

DAMPAK MEDIA GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VI MI NW PUNGKANG TAHUN PELAJARAN 2023/2024

Yakutunnafis¹, Nishfiya Ramdoniati², Abdul Aziz³

Insitut Agama Islam Hamzanwadi Nahdlatul Wathan Lombok Timur

Email: Nafisyaqut6@gmail.com

Abstrak. Salah satu dari produk teknologi informasi yang sangat berpengaruh bagi siswa untuk mendapatkan informasi yaitu internet. Didalam internet juga menyediakan banyak sekali hiburan yang ditawarkan, salah satunya seperti *Game Online*. Beberapa tahun ini sedang maraknya *game berbasis online* yang banyak dipopulerkan mulai dari kalangan anak-anak, remaja sampai kalangan dewasa, dikarenakan perkembangan era globalisasi yang sangat pesat dan perkembangan teknologi yang semakin tahun semakin canggih, Hal ini membuat resah semua kalangan lembaga pendidikan, baik lembaga pemerintahan, lembaga masyarakat dan pihak pendidik. Perkembangan prestasi akademik peserta didik semakin hari semakin memperhatikan. Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui Dampak Media Game Online Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VI MI Nw Pungkang. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang mana datanya diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dampak dari Media Game Online Bagi Peserta didik di MI Nw Pungkang adalah membuat hasil atau nilai belajar peserta didik semakin menurun drastis, serta kefokusn belajar juga semakin menurun.

Kata Kunci : Dampak Game Online, Hasil Belajar

Abstrct. One of the information technology products that is very influential for students to obtain information is the internet. The internet also provides a lot of entertainment on offer, one of which is online games. In recent years, there has been a proliferation of online-based games which have become popular among children, teenagers and even adults, due to the very rapid development of the era of globalization and technological developments which are becoming more and more sophisticated every year. This has made all levels of educational institutions, both institutions and government, community institutions and educators. The development of students' academic achievements is increasingly worrying day by day. The purpose of this research is (1) to determine the impact of online game media on the learning outcomes of Class VI MI Nw Pungkang students. This type of research is qualitative research where the data is obtained from observation, interviews and documentation. The results of this research show that the impact of online game media for students at MI Nw Pungkang is that students' learning outcomes or grades decrease drastically, and their focus on learning also decreases.

Key Word. Impact of Online Games, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang sangat penting bagi semua umat manusia. Hal itu disebabkan karena era globalisasi menuntut semua orang untuk berpendidikan. Pendidikan dewasa ini menjadi tumpuan harapan untuk mengembangkan individu dan masyarakat. Pendidikan juga merupakan sebuah usaha yang dilakukan seseorang untuk memanusiakan manusia.(Azwar Ananda ,2016) Pendidikan merupakan pembelajaran tentang pengetahuan, keterampilan, kebiasaan turun temurun dari generasi ke generasi berikutnya.(mohammad

dalyono). Pendidikan dalam pengertian yang lain adalah proses membimbing, mematangkan, mendewasakan, dan meningkatkan potensi yang terdapat dalam diri anak didik secara optimal.

Sekarang ini perkembangan teknologi informasi semakin canggih dan banyak tercipta produk-produk baru untuk mempermudah aktivitas masyarakat. Produk-produk tersebut seperti televisi, komputer, laptop, telepon genggam dan internet. Kini, hampir sebagian besar masyarakat memiliki produk-produk teknologi informasi tersebut. Produk teknologi informasi sangat berpengaruh dalam kehidupan

masyarakat khususnya di kalangan anak-anak sekolah. Salah satu dari produk teknologi informasi yang sangat berpengaruh bagi siswa yaitu internet. Disamping dampak positif internet, ada banyak pengaruh negatif yang berdampak kepada peserta didik khususnya permasalahan dalam dunia pendidikan. Sebab di dalam internet juga menyediakan banyak sekali hiburan yang ditawarkan, salah satunya seperti *Game Online* (Nisrnfatin,2020)

Beberapa tahun ini sedang maraknya beberapa *game berbasis online* yang banyak dipopulerkan mulai dari kalangan anak-anak, remaja sampai kalangan dewasa, dikarenakan perkembangan era globalisasi yang sangat pesat dan perkembangan teknologi yang semakin tahun semakin canggih. Hal ini membuat resah semua kalangan lembaga pendidikan, baik lembaga pemerintahan, lembaga masyarakat dan pihak kependidikan. Perkembangan prestasi akademik peserta didik semakin hari semakin mempeihatinkan.

