PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI HASIL BELAJAR SISWA

Oleh : Nur Isnaini

Pembimbing : Nailil Hikmah, S.Pd

Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Jepara

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game online terhadap prestasi hasil belajar siswa, dan untuk mengetahui alasan siswa bermain game online. Dari hasil penelitian ini game online memiliki dampak positif dan negatif, ada juga dampaknya terhadap hasil prestasi belajar siswa, dan beberapa alasan siswa bermain game online. Jenis penelitian deskriptif kualitatif dalam penelitian ini adalah studi literatur. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa, kebanyakan game online memiliki dampak negatif bagi para pemainnya terutama pada kalangan pelajar, karena dampak negatif tersebut sangat berpengaruh terhadap prestasi hasil belajar siswa.

Kata kunci : game online, pelajar.

Latar Belakang

Menurut Lisna (2019), game online sangat berkembang pesat akhir-akhir ini, semakin lama, permainannya semakin seru dan menyenangkan. Mulai dari tampilan, gaya bermain, grafis permainan, resolusi gambar dan lain sebagainya. Tak kalah juga bervarisasinya tipe permainan seperti permainan perang, petualangan, perkelahian dan game online jenis lainnya yang membuat menarik permainan.

Semakin menarik suatu permainan maka semakin banyak orang yang memainkan game online tersebut. Dalam beberapa tahun ini, permainan elektronik berupa permainan game online mengalami kemajuan yang sangat pesat, hal ini bisa dilihat dari semakin banyaknya warnet ataupun game center yang bermunculan

bukan hanya di kota-kota besar melainkan juga di kota-kota kecil. Yang mendominasi memainkan game online adalah kalangan pelajar, mulai dari TK, SD, SMP, dan SMA bahkan dari kalangan mahasiswa. Pelajar yang sering memainkan suatu game online akan menyebabkan anak menjadi ketagihan. Ketagihannya memainkan game online akan berdampak baginya, terutama dari segi akademik karena masih dalam usia sekolah.

Hal ini didukung dengan banyaknya game center dilingkungan sekitar yang menawarkan dengan harga terjangkau oleh anak-anak dan remaja. Oleh sebab itu banyak anak remaja yang menyisihkan uang sakunya untuk bermain game online berjam-jam hingga lama-kelamaan kecanduan game online. Akibat hal ini

anak-anak dan remaja pun banyak melupakan hal-hal yang lebih penting seperti belajar, beribadah, bahkan kesehatan pun dilupakan. Anak-anak yang sudah ketagihan game online ini cenderung tidak menyukai rangsangan yang menyebabkan daya tariknya lemah, monoton, tidak menantang, dan lamban. Hal ini berakibat pada proses belajar akademis.

Rumusan Masalah

1. Apa saja dampak game online terhadap prestasi hasil belajar siswa?
2. Apa alasan siswa bermain game online?

Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui dampak game online terhadap prestasi hasil belajar siswa.
2. Untuk mengetahui alasan siswa bermain game online.

Metode Penelitian

Jenis penelitian deskriptif kualitatif dalam penelitian ini adalah studi literatur. Menurut Danial dan Warsiah (2009:80), studi literatur merupakan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan mengumpulkan sejumlah buku-buku, majalah yang berkaitan dengan masalah dan tujuan penelitian.

Kajian Pustaka

1. Pengertian Game Online.

Menurut Januar dan Turmuzi (2006:52) game online ialah sebagai game komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Game online kata yang sering digunakan untuk mempresentasikan sebuah permainan digital.

Menurut pendapat Samuel (2010:7) game online adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan orang yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual.

2. Pengertian Prestasi Hasil Belajar.

Menurut Djamarah (2012:23) menyatakan bahwa prestasi hasil belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.

3. Pengertian Siswa.

Menurut Sardiman (2003), pengertian siswa adalah orang yang datang ke sekolah untuk memperoleh atau mempelajari beberapa tipe pendidikan. Pada masa ini siswa mengalami berbagai perubahan, baik fisik maupun psikis. Selain itu juga merubah secara kognitif dan mulai mampu berpikir abstrak seperti orang dewasa.

Pembahasan

1. Sejarah dan Perkembangan Game

Online.

Menurut Evita (2016), perkembangan game online sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya game online sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (Small Local Network) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang.

Game online saat ini tidakla sama seperti ketika game online diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja saat bermain game. Maka muncullah komputer dengan kemampuan Time-Sharing sehingga pemain yang memainkan game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di satu ruangan yang sama (Multiplayer Game).

Lalu pada tahun 1970 ketika jaringan komputer berbasis paket (Packet Bases Komputer Networking), jaringan komputer tidak hanya sebatas LAN (Local Are Network) saja tetapi sudah

mencakup WAN (World Are Network) dan menjadi internet.

Game online pertama kali muncul kebanyakan adalah game simulasi perang. Game ini kemudian menginspirasi game-game lain yang muncul dan berkembang. Pada tahun 2001 adalah puncak dari demam dotcom, sehingga penyebaran informasi mengenai Game Online semakin cepat.

2. Dampak Bermain Game Online Terhadap Siswa.

a. Dampak Positif.

Menurut Anhar (2010:27), dampak positif dari bermain game online adalah sebagai berikut.

1. Membantu pengembangan koordinasi tangan-mata, motorik dan kemampuan spasial.
2. Meningkatkan kemampuan membuat analisa, keputusan yang tepat dan berfikir secara mendalam.

b. Dampak Negatif.

Adapun dampak negatif game online menurut Dharma (2011:67) adalah sebagai berikut.

1. Anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain game online pada jam-jam di luar sekolah.

2. Konsentrasi belajar terganggu karena pikiran siswa cenderung mengarah pada permainan yang ada di dalam game online.
3. Tertidur di sekolah.
4. Sering melalaikan tugas dan tanggung jawab sebagai siswa.
5. Nilai di sekolah menurun.

c. Dampak Game Online Terhadap Prestasi Hasil Belajar Siswa.

Menurut Madya (2016), prestasi hasil belajar adalah hasil belajar atau perubahan tingkah laku yang menyangkut ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap setelah melalui proses tertentu, sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya (Moh. Surya, 2004:75).

1. Anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain game online pada jam-jam di luar sekolah. Menurut Samuel (2010:67) dengan kondisi ini, maka waktu belajar anak menjadi semakin berkurang.
2. Konsentrasi belajar terganggu karena pikiran siswa cenderung mengarah pada permainan yang ada di dalam game online. Menurut Samuel (2010:96), dalam belajar siswa membutuhkan pikiran yang terfokus pada materi pelajaran. Pikiran siswa yang lebih banyak mengarah pada hal-hal

yang tidak berkaitan dengan materi pelajaran, akan menyebabkan konsentrasi belajar siswa menjadi terganggu yang pada akhirnya akan menurunkan hasil belajar siswa.

3. Tertidur di sekolah. Menurut Samuel (2010:111), dalam banyak kasus sering dijumpai siswa mengantuk atau tidur di dalam kelas. Umumnya keadaan siswa tersebut dipengaruhi oleh kondisi fisik siswa yang lemah, yang disebabkan oleh kurang tidur, terlalu lelah, atau siswa sedang sakit. Dampak dari semua itu akan menyebabkan siswa tidak atau enggan mengikuti pelajaran dengan baik, sebagai akibatnya hasil belajar siswa tidak memuaskan.
4. Sering melalaikan tugas dan tanggung jawab sebagai siswa. Menurut Samuel (2010:108), siswa yang terlalu sibuk dengan urusan lain akan menyebabkan siswa melalaikan tugas sekolah. Bisa jadi siswa malas mengerjakan tugas, atau lupa mengerjakan tugas. Tugas sekolah bertujuan untuk membantu siswa memahami materi pelajaran.
3. Alasan Siswa Bermain Game Online.

Menurut Hanni dan Budhi (2015:36), alasan siswa bermain game online adalah sebagai berikut.

1. Memberikan kesenangan dan tantangan.
2. Menghilangkan stress.
3. Mengisi waktu luang.

Simpulan

Dari pembahasan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa, kebanyakan game online memiliki dampak negatif bagi para pemainnya terutama pada kalangan pelajar, karena dampak negatif tersebut sangat berpengaruh terhadap prestasi hasil belajar siswa.

Daftar Pustaka

- AM, Sardiman (2003) *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Anhar (2010) *PHP & Mysql Secara Otodidak*. Jakarta : PT Trans Media.
- Budiarti Lisna (2019) *Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Prestasi Nilai Hasil Belajar*. FKIP UNPAS : Universitas Pasundan.
- Danial dan Warsiah (2009:80) *Metode Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung : Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan UPI.
- Djamarah, Syaiful Bahri (2012) *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Dzia Evita Khalidza (2016) *Dampak Game Online Bagi Pelajar*. Muara Teweh.
- Januar M. Iwan dan EF. Turmudzi (2006) *Game Mania*. Jakarta : Gema Insani.
- Hanni Sofia dan Budhi Prianto (2015) *Panduan Mahir Akses Internet*. Jakarta Kriya : Pustaka Puspa swara.
- Henry, Samuel (2010) *Cerdas Dengan Game*. Jakarta : PT. Trans Media.
- Khan Kusuma Dharma (2011) *Metodologi Penelitian Keperawatan : Panduan Melaksanakan dan Menerapkan Hasil Penelitian*. Jakarta : Trans Info Media.
- Mitra Nefrizen Madya (2016) *Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA Adiyaksa 1 Jambi*. Universitas Jambi.
- Surya Mohammad (2004) *Psikologi dan Pengajaran*. Bandung : Pustaka Bani Quraisy.
- Saryono (2010) *Metodologi Penelitian Kesehatan Penuntun Praktis Bagi Pemula*. Yogyakarta : Mitra Cendekia.