

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA

Arifah Qisthi

Istiqomah, S.Pd

SD Negeri Kateguhan 01

Kec. Tawang Sari

e-mail:

arifahqisthi@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian adalah mengetahui pengaruh Game Online terhadap motivasi belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian pustaka. Analisis data yang digunakan dalam penelitian yaitu dilakukan dengan cara reduksi data, display data, dan gambaran kesimpulan. Teknik pengumpulan data dengan cara membaca dan mencatat informasi-informasi penting yang terdapat di berbagai jurnal yang terkait dengan penelitian yang sedang dilakukan.

Kata kunci : game online, motivasi belajar siswa

ABSTRACT

The purpose of the study is to determine the effect of Online Games on student motivation. This type of research is library research. Analysis of the data used in this research is done by means of data reduction, data display, and conclusion drawing. Data collection techniques by reading and recording important information contained in various journals related to the research being carried out.

Keywords: online games, student motivation

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih dan menciptakan produk-produk baru untuk mempermudah aktivitas masyarakat. Produk-produk tersebut seperti televisi, komputer, laptop, telepon genggam dan internet. Kini,

hampir sebagian besar masyarakat memiliki produk-produk teknologi informasi tersebut. Produk teknologi informasi sangat berpengaruh dalam kehidupan masyarakat khususnya di kalangan anak-anak sekolah. Salah satu dari produk teknologi informasi yang sangat berpengaruh bagi siswa untuk mendapatkan informasi yaitu internet. Didalam internet juga menyediakan banyak sekali hiburan yang ditawarkan, salah satunya seperti game online.

Menurut Adams dan Rollings (dalam Pratama, 2017 : 9) game online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin - mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet. Game online mempunyai beberapa daya tarik yang membuat para siswa lebih senang bermain ketimbang belajar. Aktivitas bermain game online sudah menjadi rutinitas setiap hari. Selain permainan yang menarik, game online juga dapat menyebabkan ketagihan karena ketika sedang bermain kemudian kalah akan mencoba kembali supaya menang. Dalam sudut pandang sosiologi, jika pelajar sudah kecanduan pada game online

maka cenderung akan memiliki sifat egosentris dan akan mengedepankan sifat individualisnya. Siswa dengan sendirinya akan menjauh dari lingkungan sekitar dan akan beranggapan bahwa lingkungan sosial adalah tempat untuk bermain game dan kehidupannya adalah di dunia maya. Game online memiliki dampak positif tidak hanya meningkatkan keterampilan fisik namun juga kemampuan intelektual dan fantasi pada siswa. Dampak negatif dari game online untuk siswa yaitu akan terbengkalinya kegiatan atau pekerjaan rumah, menggunakan waktu luang untuk bermain game dan menurunnya motivasi belajar.

Motivasi belajar merupakan daya penggerak yang ada dan timbul dalam diri siswa untuk belajar atau meningkatkan pengetahuan (Yamin, 2007; Hamalik, 2008; Sardiman, 2012). Motivasi belajar merupakan hal yang amat penting bagi pencapaian kinerja atau prestasi belajar. Asumsi yang diperoleh dalam motivasi belajar dapat dilihat pada prestasi belajar dan aspek kognitif dari siswa. Kesadaran pada motivasi belajar siswa dapat dilihat dari gaya hidup masing-masing individu siswa.

Perkembangan teknologi seharusnya membantu memotivasi belajar siswa tetapi dengan adanya game online dapat menurunkan motivasi belajar para siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pustaka. Menurut Nazir (1988:111) studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. Penelitian ini mengkaji mengenai pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian yaitu dilakukan dengan cara reduksi data, display data, dan gambaran kesimpulan. Sehingga mendapat kesimpulan untuk penelitian ini. Teknik pengumpulan data dengan cara membaca dan mencatat informasi - informasi penting yang terdapat di berbagai jurnal yang terkait dengan penelitian yang sedang dilakukan.