Adiksi *Game Online* dapat ditandai oleh sejauh mana pemain *game* bermain *game* secara berlebihan yang dapat berpengaruh negatif bagi pemain *game* tersebut. *Game Online* dapat diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan internet yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan juga secara berkelompok dibelahan dunia dan permainan ini sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh perangkat untuk *game* ini sendiri. *Game Online* terhadap peserta didik dapat mempengaruhi hasil belajar, kecanduan tersebut memunculkan sifat, malas belajar pada diri peserta didik, selain malas

belajar kecanduan *Game Online* juga dapat mempengaruhi etika atau akhlak peserta didik, seperti meremehkan guru, melalaikan perintah orang tua, dan tidak terlalu memperdulikan lingkungan sekitar. Yang di mana hal tersebut dapat berimbas terhadap hasil belajar yang di dapat oleh peserta didik. Parahnya lagi Indonesia adalah salah satu pasar industry game terbesar di dunia. Terutama game mobile atau permainan video yang di mainkan melalui telepon seluler, komputer tablet, atau pun konsol.

Berdasarkan Obsevasi Pra Penelitian yang telah dilakukan di MI NW Pungkang ternyata banyak siswa yang sudah di fasilitasi Handphone oleh orang tuanya. Mereka sangat sering memainkan *game online* seperti *mobile legend*, *PUBG*, *Domino* dan lain lain. Hal ini menyebabkan waktu mereka lebih banyak dihabiskan dalam dunia *game* sehingga prestasi belajar mereka pun turun drastis. Adapun tujuan penelitian ini dilakukan yaitu untuk mengetahui dampak media *game online* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VI MI NW Pungkang Tahun Pelajaran 2023/2024

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Adapun yang dimaksud dengan metode kualitatif adalah metode yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang

alamiah dan memanfaatkan berbagai metode ilmiah.

Dalam menyelesaikan penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Artinya data yang dikumpulkan bukan berupa angka, melainkan data yang berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan (observasi), dan dokumen pribadi. Tujuan menggunakan pendekatan kualitatif adalah agar peneliti dapat menggambarkan realita empiris dibalik fenomena yang terkait dampak media *game online* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VI MI NW Pungkang Tahun Pelajaran 2023/2024.

HASIL PENELITIAN

Setelah melakukan penelitian di kelas VI MI NW Pungkang, peneliti menemukan beberapa fakta terkait dampak game online terhadap hasil belajar. Ada beberapa dampak buruk yang ditunjukkan oleh siswa yang sering main game online antara lain :

1. Kurang Konsisten Dalam Belajar

Dari Sembilan orang siswa kelas 6 MI NW Pungkang ada 2 orang yang diketahui telah kecanduan dengan permainan game online dan dua orang tersebut menunjukkan ketidak konsistennya dalam mengikuti pelajaran. Bahkan anak-anak yang sering bermain game online mengalami kekurangan kepekaan terhadap lingkungan, memiliki daya konsentrasi yang lemah, dan sering melamun. Hal ini adalah dampak yang ditimbulkan karena kecanduan mereka terhadap permainan game online (Bapak Afif, 2023). Peneliti juga mewawancarai siswa yang merupakan pelaku pemain game online,

dan mereka mengakui bahwa dalam proses belajar sering mengalami ketidak konsistenan terhadap pelajaran. Sejak bermain game online para peserta didik mengalami penurunan daya belajar, sering merasa mengantuk bahkan sampai tertidur ketika proses belajar berlangsung hal ini disebabkan karena kecanduan bermain game dan selalu tidur larut malam di atas jam 12 malam. tidak pernah tidur dibawah jam 12 malam. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dampak yang ditimbulkan dari permainan game online ini adalah kurangnya konsentrasi, dan konsistensi dalam mengikuti peroses pembelajaran sehari-hari.

2. Menurunnya Hasil Belajar

Selain berdampak terhadap kondisi mental anak, permainan game online juga berdampak pada hasil belajar siswa yang semakin menurun. Hal ini dibuktikan dengan hasil dari jawaban soal yang diajukan oleh peneliti. Berikut tabel hasil penelitian tersebut :

Tabel 1 : Hasil Belajar Siswa

NO	NAMA SISWA	KKM	NILAI	KET
1	AIYANA	75	90	ATAS KKM
2	AZZELA FATMATUZZAHRA	75	100	ATAS KKM
3	BAIQ DAHLIA GIYANMA	75	90	ATAS KKM
4	HANA HUMAIRA	75	100	ATAS KKM
5	M.ARMAN MAULANA	75	70	BAWAH KKM
6	M.FIZI AINUL HAKIM	75	70	BAWAH KKM
7	NURMILASARI ARDANIYAH	75	90	ATAS KKM
8	STEVAN DEWANTARA	75	90	ATAS KKM
9	ZAHRA'UL AMNI	75	100	ATAS KKM

PEMBAHASAN

Dampak game online ini sangatlah besar bagi peserta didik zaman sekarang, game online

membuat mereka menjadi kecanduan. Kecanduan game online yang berlebihan membuat anak-anak zaman sekarang melupakan atau tidak memperdulikan aktivitas lain, misalnya belajar, mengulang pelajaran dan tugas dari sekolah. Hal ini membuat peserta didik malas dalam belajar, malas mengerjakan tugas, malas memperhatikan gurunya, lupa akan tugas-tugas yang diberikan dan lupa akan belajar. Hal inilah yang mengakibatkan menurunnya hasil belajar. Selain itu kecanduan game online berdampak pada menurunnya keaktifan belajar siswa, akibat dari game online ini peserta didik kurang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar tersebut, seperti kurangnya memberikan tanggapan, mengabaikan segala proses kegiatan belajar sehingga mengakibatkan kefokusannya atau keaktifannya di dalam belajar menurun.

