

DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP SISWA KELAS XI IIS 1 SMA NEGERI 3 TOLITOLI

Theopilus C Motoh, Faisal Journadi, Andi Fatmawati
Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Madako Tolitoli
Email Korespondensi: icalkurnadi@gmail.com

Abstrak Game online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak orang pemain dengan menggunakan berbagai media teknologi PC / gadge melalui jaringan internet. Bermain game online sangat berdampak negatif papalagi dikalangan siswa, berkurangnya sosialisasi terhadap sesama, lupa waktu makan, kurangnya motivasi dalam belajar. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dampak game online terhadap siswa kelas XI IIS 1 di SMA negeri 3 Tolitoli. Rumusan masalah dalam penelitian ini “ Bagaimana dampak game online terhadap siswa di SMA negeri 3 tolitoli” yang dimana peneliti membatasi rumusan masalah pada dampak game online terhadap siswa kelas XI IIS 1 di SMA negeri 3 Tolitoli tahun ajaran 2018 / 2019. Adapun tujuan yang dilakukan dalam peneliatian ini adalah untuk mengetahui dampak negatif game online terhadap siswa kelas XI IIS 1 di SMA negeri 3 Tolitoli. Penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan analisis data menggunakann pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode penelitian lapangan (field rescach). Dengan demikian peneliti dapat menyimpulkan bahwa dampak dari bermain game online sangat berdampak negatif baik pada dampak kesehatan maupun tingkah laku siswa. Sehingga sangat berdampak pada motivasi belajar siswa di SMA Negeri 3 Tolitoli.

Kata Kunci Dampak, Game, Online, Motivasi

Abstract *Online games are games that can be accessed by many players by using various PC / gadget technology media through the internet network. Playing online games has a very negative impact on students, among others, reduced socialization to others, forgetting to eat time, lack of motivation in learning. Therefore, this study was conducted to determine the impact of online games on students of class XI IIS 1 in Tolitoli 3 public high school. Formulation of the problem in this study "What is the impact of online gaming on students in Tolitoli 3 Public High School" in which researchers limit the formulation of the problem to the impact of online games on class XI IIS 1 students in Tolitoli 3 Public High School 2018/2019 school year. The objectives are carried out in This research is to find out the negative impact of online games on students of class XI IIS 1 in Tolitoli Public High School 3. This research was conducted by collecting data through observation, interviews, and documentation. While the data analysis uses a qualitative approach using the field research method (Field Research). Thus the researcher can conclude that the impact of playing online games has a very negative*

impact on both the health impact and student behavior. So it greatly impacts the motivation of students in Tolitoli State High School 3.

Keywords *Impact, Game, Online, Motivation*

PENDAHULUAN

Kemajuan pesat dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Bidang ini paling banyak menarik perhatian, karena yang ditunjukkan sangat nyata pengaruhnya pada kehidupan manusia yang terus berkembang sejalan dengan tantangan zaman. Dalam beberapa tahun ini, permainan elektronik atau yang lebih dikenal dengan permainan game online mengalami kemajuan yang sangat pesat ini bisa dilihat dari semakin banyaknya warnet ataupun game center yang bermunculan bukan hanya dikota-kota besar melainkan juga dikota-kota kecil. Game merupakan aktivitas yang dilakukan untuk hiburan atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan kalah.

Kondisi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih, senantiasa mempengaruhi perkembangan individu dalam semua aspek. Perkembangan dan perubahan menuntut terjadinya inovasi pendidikan yang menimbulkan perubahan yang baru dan kualitas yang berbeda dengan hal yang sebenarnya. Oleh karena itu setiap manusia memegang tanggungjawab untuk melaksanakan inovasi. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3 dijelaskan bahwa "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang lebih manusiawi".

Perkembangan teknologi berupa internet memberikan manfaat yang sangat besar bagi kemajuan di segala bidang kehidupan. Dari hari ke hari internet menyuguhkan banyak penawaran yang menarik, alih-alih menggunakan internet untuk menyelesaikan tugas sekolah atau pekerjaannya, kenyataannya banyak yang beralih pada *game online*. Adapun Rumusan masalah dalam penelitian adalah Bagaimana dampak *game online* terhadap siswa kelas XI IIS 1 di SMA Negeri 3 Tolitoli sehingga tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak *game online* terhadap siswa kelas XI IIS 1 di SMA Negeri 3 Tolitoli.

Permainan (*game*)

Secara umum game merupakan suatu bentuk permainan. *Game* tidak terbatas pada barang elektronik. *Game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. Menurut Eddy Liem, Direktur Indonesia *Gamer*, sebuah komunitas pecinta game di Indonesia, internet *game* adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan secara *online* via internet, bisa menggunakan PC (personal computer), atau konsol *game* biasa seperti PS2, X Box, dan sejenisnya. (Kompas cyber media, 14 November 2003). Menurut Poetoe (2012) *game online* adalah *game* yang bersifat dunia maya dan biasanya dimainkan didalam PC/laptop serta menggunakan media internet sehingga user dari tempat yang berbeda pun bisa bermain bersama dalam satu waktu dan permainan yang sama. *Game online* merupakan aplikasi permainan yang berupa petualangan, pengaturan strategi, simulasi dan bermain peran yang memiliki aturan bermain dan tingkatan-tingkatan tertentu.

2.2.2 Sejarah *Game Online*

Pada awalnya, *game online* yang lebih dulu dikenal adalah "Game Jaringan" dimana dalam hal ini beberapa Personal Computer dihubungkan satu sama lain dan kita pun dapat mulai bermain game sepuasnya. Pada "Game Jaringan", permainan yang sering dimainkan kala itu adalah Counter Strike. "Game jaringan" cukup membuat beberapa anak

bahkan orang dewasa betah duduk berjam-jam di Game Center untuk mendapatkan suatu kepuasan batin. Hanya seiring dengan semakin berkembangnya teknologi game, maka game jaringan pun mulai tersingkir dengan keberadaan game online. Pada dasarnya, antara game jaringan dengan game online hampir sama yaitu bermain game dengan menggunakan PC sebagai medianya dan bermain dengan beberapa orang. Yang membedakan adalah, dengan game online, kita tidak saja dapat bermain dengan orang yang ada di sebelah kita tetapi juga dapat bermain dengan beberapa orang di lokasi lain, bahkan hingga orang di belahan bumi lain. Saat muncul pertama kalinya pada 1969, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain game. Lalu muncullah komputer dengan kemampuan time-sharing sehingga pemain yang bisa memainkan game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (Multiplayer Games).

Game online

Menurut bobby bodenheimer (1999: 129), *game online* diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh komputer.

Dampak Positif dan Negatif Game Online

Dampak Positif *Game Online* antara lain (1) Pergaulan siswa akan lebih mudah diawasi oleh orang tua; (2) Otak siswa akan lebih aktif dalam berfikir; (3) Reflek berfikir dari siswa akan lebih cepat merespon; (4) Emosional siswa dapat diluapkan dengan bermain *game*; (5) Siswa akan lebih berfikir kreatif. Dampak Negative *Game Online* antara lain (1) Siswa akan malas belajar dan sering mengguakan waktu luang mereka untuk bermain *game online*; (2) Siswa akan lebih menggunakan waktu jadwal belajar mereka untuk bermain *game*; (3) Waktu untuk belajar dan membantu orang tua sehabis jam sekolah akan hilang karena *game*; (4) Uang jajan atau uang bayar sekolah akan di salah gunakan untuk bermain *game online*; (5) Pola makan akan terganggu; (6) Emosional siswa juga akan terganggu karena efek *game* ini dan (6) Jadwal beribadah kadang akan di lalaikan oleh siswa.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan kualitatif, penggunaan metode dan pendekatan tersebut meningkat bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tentang dampak *game online* terhadap siswa kelas XI IIS 1 di SMA Negeri 3 Tolitoli. yang mana dalam pengerjaannya menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil pengolahan data yang berupa kata-kata, gambaran umum yang terjadi dilapangan. Penelitian kualitatif digunakan untuk memahami realitas sosial, yaitu melihat dunia dari apa adanya, bukan dunia yang seharusnya. Penelitian kualitatif dilakukan pada kondisi alamiah dan bersifat penemuan. Subjek penelitian adalah berjumlah 4 orang yang terdiri dari 1 orang guru wali kelas, kepala sekolah, 2 orang siswa kelas XI IIS 1. Instrumen Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah Lembar Observasi dan Pedoman Wawancara.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif, yaitu dengan cara menghimpun data-data faktual dan mendiskripsikan. Data berasal dari seluruh informasi yang diperoleh dari hasil wawancara serta dokumen-dokumen melalui beberapa tahap. Setelah pengumpulan data, pencatatan data, peneliti melakukan analisis interaksi yang terdiri dari reduksi data, penyajian data dan verifikasi.