PEMBAHASAN

Game Online

Dunia anak-anak merupakan dunia bermain. Maka merupakan hal yang wajar jika anak-anak sangat menyukai waktu bermain. Bermain tidak hanya merupakan kegiatan yang bersifat hiburan tetapi juga dapat menambah wawasan seperti melatih kemampuan bahasa, melatih

logika, melatih kerjasama, mengembangkan imajinasi, stimulasi otak, dan sebagainya (Soedarso, 2016). Pada masa modern seperti saat ini, anak-anak banyak menggemari game online yang sangat beragam jenisnya. Game online merupakan salah satu bentuk hiburan digital berbasis internet yang sangat diminati, dan menjadi tren gaya hidup yang sangat disukai berbagai kalangan termasuk anak-anak. Anak-anak bahkan dapat bermain game online seharian dan sering bermain dalam jangka waktu lama (lebih dari tiga jam) (Ameliya, 2008).

Menurut kamus Macmillan (2009- 2011) Game adalah aktifitas yang dilakukan untuk fun atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Sedangkan Menurut Eddy Liem, Direktur Indonesia Gamer, internet game adalah sebuah game atau permainan yang dimainkan secara online via internet, bisa menggunakan PC (personal computer), atau konsol game biasa (PS-2, X-Box, dan sejenisnya) (Kompas cyber media, 2003). Adams & Rollings (2007) mendefinisikan game online sebagai permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan internet.

Game online dapat dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Jaman dulu game online hanya bisa di mainkan dengan menggunakan komputer saja. Tetapi saat ini game online bisa diakses menggunakan handpone. Rata-rata saat ini seorang pemain memainkan game online dengan menggunakan handpone dan jaringan internet yang memadai. Di dalam handpone biasanya game online dapat diunduh menggunakan Google Play Store. Di Google Play Store terdapat berbagai aplikasi yang dapat diunduh secara gratis maupun berbayar. Disana seseorang dapat mengunduh atau menginstal berbagai macam game online.

Jenis-jenis game online yang sering dimainkan saat ini yaitu Mobile Legend, PUBG, Free Fire, dan AOV yang merupakan game action. Biasanya seorang pemain menghilangkan rasa jenuhnya baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun sekadar mengisi waktu luang dengan bermain game online. Tetapi ada juga beberapa pemain yang menghabiskan waktunya berjam-jam, bahkan bisa seharian penuh untuk memainkannya dan ada juga yang menghabiskan seluruh waktu jaganya untuk bermain game online.

Konsumsi game online yang terlalu berlebihan dapat berdampak negatif pada anak di antaranya adalah malas melakukan aktifitas lain, kurang bersosialisasi dengan masyarakat, melupakan orang terdekat disekitarnya, gangguan pada mata, keluarnya kata kasar, dan sebagainya (baliglobal.sch, 2016). Game online juga dapat menyebabkan anak bersifat acuh tak acuh terhadap lingkungan sosialnya dan bahkan mengabaikan dunia nyata karena kesenangan

dalam dunia maya yang bisa berakibat pada sikap agresif yang ditunjukkan oleh anak (Musthafa, 2015). Kecanduan game online bukan hanya berdampak pada perilaku anak tetapi juga mempengaruhi kesehatan fisiknya. Anak yang terlalu banyak bermain game beresiko mengalami gangguan pendengaran, pengelihatian, insomnia, bahkan gangguan perkembangan otak. Sehingga dalam hal ini, peran orangtua sangat diperlukan untuk membatasi waktu bermain anak-anak. Karena kesalahan fatal yang sering dilakukan orangtua adalah memberi kebebasan dan tidak membatasi waktu bermain game online pada anak.

Selain itu, bermain game tanpa pengawasan orangtua juga dapat berdampak negatif terhadap anak, karena tidak semua game aman untuk dimainkan oleh anak. Hal ini dapat kita lihat dari banyaknya game-game yang mulai dilarang untuk dimainkan karena membawa dampak negatif terhadap anak seperti berperilaku agresif dan mengikuti hal yang tidak baik pada game tersebut, seperti berkelahi dan sebagainya (Tumanggor, 2018). Lebih jauh dari itu, Game online banyak mengandung adegan kekerasan baik secara verbal atau pun non verbal yang akan menjadi contoh buruk untuk perkembangan anak terutama pada perilaku anak tersebut. Menurut Tumanggor (2012), jika anak bermain game yang terdapat kekerasan di dalamnya seperti Point Blank, PubG, crossfire dan sebagainya. Anak akan meniru perilaku dan mempraktekan kepada teman nya.

Menurut pakar psikologi Douglas Yahudi dan Craig Anderson (2009 dalam Ananda, 2015), menunjukkan bahwa ada kemungkinan kekerasan dalam game online memungkinkan memiliki efek lebih kuat menimbulkan agresi terhadap anak dibandingkan dengan pengaruh media terdahulu. Menurut Anderson, Gentle, dan Buckley (2007 dalam Keken & Benni, 2011), menuturkan bahwa perilaku agresif yang muncul dapat bersifat verbal, fisik atau kekerasan, dan relasi. Agresif verbal adalah agresif berbentuk perkataan yang menyakitkan secara verbal seperti cacian - cacian atau kata-kata kotor akibat isi yang ada di dalam permainan. Kemudian agresif fisik atau kekerasan adalah jenis perilaku agresif yang paling banyak terjadi setelah pemain bermain game. Sedangkan agresif secara relasi adalah kerusakan hubungan atau relasi sosial berupa perasaan ditolak dari lingkungan, persahabatan, atau pelibatan pada kelompok tertentu. Sifat dari game itu sendiri adalah sebagai penghibur, tetapi jika terlalu berlebihan menjadikan anak bertingkah laku agresif seperti menjadi pemarah, senang memberontak, berkata kasar jika dinasehati atau bahkan bisa memukul (Ananda, 2015). Hasil penelitian Yang (2005 dalam Winsen, 2012) pada siswa yang mengalami kecanduan internet di Korea menunjukkan bahwa siswa dengan kecanduan internet akan mudah dipengaruhi oleh perasaan, emosional, kurang

stabil, imajinatif, tenggelam dalam pikiran, mandiri, bereksperimen, dan lebih memilih keputusannya sendiri (Cao & Su, 2006 dalam Winsen, 2012).

Motivasi Belajar

Kelangsungan dan keberhasilan proses belajar mengajar bukan hanya dipengaruhi oleh faktor intelektual saja, melainkan juga oleh faktor-faktor nonintelektual lain yang tidak kalah penting dalam menentukan hasil belajar seseorang, salah satunya adalah kemampuan seseorang siswa untuk memotivasi dirinya. Mengutip pendapat Daniel Goleman (2004: 44), kecerdasan intelektual (IQ) hanya menyumbang 20% bagi kesuksesan, sedangkan 80% adalah sumbangan faktor kekuatan-kekuatan lain, diantaranya adalah kecerdasan emosional atau Emotional Quotient (EQ) yakni kemampuan memotivasi diri sendiri, mengatasi frustrasi, mengontrol desakan hati, mengatur suasana hati (mood), berempati serta kemampuan bekerja sama

Menurut (Winkel, 2004), motivasi adalah dorongan yang sudah menjadi aktif pada saat-saat tertentu dan belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan pemahaman, keterampilan dan nilai sikap, ditambahkannya motivasi belajar adalah motor penggerak yang mengaktifkan siswa untuk melibatkan diri.

Motivasi sangat penting artinya dalam kegiatan belajar, sebab adanya motivasi mendorong semangat belajar dan sebaliknya kurang adanya motivasi akan melemahkan semangat belajar. Motivasi merupakan syarat mutlak dalam belajar; seorang siswa yang belajar tanpa motivasi (atau kurang motivasi) tidak akan berhasil dengan maksimal.

Tumbuhnya motivasi belajar dalam diri siswa karena adanya keinginan siswa untuk mengetahui sesuatu dan akan mengarahkan minat belajar siswa sehingga akan sungguh-sungguh dalam belajar dan akan memotivasi agar tercapainya prestasi belajar yang baik Motivasi belajar sangat berpengaruh bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan dirinya secara optimal dalam meningkatkan prestasi belajar. Motivasi belajar yang tinggi akan memperoleh hasil belajar yang tinggi, artinya semakin tinggi motivasi belajar akan semakin tinggi pula prestasi belajar yang akan diperolehnya. Dengan adanya motivasi akan meningkatkan proses belajar, sehingga akan memperoleh efektifan dalam proses pembelajaran.

