

## ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SMP DAERAH HU'U DOMPU

M. Amin<sup>1</sup>, Fathul Riski<sup>2</sup>

Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, STKIP Yapis Dompu

Email correspondence: [hajiamin582@gmail.com](mailto:hajiamin582@gmail.com)

### Article History

Received: 28 July 2023

Approved: 7 August 2023

### ABSTRACT

*Online games can be interpreted as a program that displays visuals, animations and images that can move or be moved manually. Online games can be played with devices such as smartphones which can be played when a device is connected to an internet network. This study aims to determine the impact of using online games on students' interest in learning class VIII A at SMP Negeri Hu'u. This type of research is qualitative with a case study approach. The collection of data used in research observation, interviews and documentation. The participants used in the study included students who played online games, homeroom teachers, and parents of students who played online games. The results of the study showed that there was an influence on the impact of using online games on the learning interest of class VIIIA students of Junior High School. That students at SMP Negeri Hu'u usually play online games at school, they play in front of the classroom and in the school canteen and after school sometimes until the afternoon and continue into the evening. On average, students play online games Free Fire and Mobile Legend. Because of the preoccupation of playing online games, sometimes they will also forget to do their assignments and obligations, both helping their parents and doing their schoolwork, and students who are addicted to online games, they are also less enthusiastic about taking lessons after they play games because they are concerned about the game so that it reduces their interest in learning.*

**Keywords:** *The Impact of Using Online Games, Student Learning Interest, Junior High School*



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

## LATAR BELAKANG

Perkembangan zaman teknologi berkembang sangat pesat. Ini terjadi karena perkembangan elektronika dengan penemuan-penemuan baru yang sangat menakjubkan. Ini membuat dunia industri bersaing memproduksi secara massal. Hal ini membuat Perkembangan teknologi komputer dan informasi menjadi satu dan membentuk suatu ilmu baru yang sering dikenal dengan istilah internet. Internet ialah suatu jaringan dunia yang digunakan untuk mengakses informasi-informasi yang ada (Nur Khoiriyati 2020:1). Teknologi merupakan suatu alat komunikasi berbasis perangkat atau komputer yang digunakan untuk mempermudah kinerja manusia. Dengan adanya teknologi ini manusia dengan sangat mudah mencari suatu informasi dan hiburan. Namun seiring berkembang teknologi di zaman modern ini para industri pun berlomba-lomba membuat suatu luncuran terbaru atau produk terbaru yang biasa dikenal dengan nama *laptop* dan *smartphone*, *laptop* dan *smartphone* ini telah dilengkapi atau didukung dengan akses jaringan internet dan mudah dipergunakan dimana mana karena bisa dibawa kemana-mana, hal ini makin mempermudah kinerja manusia dalam mencari informasi dan hiburan melalui *smartphone*.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang dilakukan peneliti pada tanggal

28 November tahun 2022, dengan salah satu guru atas nama Yulianti, S.Pd. di SMP Daerah Hu'u, terdapat beberapa masalah dalam proses pembelajaran antara lain mengantuk ketika belajar dan juga kurang fokus dalam menerima pembelajaran yang menunjukkan kurangnya minat belajar dan akan berdampak pada prestasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan, Ketika siswa libur karena karena tanggal merah ataupun ada ujian yang di adakan oleh sekolah mengakibatkan siswa cenderung bermain salah satu di antaranya bermain *game online* daripada belajar. *Game online* dapat diartikan sebagai suatu program yang menampilkan visual-visual, animasi dan gambar-gambar yang dapat bergerak maupun digerakkan secara manual. *Game online* dapat dimainkan dengan perangkat seperti *smartphone* yang dapat dimainkan bila suatu perangkat terhubung dengan jaringan internet *Game online* mempunyai perbedaan yang sangat besar dengan game lainnya yaitu pemain *game online* tidak hanya dapat bermain dengan pemain sekelilingnya, namun dapat juga bermain dengan beberapa pemain yang berbeda lokasi meskipun dengan jarak yang sangat jauh selama koneksi internet terhubung dan dengan jaringan yang sangat bagus pemain *game online* dapat bermain bersama dengan pemain *game online* diseluruh belahan bumi lainnya. Anak-anak

ataupun kalangan pelajar lebih sering dan rentang terhadap pengguna permainan *game online* dibandingkan orang dewasa. Bermain *game online* memang sangat menyenangkan dan mengasikkan, namun dengan bermain game online dengan sangat berlebihan pasti akan menimbulkan dampak negatif bagi para pengguna permainan *game online*” (Kautsar, 2019:2). Hal tersebut dapat diartikan bahwa *game online* sebagai program permainan yang terhubung melalui jaringan internet yang dapat dimainkan dimana saja, kapan saja dan dapat dimainkan secara berkelompok dibelahan dunia dan permainan *game online* ini sendiri menampilkan gambar-gambar ataupun visual-visual itu yang sangat menarik seperti yang diinginkan para pemain *game online* itu sendiri. (Nur Khoiriyati 2020:2). Bahkan pemain *game online* dapat berkompetisi antara satu dan lainnya untuk memperoleh poin tertinggi atau terendah yang berkorekuensi menjadi pemain yang kalah atau pun sebagai pemenang, *game online* juga dapat diartikan sebagai permainan yang dapat melatih kelincahan intelektualitas seseorang dalam mengambil suatu keputusan aksi dalam permainan dengan mencapai target-target tertentu (Kautsar, 2019:3).

## **METODE PENELITIAN**

Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan studi kasus Jenis

penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi secara rinci dari siswa, guru beserta orang tua mengenai dampak penggunaan *game online* terhadap minat belajar siswa kelas VIII A SMP Daerah Hu’u. Dalam penelitian kualitatif, peneliti bertindak sebagai instrument sekaligus pengumpul data. Instrumen yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi, tetapi hal tersebut fungsinya sebatas sebagai pendukung tugas peneliti sebagai instrumen penelitian untuk memperoleh data mengenai dampak penggunaan *game online*. Sehingga data yang dikumpulkan benar-benar akurat, valid, dan dijamin keabsahan datanya berdasarkan fenomena dan permasalahan yang terjadi dilokasi penelitian. Pengelompokan data menurut sumber pengambilannya ada dua, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer ialah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Adapun data sekunder ialah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya melalui orang lain dan dokumen. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan. Adapun teknik keabsahan data adalah sebagai berikut, ketekunan pengamatan, Triangulasi,

kecukupan. Adapun tahapan tahapan penelitian adalah tahap-pra lapangan, tahap mengadakan studi lapangan, tahap pengumpulan data

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Daerah Hu'u, data penelitian ini diperoleh dari observasi langsung yang dilakukan peneliti baik pada observasi awal maupun saat penelitian menggunakan instrumen observasi untuk memfokuskan data yang akan dikumpulkan. Peneliti melakukan pengamatan langsung di SMP Daerah Hu'u dan melihat bagaimana siswa melakukan kegiatan di ruang lingkup SMP Daerah Hu'u.

1. Data Wawancara Tentang Dampak Penggunaan *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII A SMP Daerah Hu'u Berdasarkan hasil wawancara, telah dikumpulkan dan digali dari berbagai macam data yang diperlukan bersama dengan subjek penelitian, Untuk memperoleh informasi tentang Dampak penggunaan *Game Online* Terhadap Minat Belajar Siswa di SMP Daerah Hu'u yang diwawancarai adalah guru walikelas VIII A dan orang tua siswa yang bermain *game online*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa yang bermain *game online* yang

berjumlahkan tiga orang siswa, satu laki-laki dan dua perempuan kelas VIII A yang bernama, Dika Ariansyah, Suci Marsa Safira, dan Azzahra Wulandari. Untuk memperoleh informasi gambaran tentang analisis dampak penggunaan *game online* terhadap minat belajar siswa kelas VIII A di SMP Daerah Hu'u yang dilakukan pada tanggal 2, 3 dan 4 juni 2023. Peneliti mengajukan pertanyaan kepada guru wali kelas VIIIA, orang tua siswa dan kepada siswa kelas VIII A sebagai berikut:

