DAMPAK BERMAIN *GAME ONLINE* PADA HASIL BELAJAR SISWA DI SMAN 12 MAKASSAR

Irmawati[1], Firdaus W Suhaeb[2]
[1,2]Pendidikan Sosiologi FIS-UNM

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi siswa SMAN 12 Makassar bermain game online dan dampak game online pada siswa di SMAN 12 Makassar. Jenis penelitian ini adalah kualitatif. Penarikan Informan didasarkan pada kriteria yaitu Siswa (Laki-laki) yang Bermain Game online, Masih terdaftar sebagai siswa di SMAN 12 Makassar, dan Merupakan siswa kelas XI IPS 2. Informan penelitian sebanyak 8 (delapan) orang siswa SMAN 12 Makassar. Penentuan Informan dilakukan cara purposive sampling karena teknik ini memilih orang (informan) dengan berbagai penilaian tertentu menurut kebutuhan peneliti, sehingga dianggap layak untuk dijadikan sumber informasi atau informan.Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Motivasi Siswa SMAN 12 Makassar bermain game online mulai dari motivasi dimana mereka merasakan perasaan tantangan yang dihadirkan oleh sebuah game yang mereka mainkan sehingga hal itupula yang menyebabkan mereka sangat termotivasi untuk menyelesaikan setiap tantangan-tantangan yang terdapat dalam game online yang telah mereka download, yang kedua motivasi untuk menghilangkan rasa bosan dimana hal ini memicu mereka menjadikan game online sebagai alternatif atau pelarian ketika mereka jenuh atau merasa bosan. Dan yang terakhir yaitu kurangnya hubungan sosial didunia nyata seseorang yang merasa kesepian, cenderung tertutup dan kurang memiliki hubungan sosial di dunia nyata memotivasi seseorang untuk mencari sesuatu yang membuatnya bisa meningkatkan rasa percaya diri serta menghilangkan rasa kesepian dengan mencari seseorang yang mampu mengerti akan keadaan yang dirasakannya. Serta Terdapat dua dampak bermain game online terhadap hasil belajar siswa di SMAN 12 Makassar yaitu dampak positif dan negatif dimana, dampak positifnya berupa yaitu memudahkan seseorang dalam mempelajari bahasa inggris, membuat seseorang lebih fokus terhadap pelajaran, melatih kesabaran dan melatih kerja sama tim. adapun dampak negatifnya yaitu kecanduan bermain kemudian muncul rasa malas belajar sehingga menyebabkan buruknya nilai mata pelajaran.

***Kata Kunci**: Game Online, Hasil Belajar, Siswa*

ABSTRACT

Research aims to understand motivation students SMAN 12 Makassar playing games online and the impact of an online game to their students in SMAN 12 Makassar. The kind of research this is qualitative.With drawal informants based on criteria: students (man who plays an online game, are still listed as students in SMAN 12 makassar, and were those class xi social class 2. Informants research as much as 8 (eight) students sman 12 makassar. The determination of informants done way purposive sampling because this technique pick (informants with various certain assessment depending on the needs researchers, so that it is considered fit for consumption a source of information or informants.This research result indicates that motivation students sman 12 makassar play an online game starting from motivation where they felt the challenges presented by a game that they played this itupula that the cause they highly motivated to resolve any the challenges that there are in a game online that they have download, the second motivation to deprive of a taste bored which he has they make an online game as an alternative or escape when they saturated or bored.And the last that is the lack of a connection social in this world real someone who feels lonely, tending to closed and less has social intercourse in the real world motivate someone to search for something which would enable it to increase confidence and to eliminate their lonely by seeking someone capable of understand will the state of being pain.And there are two the impact of play an online game of the results of student learning in sman 12 makassar namely the impact of positive and negative where, the impact of the positive facilitate a person in studies the english language , make somebody more a focus on lessons , train patience and training teamwork . It so happen impact of out the negatives namely addicted to play then appears think lazy learn so cause bad value subjects..

***Keywords**: Online Games, learning outcomes, and students*

PENDAHULUAN

Game adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing. *Game Online* adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual. *Game Online*

dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga matapun lelah dan biasanya diiringi rasa sakit kepala.

Kemajuan suatu teknologi sangat berkembang pesat di dunia yang global ini, tidak hanya pada kota-kota besar, tetapi kota-kota kecilpun juga. Dalam 10 tahun terakhir, permainan elektronik atau yang kita sering sebut dengan *game online* sudah menjamur dimana-mana. Banyak sekali game center yang bermunculan.

Game saat ini tidak seperti game terdahulu, jika dahulu game hanya bisa maksimal dimainkan dua orang, sekarang dengan kemajuan teknologi terutama jaringan internet, game bisa dimainkan 100 orang lebih sekaligus dalam waktu yang bersamaan. Walaupun game ditujukan untuk anak-anak, tidak sedikit pula orang dewasa kerap memainkannya bahkan tidak sedikit yang menjadikannya sebagai pekerjaan dan mendapat penghasilan dari bermain game.

Seorang siswa adalah peserta didik yang memiliki kewajiban untuk belajar, sebagaimana para siswa inilah yang nantinya akan menjadi generasi penerus bangsa. Saat ini banyak kalangan siswa yang melupakan kewajibannnya yaitu belajar, mereka telah disibukkan oleh hal-hal yang dapat dikatan mengganggu aktivitas belajar mereka seperti bermain game. Menghibur diri dengan bermain *game online* memang tidaklah salah, hanya saja jika itu telah mengganggu aktivitas
belajar mereka hal inilah yang menjadi masalahnya.

Fenomena bermain *game online* ini memang menjadi perbincangan serius di media sosial ketika ada *game online* terbaru banyak siswa-siswi yang sangat cepat merespon masuknya *game-game online* dan kemudian mendownloadnya di smartphone mereka dan ini jelas telah mewabah tak terkecuali para pelajar di kota Makassar tepatnya di SMAN 12 Makassar. SMAN 12 merupakan salah satu sekolah menengah yang terdapat dikota makassar provinsi sulawesi selatan. para pelajar siswa maupun siswi sebagian besar mereka bermain *Game online*, ini dapat dilihat dari aplikasi game *Game online* yang terdapat pada smartphone mereka, dan tidak dapat dipungkiri bahwa game *Game online* telah merasuki kehidupan mereka baik itu disekolah maupun diluar lingkungan sekolah dimana mereka sangat asyik saat bermain game ini. Dilingkungan sekolah misalnya, ketika siswa-siswi bermain *Game online* bisa saja mereka memainkan *game online* di sekolah seperti didalam kelas dan ini tentunya akan menggangu proses belajar mereka didalam kelas. Selain itu bermain game diluar jam sekolah juga membuat para siswa-siswi ini terkadang tidak menggunakan waktu luang mereka untuk belajar atau mengulangi pelajaran yang diajarkan saat disekolah dan secara tidak langsung para siswa-siswi ini melupakan tanggung jawab mereka sebagai seorang pelajar generasi penerus bangsa kelak karena sebagian waktu mereka lebih banyak mereka gunakan untuk bermain *Game online*.

Game online yang telah masuk dilingkungan mereka jelas telah membuat mereka lebih terfokuskan pada permainan atau *game online* yang terdapat pada *smartphone* mereka. Padahal hakikat seorang siswa adalah belajar guna menjadi generasi penerus bangsa. Jika para siswa siswi ini menggunakan waktu mereka lebih banyak untuk bermain game tentunya waktu belajar mereka menjadi semakin sedikit dan inilah yang menjadi ketakutan karena pengetahuan yang mereka dapatkan hanya seputar dunia game semata yang akhirnya menjadi bumerang bagi masa depan mereka kelak.Berdasarkan masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Dampak bermain *Game Online* pada hasil belajar siswa di SMAN 12 Makassar"**

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Hal itu dikarenakan dalam penelitian ini, yang ingin diungkap bersifat mendalam mengenai apa saja yang menjadi Hal itu dikarenakan dalam penelitian ini dilakukan secara menyeluruh, utuh dan mendalam mengenai apa motivasi pelajar bermain *Game online*, serta dampak dari bermain *Game online* pada hasil belajar mereka. Penelitian ini dilakukan di Kota Makassar, tepatnya di SMAN 12 Makassar. Pemilihan lokasi ini dimaksudkan karena SMAN 12 Makassar dikenal salah satu sekolah yang mampu mencetak lulusan-lulusan berkualitasTahap pertama peneliti menentukan subjek penelitian dimana Subjek merupakan objek penelitian secara keseluruhan. Ketentuan subjek penelitian ini memberikan kejelasan mengenai siapa yang menjadi perhatian penelitian. Peneliti menentukan subjek penelitian ini merupakan seluruh siswa siswi yang bermain *Game Online*, masih aktif sebagai siswa di SMAN 12 Makassar dan merupakan siswa kelas XI.IPS.2. Selanjutnya setelah penentuan subjek penelitian, peneliti kemudian dapat menentukan informan penelitian yang menjadi narasumber untuk kepentingan perolehan informasi, dengan menggunakan teknik penarikan informan, *purposive sampling.* Teknik penarikan informan dengan menggunakan *purposive sampling* dipilih karena teknik ini memilih orang (informan) dengan berbagai penilaian tertentu menurut kebutuhan peneliti, sehingga dianggap layak untuk dijadikan sumber informasi/ informan. Dalam penelitian ini yang menjadi kriteria subyek penelitian (informan) adalah: Siswa (Laki-laki) yang Bermain *Game online*. Masih terdaftar sebagai siswa di SMAN 12 Makassar, Merupakan siswa kelas XI IPS 2. Prosedur pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Tehnik pengabsahan data menggunkan tehnik member check.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian Dian Laufi deodo Saputra (2013) dengan judul Dampak *Game Online Terhadap Kaum Remaja*. Terdapat motivasi seseorang bermain game. Hal itu dapat diliat sebagai berikut : Pertama, Merasa tertantang, keinginan yang kuat dari diri untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi. Rasa bosan yang dirasakan ketika berada di rumah atau di sekolah. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga memilih alternatif bermain game sebagai aktivitas yang menyenangkan.

a. Merasa Tertantang, setelah melakukan penelitian terhadap beberapa siswa di SMAN 12 Makassar, Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada beberapa motivasi yang membuat seorang siswa bermain game online, motivasi yang pertama yaitu Merasa tertantang, dari 8 informan yang diteliti, 6 orang informan yaitu Adhe Arliansyah, Muh. Fahri, Muh. Fiqri, Wiranto, Hamzah, Dan Roihan Zaki. Mereka termotivasi oleh tantangan yang dihadirkan oleh sebuah game yang mereka mainkan sehingga hal itupula yang menyebabkan mereka sangat termotivasi untuk menyelesaikan setiap tantangan-tantangan yang terdapat dalam game online yang telah mereka download.

b. Kurangnya Hubungan Sosial di Dunia Nyata, motivasi yang ke tiga yaitu kurangnya hubungan sosial didunia nyata, seseorang yang merasa kesepian, cenderung tertutup dan kurang memiliki hubungan sosial di dunia nyata memotivasi seseorang untuk mencari sesuatu yang membuatnya bisa meningkatkan rasa percaya diri serta menghilangkan rasa kesepian dengan mencari seseorang yang mampu mengerti akan keadaan yang dirasakannya, hal itulah yang membuat informan mengalihkan hubungan sosial mereka kedunia maya

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, peneliti juga menemukan adanya dampak positif dan negatif hanya saja yang membedakannya dengan penelitian terdahulu yaitu peneliti mengaitkannya dengan hasil belajar siswa yang bermain game online.

a. Dampak Positif

1. Memudahkan Mempelajari Bahasa Inggris, adapun dampak positifnya peneliti menemukan empat dampak positif, dampak positif ini dilihat dari 4 orang informan yang merasakan salah satu dampak positif tersebut, pertama yaitu memudahkan seseorang dalam mempelajari bahasa inggris, ini dikarenakan dalam game online kebanyakan game online menggunakan bahasa inggris sehingga secara tidak langsung seorang siswa yang bermain game online bermain sekaligus belajar menerjemahkan bahasa inggris kedalam bahasa indonesia.

2. Membuat Lebih Fokus Terhadap Pelajaran, ketika jam Istirahat lebih memilih untuk bermain game online dikelas dibandingkan dengan keluar untuk jajan, menurutnya jika jajan pada jam istirahat lalu ketika masuk akan menyebabkan efek ngantuk dan tidak fokus diakibatkan oleh rasa kenyang, sehingga cara wiranto mengantisipasi agar tetap fokus, maka ia tidak jajan pada saat istirahat dan lebih memilih memainkan game online, ia juga mengungkapkan bahwa ia pernah membaca sebuah artikel di internet yang menyebutkan bahwa salah satu dampak positif bermain game online yaitu melancarkan kerja otak, apalagi jika game yang dimainkan adalah game yang menuntut strategi.
3. Melatih Kesabaran, dampak positif yang ketiga yaitu dapat melatih kesabaran, dimana salah satu informan yang merasakan dampak positif ini adalah Ibrahim, game online berdampak positif terhadap Ibrahim ketika dirinya menghadapi ujian ataupun tugas dari guru, iya menjadi orang yang tidak terburu-buru dalam mengerjakan soal yang diberikan oleh bapak dan ibu guru disekolahnya. Hal itulah yang membuatnya teliti dalam mengerjakan soal-soal atau tugas-tugas sekolah.
4. Melatih Kerja Sama Tim, dampak positif yang terakhir yaitu melatih kerja sama tim, dampak positif yang terakhir ini dirasakan oleh informan Muh. Rifqi dimana ini sesuai dengan pernyataannya yang mengungkapkan bahwa dampak positif yang ia rasakan dalam bermain game online yaitu melatih kerja sama tim, sehingga dari bermain game inilah rifqi kemudian menerapkannya dalam kehidupan sehari-harinya disekolah.

b. Dampak Negatif,

Terlepas dari dampak positif, peneliti pun menemukan pula dampak negatif bermain game online terhadap hasil belajar siswa, dan terdapat 4 orang informan yang

merasakan dampak negatif ini yaitu Fahri, Maulana, Hamzah, dan Roihan. Dimana dampak negatifnya saling berhubungan dimana diawali oleh kecanduan bermain lalu muncul rasa malas belajar sehingga menyebabkan buruknya nilai mata pelajaran.

PENUTUP

Setelah menyelesaikan penelitian dengan judul "Dampak bermain *game online* pada hasil belajar siswa di SMAN 12 Makassar" dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Motivasi Siswa SMAN 12 Makassar bermain game online mulai dari motivasi dimana mereka merasakan perasaan tantangan yang dihadirkan oleh sebuah game yang mereka mainkan sehingga hal itupula yang menyebabkan mereka sangat termotivasi untuk menyelesaikan setiap tantangan-tantangan yang terdapat dalam game online yang telah mereka download. Dan yang terakhir yaitu kurangnya hubungan sosial didunia nyata sehingga membuat informan mengalihkan hubungan sosial mereka kedunia maya yang dimana ditawarkan oleh game online. Terdapat dua dampak bermain game online terhadap hasil belajar siswa di SMAN 12 Makassar yaitu dampak positif dan negatif dimana, dampak positifnya berupa yaitu memudahkan seseorang dalam mempelajari bahasa inggris, membuat seseorang lebih fokus terhadap pelajaran, melatih kesabaran dan melatih kerja sama tim.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, Abu dan Sholeh, Munawar. 2005. *Psikologi perkembangan*. Jakarta:Rineka cipta.

Bayu, Serafinus. 2009. Motivasi Membuat Tato di Tubuh. *Skripsi*. Tidak Diterbitkan. Semarang: Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata.

Domas, Theo Santika. 2016. *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dragon Nest dengan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Ngaliyan 01*. *Skripsi*. Tidak Diterbitkan. Semarang: Jurusan Ilmu komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro.

Dian, Laufi deodo Saputra. 2013. *Dampak Game Online Terhadap Kaum Remaja*. *Jurnal*. Tidak diterbitkan. Salatiga: Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana.

Rudiansyah, 2014. *Dampak Game Online Terhadap Pelajar Dan Mahasiswa (Studi Kasus Game Center Di Btp Kelurahan Tamalanrea). Skripsi.* Tidak diterbitkan. Makassar : Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin.

Sima, Monalisa Sembayang. 2016. *Pengaruh Intensitas Komunikasi Peer Group, Motivasi dan ntensitas Bermain Terhadap Perilaku Adiktif Bermain Video Game Online Clash Of Clans (COC). Skripsi.* Tidak Diterbitkan. Semarang: Jurusan Ilmu komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro.