



Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa di SMP PRAMADINA Ciseeng, Bogor

Galuh Surya Permana¹, Adi Febrianto², Rezy Azril Fadillah³, Rahman Maulana⁴, Andriansyah Prastio⁵, Ilham Farhandhany^{6*}, Ramy Rajabil Daris⁷, Vito Fajariyadi⁸, Ikhsan Adam Nachrowi⁹, Bagus Wicaksono¹⁰, Tri Hidayati¹¹

¹Fakultas Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Indonesia

Email: ¹Galuhsp278@gmail.com, ²adifebrianto430@gmail.com, ³reziyakan@gmail.com,
⁴rahmancyber31@gmail.com, ⁵andriansyahp000@gmail.com, ^{6*}ilhamdhany238@gmail.com,
⁷rmyrjbldrs20@gmail.com, ⁸pitozelek@gmail.com, ⁹ikhsanadam123@gmail.com, ¹⁰nahdlatusy@gmail.com,
¹¹trihidayati@unpam.ac.id

Abstrak Pengaruh game online terhadap minat belajar siswa. Game online semakin populer di kalangan remaja, namun ada kekhawatiran bahwa terlalu banyak bermain game online dapat menurunkan minat belajar siswa. Metode penelitian ini menggunakan survei dan wawancara dengan siswa SMP. Sampel penelitian meliputi siswa yang aktif bermain game online dan siswa yang tidak. Data yang terkumpul dianalisis untuk mengetahui pengaruh game online terhadap minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game online yang berlebihan berhubungan dengan rendahnya minat belajar. Siswa yang sering bermain game online cenderung kurang berminat belajar dan sulit berkonsentrasi pada tugas sekolah. Namun, terdapat perbedaan individu pengaruh game online terhadap minat belajar. Sebagian siswa masih tertarik untuk belajar meskipun bermain game online, sebagian lainnya lebih peka terhadap pengaruh negatif. Faktor-faktor seperti dukungan keluarga, cara penggunaan game online dan harga diri siswa dapat mempengaruhi pengaruh game online terhadap minat belajar. Studi ini memberi guru dan orang tua wawasan penting tentang bagaimana mereka mengelola penggunaan game online oleh siswa. Penting untuk mengajarkan siswa untuk menggunakan game online secara bijak dan seimbang, serta untuk merangsang minat belajar yang positif. Kolaborasi antara sekolah, keluarga, dan komunitas dapat membantu meningkatkan kesadaran siswa akan dampak game online terhadap minat belajar mereka.

Kata Kunci: Game Online; Minat Belajar Siswa; Pendidikan

Abstract— *The effect of online games on students' interest in learning. Online games are increasingly popular among teenagers, but there is a concern that playing too many online games can reduce students' interest in learning. This research method uses surveys and interviews with junior high school students. The research sample included students who actively played online games and students who did not. The collected data was analyzed to determine the effect of online games on students' learning interest. The results of the study show that excessive use of online games is associated with low interest in learning. Students who often play online games tend to be less interested in learning and have difficulty concentrating on schoolwork. However, there are individual differences in the effect of online games on learning interest. Some students are still interested in learning despite playing online games, others are more sensitive to negative influences. Factors such as family support, how to use online games and student self-esteem can influence the effect of online games on learning interest. This study provides teachers and parents with important insight into how they manage students' use of online games. It is important to teach students to use online games wisely and in a balanced way, and to stimulate positive interest in learning. Collaboration between schools, families and communities can help increase student awareness of the impact of online games on their learning interests.*

Keywords: Online Games; Student Learning Interest; Education

1. PENDAHULUAN

Game Online adalah sebuah gaya hidup baru bagi beberapa individu pada setiap Kalangan umumnya. Pada masa ini warung internet (warnet) sudah banyak di ditemui di kota maupun di desa. Warnet memberikan fasilitas adanya game online computer (PC) yang di gunakan berbeda dengan computer biasa, selain lebih mahal computer (PC) tersebut mempunyai spesifikasi untuk bermain game. Koneksi internet untuk sebuah game online juga harus memadai. Modal untuk membuat sebuah Game Center, yaitu sangat mudah kita jumpai di kota mau pun di desa dan keberadaanya menjadi candu atau kegiatan.



Dalam perspektif sosiologi, individu yang menjadikan game online sebagai candu lebih cenderung menjadi egosentris dan individualis. Hal ini membahayakan kehidupan sosial dan individu tersebut. Mereka akan menjauh dari lingkungan sekitar dan memungkinkan akan membuat dirinya seperti kaum marjinal yang menganggap kehidupannya ada di dunia maya dan sosialnya hanya ada di tempat dia bermain game tersebut. Golongan mereka lebih banyak adalah peserta didik dari tingkat sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi dari status ekonomi menengah ke atas maupun golongan ekonomi ke bawah.

Hal inilah yang menyebabkan kebanyakan dari mereka terperangkap pada aktivitas negatif seperti game online. Kecanduan game online mengakibatkan persoalan dalam minat belajar peserta didik. Peserta didik akan mengalami penurunan minat belajar sehingga mereka akan melalaikan tugas-tugas belajar. Peserta didik juga akan memilih bolos sekolah karena waktunya habis di game center ataupun bermain dengan menggunakan *smartphone*. Dalam setiap individu akan lebih cenderung berhubungan dengan sesuatu yang dia anggap bisa memberikan kesenangan dan kebahagiaan. Dari perasaan senang itu kemudian timbul suatu keinginan untuk memperoleh dan mengembangkan apa yang sudah membuatnya senang dan bahagia.

Masyarakat kini lebih meyakini bahwa game online lebih banyak memberikan pengaruh negative 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 (pande, A Maheni 2015). Tapi, tidak sedikit sedikit pula psikologi, akar anak, dan para ilmuwan mempercayai bahwa permainan itu sebenarnya bisa mempunyai manfaat bagi perkembangan dan pertumbuhan anak. jadi, dapat disimpulkan terdapat dampak positif dan negatif pada game online bagi para pemainnya.

2. METODE PELAKSANAAN

2.1 Tahap Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) DI SMP PRAMADINA Ciseeng Bogor yang diadakan pada tanggal 11 November 2022, dengan mempresentasikan materi tentang “Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa” .

Pada Tahap persiapan kami melakukan observasi untuk menentukan lokasi pelaksanaan kegiatan dan melakukan *survey* ke tempat yang akan dijadikan lokasi pelatihan. Selanjutnya kami mengumpulkan data peserta yang akan mengikuti pelatihan serta membuat kesepakatan dengan pihak sekolah. Setelah mendapatkan lokasi dan sekolah bersedia untuk menerima kehadiran kami, kami selaku pelaksana kegiatan menyiapkan beberapa hal yang meliputi persiapan alat-alat, materi kegiatan, dan konsumsi untuk seluruh pihak.

Tahap selanjutnya adalah memberikan materi dengan bantuan *slide* presentasi serta melakukan pendampingan pada peserta. Pada tahap ini pertama-tama kami memberikan materi mengenai dampak game *online* dan membahas beberapa point tentang game *online*. Selanjutnya kami memberikan dampak negative dan positif mengenai game *online*. Setelah semua disampaikan kami memberikan kuis kepada para peserta untuk menguji ke pemahaman mereka tentang materi yang sudah di sampaikan.

Tahap terakhir merupakan tahap evaluasi. Tahap evaluasi ini dilakukan sebagai bentuk respon peserta atas kegiatan pelatihan mengenai sejauh mana tingkat pemahaman peserta atas materi yang telah disampaikan.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

Kegiatan yang kami laksanakan berhasil berjalan dengan lancar dengan menyampaikan materi sampai selesai untuk siswa SMP PRAMADINA Ciseeng Bogor yang dilakukan untuk membuat para siswa mengerti akan bahayanya dampak dari pengaruh Game Online.

Para peserta kegiatan terlihat sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran yang diadakan. Kegiatan dilaksanakan pada salah satu kelas yang ada di SMP PRAMADINA Ciseeng Bogor. Pihak sekolah telah memberikan izin untuk menggunakan salah satu kelas agar para peserta dapat mudah datang ke tempat pelatihan dan mengikuti pelatihan. Adapun hasil dari kegiatan pelatihan ini yaitu:

- a. Pemberian materi tentang Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa yang bertujuan untuk mengedukasi mereka agar mengerti akan bahayanya bermain game online.
- b. Memahami pengaruh buruk game online membantu individu untuk lebih menyadari potensi bahaya yang terkait dengan penggunaan yang berlebihan atau tidak sehat dari game online. Mereka dapat menjadi lebih berhati-hati dan lebih sadar akan risiko kesehatan fisik dan mental yang mungkin terjadi.
- c. Memahami pengaruh buruk game online dapat membantu individu untuk mengembangkan pengendalian diri yang lebih baik terhadap penggunaan game online. Mereka mungkin menjadi lebih sadar tentang seberapa lama mereka menghabiskan waktu di depan layar dan dapat mengatur batasan waktu yang lebih seimbang antara bermain game dan kegiatan lainnya.