Berdasarkan jawaban siswa dari beberapa pertanyaan yang diajukan saya mendapatkan bahwa hampir semua siswa menjawab pertanyaan yang saya tanyakan dengan sama. Dapat disimpulkan bahwa siswa yang bermain *game online* baik dilingkungan rumah maupun sekolah biasanya mereka mendapatkan uang untuk membeli kuota internet selain meminta kepada orang tua mereka juga menyisipkan uang jajan mereka dan menghabiskan waktu luang mereka untuk bermain *game online* bersama dengan teman-temannya, dan terkadang juga siswa yang bermain *game online* akan lupa mengerjakan tugas sekolah mereka karena keasyikan bermain *game* dengan temannya.

Berdasarkan data hasil wawancara yang diperoleh peneliti dari wawancara

terhadap guru wali kelas kelas VIIIA dapat disimpulkan bahwa hanya beberapa siswa saja yang sering bermain *game online* dilingkungan sekolah yang menyebabkan terkadang siswa tersebut kurang fokus ketika menerima pelajaran dan siswa yang terlalu asyik bermain *game* akan ditegur oleh guru bahkan Hpnya akan disita bila siswa tersebut ditegur mendengarkan teguran dari guru pada saat proses belajar mengajar akan dimulai.

Dari beberapa jawaban dari orang tua siswa dapat disimpulkan bahwa dengan adanya *game online* siswa atau anak-anak mereka banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game* dikala waktu luangnya dan meminta uang kepada orang tua untuk membeli kuota internet untuk bermain.

## B. Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis melalui observasi, wawancara dan dokumentasi mengenai dampak penggunaan *game online* terhadap minat belajar siswa kelas VIII A SMP Daerah Hu'u, adapun pembahasannya sebagai berikut :

### 1. Dampak Penggunaan *Game Online*

Bermain *game online* dianggap sebagai suatu hal yang menyenangkan. Selain dapat

menghibur diri sebagai sisi positif *game online* juga dipandang alat yang dipergunakan sebagai penghilang kebosanan seseorang. Namun tanpa disadari, aktifitas bermain *game* yang berlebihan juga dapat membawa dampak negatif yang disebabkan oleh kecanduan bermain *game online* terlebih jika para pemain *game online* pelajar atau siswa.

### 2. Dampak positif *game online*

Adapun dampak positif dari *game online* Pergaulan siswa akan lebih mudah diawasi oleh orangtua, Otak siswa akan lebih aktif dalam berfikir, Reflek berfikir dari siswa akan lebih cepat merespon, Emosional siswa dapat diluapkan dengan bermain *game online*., Siswa lebih berfikir kreatif. Bermain *game online* akan menambah teman.

Bagi yang telah mempunyai ID atau identitas dari salah satu *game online* yang telah menjadi akun, mereka dapat menjualnya kepada orang lain dan mendapatkan uang dari hasil tersebut.

### 3. Dampak negatif *game online*

Siswa akan malas dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game online*, Bermain *game online* membuat orang menjadi ketagihan, Dapat membuat mata menjadi minus karena berhadapan

secara langsung dengan monitor dengan rentan waktu yang cukup lama, Waktu belajar dan membantu orang tua sehabis jam sekolah akan hilang karena bermain *game online*, Uang jajan atau uang bayar sekolah akan diselewengkan untuk bermain *game online*, Lupa waktu Emosional akan terganggu karena efek *game online* ini, Perilaku gamer menjadi kasar dan agresif karena terpengaruh oleh apa yang dilihat dan dimainkan dalam *game online* tersebut, Sulit berkonsentrasi terhadap pelajaran, pekerjaan atau kegiatan lainnya karena pikiran siswa memikirkan *game online* tersebut.

