

Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa SMP

Iwan Ridwan Yusup, Tuti Kurniawati, Ayu Lita Permata Airin, Diana Rahayu*,
Livia Fuziawati

Program Studi Pendidikan Biologi, FTK, UIN Sunan Gunung Djati Bandung

*rahayudiana513@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect of using online games on junior high school students' interest in learning. The research method used is descriptive quantitative method to reveal a fact, with a total sample of 54 students who were taken using simple random sampling technique. The instrument used in this study was a questionnaire consisting of 19 questions. Based on the results of the calculation analysis with the Guttman scale, it shows the number 64.8%, this means that there is no effect of using online games on student interest in learning. So it can be concluded that the use of online games does not affect student interest in learning.

Keywords: *game online; learning interest*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan game online terhadap minat belajar siswa SMP. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif jenis deskriptif untuk mengungkapkan suatu fakta, dengan jumlah sampel sebanyak 54 siswa yang diambil menggunakan teknik simple random sampling. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa angket yang terdiri dari 19 soal. Berdasarkan hasil analisis perhitungan dengan skala Guttman menunjukkan angka 64,8%, hal ini dapat diartikan bahwa tidak ada pengaruh penggunaan game online terhadap minat belajar siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan game online tidak mempengaruhi minat belajar siswa.

Kata Kunci: game online, minat belajar

Submitted Dec 02, 2020 | Revised Jan 21, 2021 | Accepted Feb 10, 2021

Pendahuluan

Pendidikan adalah bimbingan yang dilakukan oleh seseorang untuk memberikan nilai-nilai moral, intelektual, dan keterampilan. Pendidikan dapat diberikan secara formal maupun non formal. Pendidikan formal dapat diperoleh dari lingkungan sekolah maupun perguruan tinggi, sedangkan pendidikan non formal diperoleh dari lingkungan keluarga maupun masyarakat. Dalam dunia pendidikan, perlu adanya kolaborasi antara lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat. Dengan adanya kolaborasi yang baik ini maka akan tercipta individu yang berpengetahuan dan beradab. Melalui pendidikan individu dapat mempelajari banyak hal (Sholichah, 2018).

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan individu dengan sengaja untuk memperoleh pengetahuan baru sehingga terbentuknya individu baru yang berkualitas baik dengan lingkungannya maupun dengan individu lainnya. Belajar merupakan yang dilakukan oleh individu untuk dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas diri. Melalui belajar, individu dapat membedakan mana yang baik dan yang buruk sehingga dapat terciptanya peradaban yang lebih maju (Wandini, 2018).

Tujuan belajar itu sendiri adalah untuk mendapatkan pengetahuan baru dan mengasahnya, meningkatkan keterampilan, dan membentuk sikap. Dalam proses belajar tentu seseorang harus memiliki minat agar dapat terlaksana dengan baik. Terdapat faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar seseorang. Faktor tersebut bisa berasal dari lingkungan keluarga, lingkungan bermain atau mungkin dari diri sendiri (Slameto, 2010).

Winkel (2004) berpendapat bahwa minat merupakan suatu kecenderungan yang menetap pada suatu subyek untuk merasa tertarik pada suatu bidang/hal tertentu dan merasa senang untuk selalu

berkecimpung dalam bidang itu. Berdasarkan definisi tersebut ada sebuah kata “merasa senang” dimana artinya adanya minat dalam diri siswa akan membuat siswa merasa senang ketika memainkan sesuatu, seperti main game. Rasa senang ini dapat berupa rasa puas, rasa gembira, rasa simpati, dan lain sebagainya. Merupakan anggapan yang salah apabila minat sudah dibawa sejak lahir. Minat timbul karena adanya hubungan dengan sesuatu.

Minat pada sesuatu dapat dipelajari dan berpengaruh pada kegiatan belajar selanjutnya dan dapat mempengaruhi penerimaan minat-minat baru. Minat merupakan suatu rasa atau sangat suka dan rasa tertarik pada suatu hal atau aktivitas tanpa harus disuruh. Pada dasarnya minat merupakan penerimaan suatu hubungan diri sendiri dengan sesuatu yang ada diluar diri. Minat belajar adalah perhatian, rasa suka dan rasa ketertarikan seseorang (siswa) terhadap belajar yang ditunjukkan dengan adanya partisipasi, keinginan siswa untuk belajar dengan baik dan perhatian siswa dalam materi pelajaran secara aktif dan serius. Semakin kuat hubungan, maka semakin besar minatnya (Winkel, 2004).

Dalam kamus Wikipedia, game online dikategorikan permainan yang mengacu pada sejenis games yang dimainkan melalui jaringan komputer, umumnya juga menggunakan jaringan internet. Internet games biasanya dimainkan oleh beberapa orang pemain dalam waktu yang bersamaan dimana satu sama lain bisa tidak mengenal. Game online merupakan salah satu bentuk teknologi yang hanya bisa diakses menggunakan jaringan komputer.

Menurut Adams (2010) 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.

Masyarakat kini lebih meyakini bahwa game online lebih banyak memberikan pengaruh negatif bagi pemainnya. Karena sebagian besar game berupa permainan yang adiktif dan biasanya berisi tentang kekerasan pertempuran dan perkelahian. Sebagian besar orang tua juga media berpikir dan lebih percaya permainan tersebut dapat merusak otak anak karena lebih banyak menampilkan kekerasan di antara mereka. Tapi, tidak sedikit pula psikolog, pakar anak, dan para ilmuwan mempercayai bahwa permainan itu sebenarnya bisa mempunyai manfaat bagi perkembangan dan pertumbuhan anak. Jadi, dapat dikatakan terdapat dampak positif dan negatif pada game online bagi para pemainnya salah satunya terhadap minat belajar (Pande, A Mahreni 2015).

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif jenis deskriptif untuk mengungkapkan suatu fakta. Menurut Putra (2015) menyatakan bahwa penelitian deskriptif tidak diperuntukan menguji hipotesis tertentu tetapi hanya menyajikan fakta suatu variabel. Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan game online, sedangkan variabel terikatnya adalah minat belajar siswa. Instrumen yang digunakan berupa kuisisioner dalam bentuk google form untuk mengumpulkan data. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMP yang berlokasi di Kota Bandung dengan jumlah 54 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan mengumpulkan respon angket dari siswa.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan pengolahan data dengan skala Guttman maka hasil data penelitian dianalisis dan disajikan sebagai berikut:

Tabel 1. Skor jawaban responden

Item Pertanyaan	Jawaban Ya (%)	Tawaban Tidak (%)
P1	39	15
P2	38	16
P3	39	15
P4	17	37
P5	8	46
P6	43	11
P7	45	9
P8	42	12
P9	47	7
P10	14	40
P11	49	5
P12	24	30
P13	38	16
P14	13	41
P15	47	7
P16	45	9
P17	33	21
P18	34	20
P19	50	4
Total	665	361
Rata-Rata	35	19

Berdasarkan tabel diatas, merupakan hasil perhitungan skala Guttman. Skor 1 untuk pernyataan positif (Ya), sedangkan skor 0 untuk pernyataan negatif (tidak). Pernyataan positif mendapatkan skor 665 dan untuk pernyataan negatif mendapatkan skor 361.

Berdasarkan penggunaan skala Guttman, dapat diketahui batasan kriteria responden termasuk kedalam kategori “Ya” atau tidak ada pengaruh penggunaan game online terhadap minat belajar siswa apabila skor > 50%, sedangkan responden yang termasuk kedalam kategori “Tidak” atau terdapat pengaruh penggunaan game online terhadap minat belajar siswa apabila skor < 50%.

Bermain game memiliki pengaruh yang cukup besar, apalagi jika hanya digunakan sepihak dan tidak diimbangi kegiatan lain yang bernilai. Maka hasilnya akan berpengaruh negatif khususnya bagi siswa. Jika bermain game mampu mengalahkan kegiatan lain terutama belajar, maka akan menimbulkan ampak yang tidak baik. Akan tetapi hal tersebut dapat ditanggulangi dengan mengatur kegiatan bermain secara seimbang dengan belajar (Transmawati, 2019).

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari perhitungan skala Guttman menunjukan angka 64,8%, hal ini dapat diartikan bahwa tidak ada pengaruh penggunaan game online terhadap minat belajar siswa. Berdasarkan angket yang dibagikan pada 54 siswa SMP, sebagian besar siswa menggunakan game online hanya sebagai sarana hiburan disela-sela kesibukan belajar daring. Meskipun itu, siswa tetap melakukan kewajibannya sebagai seorang pelajar. Hal ini dapat disebabkan oleh banyak faktor baik dari dirinya sendiri maupun lingkungan.

Hal ini selaras dengan penelitian Angela (2013), bahwa game online tidak mempengaruhi minat belajar siswa. Hanya saja jika siswa dibiarkan terus menerus akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dilaksanakan oleh siswa.

Dalam bermain game online akan selalu terdapat dampak positif maupun negatif. Menurut Nisrinafatin (2020) terdapat dampak positif dari bermain game online, yaitu:

1. Mampu meningkatkan konsentrasi, seorang pemain game memerlukan konsentrasi yang tinggi, semakin sulit game yang dimainkan maka tingkat konsentrasi semakin naik. Jika dalam bermain game seseorang mampu berkonsentrasi secara meningkat, begitupula dengan hal lain.
2. Daya pikir berkembang, seorang pemain game dalam permainannya dituntut untuk berpikir secara cepat. Hal ini mampu meningkatkan kemampuan analisis situasi, pemecahan masalah dan membuat keputusan secara cepat.
3. Mengasah kemampuan dalam berbahasa asing terutama bahasa Inggris. Mayoritas dalam sebuah game adalah menggunakan bahasa Inggris. Hal ini secara tidak langsung melatih pemain game untuk berbahasa asing.
4. Sebagai hiburan, bermain game merupakan salah satu bentuk refreshing untuk mengalihkan perhatian dari suatu masalah dan mengurangi stress.

Adapun dampak negatif dari seringnya bermain game dari segi jasmani dapat mengakibatkan menurunnya kesehatan mata. Adapun dari segi rohani / psikis mempengaruhi kestabilan emosi. Begitupula dampak lainnya yaitu boros dari segi waktu dan materi juga mempengaruhi prestasi di sekolah.

Kesimpulan

Dari hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa game online tidak mempengaruhi minat belajar siswa. Siswa yang memainkan game online hanya dijadikan sebagai sarana hiburan oleh siswa namun penggunaan game online hanya dijadikan sebagai sarana hiburan, penggunaannya harus tetap dibatasi agar tidak memberikan pengaruh negatif terhadap kegiatan belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Adams, E. & Rolling, A (2010). *Fundamentals of Game Online Design (2nd ed)* B,C,A. Berkeley CA – New Riders.
- Angela. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *eJournal Ilmu Komunikasi*. 1(2), 532-544.
- Nisrinafatin, N. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*. 1(2), 135-142.
- Pande A Mahrani. (2015). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*. Vol 2 No 2 : 165-166.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sholichah, Aas Siti. 2018. Teori-Teori Pendidikan Dalam Al-Qur'an. *Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 7 (1). Hal 25.
- Transmawati, M. W. (2019). *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Remaja*. *Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang* (pp. 650-657). Palembang: Pascasarjana Universitas PGRI Palembang.
- Wandini, Rora Rizky dan Maya Rani Sinaga. 2018. Games Pak Pos Membawa Surat Pada Sintax Model Pembelajaran Tematik. *Jurnal Raudhab*. Vol.6 (1). Hal 3.
- Winkle, W. S. (2004). *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta. PT. Gramedia Pustaka Utama.