Dalam implikasinya pada dunia belajar, siswa atau pelajar yang lapar tidak akan termotivasi secara penuh dalam belajar. Setelah kebutuhan yang bersifat fisik terpenuhi, maka meningkat pada kebutuhan tingkat berikutnya adalah rasa aman. Sebagai contoh adalah seorang

siswa yang merasa terancam atau dikucilkan baik oleh siswa lain maupun gurunya, maka ia tidak akan termotivasi dengan baik dalam belajar. Ada kebutuhan yang disebut harga diri, yaitu kebutuhan untuk merasa dipentingkan dan dihargai. Seseorang siswa yang telah terpenuhi kebutuhan harga dirinya, maka dia akan percaya diri, merasa berharga, merasa kuat, merasa mampu/bisa, merasa berguna dalam hidupnya. Kebutuhan yang paling utama atau tertinggi yaitu jika seluruh kebutuhan secara individu terpenuhi maka akan merasa bebas untuk menampilkan seluruh potensinya secara penuh. Dasarnya untuk mengaktualisasikan sendiri meliputi kebutuhan menjadi tahu, mengerti untuk memuaskan aspek-aspek kognitif yang paling mendasar.

Guru sebagai seorang pendidik harus tahu apa yang diinginkan oleh para siswanya. Seperti kebutuhan untuk berprestasi, karena setiap siswa memiliki kebutuhan untuk berprestasi yang berbeda satu sama lainnya. Tidak sedikit siswa yang memiliki motivasi berprestasi yang rendah, mereka cenderung takut gagal dan tidak mau menanggung resiko dalam mencapai prestasi belajar yang tinggi. Meskipun banyak juga siswa yang memiliki motivasi untuk berprestasi yang tinggi. Siswa memiliki motivasi berprestasi tinggi kalau keinginan untuk sukses benar-benar berasal dari dalam diri sendiri. Siswa akan bekerja keras baik dalam diri sendiri maupun dalam bersaing dengan siswa lain.

Ada enam aspek yang mempengaruhi tinggi rendahnya motivasi belajar siswa, yang diungkapkan oleh Kurniawan (dalam Manoppo,2005) sebagai berikut:

1. Tuntutan belajar yaitu seberapa besar dorongan siswa untuk belajar dengan rasa tanggung jawab yang tinggi.
2. Sasaran terhadap prestasi belajar yaitu seberapa tinggi target prestasi belajar yang dijadikan tujuan akhir.
3. Tingkat realistis dalam usaha mencapai prestasi belajar yaitu seberapa besar usaha mencapai target prestasi belajar dengan cara yang realistis.
4. Ketahanan belajar dalam situasi yaitu seberapa besar usaha siswa yang bertahan dalam situasi apapun.
5. Pemanfaatan peluang untuk belajar yaitu seberapa besar usaha siswa dalam memanfaatkan waktu luang atau kesempatan belajar lain seperti beasiswa untuk belajar.
6. Keterlibatan dalam kegiatan belajar yaitu seberapa jauh siswa menyukai hal yang dipelajari sehingga aktif mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Dampak Game Online

Tidak selalu dalam bermain game online berdampak negatif. Ada juga dampak positif dari bermain game online, diantaranya:

1. Meningkatkan konsentrasi, seorang gamer dalam bermain game online membutuhkan konsentrasi yang tinggi. Jika semakin sulit game yang dimainkan akan semakin tinggi pula konsentrasi yang dibutuhkan. Dengan meningkatnya konsentrasi dalam bermain game maka akan meningkat pula konsentrasi dalam hal yang lain.
2. Mengembangkan daya berpikir atau penalaran, dengan bermain game online seorang gamer akan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, analisis situasi, dan matematika. Dan juga dilatih untuk membuat keputusan secara cepat.
3. Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, dalam game online mayoritas berbahasa inggris. Dengan terbiasanya berbahasa inggris ketika bermain game online maka secara tidak langsung akan melatih gamer dalam berbahasa inggris.
4. Menghibur, mengalihkan perhatian, dan mengurangi stress, Pada dasarnya, game online seperti semua jenis permainan lainnya dibuat untuk menghibur dan sebagai media refreshing.
5. Mendapat teman baru, dalam bermain game online banyak sekali gamers dari berbagai daerah ataupun negara. Kadang terdapat gamers yang saling berkenalan dan melakukan kesepakatan untuk bermain kembali di lain waktu.

Ada juga dampak negatif dari bermain game online, diantaranya:

1. Membuat kecanduan berlebihan dan lupa dalam segala hal, dalam bermain game online seorang gamer dapat menjadi kecanduan karena dituntut untuk bermain secara terus menerus agar tidak tertinggal. Ketika gamer sudah kecanduan game online maka akan menyita waktu para gamer.
2. Menurunkan kebugaran tubuh, saat bermain game online otomatis seorang gamer tidak menggerakkan tubuhnya sehingga akan kekurangan aktivitas.
3. Sulit berkonsentrasi saat proses belajar mengajar, saat proses pembelajaran seorang gamer yang sudah kecanduan akan lebih memikirkan tentang game maka konsentrasi dalam pembelajaran pun akan terganggu.
4. Menurunnya motivasi belajar, seorang gamer akan menjadi malas belajar atau mengerjakan tugas sekolah.
5. Merusak mata dan juga saraf, bermain game secara berlebihan akan menyebabkan melemahnya lensa mata,

6. Berkurangnya sosialisasi, seorang gamer yang terlalu asik pada game nya akan menjadi lupa dengan lingkungan sekitarnya, maka akan kurangnya sosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian kajian pustaka ini dapat disimpulkan bahwa game online berdampak negatif bagi motivasi belajar para siswa. Seorang anak yang sudah kecanduan game online akan mempengaruhi motivasi dalam belajarnya dan jika motivasi belajarnya terganggu maka akan mempengaruhi pula prestasi belajarnya. Seseorang yang sudah kecanduan game online membutuhkan penanganan khusus.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Zulfikar, Yari Dwi Kurnaningsih, Setyorini. 2019. Pengaruh dari Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga Tahun Ajaran 2018/2019 (Online). 12 Halaman. Tersedia.
- Angela. 2013. Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir (Online). 13 Halaman. Tersedia.
- Atmojo, Denis Wengku Tri. 2019. Kontribusi Perilaku Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA (Online). 12 Halaman. Tersedia:
- Nugroho, Muhammad Taufik. 2019. Analisis Game Online Pada Motivasi Belajar Siswa Kelas Atas di SD IT Nur Hidayah Surakarta (Online). 13 Halaman. Tersedia .:
- Nurlaela.2017. Dampak Game Online Terhadap Moral Anak di Desa Malili Kecamatan Malili Kabuten Luwe Timur (Online). 12 Halaman. Tersedia
- Pati, Ignasius Raimundus. 2019. Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SD Kristen Citra Bangsa (Online). 5 Halaman. Tersedia:
- Putra, Nanda Khakin Wardhana. 2017. Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMK PGRI 4 Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017 (Online). 10 Halaman. Tersedia:
- Transmawati, Mustika dan Widya Sartika. 2019. Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Remaja (Online). 8 Halaman.Tersedia:
- Ameliya, S. (2008). Pelatihan asertif training untuk mereduksi perilaku adiksi Online Game pada remaja (Skripsi dipublikasikan). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

- Andini, W. C., & Upahita, D. (2018, Agustus 20). Apa Itu Fisioterapi dan Bagaimana Prosedur Perawatannya?. Hellosehat. Diunduh dari <https://hellosehat.com/hidup-sehat/tips-sehat/fisioterapi-adalah-fisioterapi-anak/>.
- Elly. (2015, September 4). Fisioterapi, solusi gangguan motorik anak. Kaltim prokal. Diunduh dari <http://kaltim.prokal.co/read/news/242765-fisioterapi-solusi-gangguan-motorik-anak>.
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan game online pada peserta didik kelas x di madrasah aliyah al furqon prabumulih tahun pelajaran 2015/2016. *KONSELI: Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal)*, 3(2), 97-112.
- Musthafa, A. E., Ulfa, N. S., Herieningsih, S. W., & Pradekso, T. (2015). Pengaruh intensitas bermain game online dan pengawasan orang tua terhadap perilaku agresif anak. *Interaksi Online*, 11(3).
- Sanditaria, W. (2012). Adiksi bermain game online pada anak usia sekolah di warung internet penyedia game online jatinangor sumedang. *Students e-Journal*, 1(1), 32.