Analisis dari penelitian ini berlangsung bersama dengan proses pengumpulan data, maupun dilakukan setelah data data terkumpul.

Pengumpulan data

Menggali informasi dan data dari berbagai sumber atau responden. Yaitu dengan wawancara, observasi, analisis dokumen dan foto-foto kegiatan yang ada.

Reduksi data

Dalam reduksi data, data yang diperoleh disortir karena data dari hasil wawancara merupakan data yang memiliki sifat sangat luas informasinya bahkan masih mentah (Lexy J. Moleong 2002: 114). Dengan ini kita akan bisa memilih laporan hasil wawancara yang lebih penting, jadi bila ada hasil laporan yang dirasa kurang penting bisa dibuang. Langkah reduksi data melibatkan beberapa tahap. Tahap pertama, melakukan editing, pengelompokan, dan meringkas data. Tahap kedua, menyusun kode-kode dan catatan-catatan mengenai berbagai hal berkaitan dengan data yang sedang diteliti sehingga peneliti dapat menentukan tema-tema, kelompok-kelompok, dan pola-pola data. Pada tahap terakhir dari reduksi data adalah menyusun rancangan konsep-konsep serta penjelasan penjelasan berkenaan dengan tema, pola, atau kelompok yang bersangkutan.

Penyajian data

Hasil dari pengorganisasian data yang di sajikan secara sistematis dapat dibentuk dalam sebuah laporan. Bentuk penyajian laporan berupa diskriptif analitik dan logis yang mengarah pada kesimpulan. Dalam tahap ini peneliti dituntut untuk melakukan penafsiran terhadap data dalam wawancara.

Penarikan Kesimpulan/Verifikasi

Penarikan kesimpulan menyangkut interpretasi peneliti, yaitu pengembangan makna dari data yang ditampilkan. Kesimpulan yang masih kaku senantiasa di verifikasi selama penelitian berlangsung, sehingga diperoleh kesimpulan yang kredibilitas dan objek.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perilaku moral pada anak yang di timbulkan akibat dari seringnya bermain *game online*. Rasa malas merupakan perilaku seseorang untuk melakukan sesuatu yang seharusnya atau sebaiknya dia lakukan. Salah satu perilaku yang di timbulkan akibat dari seringnya bermain game online yaitu dapat berdampak pada tingkat motivasi belajar siswa. Dengan mengenal permainan game online anak jarang meluangkan waktu untuk belajar, tidak ada semangat untuk belajar.

Terkait dengan motivasi belajar peneliti berfokus pada indikator mengenai game online itu sendiri. Dengan di dukung adanya pernyataan dari beberapa narasumber yang peneliti wawancarai.

PENUTUP

Kesimpulan

Sebagai kesimpulan dari penelitian ini game online itu sangat berdampak negatif terhadap belajar siswa, baik itu dampak pada kesehatan maupun pada perubahan tingkah laku siswa, sehingga tingkat motivasi belajar pada siswa pun berkurang di karenakan seringnya bermain game online, tanpa memperhitungkan waktu yang mereka gunakan dalam bermain.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka saran dari penulis adalah, diharapkan dapat meningkatkan pengawasan terhadap siswa baik dalam bentuk perhatian sikap tegas, seperti membatasi penggunaan media handpone atau laptop. bagi orang tua dapat memberikan pengertian dampak negatif dari seringnya bermain game online, dan lebih mengawasi aktivitas anak dalam bermain game.

REFERENSI

- Adam, E., Rolling, A. (2012). *Fundamental of games design*. Barkeley, CA: NEW Riders.
- Bodenheimer, B. (1999). *Computer Animation and Simulation*. Eurographics.
- Dimiyati, M. (1999). *Belajar dan Pembelajaran (Cetakan Pertama)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Flippo, E. B. (1996). *Manajemen Personalia*, diterjemahkan oleh Moh. Mas' ud. Jakarta, Erlangga.
- Moleong, L. J. (2004). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya..(2009). *Metodologi penelitian kualitatif (edisi revisi)*.
- Sugiyono, D. (2010). *Metode penelitian kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.