Diakses tanggal 27 Maret 2007 dari <http://www.udel.edu/chem/white/finalrpt.html>.