Sebagaimana yang disampaikan Bapak Afif selaku guru kelas VI MI NW PUNGKANG bahwa zaman sekarang sudah bercampur baur dengan kecanggihan teknologi terutama internet. Dimana internet sudah masuk ke rumah-rumah dan menjangkau semua kalangan, rata-rata anak-anak zaman sekarang tidak ada yang tidak memiliki hp. Sebagaimana yang kita lihat di daerah perkampungan, pedesaan hingga di daerah pelosok pun anak-anak sudah mengenal bermain game. Bahkan seringkali ditemukan anak-anak kecil berkumpul bermain game yang disebut "mabar". Hal ini salah satu bukti bahwa perkembangan teknologi mendatangkan pengaruh yang amat signifikan dan kita tentu tidak dapat menolak perkembangan dan kemajuan zaman.

Sebagai tenaga pendidik tentu tidak bisa

diam begitu saja menghadapi masalah tersebut. Para guru sering menasehati anak-anak tidak lupa pula tetap bekerja sama dengan orang tua dengan cara memberikan informasi tentang perkembangan anaknya di sekolah dan kita juga memberi informasi bagaimana dampaknya ketika sebelum anaknya bermain game dan setelah anaknya kecanduan bermain game. Bekerjasama dengan orang tua adalah keharusan untuk mengatasi masalah ini, sebab para guru juga tidak dapat berbuat banyak hal ini dikarenakan anak-anak sangat sering bermain hp di rumah. Apabila para siswa bermain hp di sekolah tentu bisa dibatasi langsung oleh para guru.

Selain dari hasil wawancara dan observasi peneliti juga memberi tugas harian kepada siswa kelas VI guna mengetahui bagaimana dampak game online terhadap hasil belajar. Peneliti memberikan soal-soal yang berisi enam buah pertanyaan. Berdasarkan hasil penelitian mengenai hasil belajar siswa menunjukkan bahwa game online berdampak negatif kepada hasil belajar siswa kelas VI MI NW Pungkang. Semakin tinggi pengaruh game maka prestasi belajar peserta didik semakin rendah dan begitu juga sebaliknya semakin rendahnya pengaruh game online maka prestasi belajar peserta didik semakin tinggi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian peneliti memperoleh kesimpulan Siswa kelas VI MI NW PUNGKANG, bermain game online untuk mengatasi rasa bosan, dan untuk mengisi waktu luang. Siswa kelas VI lebih suka bermain game online daripada belajar

karena belajar menyebabkan pusing dan mengantuk, sedangkan bermain game online lebih menyenangkan dan dapat bermain bersama teman.

Game online berdampak negatif terhadap hasil belajar. Dampak negatif game online terhadap hasil belajar adalah siswa kurang mampu dalam mengingat materi pembelajaran, sulit memahami materi pembelajaran yang diterima di kelas, serta menurunnya hasil belajar dan mengalami kesulitan dalam hal materi penalaran atau sering tidak konsen dalam menerima materi

Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih. *An-Nahdlah: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 44-56.

Zulkifli, M., & Wahida, W. A. (2022). Dampak Teknologi Smartphone Di Era Revolusi Industri 4.0 Terhadap Perilaku Siswa. *An-Nahdlah: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(3), 201-212.

Zulkifli, M., Jannah, M., & Komaruddin, K. (2023). Strategi Peningkatan Keaktifan Siswa dalam Proses Pembelajaran PAI di SMP IT Al-Baqiyatusshalihat NW Santong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2517-2525.

REFRENSI

- Indah Dhamayanthie.2020. Dampak Game Online Terhadap Perilaku Mahasiswa Akamigas Balongan. *Jurnal Rekayasa, Teknologi dan Sains*, volume 4, No 1.
- Retno Ayu Wardany & Suhartono. 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*, Volume 1, No. 12.
- Rika Andriani, Rasto. 2019. Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. Vol.4 (1).
- Rulyandi, R. (2023). PEMEROLEHAN BAHASA ANAK USIA 7-12 TAHUN MELALUI GAME ONLINE. *Al-Mujahidah*, 4(1), 11-21. <https://doi.org/10.51806/al-mujahidah.v4i1.62>
- Sri Wahyuni Adiningtiyas. 2017. *Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan Game Online*
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Zulkifli, M., & Hady, R. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Langsung Dalam