

Pengaruh Game Online terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik

Yuli Kurniawati

SD Negeri Tambakreja 10
yuliingok@gmail.com

Article History

received 14/11/2020

revised 21/11/2020

accepted 26/11/2020

Abstract

Online games or often referred to as online games are games that are played on a network (both LAN and internet), this game is usually played simultaneously with an unlimited number of players. The rise of online games that are popularized among students, due to the very rapid development of the era of globalization and the development of increasingly sophisticated technology which can have a negative impact on student learning achievement. The purpose of this study is to provide an overview of the world of education how the magnitude of the influence of online games on student achievement.

Keywords: *Game Online, student achievement, elementary school*

Abstrak

Game online atau sering disebut dengan Online Games adalah sebuah permainan (games) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun internet), permainan ini biasanya di mainkan secara bersamaan dengan pemain yang tidak terbatas banyaknya. Maraknya game online yang dipopulerkan kalangan peserta didik, dikarenakan perkembangan era globalisasi yang sangat pesat dan perkembangan teknologi yang semakin canggih yang bisa berdampak negatif terhadap prestasi belajar peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran terhadap dunia pendidikan bagaimana akan besarnya pengaruh game online tersebut terhadap prestasi belajar peserta didik.

Kata kunci: *Game Online, prestasi belajar, sekolah dasar*

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series
<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284
e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Perkembangan game online tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya game online sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (small local network) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang.

Hampir setiap hari peserta didik bermain game online. Bagi peserta didik, game online sangat menyenangkan karena banyak tantangan dan dapat mengenal banyak orang dari komunitas game online, dan peserta didik berkhayal menjadi satu karakter pemain dalam game online sesuai yang diinginkan peserta didik. Selain itu, sering bermain game online peserta didik menjadi malas untuk sekolah dan malas untuk mencari atau mengerjakan tugas-tugas sekolah sehingga mempengaruhi prestasi belajar peserta didik.

Game Online menurut Kim dkk (dalam Azis, 2011:13) adalah game atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online. Selanjutnya, Winn dan Fisher (Azis, 2011:13) mengatakan multiplayer online game merupakan pengembangan dari game yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua game lain perbedaannya adalah bahwa untuk multiplayer game dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama. Dalam memainkan game online terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat komputer dengan spesifikasi yang menandai adanya koneksi dengan internet.

Kecanduan game online merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet addictive disorder. Seperti yang disebutkan Young (dalam Azis 2011:14) yang menyatakan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah computer game addiction (berlebihan dalam bermain game).

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara. Pendidikan merupakan rangkaian aktifitas untuk mengembangkan seluruh aspek kehidupan manusia yang berjalan seluruh hidup. Tujuan pendidikan pada umumnya adalah untuk meningkatkan Sumber Daya Manusia yang utuh dan berkualitas. Dengan potensi yang mereka miliki akan menghasilkan manusia yang berkualitas (Purwanto, 2014:27).

Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar penting sekali artinya dalam rangka membantu peserta didik dalam mencapai prestasi belajar yang sebaik-baiknya. Prestasi belajar yang dicapai individu merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik dalam diri (faktor internal) maupun dari luar diri (faktor eksternal) individu (Ngalim, 2013:55).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Game Online

Sekarang ini di kota-kota besar di Indonesia menjamur Game Center yang menawarkan banyak fasilitas untuk bermain game-game multiplayer, baik yang lokal (LAN) maupun yang online. Jenis game seperti ini disebut Multiplayer Online Game atau bisa diartikan sebagai game online yang melibatkan banyak pemain sekaligus untuk saling berinteraksi satu sama lain dalam waktu yang bersamaan.

Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan oleh Sembiring (2007) yang menemukan bahwa prestasi belajar peserta didik yang bermain game online menjadi menurun karena waktu untuk belajar tersita untuk bermain game online.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Kertamuda (2008) menunjukkan bahwa motivasi belajar dapat mempengaruhi seseorang dalam meningkatkan prestasi. Hal ini didukung juga oleh penelitian yang dilakukan oleh Prasetyo (2007) yang menyatakan bahwa semakin tinggi motivasi belajar, maka semakin tinggi prestasi akademiknya, dan semakin rendah motivasi belajar, semakin rendah prestasi akademiknya (Detria, 2013:5).

B. Prestasi Belajar

Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan baik secara individu atau kelompok. Menurut Mas'ud Hasan Abdul Dahar yang dikutip oleh Djamarah, prestasi adalah apa yang telah dapat diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan keuletan kerja. Menurut Purwodarminto, prestasi adalah hasil sesuatu yang telah dicapai.

Belajar sebagaimana diungkapkan Oemar Hamalik dalam bukunya *Proses Belajar Mengajar* menyebutkan bahwa belajar merupakan memodifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*). Menurut pengertian tersebut, belajar merupakan proses suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih dalam dari pada itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan merupakan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan perilaku. Keberhasilan dalam belajar dapat diukur dari seberapa bisa peserta didik mempraktikkan sesuatu yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.

Dapat diartikan bahwa belajar sebagai proses yang kompleks yang tidak mudah didefinisikan, belajar hampir sama dengan proses perubahan perilaku yang merupakan hasil pengalaman dan hal itu tidak dikaitkan dengan keadaan sementara. Dengan kata lain, belajar adalah usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk merubah tingkah laku menjadi lebih baik, dilakukan secara sengaja dan terencana.

Prestasi dalam belajar adalah hasil dari pengukuran terhadap peserta didik yang meliputi faktor kognitif, afektif dan psikomotorik setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur menggunakan instrumen tes atau instrumen yang relevan.

Sutratinah Tirtonegoro mengartikan prestasi belajar sebagai penilaian hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat menerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak dalam periode tertentu. Selain itu, Muhibbin Syah berpendapat bahwa prestasi belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program pengajaran. Indikator prestasi belajar adalah pengungkapan hasil belajar yang meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan prose belajar siswa. Ranah yang dimaksud antara lain ranah cipta, rasa dan karsa.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan hasil dari suatu kegiatan pembelajaran yang disertai perubahan yang dicapai seseorang (peserta didik) yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf, maupun kalimat sebagai ukuran tingkat keberhasilan peserta didik dengan standarisasi yang telah ditetapkan dan menjadi kesempurnaan bagi siswa dalam berpikir dan berbuat.

C. Jenis Game Online

Game online terbagi menjadi dua jenis yaitu web based games dan text based games. Web based games adalah aplikasi yang diletakkan pada server

di internet dimana pemain hanya perlu menggunakan akses internet dan browser untuk mengakses games tersebut. Jadi tidak perlu instal atau patch untuk memainkan gamenya. Namun seiring dengan perkembangan, ada beberapa fitur yang perlu download untuk memainkan sebagian game, seperti Java Player, Flash Player, maupun Shockwave Player, yang biasanya diperlukan untuk tampilan grafis game tersebut. Selain itu, game seperti ini juga tidak menuntut spesifikasi komputer yang canggih, tidak lagi dan membutuhkan bandwidth yang besar. Selain itu, sebagian besar web based game adalah gratis.

Pembayaran hanya diperlukan untuk fitur-fitur tambahan dan mempercepat perkembangan account pada game tersebut. Sedangkan text based game bisa dibidang sebagai awal dari web based games. Text based games sudah ada sejak lama, dimana saat sebagian komputer masih berspesifikasi rendah dan sulit untuk memainkan game-game dengan grafis wah, sehingga dibuatlah game-game dimana pemain hanya berinteraksi dengan teks-teks yang ada dan sedikit atau tanpa gambar (Bartle, 1990; Bruckman; 1992; Curtis; 1996). Memang setelah masa tersebut, text based games hampir tidak pernah dilirik lagi oleh para gamers, namun pada akhir-akhir ini, mulai marak text based games yang beredar yang sekarang kita kenal sebagai web based games. Tentu saja dengan format yang lebih modern, grafis diperbanyak dan dipercantik, menggunakan koneksi internet dan developer game yang makin kreatif.

D. Dampak Game Online terhadap Prestasi Belajar mengajar

Game online memiliki pengaruh atau dampak yang saling bertolak belakang tergantung pada pemakainya.

Dampak positif game online yaitu akan melatih pemainnya untuk dapat memenangkan permainan dengan cepat, efisien dan menghasilkan lebih banyak point, meningkatkan konsentrasi, meningkatkan koordinasi atau kerjasama antara mata dan tangan, meningkatkan kemampuan membaca, meningkatkan pengetahuan tentang komputer.

Sedangkan dampak negatif game online adalah menimbulkan adiksi atau kecanduan, berbicara kasar dan kotor, kegiatan terbengkalai, perubahan pola istirahat dan pola makan, pemborosan uang dan gangguan kesehatan.

SIMPULAN

Perubahan berkesinambungan yang terjadi pada peserta didik sangat diharapkan dalam proses belajar mengajar, karena dengan adanya perubahan tersebut akan menjadi suatu kebiasaan peserta didik untuk terus memperbaiki diri. Dari sinilah nantinya peserta didik dapat diketahui bahwasannya mereka telah melakukan proses belajar mengajar.

Hasil belajar menjadi tolak ukur dalam menentukan prestasi belajar yang telah dilakukan. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan peserta didik sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Tri Rizqi A. (2016). *Dampak Game Online terhadap Prestasi Belajar Pelajar*. Jutim Vol 1 STIK Bina Husada Palembang.
- Cut Rosyi, D & dkk. (2017). Pengaruh Game Playstation Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 69 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah. Universitas Syiah Kuala*.

- Nisrinafatin. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Non Formal*. Universitas Kristen Satya Wacana.
- Witriana Endah, P., dkk. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Remaja Komplek KORPRI Kabupaten Kuburaya. *Jurnal Akbar Juara*. Universitas Bina Sarana Informatika. Pekanbaru.
- Sri Wahyuni A. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *Jurnal KOPASTA*. Universitas Riau Kepulauan Batam.
- Andri Arif, K & Andy Widhiya, BU. (2019). *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Pencegahan*. Cetakan ke-1. Magetan Jawa Timur: CV. AE Media Grafika.
- M.Zaiful Rosyid., dkk. (2019). *Prestasi Belajar*. Cetakan I. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Alif Harsan. (2011). *Jago Bikin Game Online*. Cetakan pertama. Jakarta Selatan: PT. Trans Media.
- Danarjati Dwi Prasetya, dkk. (2014) *Pengantar Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Purwanto, Nanang. (2014). *Pengantar Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.