



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
 Volume 7 Nomor 3, 2024
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 29/05/2024
 Reviewed : 01/06/2024
 Accepted : 02/06/2024
 Published : 04/06/2024

Putri Ayu Natasyah¹
 Zulaecha Ngiu²
 Asmun W. Wantu³

DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SMP NEGERI 1 BOKAT

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui dampak game online terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 1 Bokat. Metode penelitian yang diterapkan dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh mencakup sumber data primer dan sekunder. Hasil penelitian menunjukkan dampak game online memiliki dua dampak. *Pertama*, game online memberikan dampak positif dengan mampu mengurangi tingkat stres belajar siswa, menghasilkan peningkatan kesejahteraan psikologis ketika menghadapi tugas-tugas sekolah. *Kedua*, dari sisi negatif, game online dapat menurunkan kualitas pembelajaran dan menyebabkan siswa kehilangan fokus saat menerima materi pembelajaran. Selanjutnya, faktor yang mendorong siswa untuk lebih tertarik bermain game online daripada fokus pada kegiatan belajar melibatkan faktor *internal*, seperti dorongan mencapai kesenangan, kepuasan langsung, dan pencapaian prestasi pribadi dari bermain game. Sementara itu, faktor *eksternal*, seperti lingkungan belajar yang kurang mendukung dan kurangnya variasi metode pembelajaran di sekolah, turut berperan dalam memicu siswa memilih game online sebagai alternatif saat merasa bosan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini menyoroti urgensi bagi instansi pendidikan dan peserta didik untuk mengelola penggunaan game online dalam konteks pembelajaran.

Kata Kunci: Game Online, Hasil Belajar, Siswa SMPN 1 Bokat

Abstract

This research aims to determine the impact of online games on student learning outcomes at Bokat 1 State Junior High School. The research method applied is a descriptive approach. Data collection techniques through observation, interviews and documentation. The data obtained includes primary and secondary data sources. The research results show that the impact of online games has two impacts. First, online games have a positive impact by reducing students' learning stress levels, resulting in increased psychological well-being when facing school assignments. Second, from the negative side, online games can reduce the quality of learning and cause students to lose focus when receiving learning material. Furthermore, factors that encourage students to be more interested in playing online games rather than focusing on learning activities involve internal factors, such as the drive to achieve pleasure, immediate satisfaction, and personal achievement from playing games. Meanwhile, external factors, such as a less supportive learning environment and a lack of variety in learning methods at school, also play a role in triggering students to choose online games as an alternative when they feel bored in the learning process. Therefore, this research highlights the urgency for educational institutions and students to manage the use of online games in the learning context.

Keywords: Online Games, Learning Outcomes, Bokat 1 State Junior High School Students

PENDAHULUAN

Sejak zaman prasejarah hingga era modern, pendidikan telah mengalami evolusi yang signifikan, bersamaan dengan kompleksitas yang semakin bertambah dari masa ke masa. Di zaman kuno, pendidikan seringkali terbatas pada pembelajaran praktis yang berfokus pada keahlian bertahan hidup seperti berburu, bertani, dan membuat perkakas. Namun, dengan

^{1,2,3}Prodi PPKn, Universitas Negeri Gorontalo
 email: putriayhu0810@gmail.com, zulaecha.ngiu@ung.ac.id, asmun.wantu@ung.ac.id

perkembangan peradaban, kebutuhan akan pengetahuan yang lebih luas dan kompleks semakin meningkat. Di era klasik, seperti di Yunani Kuno dan Romawi, muncul konsep pendidikan formal yang mencakup filsafat, matematika, dan sastra, meskipun hanya dapat diakses oleh segelintir masyarakat yang beruntung. Pada Abad Pertengahan, gereja menjadi pusat pendidikan dengan pendekatan yang lebih religius dan ilmiah. Kemudian, Revolusi Industri memperkenalkan pendidikan massal dengan fokus pada keterampilan teknis dan industri, sementara abad ke-20 melihat peningkatan aksesibilitas dan inklusivitas pendidikan melalui gerakan pendidikan universal. Di era modern saat ini, kompleksitas pendidikan mencakup berbagai aspek, termasuk teknologi, ilmu pengetahuan, seni, dan humaniora, sambil mengakomodasi beragam kebutuhan individu dan persyaratan global yang semakin berubah. Seiring dengan itu, tantangan seperti teknologi informasi, globalisasi, dan perubahan sosial terus meningkatkan kompleksitas sistem pendidikan, mendorong inovasi dan adaptasi konstan.

Perkembangan zaman yang sangat pesat memaksa kita memasuki era baru yaitu era digital yang artinya hampir segala aktivitas manusia dalam segala bidang memerlukan teknologi di dalamnya. Berbicara tentang teknologi sangat erat kaitannya dengan *smartphone* atau *gadget*. Seperti Surbakti, (2017), masalah teknologi tidak dapat dipisahkan dari peran *gadget* dan semua aplikasi yang terdapat di dalamnya. dalam (Wardany, et.,al 2021). Olehnya, di tengah perkembangan *gadget* yang semakin meningkat seiring dengan perkembangan teknologi, maka aplikasi berbasis teknologi yang ada dalam *gadget* pun tidak terlepas dari perkembangan tersebut. Salah satu aplikasi tersebut adalah *game online*. *Game online* adalah salah satu aplikasi yang paling banyak didownload pada *gadget* oleh para pengguna aplikasi online. *Game online* menjadi salah satu bagian dari cara hidup baru bagi berbagai kalangan salah satunya adalah bagi siswa.

Pembelajaran adalah sebagai suatu upaya yang dilakukan pendidik atau guru secara sengaja dengan tujuan menyampaikan ilmu pengetahuan, dengan cara mengorganisasikan dan menciptakan suatu sistem lingkungan belajar dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara lebih optimal. Walaupun istilah yang digunakan “pembelajaran”. Tidak berarti guru harus menghilangkan perannya sebagai pengajar. Dalam konteks pembelajaran, sama sekali tidak berarti memperbesar peranan peserta didik di satu pihak dan memperkecil peranan guru di pihak lain. Hasil belajar adalah hasil dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh seseorang. Ini mencakup pengetahuan, keterampilan, pemahaman, dan perubahan perilaku yang seseorang diperoleh sebagai hasil dari pengalaman belajar.

Hasil belajar dapat dilihat dari berbagai aspek, termasuk: (1) Pengetahuan: Pengetahuan adalah fakta-fakta, konsep, teori, atau informasi yang dipahami dan diingat oleh individu setelah mengikuti pembelajaran. Ini bisa mencakup pengetahuan tentang berbagai subjek seperti ilmu pengetahuan, matematika, sejarah, bahasa, dan lain-lain. (2) Keterampilan: Keterampilan adalah kemampuan untuk melakukan tindakan atau aktivitas tertentu. Hasil belajar dapat diukur dengan sejauh mana seseorang dapat menerapkan keterampilan tertentu. Contohnya, keterampilan berbicara di depan umum, kemampuan menulis, atau keterampilan matematika. (3) Pemahaman: Hasil belajar juga mencakup pemahaman tentang konsep-konsep atau prinsip-prinsip yang mendasari suatu subjek. Ini lebih dari sekadar menghafal fakta; ini tentang bagaimana seseorang dapat memahami dan menghubungkan informasi untuk membuat penalaran dan analisis yang lebih mendalam. (4) Perubahan Perilaku: Salah satu tujuan utama dari pembelajaran adalah menciptakan perubahan dalam perilaku individu. Hasil belajar bisa dilihat melalui perubahan dalam cara seseorang berperilaku, bertindak, atau mengambil keputusan. Ini mungkin termasuk perubahan positif dalam sikap, nilai-nilai, atau tindakan individu.

Hasil belajar dapat diukur secara kualitatif atau kuantitatif, tergantung pada tujuan pembelajaran dan metode evaluasi yang digunakan. Evaluasi hasil belajar sering digunakan untuk menilai efektivitas proses pembelajaran dan untuk memberikan umpan balik kepada siswa atau peserta pembelajaran. Hasil belajar yang baik mencerminkan pencapaian tujuan pembelajaran dan pengembangan kompetensi individu dalam berbagai bidang. Berhasil tidaknya suatu pembelajaran tergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa. Sebagaimana yang dikemukakan Slameto, (2010) ada dua faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar yaitu: Faktor ekstern (yang berasal dari luar diri siswa) dan intern (dari dalam diri siswa). Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat

menuntut kita untuk jeli memilah dan memilih berbagai informasi yang kita terima. Salah satu dampak dari kemajuan teknologi adalah munculnya perangkat gadget berupa smartphone yang selain berguna sebagai media komunikasi juga bisa sebagai media bermain game online. Berbagai permainan diakses melalui internet secara bebas. Tidak hanya informasi, berbagai sarana hiburan juga disajikan oleh internet. Salah satunya adalah game mobile. Seiring dengan perkembangan, bermunculan berbagai game yang menarik para anak sekolah/siswa sehingga berdampak terhadap aktivitas pergaulannya dan prestasi sekolah mereka. Permainan ini dapat mengganggu prestasi belajar dan tingkat emosi anak. Hal ini karena permainan game mobile memiliki sifat adiktif atau membawa candu, akibatnya anak yang sudah mengenal game online akan cenderung terpengaruh baik secara langsung maupun tidak. Waktu yang seharusnya digunakan untuk beristirahat atau bermain, namun anak cenderung memanfaatkannya untuk bermain game mobile. dalam (Mulyani, 2013).

Menurut Adams dan Rollings dikutip dari Pratama, (2017) 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. Pun pada akhirnya, 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 terbengkalainya kegiatan atau pekerjaan rumah, menggunakan waktu luang untuk bermain game dan menurunnya motivasi belajar.

Menurut Rini (2011: 89) game online adalah game yang berbasis elektronik dan visual. Game online mempunyai perbedaan yang sangat besar dengan game lainnya, yaitu pengguna game tidak hanya dapat bermain dengan orang yang ada di sebelahnya, akan tetapi dapat juga bermain dengan beberapa pengguna di lokasi lain, bahkan dengan pengguna di belahan bumi lain. Game online juga dapat diartikan sebagai sebuah game atau permainan yang dimainkan secara online via internet, bisa menggunakan PC (personal computer) atau konsol game biasa seperti PS2, X-Box, dan gadget dan sejenisnya. Game online, kata yang sering digunakan untuk merepresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman modern. Game online banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari. Walaupun beberapa orang berpikir bahwa game online identik dengan komputer, game tidak hanya beroperasi di komputer. Game dapat berupa konsol, handheld, bahkan game juga ada di telepon genggam. Game online berguna untuk refreshing atau menghilangkan rasa jenuh remaja baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun sekadar mengisi waktu luang. dalam (Kustiyani, 2021).

Game online saat ini tidaklah sama seperti ketika games online diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk dua orang saja untuk bermain game. Setelah itu muncullah komputer dengan kemampuan time-sharing sehingga pengguna yang bisa memainkan game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (multiplayer games). Sekarang ini banyak sekali yang game online yang menyediakan fitur komunitas online sehingga menjadikan game online sebagai aktivitas sosial. Game-game semacam ini biasanya lebih diminati daripada single player karena dirasa lebih memiliki tantangan serta kepuasan batin dapat mengalahkan orang lain. Di Indonesia penggemar game online mencapai 6 juta orang yang kebanyakan adalah usia remaja atau sekitar 40% yang 132 ternyata memberikan dampak negatif pada mereka yang tidak mampu untuk berhenti bermain. Sebanyak 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan yang berusia 12-22 tahun yang bermain game online menyatakan mereka kecanduan terhadap game online. (Mustika Sari & Dwi Prajayanti, 2017).

Permainan game online begitu sangat mengasyikkan dan membuat para pemain game online menjadi ketagihan untuk selalu ingin bermain sehingga sering lupa waktu, lupa diri dan melupakan hal-hal lainnya. Kecanduan game online yang dialami pada masa peserta didik, dapat mempengaruhi aspek sosial peserta didik dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena

banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan peserta didik kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata. Hal ini tentunya mempengaruhi kegiatan sosial yang biasa dilakukan oleh kebanyakan orang lain. Permainan game online sendiri tentunya membawa dampak bagi pelajar yang memainkannya baik itu dampak positif maupun negatif, kemunculan permainan game online modern seperti *free fire*, *pubg*, dan *mobile legend* yang membuat orang yang memainkannya akan kecanduan terhadap game ini. Pada tahun 2018 Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) memasukkan kecanduan bermain game ke-dalam draft klasifikasi gangguan mental yang dirilis dalam laporan International Classification of Diseases edisi 11 (ICD-11). Dengan demikian, kecanduan game resmi masuk sebagai gangguan kesehatan jiwa (WHO, 2019). Menurut ICD-11 kecanduan game adalah pola perilaku bermain game (online maupun offline, game digital maupun video game) dengan beberapa indikasi seperti; tidak dapat mengendalikan keinginan bermain game, lebih memprioritaskan bermain game dibandingkan minat terhadap kegiatan lainnya, seseorang terus bermain game meski ada konsekuensi negatif yang jelas terlihat (WHO, 2019).

Berdasarkan data yang peneliti temukan di lapangan saat melakukan observasi awal, peneliti menemukan bahwa penggunaan gadget pada pembelajaran daring tepatnya di SMPN 1 Bokat dapat mendatangkan dampak positif dan negatif secara bersamaan pada proses pembelajaran dikarenakan proses belajar mengajar masih bisa dilakukan meskipun dalam masa pandemic COVID-19. Dari total 245 keseluruhan siswa SMPN 1 BOKAT yang terdiri dari 108 laki-laki dan 137 perempuan ada sekitar 78 siswa yang kecanduan bermain game. Karena sangat disayangkan aktivitas diluar rumah dibatasi dengan adanya aturan PSBB para siswa lebih banyak menghabiskan waktu dirumah dengan bermain game online. Berdasarkan permasalahan dan fenomena tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian di SMPN 1 Bokat dengan judul "Dampak Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak apa saja yang ditimbulkan game online terhadap hasil belajar siswa dan untuk mengetahui faktor faktor apa saja yang menyebabkan banyaknya siswa lebih memilih bermain game online daripada belajar. Selain itu, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memberikan masukan dan informasi bagi masyarakat luas khususnya untuk para peserta didik agar tidak kecanduan bermain game online.

METODE

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Bokat. Sumber data penelitian terdiri dari data primer dan sekunder. Berknaan dengan hal itu Arikunto, (2013) mengemukakan bahwa data primer adalah data yang dikumpulkan langsung oleh peneliti dari sumber pertama di lokasi penelitian atau objek penelitian. Sedangkan, data sekunder adalah data yang telah dikumpulkan untuk tujuan selain menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi. Biasanya, sumber data sekunder meliputi literatur, artikel, jurnal, dan situs internet yang relevan dengan penelitian yang dilakukan. Untuk penelitian ini, data primer diperoleh dari hasil wawancara dengan informan yang melibatkan guru dan siswa. Selanjutnya, teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Menurut Sugiyono, (2020) Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan karakteristik khusus dibandingkan teknik lainnya. Wawancara merupakan pertemuan antara dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab sehingga makna dari suatu topik tertentu dapat dikonstruksi. Sementara itu, dokumentasi adalah catatan peristiwa yang telah berlalu, yang dapat berupa gambar, tulisan, atau karya monumental dari seseorang.

Atas hal tersebut, penelitian ini pun menggunakan teknik analisis data diantaranya, reduksi data, penyajian data dan verifikasi data. Sugiyono, (2018) Reduksi data adalah proses menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, mengabstraksi, dan mentransformasikan data kasar yang muncul dari catatan-catatan lapangan, wawancara, atau dokumen lainnya. Tujuan dari reduksi data adalah untuk mengidentifikasi informasi yang relevan dan penting sehingga data yang dihasilkan lebih terorganisir dan mudah dikelola untuk analisis lebih lanjut. Penyajian data adalah proses mengorganisasikan data yang telah direduksi ke dalam bentuk yang sistematis sehingga lebih mudah dipahami. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data biasanya dilakukan melalui uraian singkat, bagan, matriks, atau teks naratif yang menunjukkan hubungan antar kategori atau tema yang muncul dari data. Terakhir, verifikasi data adalah proses menilai

keakuratan dan validitas kesimpulan yang ditarik dari data yang telah dikumpulkan dan dianalisis. Ini melibatkan pemeriksaan ulang data untuk memastikan konsistensi dan kredibilitasnya, serta konfirmasi kesimpulan dengan bukti tambahan atau triangulasi sumber data untuk memastikan bahwa hasil penelitian dapat dipercaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dampak Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMPN 1 Bokat

Dampak game online merujuk pada konsekuensi atau efek yang ditimbulkan oleh interaksi individu dengan permainan yang dimainkan secara daring melalui internet. Dampak ini bisa bersifat positif maupun negatif tergantung pada konteks dan cara penggunaan game tersebut. Beberapa dampak positifnya meliputi hiburan, pengembangan keterampilan kognitif dan motorik, serta memperluas jejaring sosial. Namun, ada juga dampak negatif seperti ketergantungan, gangguan tidur, dan penurunan produktivitas akibat kecanduan. Sedangkan Hasil belajar merujuk pada pencapaian atau prestasi akademik yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Dampak game online terhadap hasil belajar siswa dapat bervariasi tergantung pada seberapa sering dan bagaimana siswa menggunakan game tersebut. Beberapa dampaknya termasuk peningkatan keterampilan kognitif seperti pemecahan masalah, peningkatan pemahaman konsep, dan pengembangan keterampilan taktis. Namun, penggunaan game online yang berlebihan juga dapat mengganggu fokus belajar, menurunkan produktivitas, dan mengurangi waktu yang dihabiskan untuk belajar secara konvensional.

Dalam KBBI “game” diartikan sebagai “permainan”. Permainan merupakan kegiatan yang bersifat rekreasi yang mengikutsertakan satu orang atau lebih tergantung jenis permainannya. Game online biasanya disediakan sebagai tambahan layanan oleh perusahaan penyedia layanan online. Game online didefinisikan sebagai media elektronik yang menyajikan permainan dalam bentuk gambar, suara, gerak, dan warna, dengan aturan main dan level tertentu, bertujuan sebagai hiburan dan cenderung adiktif (Adiningtyas, 2017). Game online adalah gabungan dari dua kata yang berasal dari bahasa Inggris. Game artinya adalah permainan dan online artinya adalah dalam jaringan. Jika dua kata ini digabungkan, maka akan terbentuk suatu makna baru yang tak jauh dari pengertian dasar kedua kata itu. Chandra, (2012) bahwa game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. Game online tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, game online bisa dimainkan di komputer, laptop, dan perangkat lainnya, asal gadget tersebut terhubung dengan jaringan internet. Pun menurut Young bahwa game online adalah permainan yang dimainkan secara online via internet. dalam (Candra, 2012). Melihat dari beberapa menurut ahli tentang game online, maka bisa dipahami bahwa permainan yang berbasis pada jaringan internet dimana para pemain bisa bermain secara online dan dapat diakses oleh banyak orang dan bisa menggunakan perangkat komputer, laptop, smartphone, dan tablet. Dalam permainan game online, game online memiliki cerita dan tantangan yang sangat menarik sehingga para pemain akan merasa sangat menikmati, melibatkan emosi dan juga seperti terlibat langsung secara nyata dalam permainan game online ini.

Pada dasarnya, dampak game online dapat diklasifikasikan dua hal yakni dampak negatif dan dampak positif. Merujuk pada teori Firdaus & Suhaeb, (2017) Dampak positifnya mencakup mempermudah pembelajaran bahasa Inggris, meningkatkan fokus pada materi pelajaran (dapat mengurangi stres), melatih kesabaran, dan mengembangkan keterampilan kerja sama tim. Dapat dimaknai bahwa game online dapat memberikan kontribusi terhadap penurunan tingkat stres, pembentukan keterampilan kesabaran, dan pengembangan keterampilan kerja sama tim. Berkaitan dengan hal tersebut, temuan penelitian menunjukkan bahwa terlibat dalam aktivitas bermain game online dapat memiliki pengaruh positif terhadap pencapaian akademis dan proses pembelajaran siswa. Salah satu hasil utama adalah bahwa peserta didik mengakui bahwa bermain game online dapat memberikan efek penyegaran dan membantu mereka untuk kembali fokus pada pelajaran setelah periode istirahat. Selain itu, disebutkan pula bahwa bermain game memberikan aspek hiburan dan kesenangan, yang mampu meningkatkan mood dan motivasi belajar.

Korelasi antara temuan penelitian mengenai bermain game online dengan teori Firdaus & Suhaeb (2017) Dalam konteks temuan penelitian yang menyatakan bahwa terlibat dalam aktivitas bermain game online dapat berpengaruh positif terhadap pencapaian akademis dan

proses pembelajaran siswa, hasil tersebut mencerminkan keselarasan dengan teori yang menyebutkan bahwa bermain game online memiliki dampak positif. Secara spesifik, temuan penelitian menyoroti bahwa bermain game online memberikan efek penyegaran, membantu kembali fokus pada pelajaran setelah istirahat, menyediakan hiburan dan kesenangan, serta meningkatkan mood dan motivasi belajar. Teori yang relevan dalam konteks ini menekankan bahwa penggunaan teknologi, termasuk bermain game online, dapat memberikan dampak positif, seperti mempermudah pembelajaran bahasa Inggris, meningkatkan fokus pada materi pelajaran, melatih kesabaran, dan mengembangkan keterampilan kerja sama tim.

Oleh karena itu, dapat diartikan bahwa bermain game online dapat memberikan kontribusi terhadap penurunan tingkat stres, pembentukan keterampilan kesabaran, dan pengembangan keterampilan kerja sama tim, sesuai dengan konsep-konsep yang dijelaskan dalam teori tersebut. Kesimpulannya, temuan penelitian dan teori saling mendukung, menunjukkan bahwa bermain game online memiliki dampak positif yang konsisten dengan prinsip-prinsip yang dijelaskan dalam teori terkait.

Selanjutnya untuk dampak negatif, Sebagaimana pendapat Firdaus & Suhaeb, (2017) dampak negatifnya melibatkan potensi kecanduan yang dapat mengakibatkan keengganan belajar, penurunan prestasi akademis, dan kurangnya keseimbangan antara waktu bermain dan waktu belajar. Teori ini menegaskan bahwa pemahaman mendalam terhadap hubungan kompleks antara bermain game online dan pencapaian akademis siswa dapat membantu dalam merancang pendekatan yang lebih efektif dalam mengelola penggunaan teknologi tersebut dalam konteks pendidikan. Terkait hal tersebut, hasil penelitian mengindikasikan bahwa keterlibatan dalam bermain game online, khususnya Free Fire, dapat berdampak negatif pada pencapaian belajar siswa. Durasi dan intensitas partisipasi dalam permainan memiliki peran signifikan dalam mempengaruhi dampak tersebut. Individu yang secara aktif terlibat dalam permainan, seperti yang diungkapkan oleh responden tertentu, mengalami kecenderungan untuk menjadi kurang bersemangat dalam proses pembelajaran, menunjukkan penurunan minat belajar, menghadapi kesulitan dalam mempertahankan fokus, dan bahkan mengalami dampak negatif pada kesehatan mata.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat korelasi antara keterlibatan dalam bermain game online, khususnya Free Fire, dan dampak negatif pada pencapaian belajar siswa. Durasi dan intensitas bermain game memainkan peran signifikan dalam mempengaruhi hasil tersebut. Responden yang aktif terlibat dalam permainan mengalami kecenderungan menjadi kurang bersemangat dalam proses pembelajaran, menunjukkan penurunan minat belajar, kesulitan mempertahankan fokus, dan bahkan mengalami dampak negatif pada kesehatan mata. Jika di elaborasikan dengan pandangan yang menyoroti potensi kecanduan bermain game online, yang dapat menyebabkan keengganan belajar, penurunan prestasi akademis, dan kurangnya keseimbangan antara waktu bermain dan waktu belajar. Analisis ini mendukung gagasan bahwa pemahaman yang lebih baik tentang hubungan kompleks antara bermain game online dan pencapaian akademis siswa dapat membantu dalam mengembangkan pendekatan yang lebih efektif untuk mengelola penggunaan teknologi ini dalam konteks pendidikan.

Faktor Yang Mendorong Siswa Bermain Game Online Ketimbang Belajar di SMPN 1 Bokat

Faktor-Faktor Yang Mendorong Siswa Memilih Game Online Ketimbang Melakukan Aktivitas Belajar" merujuk pada elemen-elemen atau kondisi-kondisi yang memotivasi siswa untuk memilih bermain game online daripada terlibat dalam kegiatan belajar. Pengertian ini menekankan identifikasi alasan di balik preferensi siswa tersebut, mencakup berbagai faktor seperti kenyamanan, ketertarikan, atau kebutuhan tertentu yang dipenuhi melalui partisipasi dalam game online. Berkenaan dengan hal itu Firmansyah & Fauziyah, (2023) mengategorikan dua faktor penyebab siswa lebih memilih game online dibanding melakoni aktivitas belajar diakibatkan oleh dua faktor; (1) Faktor Internal. Faktor ini meliputi (a) tantangan, (b) keingintahuan, (c) kontrol, dan (d) fantasi. Tantangan akan menjadi pendorong bagi siswa untuk berpartisipasi, sedangkan keingintahuan dan kontrol dapat memotivasi mereka untuk menjelajahi dan mengendalikan pengalaman bermain. Faktor fantasi juga berperan dalam memicu minat siswa terhadap game online. Selanjutnya, (2) Faktor Eksternal. Faktor ini meliputi, (a) Pengaruh lingkungan, (b) penghargaan, dan (c) aspirasi menjadi pemain pro player. Lingkungan tempat siswa berada dapat mempengaruhi niat mereka untuk bermain, sedangkan

penghargaan dan keinginan untuk menjadi pemain pro player dapat menjadi dorongan eksternal yang signifikan.

Dilain sisi, Handayani (2018) Di sisi lain, penelitian yang dilakukan oleh Handayani pada tahun 2018 menyoroti bahwa faktor-faktor seperti sarana, hubungan keluarga, dan jenis game online memiliki dampak yang signifikan terhadap tingkat kecanduan game online pada remaja di Kecamatan Sungai Geringging, Kabupaten Padang Pariaman. Implikasi dari temuan ini dapat dirasakan dalam konteks pendidikan, di mana siswa yang terjerumus dalam kecanduan game online cenderung mengalami kurangnya motivasi untuk terlibat dalam aktivitas belajar. Keterlibatan yang berlebihan dalam game online, yang dipengaruhi oleh aspek-aspek seperti sarana dan jenis game, dapat menyebabkan siswa kehilangan minat pada kegiatan belajar mereka. Selain itu, dampak negatif pada hubungan keluarga juga dapat berkontribusi pada kurangnya motivasi belajar, karena dinamika keluarga yang tidak sehat dapat menciptakan stres dan ketidakstabilan emosional pada remaja. Sebagai hasilnya, dampak dari kecanduan game online pada motivasi belajar siswa dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang tidak kondusif. Siswa mungkin menemui kesulitan dalam fokus, kurangnya keterlibatan aktif dalam pelajaran, dan bahkan penurunan prestasi akademik. Irawan & Siska, (2022).

Firmansyah & Fauziyah, (2023) mengategorikan dua faktor penyebab siswa lebih memilih game online dibanding melakoni aktivitas belajar diakibatkan oleh dua faktor; (1) Faktor Internal. Faktor ini meliputi (a) tantangan, (b) keingintahuan, (c) kontrol, dan (d) fantasi. Tantangan akan menjadi pendorong bagi siswa untuk berpartisipasi, sedangkan keingintahuan dan kontrol dapat memotivasi mereka untuk menjelajahi dan mengendalikan pengalaman bermain. Faktor fantasi juga berperan dalam memicu minat siswa terhadap game online. Atas teori diatas, pun temuan penelitian menunjukkan bahwa Temuan penelitian ini menyoroti faktor internal yang mendorong siswa bermain game online ketimbang belajar di SMPN 1 Bokat. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa di SMPN 1 Bokat, siswa lebih memilih bermain game online daripada fokus belajar, dengan faktor internal menjadi pendorong utama. Dorongan utama siswa untuk bermain game mencakup kebutuhan akan kesenangan, pencapaian, kepuasan pribadi, pengalaman, tantangan, dan hiburan.

Aktivitas bermain game dianggap siswa sebagai pemenuhan kebutuhan psikologis dan emosional, sementara kegiatan belajar dianggap kurang menarik. Faktor internal, seperti keinginan untuk mencapai prestasi dan kebahagiaan dari berhasil menyelesaikan level, juga diidentifikasi sebagai motivasi utama siswa dalam bermain game. Selain itu, terdapat korelasi sejalan antara pandangan siswa dan guru terkait faktor internal ini. Guru menyadari bahwa keinginan siswa untuk mencari kesenangan dan kepuasan langsung melalui game mungkin mencerminkan ketidakpuasan terhadap metode pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, hasil penelitian ini secara konkret mendukung dan memberikan validitas empiris terhadap teori yang diajukan oleh Firmansyah & Fauziyah (2023). Temuan penelitian menyoroti bahwa faktor internal, seperti yang diidentifikasi dalam teori, memainkan peran kunci dalam memotivasi siswa untuk lebih memilih bermain game online dibandingkan dengan keterlibatan dalam kegiatan belajar di SMPN 1 Bokat.

Teori tersebut menegaskan bahwa tantangan, keingintahuan, kontrol, dan fantasi menjadi faktor internal yang mendorong siswa berpartisipasi dalam aktivitas bermain game. Temuan penelitian secara spesifik mengamplifikasi bahwa faktor-faktor ini, seperti kebutuhan akan kesenangan, pencapaian, kepuasan pribadi, pengalaman, tantangan, dan hiburan, menjadi pendorong utama siswa dalam memilih bermain game. Secara lebih rinci, hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas bermain game dipandang siswa sebagai pemenuhan kebutuhan psikologis dan emosional, sementara kegiatan belajar dianggap kurang menarik. Faktor internal, seperti keinginan untuk mencapai prestasi dan kebahagiaan dari berhasil menyelesaikan level, juga teridentifikasi sebagai motivasi utama siswa dalam bermain game. Selain itu, terdapat korelasi sejalan antara pandangan siswa dan guru terkait faktor internal ini. Guru menyadari bahwa keinginan siswa untuk mencari kesenangan dan kepuasan langsung melalui game mungkin mencerminkan ketidakpuasan terhadap metode pembelajaran di sekolah. Dengan demikian, temuan penelitian secara menyeluruh memvalidasi teori Firmansyah & Fauziyah (2023) dan mendorong pemahaman lebih dalam tentang bagaimana faktor internal ini memainkan peran signifikan dalam memotivasi siswa dalam konteks pemilihan antara bermain game online dan keterlibatan dalam kegiatan belajar di lingkungan pendidikan.

Lebih lanjut, Firmansyah & Fauziyah, (2023) menyatakan faktor eksternal yang mendorong siswa lebih tertarik bermain game online ketimbang belajar meliputi dua hal yakni; (1) Pengaruh lingkungan, (2) penghargaan, dan (3) aspirasi menjadi pemain pro player. Lingkungan tempat siswa berada dapat mempengaruhi niat mereka untuk bermain, sedangkan penghargaan dan keinginan untuk menjadi pemain pro player dapat menjadi dorongan eksternal yang signifikan. Hasil wawancara dengan berbagai informan, baik peserta didik maupun seorang guru, menyoroti beberapa faktor eksternal yang signifikan dalam mempengaruhi ketertarikan siswa terhadap bermain game. Dukungan dan apresiasi dari lingkungan belajar, kurangnya variasi metode pembelajaran, serta pengakuan terhadap prestasi akademis menjadi faktor yang dianggap krusial oleh peserta didik. Sementara itu, kebijakan sekolah yang kurang mendukung, pengaruh media dan iklan yang intens, dan kurangnya dukungan teknologi dalam pembelajaran juga turut memainkan peran penting dalam membentuk minat siswa terhadap game. Kesimpulan dari temuan ini menekankan perlunya pendekatan holistik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, memberikan apresiasi kepada siswa, dan mengelola dampak media serta teknologi agar siswa lebih terfokus pada proses pembelajaran di sekolah.

Menyikapi hal itu, Temuan ini menunjukkan bahwa dalam berbagai wawancara, baik dengan peserta didik maupun seorang guru, terdapat penekanan pada beberapa faktor eksternal yang memiliki dampak signifikan terhadap ketertarikan siswa terhadap bermain game. Faktor-faktor tersebut melibatkan dukungan dan penghargaan dari lingkungan belajar, kurangnya variasi dalam metode pembelajaran, serta pengakuan terhadap prestasi akademis, yang dianggap sebagai elemen-elemen krusial oleh peserta didik. Di samping itu, kebijakan sekolah yang kurang mendukung, pengaruh media dan iklan yang intens, serta kurangnya dukungan teknologi dalam pembelajaran juga turut berperan penting dalam membentuk minat siswa terhadap permainan. Temuan penelitian ini sejalan dengan teori yang diusulkan oleh Firmansyah & Fauziyah (2023), yang menyoroti faktor eksternal yang mempengaruhi ketertarikan siswa terhadap bermain game. Menurut teori tersebut, faktor-faktor eksternal yang memotivasi siswa lebih tertarik bermain game online daripada belajar mencakup pengaruh lingkungan, penghargaan, dan aspirasi menjadi pemain pro player.

Dalam temuan penelitian, faktor eksternal seperti dukungan dan penghargaan dari lingkungan belajar, kurangnya variasi dalam metode pembelajaran, serta pengakuan terhadap prestasi akademis, sesuai dengan kategori pengaruh lingkungan dan penghargaan yang ditemukan dalam teori Firmansyah & Fauziyah (2023). Sementara itu, kebijakan sekolah yang kurang mendukung, pengaruh media dan iklan yang intens, serta kurangnya dukungan teknologi dalam pembelajaran juga dapat dihubungkan dengan faktor aspirasi menjadi pemain pro player dalam teori tersebut. Dengan kata lain, temuan penelitian memberikan kontribusi konkret dalam mendukung teori yang dimaksud dengan mengidentifikasi dan mengkonfirmasi faktor-faktor eksternal yang relevan dalam konteks ketertarikan siswa terhadap bermain game. Kesesuaian antara temuan penelitian dan teori tersebut menciptakan korelasi yang memperkuat pemahaman terhadap pengaruh faktor eksternal dalam memotivasi siswa dalam memilih bermain game online dibandingkan dengan keterlibatan dalam kegiatan belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan paparan yang telah dijelaskan, penelitian berjudul "Dampak Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Bokat" dapat disimpulkan bahwa dampak game online memiliki dua implikasi utama. Pertama, hasil penelitian menunjukkan bahwa game online memberikan dampak positif dengan mampu mengurangi tingkat stres belajar pada siswa. Sebagai konsekuensinya, siswa dapat merasakan kesejahteraan psikologis yang lebih baik dalam menghadapi tugas-tugas sekolah. Sementara itu, indikator Kedua menunjukkan dampak negatif, terutama dalam beberapa kasus pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Ditemukan bahwa game online dapat menyebabkan penurunan kualitas belajar dan membuat siswa kurang fokus ketika menerima materi pembelajaran. Oleh karena itu, perlu diperhatikan bahwa penggunaan game online dalam konteks pembelajaran memerlukan pengelolaan yang cermat agar tidak menghambat proses belajar siswa. Selanjutnya, dampak tersebut dapat dihubungkan dengan faktor-faktor yang mendorong siswa lebih tertarik bermain game dibandingkan belajar. Pertama, faktor internal disebabkan oleh dorongan untuk mencapai kesenangan, kepuasan langsung, dan pencapaian prestasi pribadi yang diperoleh dari bermain game. Kedua, faktor eksternal

dipengaruhi oleh lingkungan belajar yang kurang mendukung dan kurangnya variasi metode pembelajaran di sekolah. Hal ini memicu siswa memilih game online sebagai pelarian ketika merasa bosan dalam proses belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Aji, C.Z. 2012. *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, Volume 31, Halaman 9 .
- Chandra Zebah, Aji. *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, (Yogyakarta: Bounaboks, 2012).
- Firmansyah, F., & Fauziah, N. (2023). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mts Midanutta'lim Jombang. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 2(4), 362-374.
- Handayani, D. (2018). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online pada Remaja Kecamatan Sungai Geringging Kabupaten Padang Pariaman Menggunakan Analisis Regresi Logistik* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Padang).
- Irawan, S. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1).
- Irawan, S. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1).
- Kustiyani, R. (2021). Adiksi Game Online Mobile Legend Pada Anak. *Jurnal Psikologi Terapan (JPT)*, 2(1), 24-27.
- Kardefelt-Winther, D. 2017. *Conceptualizing Internet Use Disorders: Addiction Or Coping Process Psychiatry And Clinical Neurosciences*, Volume 71, Nomor 7, Issn: 459-466
- Krista Surbakti. 2017. *Pengaruh Terhadap Remaja Dalam Jurnal Curere*, Volume 01, Nomor. 01 Issn: 2597-9515
- Mulyani, D. (2013). Hubungan kesiapan belajar siswa dengan prestasi belajar. *Konselor*, 2(1).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Pratama, A. S. P. (2017). *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Pada Smartphone (Mobile Online Games) Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Angkatan 2013 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung*. [Online]. Lampung, Universitas Lampung. Fakultas Kedokteran Universitas Lampung, 18.
- Sari, I. M., & Prajayanti, E. D. (2017). Peningkatan pengetahuan siswa SMP tentang dampak negatif game online bagi kesehatan. *GEMASSIKA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 31-39.
- Sri Wahyuni Adiningtyas, (2017) *Peranan Guru dalam Mengatasi Kecanduan Game On Line*, Jurnal. KOPASTA, 4, Vol 1
- Sugiyono, 2020. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Wardany, R. A., Suhartono, S., & Mas'ula, S. (2021). Analisis Dampak Game Online terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV B di SD Negeri Sawojajar 01 Kota Malang. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(12), 1020-1035.
- Yanti, N. L. N., Sastrawan, K. B., & Suparya, I. K. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Dengan Media Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa. *Widyajaya: Jurnal Mahasiswa Prodi Pgsd*, 1(1).