

Dampak *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik

Oleh

Faradila Harun¹, Lukman Arsyad²

PGMI FITK IAIN Sultan Amai Gorontalo, PGMI FITK IAIN Sultan Amai
Gorontalo

E-mail: lukmanarsyad63@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus untuk mengetahui dampak *game online* terhadap motivasi belajar peserta didik di MI Al-Anshar Kecamatan Hulonthalangi. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Selanjutnya, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian yang diperoleh adalah: *game online* berdampak pada motivasi belajar siswa. Dampak *game online* terbagi dua, yaitu dampak negative dan dampak positif.

Kata Kunci : *Game Online*, Motivasi Belajar

ABSTRACT

This study focuses on knowing the impact of online games on the learning motivation of students at MI Al-Anshar, Hulonthalangi District. This study uses a qualitative research type. Furthermore, the data collection technique used is through observation, interviews, and documentation. While the data analysis technique is carried out through three stages, namely: data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results obtained are: online games have an impact on students' learning motivation. The impact of online games is divided into two, namely the negative impact and the positive impact.

Keywords: *Online Game*, Learning Motivation

PENDAHULUAN

Era informasi dewasa ini membuat semua Negara di dunia berlomba untuk mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam semua aspek kehidupan berbangsa dan bernegara untuk membangun dan membudayakan masyarakat berbasis pengetahuan, hal ini disebabkan kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi saat ini yang memungkinkan terjadinya pertukaran informasi yang cepat tanpa terhambat oleh ruang dan waktu¹.

Seiring pesatnya perkembangan Teknologi dan Komunikasi, berimbas kepada kehidupan manusia dalam tataran global. Misalnya, dahulu jarak menjadi kendala untuk berkomunikasi. Namun, dengan adanya alat komunikasi yang canggih, kini hal tersebut bukan menjadi masalah lagi. Kemajuan teknologi yang semakin pesat tidak saja berpengaruh kepada pola kehidupan manusia secara luas, tetapi juga berdampak kepada permainan peserta didik. Dewasa ini, jarang di temui peserta didik yang bermain permainan tradisional seperti petak umpet, bermain kelereng, bermain layang-layang, dan sebagainya. Peserta didik saat ini lebih tertarik untuk memainkan *game online*.

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) *game online* dibedakan menjadi dua kata, yaitu *game* dan *online*. *Game* dalam arti bahasa Indonesia yaitu permainan atau sesuatu yang digunakan untuk bermain, sedangkan *online* artinya daring, yaitu sesuatu yang terhubung dengan jaringan internet. Jadi, *game online* merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain yang harus menggunakan jaringan internet.² Sedangkan menurut Neumann dan Morgentern (dalam buku Imas Kurniasih) *game online* merupakan yaitu suatu permainan yang terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dengan beberapa orang atau kelompok dengan menggunakan strategi untuk mencapai kemenangan. Senada dengan pendapat di atas, adapun pendapat Adams yang mengemukakan bahwa *game online* adalah permainan yang berupa petualangan, pengaturan

¹ Amalia Rizki Pautina, "Konsep Teknologi Informasi Dalam Bimbingan Konseling," *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 2, no. 5 (2017): 1–12, <https://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/tjmpi/article/view/470/388>.

² Anita S, "Pengertian Game Online Menurut Para Ahli Dan Definisinya Menurut KBBI," *ArtikelBaca.com*, n.d., <https://www.artikelbaca.com/pengertian-game-online-menurut-para-ahli/>. Diakses 5 Agustus 2019

strategi, dan bermain peran yang memiliki aturan main, sehingga membuat pemain merasa senang karena mendapat kepuasan serta dapat diakses oleh banyak pemain, dan dihubungkan melalui *internet*, dengan menggunakan komputer, laptop, *handphone*, dan tab³.

