

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA-SISWI

KELAS 9K MTsN 1 JEPARA

Oleh :Muhammad Nauril Ardha

Pembimbing : Arda Ksatria K. Gusty S.Pd.I

MTs NEGERI 1 JEPARA

Abstrak

Faktor yang mempengaruhi prestasi belajar ada dua yaitu faktor internal atau faktor yang berasal dari dalam dan faktor eksternal atau faktor yang berasal dari luar. Bermain game online merupakan faktor internal hal ini diperkuat oleh pendapat Immanuel yang berbunyi : faktor internal atau faktor yang berasal dari dalam diri yang dapat mempengaruhi seseorang untuk bermain game yaitu akan menimbulkan keinginan yang kuat untuk memperoleh skor tertinggi. Hal tersebut akan mengakibatkan seseorang tidak mampu untuk mengontrol diri sehingga ingin bermain game secara terusmenerus.Sedangkan minat belajar sendiri sudah termasuk didalam faktor internal dikarenakan minat adalah rasa suka untuk memperoleh ilmu pengetahuan lebih dalam tanpa adanya paksaan

Kata kunci: game online, prestasi belajar, pengaruh game online

LATAR BELAKANG

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seakan tidak pernah berhenti menghasilkan produk-produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya. Produk teknologi yang beragam tentu dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan manusia akan pendidikan, ilmu pengetahuan, kebutuhan manusia akan pendidikan, ilmu pengetahuan, diminati banyak orang.(Menurut teori dari Lee, Chen, & Holin Mereka berpendapat bahwa bahwa anak yang kecanduan game mengalami

performa akademik yang kurang baik karena banyak menghabiskan waktu di depan layar monitor komputer atau handphone untuk bermain sehingga membuat prestasi menurun pada anak.) Oleh karena itu, perlu sekiranya diadakan penelitian dengan judul "Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa siswi Kelas 9K MTsN 1 Jepara"

RUMUSAN

1. Bagaimana pengaruh intensitas bermain game online terhadap motivasi belajar siswa-siswi kelas 9k?
2. Bagaimana pengaruh teman sekelas yang bermain game online terhadap motivasi belajar kelas 9k?

MANFAAT PENELITIAN

1. untuk menambah referensi terhadap kajian terkait dengan kecanduan game online dan lingkungan sosial warung internet
2. Sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang dilakukan dimasa yang akan datang

TUJUAN PENELITIAN

1. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh intensitas bermain game online terhadap motivasi belajar siswa-siswi kelas 9k
2. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh teman sekelas yang bermain game online terhadap motivasi belajar siswa-siswi kelas 9k

PUSTAKA/KAJIAN/KERANGKA

1. Pengertian minat belajar

Minat belajar besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar sebab dengan minat seseorang akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu. Menurut Slameto minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau

MASALAH

aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat merupakan penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri dapat berupa seseorang, suatu obyek, situasi, aktivitas dan lain sebagainya

2 . Pengertian prestasi belajar

Menurut Marsun dan Martianah berpendapat bahwa prestasi belajar merupakan hasil kegiatan belajar, yaitu sejauh mana peserta didik menguasai bahan pelajaran yang diajarkan, yang diikuti oleh munculnya perasaan puas bahwa ia telah melakukan sesuatu dengan baik

METODE PENELITIAN

metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif deskriptif. Metode penelitian kualitatif adalah metode yang fokus pada pengamatan yang mendalam.

Sedangkan diskriptif adalah suatu rumusan masalah yang memandu penelitian untuk mengeksplorasi atau memotret situasi sosial yang akan diteliti secara menyeluruh, luas, dan mendalam.

Jadi, metode penelitian kualitatif adalah sebuah metode penelitian yang memanfaatkan data kualitatif dan dijabarkan secara deskriptif. Jenis penelitian kualitatif deskriptif kerap digunakan untuk menganalisis kejadian, fenomena, atau keadaan secara sosial.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Objek penelitiannya adalah siswa-siswi kelas 9k

Prosedur pembuatan meliputi teknik pengumpulan data. Untuk mendapatkan data yang diperlukan, karena metode ini memerlukan kontak antara peneliti dengan responden. Objek yang akan diteliti adalah 3 siswa kelas 9k MTsN 1 Jepara

PEMBAHASAN

Dari hasil wawancara dengan siswa kelas ,9k hampir 90% game online berdampak buruk kepada siswa-siswi kelas 9k. Dampak-dampak tersebut seperti, prestasi yang menurun, kecanduan game online, memberikan pengaruh buruk terhadap dirinya dan masalah hubungan dengan orang tua.

Alasan mengapa pengaruh game online memiliki dampak buruk yang lebih banyak terhadap teman kelas 9k yang pertama adalah karena game online merupakan hobi mereka. Karena kehabisan mereka itulah yang membuat mereka kecanduan bermain game online. Alasan yang kedua adalah waktu yang mereka gunakan untuk bermain game online lebih banyak, sehingga prestasi mereka menurun, malas belajar dan akan semakin rendah motivasi untuk meningkatkan kualitas belajar.

Dalam hal ini, peran orang tua sangatlah penting, karena apabila mereka tidak terkontrol oleh orangtua maka mereka akan

semakin lepas kontrol dan dapat terjerumus ke dalam hal yang lebih buruk lagi. Kalau dia dibiarkan begitu saja akan mengalami kurang tidur dan menghabiskan waktu yang sia-sia. Kita harus disiplin soal menjaga anak untuk tidak terjerumus ke dalam hal buruk.

SIMPULAN

Dari sini kita tahu bahwa pengaruh game online sangatlah berdampak buruk bagi seorang anak, seperti prestasi menurun, kecanduan game online dan sebagainya. Dalam hal ini kita harus menjaga kedisiplinan anak agar tidak terjerumus ke dalam hal buruk. Artinya semakin tinggi pengaruh game maka pengaruh prestasi belajar akan semakin rendah, dan sebaliknya semakin rendah pengaruh game online maka prestasi belajar akan semakin tinggi.

DAFTAR PUSAKA

Akbar, K. 2012. Pengertian Game Online dan Jenisnya.

<http://akbarputrakotopiliang.blogspot.com/2012/12/permainan-daring-online-games-jenis.html>. (diakses 14 Mei 2017)

Adiningtias, S. W. (2017). Peran guru dalam mengatasi kecanduan game online. KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program, 4(1).

Akbar, K. 2012. Pengertian Game Online dan Jenisnya.

<http://akbarputrakotopiliang.blogspot.com/2012/12/permainan-daring-online-games-jenis.html>. (diakses 14 Mei 2017)Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran guru dalam mengatasi kecanduan game online. KOPASTA: Journal of the counseling GuidanceStudyProgram, 4(1).

Hasil Wawancara



1. Bagaimana pengaruh intensitas bermain game online terhadap motivasi belajar siswa-siswi kelas 9k?

Nabil: dapat kecanduan game yang berlebihan dan dapat memberikan pengaruh buruk terhadap dirinya sendiri

2. Bagaimana pengaruh teman sekelas yang bermain game online terhadap motivasi belajar kelas 9k?

Nabil: malas belajar, bolos sekolah, dan sering telat datang ke sekolah



1. Bagaimana pengaruh intensitas bermain game online terhadap motivasi belajar siswa-siswi kelas 9k?

Azka: akan semakin rendah motivasi berprestasi siswa-siswi untuk meningkatkan kualitas belajar

2. Bagaimana pengaruh teman sekelas yang bermain game online terhadap motivasi belajar kelas 9k?

Azka: komunikasi akan kurang maksimal dan kesalahan para asuh orang tua untuk mendidik anak nya untuk tidak bermain hp setiap hari



1. Bagaimana pengaruh intensitas bermain game online terhadap motivasi belajar siswa-siswi kelas 9k?

Nando: akan mengalami masalah mental dan kurang komunikas terhadap teman sekelas

2. Bagaimana pengaruh teman sekelas yang bermain game online terhadap motivasi belajar kelas 9k?

Nando: kurang tidur dan banyak menghabiskan waktu yang sia-sia