Gambar 1. Foto Bersama



Gambar 2. Penyampaian Materi



Gambar 3. Penyerahan Hadiah

4. KESIMPULAN

Secara negatif, game online yang adiktif atau yang memerlukan waktu yang signifikan dapat mengalihkan perhatian siswa dari tugas akademik dan mengurangi minat mereka terhadap belajar. Terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain game online juga dapat mengurangi waktu yang seharusnya dihabiskan untuk belajar atau melakukan kegiatan pendidikan lainnya. Namun, ada pula potensi pengaruh positif game online terhadap minat belajar siswa. Beberapa game online, seperti permainan pendidikan atau teka-teki, dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran dan membantu mereka mengembangkan keterampilan kognitif dan pemecahan masalah. Game online yang didesain dengan baik juga dapat memotivasi siswa dengan memberikan tantangan yang menarik dan imbalan intrinsik, seperti pencapaian atau tingkat keberhasilan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kepada SMP Pramadina yang terhormat, Kami, mahasiswa Universitas Pamulang (UNPAM), ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus atas kesempatan yang telah diberikan kepada kami untuk melaksanakan kegiatan Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) di tempat yang berharga ini. Kami sangat menghargai keramahan dan kerjasama yang telah diberikan oleh seluruh staf dan siswa SMP Pramadina selama pelaksanaan PKM kami di sekolah. Dukungan yang kami terima dari semua pihak dalam menjalankan kegiatan ini sungguh luar biasa dan sangat berarti bagi kami. Melalui kesempatan ini, kami dapat memperluas pengetahuan kami dan meningkatkan keterampilan kami dalam bidang yang kita minati. Kami juga sangat berterima kasih atas kerjasama yang baik dari guru dan siswa SMP Pramadina yang telah memberikan wawasan dan dukungan yang berharga selama proses pembelajaran kami di sekolah. Kami yakin bahwa kerjasama ini tidak hanya memberi manfaat bagi kami sebagai mahasiswa, tetapi juga bagi SMP Pramadina dan komunitas sekolah secara keseluruhan. Kami berharap kolaborasi antara UNPAM dan SMP Pramadina ini dapat terus berkembang dan memberikan kesempatan yang lebih luas untuk pertukaran pengetahuan dan pengalaman di masa depan. Sekali lagi, kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada SMP Pramadina atas segala bantuan dan kerjasamanya. Semoga hubungan baik ini dapat terus berlanjut dan memberikan manfaat bagi kedua belah pihak. Kami senantiasa siap menjalin kerjasama yang erat dan saling mendukung di masa yang akan datang. Terima kasih atas perhatian dan kerjasamanya.



REFERENCES

- Ria Johan. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta didik Kelas X DI MA AL HIDAYAH DEPOK. *Journal Ippmunindra* Vol 5, No2, 2019. doi:<http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v5i2.3748>
- Irmawati, D. K. (2016). What Makes High-Achiever Students Hard to Improve Their Speaking Skill? *JEES (Journal of English Educators Society)*, 1(2), 71–82. <https://doi.org/10.21070/jees.v1i2.442>
- Azis, A. A., & Hidayat, S. (2022). Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Karakter Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2), 271–280. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v9i2.53123>
- Nik Haryanti, Mar'atul Hasanah, & Setyaning Utami. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Mi Miftahul Huda Sendang Tulungagung. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 2(3), 131–138. <https://doi.org/10.55606/cendekia.v2i3.338>
- Sari, I. M. (2019). Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku siswa di kelas V sd. *Institut Agama Islam Negeri, Bengkulu*, 1–97. Diakses dari <http://repository.iainbengkulu.ac.id/id/eprint/3741>
- Mustika, N., Ginting, J. B., & Gustianingsih. (2022). Pengaruh Game Online Pada Bahasa Anak. *TALENTA Conference Series*, 5(2), 140–144. <https://doi.org/10.32734/lwsa.v5i1.1337>
- Zulfikar, A., Yari, D., & Setyorini. (2019) Pengaruh Dari Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas Viii Smp Kristen 2 Salatiga Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Genta Mulia* Vol. 10 No. 2 (2019). Diakses dari <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm/article/view/447>
- Andhika, & Caca. (2019). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR SISWA PADA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) DI SMK NEGERI 2 KOTA BENGKULU. Diploma thesis, IAIN BENGKULU. Diakses dari <http://repository.iainbengkulu.ac.id/id/eprint/3755>