Game Online menurut Kim dan kawan-kawan adalah suatu permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama melalui jaringan komunikasi *online*. Adapun menurut Winn dan Fisher mengatakan *game online* merupakan pengembangan dari *game* yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti *game* lainnya, perbedaannya adalah bahwa untuk multiplayer *game online* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama⁴.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah permainan yang dapat diakses melalui jaringan internet dengan menggunakan *gadget* dan dapat dimainkan oleh satu atau beberapa orang yang dapat berupa petualangan, pengaturan strategi, dan bermain peran yang memiliki aturan main, sehingga membuat pemain merasa senang karena mendapat kepuasan.

Game online memiliki dampak positif dan negative. Dampak positif, *game online* dapat dijadikan sebagai media hiburan untuk peserta didik, selain itu beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa beberapa *game online* memiliki pengaruh positif pada pengembangan IQ, *game online* juga dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan memory mereka.

Selain memiliki dampak positif, *game online* juga memiliki dampak negative, dampak negative tersebut antara lain: peserta didik akan lupa waktu dan menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain *game online*, peserta didik akan ketagihan memainkan *game online* sehingga peserta didik akan memiliki rasa keinginan bermain terus-menerus, akibatnya peserta didik akan mengalami gangguan penyakit seperti mata minus karena selalu melihat ke layar komputer dan *gadget* lainnya. Pengaruh negatif lainnya adalah *game online* dapat merusak

³ Imas Kurniasih, *Guru Zaman Now* (Jakarta: Kata Pena, 2018).h. 109

⁴ Andri Arif kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online. Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan* (Kabupaten Magetan: CV. AE Media Grafika, 2019).h. 5

moral dan perilaku sosial peserta didik, karena peserta didik akan memiliki sikap egois, bersikap seenaknya, keras kepala, dan peserta didik akan menutup diri dari dunia luar sehingga jarang berinteraksi dengan orang lain di sekitarnya, selain itu *game online* juga dapat menyebabkan menurunnya motivasi belajar.

Istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Motif tidak dapat diamati secara langsung, tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya, berupa rangsangan, dorongan, atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu.

Menurut R. Gagne (dalam buku Ahmad susanto), belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Bagi *Gagne* belajar dimaknai sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku. Selain itu juga menekankan bahwa belajar merupakan suatu upaya memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui intruksi. Intruksi yang dimaksud adalah perintah atau arahan dan bimbingan dari seorang pendidik atau guru⁵.

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling memengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relative permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan (*reinforced practice*) yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu.

Motivasi belajar dapat timbul karena faktor *intrinstik*, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Tetapi harus diingat, kedua faktor tersebut disebabkan oleh rangsangan tertentu, sehingga seseorang berkeinginan untuk melakukan aktivitas belajar yang lebih giat dan semangat.

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya

⁵ Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: PT FajarInterpratama Mandiri, 2016).h. 1

dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut: (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4) adanya penghargaan dalam belajar; (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik⁶.

Sementara itu, menurut Syaiful Bahri Djamarah, ciri-ciri individu yang memiliki motivasi, dapat diinterpretasikan dari bentuk tingkah laku, sebagai berikut:

1. Tekun dalam menghadapi tugas, dapat bekerja dengan terus menerus dalam jangka waktu lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai.
2. Memiliki cita-cita dan kemampuan belajar.
3. Ulet dalam menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak mudah putus asa dengan prestasi yang dicapainya).
4. Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah.
5. Aktif dalam belajar.
6. Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah tidak yakin akan sesuatu).
7. Tidak mudah melepas hal yang sudah diyakini⁷.

Dengan demikian dapat didefinisikan bahwa motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal yang ada dalam diri siswa untuk belajar demi mencapai tujuan dari belajar tersebut.

Berdasarkan fakta yang ditemukan ketika melakukan observasi awal di MI Al-Anshar Kecamatan Hulonthalangi, peserta didik di sekolah tersebut mengalami perubahan sikap dan motivasi belajarnya menurun, peneliti melihat peserta didik pada saat proses pembelajaran di kelas, tidak memperhatikan guru yang mengajar di depan kelas, sebagian dari mereka hanya melamun, dan tidak fokus untuk belajar. Hal ini disebabkan karena peserta didik terpengaruh oleh *game online*

⁶ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya: Kajian & Analisis Di Bidang Pendidikan* (Malang: Bumi Aksara, 2017).h. 23

⁷ Nurianti Lasompo dan Asriyati Nadjamuddin, "Pengaruh Komunikasi Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *EDUCATOR : Directory of Elementary Education Journal* 1, no. 1 (2020): 24–40, <https://doi.org/https://doi.org/10.58176/edu.v1i1.36.h.27>

yang mereka mainkan, karena hampir semua peserta didik menyukai permainan ini dan sering memainkannya. Bahkan, pada saat jam istirahat, terdapat sebagian peserta didik yang membawa *gadget* ke sekolah. Tidak hanya sekedar membawa *gadget*, peneliti juga melihat mereka bermain *game online*. Bahkan ada peserta didik yang sudah mulai menutup dirinya dari luar, dia lebih suka bermain *game online* daripada bermain dengan teman-temannya di luar kelas. Hal inilah yang membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Dampak *Game Online* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Menurut Lexy J. Moleong, penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami kejadian yang sedang di alami oleh subjek peneliti misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik dan dengan deskripsi dalam bentuk kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah⁸. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Pada Teknik analisis data, peneliti terjun langsung ke lapangan untuk mempelajari, menganalisis, dan menarik kesimpulan dari fenomena yang ada di lapangan. Tempat atau lokasi penelitian ini difokuskan di MI Al-Anshar Kelurahan Siendeng Kecamatan Hulonthalangi Kota Gorontalo.

Proses pengecekan keabsahan data yang digunakan oleh penulis dalam memberikan gambaran mengenai data yang penulis temukan di lapangan adalah triangulasi. Triangulasi ini merupakan cara yang dilakukan dengan pengecekan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang berada di luar data untuk keperluan pengecekan atau digunakan sebagai pembanding terhadap data.

⁸ Verawati dan Al Junaid Bakari, "Mengembangkan Kreativitas Menulis Cerpen Siswa Melalui Media Gambar," *EDUCATOR :Directory of Elementary Education Journal* 1, no. 1 (2020): 56–72, <https://doi.org/https://doi.org/10.58176/edu.v1i1.57.h.63>.

Mengenai triangulasi data dalam penelitian ini ada dua hal yang digunakan, yaitu: triangulasi dengan sumber dan triangulasi dengan metode⁹.

Triangulasi dengan sumber data dilakukan dengan cara pengecekan data. Pengecekan data pada triangulasi sumber adalah dengan melakukan wawancara kepada dua atau lebih sumber informan dengan pertanyaan yang sama. Adapun triangulasi dengan metode dilakukan dengan cara: 1) membandingkan hasil pengamatan dengan hasil pengamatan berikutnya; 2) membandingkan hasil pengamatan dengan hasil wawancara; 3) membandingkan hasil wawancara pertama dengan wawancara berikutnya. Penekanan dari hasil perbandingan ini diperoleh selama proses pengumpulan data.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Di kalangan masyarakat modern saat ini, penggunaan barang elektronik seperti *gadget*, komputer, dan laptop digunakan untuk berbagai kebutuhan seperti mencari informasi, alat komunikasi, dan yang paling ramai di kalangan peserta didik hingga orang dewasa adalah *game online*. Di era modern ini, permainan tradisional sudah tidak terlalu dimainkan oleh peserta didik. Hampir setiap harinya banyak anak-anak yang lebih banyak menghabiskan waktu berhadapan dengan *gadget*, laptop, ataupun komputer guna memainkan *game online* ini. Sebenarnya, tidak ada larangan bagi anak-anak untuk memainkan *game online*, hanya saja jika terlalu sering bermain *game online* maka akan menimbulkan dampak negatif.

Pada penelitian ini, peneliti melakukan wawancara kepada beberapa informan yaitu kepada guru dan siswa. Adapun hasil wawancara dari informan pertama yaitu kepada Ibu Ratna D. Polutu, M.Pd selaku guru kelas 3 beliau mengatakan:

Tingkat motivasi belajar siswa di sekolah ini menurun karena sebagian siswa lebih senang sejak siswa diperbolehkan membawa *gadget* ke sekolah. Dalam proses pembelajaran berlangsung, ada beberapa peserta didik yang biasanya suka bermain dalam kelas, ada yang suka menghayal, dan ada juga anak yang suka tidur dalam kelas, bahkan titik perhatian ketika guru menjelaskan hanya selama beberapa menit saja. Jika bertanya tentang masalah membawa *gadget* ke sekolah, memang ada di kelas saya peserta didik yang membawa *gadget*.

⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2019).h. 165

Akan tetapi, pada saat saya mengajar, saya melarang peserta didik tersebut bermain *gadget* karena dapat mengganggu kegiatan belajar. Kemudian jika ditanya mengenai *game online* yang jelas peserta didik memang rata-rata sangat menyukai *game online*. Kemudian memang dampak dari *game online* ini sudah terlihat jelas. Ada dampak negative yang membuat siswa ketagihan main *game* dan menjadi malas belajar, ada juga dampak positif yang membuat siswa merasa senang dan menjadi bersemangat untuk belajar. Hal ini tidak terlepas dari pengawasan orang tua saat memberikan kesempatan kepada anak-anak mereka untuk bermain *game online*.¹⁰

Selanjutnya, peneliti mewawancarai Bapak Sumardi Muko, S.Pd selaku guru kelas 5 di MI Al-Anshar beliau mengatakan:

Tingkat motivasi belajar siswa rendah. Dalam proses pembelajaran berlangsung, saya sering melihat ada beberapa peserta didik yang lebih senang berdiskusi dengan teman sebangkunya. Entah apa yang mereka bicarakan, ketika ditanya tentang pelajaran mereka hanya diam. Selama proses pembelajaran juga ada peserta didik yang lebih banyak termenung. Namun ada beberapa siswa juga yang fokus untuk belajar. Kemudian terkait dengan larangan membawa *gadget* ke sekolah sebenarnya tidak ada karena memang pada dasarnya peserta didik ada yang membawa *gadget* ke sekolah. Akan tetapi, pada waktu belajar mereka tidak ada yang bermain *gadget*. Hal ini juga sudah termasuk dalam dampak *game online*. Dampak dari *game online* ini juga tidak hanya pengaruh negatif tetapi juga ada pengaruh positif misalnya peserta didik menjadi lebih paham tentang bagaimana menyusun suatu strategi, berbahasa Inggris, dan masih banyak lagi.¹¹

Selanjutnya, peneliti juga mewawancarai seorang sampel peserta didik. Peneliti mewawancarai Abdi Wiro, peneliti mewawancarai dengan beberapa pertanyaan, dan Abdi menjawab pertanyaan tersebut.

Di sekolah sini kami tidak di larang membawa *gadget*. Guru-guru pun tidak marah ketika kami bermain *gadget* yang penting bukan pada saat belajar. Begitu juga dengan kepala sekolah, dia sangat baik kepada kami. Kemudian kalau ditanya tentang lebih suka belajar daripada main *game online*, saya lebih suka bermain *game online* karena sangat seru. Karena serunya, saat di kelas saya menjadi tidak focus pada pelajaran dan hanya ingin cepat keluar supaya bias bermain *game*. *Game online* yang biasa saya mainkan biasanya *free fire* dan *PUBG*.¹²

¹⁰Ibu Ratna D. Polutu, Guru Kelas 3 MI Al-Anshar, Wawancara Gorontalo, 13 Juni 2019.

¹¹Sumardi Muko, Guru Kelas 5 MI Al-Anshar, Wawancara Gorontalo, 13 Juni 2019.

¹² Abdi Wiro, Peserta Didik Kelas 5 MI Al-Anshar, Wawancara, Gorontalo, 17 Juni 2019

Selanjutnya peneliti kembali mewawancari soal bagaimana keadaannya di rumah dan apakah *gadget* yang digunakan merupakan milik sendiri atau orang tua. Abdi Wiro pun menjawab:

Orang tua saya tidak pernah melarang saya bermain *game online*, bahkan di rumah saya sudah ada *wifi*. Gadget yang saya gunakan adalah milik pribadi. Dan orangtua saya juga tidak pernah menuntut saya untuk belajar. Akan tetapi, kalau sudah berlebihan bermain *game online* biasanya orangtua saya akan marah. Akan tetapi, *game free fire* yang biasa saya mainkan sangat seru sehingga saya sering sembunyi ketika disuruh belajar.¹³

Selanjutnya, peneliti mewawancarai peserta didik bernama Selviana Husain, peserta didik ini mengatakan bahwa:

Saya sangat menyukai *game online* seperti *game* petualangan karena sangat asik untuk dimainkan. Saat bermain *game* petualangan ini saya merasa seperti saya berada dalam permainan tersebut. Pada saat belajar saya mudah konsentrasi dan saya juga mendapatkan banyak teman baru dari *game*. Saya tidak bermain *game online* setiap hari, tetapi setelah saya mengerjakan PR dan membantu orang tua.¹⁴

Peneliti juga mewawancarai peserta didik yang bernama Rayyan, peserta didik ini mengatakan:

Saya sangat menyukai *game free fire, PUBG, mobile legends, clash of clash* dan *hago*. dari semua *game online* itu yang paling saya sukai adalah *game free fire* karena sangat bagus. Saya juga kadang merasa seperti ada di dalam *game* itu, sehingga pada saat belajar, saya lebih banyak menghayal dan tidak focus. Saya bermain *game online* setiap hari. Orang tua tidak melarang saya, kecuali ketika saya mengeluh sakit mata.¹⁵

Selain itu, peneliti juga mewawancarai Aisyah Basalama. Ia mengatakan bahwa:

Setiap bermain *game online* saya selalu menang, apalagi ketika bermain *game hago*, dan yang paling saya sukai dalam permainan ini adalah banyak pilihan mainannya dan juga bisa bermain berdua ataupun kelompok. Saya juga senang bermain *game* yang berbahasa Inggris, karena dapat membuat kemampuan berbahasa Inggris saya menjadi meningkat. Saya tidak bermain *game online* setiap hari, tetapi ada jadwalnya orang tua saya yang membuat

¹³Abdi Wiro, Peserta Didik Kelas 5 MI Al-Anshar, Wawancara, Gorontalo, 17 Juni 2019

¹⁴Selviana Husain, Peserta Didik kelas 3 MI Al-Anshar, Wawancara, Gorontalo, 19 Juni 2019

¹⁵Rayyan, Peserta Didik kelas 4 MI Al-Anshar, Wawancara, Gorontalo, 19 Juni 2019

jadwalnya, orang tua saya selalu memarahi saya jika saya bermain bukan pada jadwal yang sudah dibuat.¹⁶

Selain melakukan wawancara, peneliti juga melakukan observasi dan ternyata dari hasil observasi yang peneliti dapatkan sesuai dengan apa yang disampaikan oleh guru dan beberapa siswa tersebut. Berikut temuan peneliti pada saat observasi: pada proses pembelajaran berlangsung titik fokus peserta didik dalam belajar hanya sekitar beberapa menit saja. Dan pada waktu istirahat tiba, peneliti melihat ada peserta didik yang membawa *gadget* ke sekolah, saat itu peneliti sempat melihat peserta didik tersebut sedang bermain *game online* bersama teman-teman sekelasnya. Namun pada hari-hari berikutnya peneliti sempat melihat anak tersebut duduk di bangku belajarnya sendirian sambil bermain *game online*, sementara teman-temannya yang lain sedang bermain bola di luar kelas. Selain itu, peneliti juga melihat ada beberapa siswa yang bersemangat dalam belajar dan menggunakan bahasa Inggris dalam berinteraksi dengan temannya.

Dengan demikian, berdasarkan hasil wawancara dan temuan-temuan peneliti pada saat observasi, peneliti dapat menyimpulkan bahwa *game online* berdampak pada motivasi belajar siswa. Tingkat motivasi belajar siswa rendah akibat *game online*. *Game online* memiliki dampak, dampak tersebut berupa dampak negative dan dampak positif. Dampak negative membuat motivasi belajar siswa menurun, tidak fokus pada pelajaran, senang menyendiri, dan sering menghayal. Sedangkan dampak positif membuat motivasi belajar meningkat, siswa merasa senang, dan meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris.

Selanjutnya, terdapat beberapa kendala yang ditemukan peneliti pada saat melakukan penelitian, kendala-kendala tersebut berupa:

- 1) Peserta didik sudah dibiasakan menggunakan *gadget* oleh orangtuanya. Hal ini tentu saja akan membuat peserta didik merasa bebas dalam bermain *game online*.
- 2) Peserta didik tidak begitu memperhatikan motivasi yang diberikan oleh orangtua maupun guru.
- 3) Tidak ada larangan bagi peserta didik yang membawa *gadget* ke sekolah.

¹⁶ Aisyah Basalama, Peserta Didik Kelas 4 MI Al-Anshar, Wawancara, Gorontalo, 20 Juli 2019

- 4) Kurangnya perhatian orangtua terhadap perilaku peserta didik yang keseringan bermain *game online*.

Dalam hal ini, peran keluarga terutama orangtua sangat dibutuhkan dalam mengatasi peserta didik yang terpengaruh *game online* ini, adapun hal-hal yang perlu dilakukan orangtua seperti:

- 1) Membatasi peserta didik dalam bermain *game online*
- 2) Membuat jadwal kapan peserta didik harus belajar dan kapan waktu untuk bermain
- 3) Seringkali mengawasi peserta didik saat bermain *game*
- 4) Tidak mengizinkan peserta didik membawa *gadget* di sekolah
- 5) Bertindak tegas saat peserta didik tidak mau mendengarkan nasihat yang diberikan
- 6) Melakukan komunikasi yang baik antara orangtua dan guru agar dapat dengan mudah mengetahui perilaku peserta didik saat di sekolah

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game online* berdampak pada motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Komang Sundara, Hafsah Hafsah, Muhammad Ahlun Nasar dengan hasil penelitian bahwa Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan Uji T didapatkan hasil t hitung yaitu sebesar $-5,485$ Jika dibandingkan t tabel dengan jumlah $N = 40$ pada $\alpha = 0,05$ uji satu pihak, $dk = n - 1 = 40 - 1 = 39$ yaitu sebesar $-1,685$ yang berarti $-5,485 < -1,685$ (t hitung lebih kecil dari t tabel). Dapat disimpulkan bahwa H_0 yang berbunyi tidak terdapat pengaruh negatif *game online* terhadap motivasi belajar siswa di SMKN 1 Narmada tahun pelajaran 2019/2020 ditolak dan H_a yang berbunyi terdapat pengaruh negatif *game online* terhadap motivasi belajar siswa di SMKN 1 Narmada tahun pelajaran 2019/2020 diterima¹⁷. Selain itu, penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Zul Padli, dengan hasil

¹⁷ Muhammad Ahlun Nasa Komang Sundara, Hafsah Hafsah, "Pengaruh Negatif Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMKN 1 Narmada," *Jurnal CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*. 8, no. 2 (2020).h. 1

penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh antara *game online* terhadap motivasi belajar siswa yang berkorelasi signifikan pada taraf nyata 5%¹⁸.

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa *game online* berdampak pada motivasi belajar siswa. Pada proses pembelajaran, motivasi memiliki peranan yang penting, tanpa adanya motivasi siswa akan malas belajar dan guru akan mengalami kesulitan karena tujuan pembelajaran tidak akan tercapai. Sebagaimana yang disampaikan oleh Djiwandono bahwa motivasi belajar adalah salah satu prasyarat yang penting dalam belajar, kesediaan siswa untuk belajar adalah hasil dari banyak factor seperti kepribadian dan kemampuan dalam menyelesaikan tugas-tugas sekolah, hadiah yang didapat karena telah belajar, dan situasi yang mendorong untuk belajar¹⁹.

Motivasi belajar dapat muncul dari dalam diri sendiri, maupun berkat dorongan dari orang lain. Orang yang memiliki motivasi belajar akan antusias mengikuti proses pembelajaran, tidak mudah putus asa dalam mengerjakan tugas, dan ingin selalu meningkatkan prestasi belajarnya. Orang yang memiliki motivasi belajar di dalam dirinya, dapat diamati dari perilakunya. Berikut ciri-ciri individu yang memiliki motivasi belajar:

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
- d. Adanya penghargaan dalam belajar.
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
- f. Adanya keadaan lingkungan yang kondusif dalam belajar²⁰.

Game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai medianya, game online lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama

¹⁸ Zul Padli, "PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SMK NEGERI 1 SIMPANG KANAN KABUPATEN ACEH SINGKILTAHUN PEMBELAJARAN 2017/2018," *World Development* 1, no. 1 (2018): 1–15.

¹⁹ Sri Esti Wuryani Djiwandono, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, 2008).

²⁰ Hamzah B. Uno, *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran* (Malang: Bumi Aksara, 2012).h. 23.

dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan²¹. *Game online* terbagi atas beberapa jenis. Berikut jenis-jenis *game online* yang sering dimainkan saat ini yaitu Mobile Legend, PUBG, Free Fire, dan AOV yang merupakan game action²².

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa *game online* berdampak negative pada siswa. *Game online* memiliki fitur-fitur yang menarik yang dapat membuat siswa yang memainkannya merasa senang dan akan ketagihan sehingga mereka lebih memilih bermain *game online* daripada belajar. Selain itu, permainan-permainan yang ada di dalam *game online* dibuat sangat menarik oleh penciptanya sehingga dapat membuat siswa kecanduan, terlebih lagi untuk permainan-permainan yang bertema *action* dan petualangan akan membuat pemain merasa penasaran jika belum memenangkan dan menyelesaikan permainan tersebut. Pemain yang sudah sangat kecanduan bermain *game online* akan menarik diri dari kegiatan social dan akan berdampak pada perkembangan psikologis dan kesehatan mental pemain tersebut. Sebagaimana pernyataan KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia) bahwa *game online* memiliki korelasi yang kuat pada kasus-kasus kekerasan pada anak dan remaja²³.

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Cahya menemukan bahwa anak yang kecanduan *game online* akan berdampak pada rendahnya motivasi mereka dalam belajar²⁴. Bahkan dalam penelitian yang dilakukan oleh Masya and Candra menemukan fakta empirik bahwa dampak yang dialami anak-anak akibat kecanduan *game online* antara lain adalah: sering membolos, tidak fokus dalam belajar, dan lebih sering berhadapan dengan android mereka masing-masing dari pada membaca buku pelajaran dan perilaku ini berdampak pada menurunnya prestasi belajar anak²⁵.

²¹ Padli, "PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SMK NEGERI 1 SIMPANG KANAN KABUPATEN ACEH SINGKILTAHUN PEMBELAJARAN 2017/2018."

²² Padli.

²³ Padli.

²⁴ Cahya, Jimmi Dwi. 2019. "Hubungan Antara Kecanduan Game Online Pada Smartphone dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kalasan." *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling* 5(5):327-37.

²⁵ Masya, Hardiyansyah, and Dian Adi Candra. 2016. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah

Selain itu, dampak negative akibat aktivitas bermain *game online* yang berlebihan dan tidak terkontrol dapat mengakibatkan siswa yang memainkan *game online* tersebut mengalami hal-hal sebagai berikut:

- a. 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.
- b. Menurunkan kebugaran tubuh, saat bermain *game online* otomatis seorang gamer tidak menggerakkan tubuhnya sehingga akan kekurangan aktivitas.
- c. 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.
- d. Menurunnya motivasi belajar, seorang gamer akan menjadi malas belajar atau mengerjakan tugas sekolah.
- e. Merusak mata dan juga saraf, bermain game secara berlebihan akan menyebabkan melemahnya lensa mata.
- f. Berkurangnya sosialisasi, seorang gamer yang terlalu asik pada game nya akan menjadi lupa dengan lingkungan sekitarnya, maka akan kurangnya sosialisasi dengan lingkungan sekitarnya²⁶.

Disamping menimbulkan dampak negative, *game online* juga memiliki dampak positif yang dialami oleh beberapa siswa diantaranya, ada yang merasa bersemangat mengikuti pelajaran, mudah konsentrasi, mendapatkan teman baru dan meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nisrinafatin yang menyatakan bahwa dampak positif *game online* sebagai berikut:

- a. 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.
- b. Mengembangkan daya berpikir atau penalaran, dengan bermain *game online* seorang gamer akan mengembangkan kemampuan pemecahan

Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016."KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)3(2):103-18.

²⁶ Nisrinafatin, "PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA," *Jurnal Edukasi Nonformal* 1, no. 2 (2020): 115-22, <https://doi.org/10.21070/jees.v1i2.442>.

- masalah, analisis situasi, dan matematika. Dan juga dilatih untuk membuat keputusan secara cepat.
- c. 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.
 - d. Menghibur, mengalihkan perhatian, dan mengurangi stress, Pada dasarnya, *game online* seperti semua jenis permainan lainnya dibuat untuk menghibur dan sebagai media refreshing.
 - e. 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 waktu²⁷.

Pengawasan orang tua dan guru sangat diperlukan ketika siswa bermain *game online*, agar terhindar dari dampak-dampak negative yang mungkin timbul dari permainan *game online* tersebut. Selain itu, dalam meningkatkan motivasi belajar anak, guru dapat menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi, kreatif dan inovatif sehingga siswa tertarik dan tidak mengalami kebosanan dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa *Game online* berdampak pada motivasi belajar siswa. Dampak *game online* pada peserta didik ada dua, yaitu dampak positif dan dampak negatif. Dampak negatif lebih besar terjadi pada peserta didik apabila terlalu berlebihan dalam bermain *game online*. Selanjutnya, terdapat beberapa kendala dan solusi yang dapat dilakukan baik oleh orang tua maupun guru untuk mengatasi dampak negatif *game online* pada peserta didik.

²⁷ Nisrinafatin.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT FajarInterpratama Mandiri, 2016.
- Andri Arif kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo. *Jangan Suka Game Online. Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. Kabupaten Magetan: CV. AE Media Grafika, 2019.
- Anita S. "Pengertian Game Online Menurut Para Ahli Dan Definisinya Menurut KBBI." ArtikelBaca.com, n.d. <https://www.artikelbaca.com/pengertian-game-online-menurut-para-ahli/>.
- Bakari, Verawati dan Al Junaid. "Mengembangkan Kreativitas Menulis Cerpen Siswa Melalui Media Gambar." *EDUCATOR :Directory of Elementary Education Journal* 1, no. 1 (2020): 56–72. <https://doi.org/https://doi.org/10.58176/edu.v1i1.57>.
- Hamzah B. Uno. *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*. Malang: Bumi Aksara, 2012.
- . *Teori Motivasi & Pengukurannya: Kajian & Analisis Di Bidang Pendidikan*. Malang: Bumi Aksara, 2017.
- Imas Kurniasih. *Guru Zaman Now*. Jakarta: Kata Pena, 2018.
- Komang Sundara, Hafsa Hafsa, Muhammad Ahlun Nasa. "Pengaruh Negatif Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMKN 1 Narmada." *Jurnal CIVICUS : Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*. 8, no. 2 (2020).
- Nisrinafatini. "PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA." *Jurnal Edukasi Nonformal* 1, no. 2 (2020): 115–22. <https://doi.org/10.21070/jees.v1i2.442>.
- Nurianti Lasompo dan Asriyati Nadjamuddin. "Pengaruh Komunikasi Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *EDUCATOR : Directory of Elementary Education Journal* 1, no. 1 (2020): 24–40. <https://doi.org/https://doi.org/10.58176/edu.v1i1.36>.
- Padli, Zul. "PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SMK NEGERI 1 SIMPANG KANAN KABUPATEN ACEH SINGKILTAHUN PEMBELAJARAN 2017/2018." *World Development* 1, no. 1 (2018): 1–15.
- Pautina, Amalia Rizki. "Konsep Teknologi Informasi Dalam Bimbingan Konseling." *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 2, no. 5 (2017): 1–12. <https://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/tjmpi/article/view/470/388>.
- Sri Esti Wuryani Djiwandono. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Gramedia

Widiasarana Indonesia, 2008.

Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2019.