4. Cara mengatasi kecanduan *game online*: Komitmen dari orang tua Ayah dan ibu Membuat jadwal bermain *game*.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan analisis dampak penggunaan *game online* terhadap minat belajar siswa kelas VIIIA SMP Daerah Hu'u dapat diambil kesimpulannya sebagai berikut.

Siswa di SMP Daerah Hu'u biasanya kalau bermain *game online* di sekolah mereka bermain didepan ruangan kelas dan di kantin sekolah dan sepulang sekolah kadang-kadang sampai sore dan di lanjutkan sampai malam hari. Rata-

rata siswanya bermain *game online Free Fire* dan *Mobile Legend*, untuk mendapatkan kuota mereka menyisipkan uang jajan dan kadang juga meminta kepada orang tuanya. Karena keasyikan bermain *game online* terkadang mereka juga akan lupa mengerjakan tugas dan kewajibannya baik membantu orang tua maupun mengerjakan tugas sekolahnya, dan juga siswa yang kecanduan *game online* terkadang juga mereka agak kurang semangat dalam mengikuti pelajaran seha is mereka bermain *game oline* karena kepikiran dengan gamenya sehinggal mengurangi minat belajarnya.

## Saran

Berdasarkan pada hasil dan kesimpulan penelitian ini, maka saran yang dapat diberikan sebagai berikut.

1. Bagi siswa
  - a) Siswa hendaknya memperbanyak waktu untuk belajar untuk meningkatkan minat belajar dan nilai akademik
  - b) Siswa hendaknya memiliki waktu khusus untuk belajar dan bermain *game* agar tugas sekolah dan pekerjaan lainnya tidak terbengkalai

## 2. Bagi guru

Guru diharapkan dapat memberikan penanganan yang tepat setelah mengetahui dampak penggunaan *game online* terhadap minat belajar siswa.

## 3. Bagi orang tua

Orang tua hendaknya lebih meluangkan waktu untuk mendampingi anaknya belajar dan membatasi mereka dalam bermain *game* secara berlebihan

## 4. Bagi peneliti lain

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk dikembangkan dan dilanjutkan oleh peneliti lain dengan masalah yang lebih dalam dan lebih luas.

Matondang Sari Ananda. 2019. *Pengaruh kecanduan game online terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran pkn di sma negeri 1 tanjung balai t.p 2019/2020*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sumutra Utara

Musika, 2009. *cerdas dengan game online* Gramedia Pusaka Utama

Nanda Anisa. 2020. *Pengaruh penggunaan game online terhadap hasil belajar siswa kelas x ips pada pembelajaran ekonomi disekolah menengah atas negeri 1 kampa*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru

Nur Khoiriyati. 2020. *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMK Muhammadiyah 1 Palembang*". Palembang. Universssitas muhammadiyah Palembang.

Nurahma Arfatin dkk. 2021. *Pengantar Stastika I*. Bandung: Media Sains Indonesia.

Purwanto. (2018). *Teknik Penyusunan Instrumen Uji Validitas Dan Reliabilitas Penelitian Ekonomi Syariah*. Magelang: Staia Press

Rahmawati, D. S. (2018). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus di SD N 01 Kebonharjo, Klaten).

**DAFTAR PUSTAKA**

Kautsar. 2019. *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di Man 3 Aceh Besar, Banda Aceh*. Universitas Islam Negeri ArRaniry Banda Aceh

Krista, Surbakti, 2017. *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*, Universitas Quality, Jurnal currera Dosen FKIP

Lestari, M., Harmi, H., & Amrillah, H. M. (2022). *Analisis Dampak Game Online Pada Prilaku Sosial Anak di Desa Simpang Beliti* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup).