

DAMPAK GAME ONLINE PADA PESERTA DIDIK DI SMA NEGERI 4 TANA TORAJA

Sulasti Na'ran¹, M. Ridwan Said Ahmad²

^{1,2}Pendidikan Sosiologi-FIS UNM

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui; 1) Penggunaan game online 2) Dampak game online pada siswa SMA Negeri 4 Tana Toraja. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Adapun pemilihan informan pada penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria siswa yang menyendiri yang sering bermasalah dengan temannya, siswa yang bermain game online 3-5 jam perhari. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data melalui tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Siswa menggunakan game online paling banyak 3-10 jam perhari penggunaan, alasan siswa bermain game online adalah untuk menghilangkan stress, game online sangat menantang dan juga banyak hadiah yang didapatkan dari bermain game online. Adapun jenis game online yang dimainkan siswa yakni Mobile Games diantaranya Mobile Legend, PUBG, free fire, Hago, Lost Age, Points Blank, Domino Higgs dan LOL. Biasanya siswa memainkan game online di rumah, sekolah, dan tempat nongkrong dan mereka lebih nyaman bermain di rumah. 2) Dampak penggunaan game online yakni berdampak positif dan negatif. Adapun dampak positifnya yaitu: (a) Terlepas dari stres, (b) Mengasah kemampuan berpikir cepat, (c) Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris (d) Mendapat pemasukan uang dan pulsa. Sedangkan dampak negatifnya yaitu: (a) Penurunan minat belajar, (c) Mengganggu kesehatan, (d) Kurang berinteraksi dengan teman dan lingkungan.

Kata kunci: Permainan Online, Peserta Didik.

ABSTRACT

This study aims to determine; 1) Use of online games 2) Impact of online games on Tana Toraja 4 High School students. This type of research is a qualitative research with a descriptive approach. The selection of informants in this study uses a purposive sampling technique with the criteria of students who are alone who often have problems with their friends, students who play online games 3-5 hours per day. Data collection techniques used are observation, interview and documentation. Data analysis techniques through three stages, namely data reduction, data presentation and conclusion. The results of this study indicate that: 1) Students use online games at most 3-10 hours per day of use, the reason students play online games is to eliminate stress, online games are very challenging and also many prizes are obtained from playing online games. The types of online games played by students namely Mobile Games include Mobile Legend, PUBG, free fire, Hago, Lost Age, Points Blank, Domino Higgs and LOL. Usually students play online games at home, school, and hangout and they are more comfortable playing at home. 2) The impact of using online games is to have a positive and negative impact. The positive effects are: (a) Regardless of stress, (b) Sharpening the ability to think quickly, (c) Increasing English language skills (d) Getting money and credit income. While the negative impacts are: (a) Decreasing interest in learning, (c) Disrupting health, (d) Lack of interacting with friends and the environment.

Keywords: Online Games, Students.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu proses untuk mengubah tingkah laku peserta didik agar menjadi manusia yang dewasa dan mampu hidup mandiri sebagai anggota masyarakat di lingkungan dimana individu tersebut melangsungkan hidupnya sesuai dengan norma yang berlaku. Adapun visi pendidikan nasional adalah terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah. Kemudian dalam Undang-Undang No.2/1989, pasal 4 dijelaskan bahwa: Pendidikan nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti

ludur, memiliki pengetahuan ketrampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Oleh sebab itu, pendidikan harus mampu membentuk dan membangun keyakinan dan karakter yang kuat pada setiap insan terdidik agar mampu mengembangkan potensi diri serta mampu menemukan jati dirinya. Pendidikan saat ini banyak mengalami problematika di antaranya adalah pengaruh teknologi yang semakin pesat dan maju, kurangnya minat belajar siswa serta kurangnya pengawasan orangtua terhadap kegiatan belajar siswa. Siswa saat ini terus- menerus mengikuti perkembangan zaman. Apalagi dikalangan remaja yang tidak dapat dipungkiri bahwa mereka menjadi konsumen dari produk-produk teknologi.

Tidak bisa dipungkiri bahwa siswa SMA, rata- rata memiliki handphone android dan sejenisnya yang berisi bermacam-macam aplikasi seperti game online. Hal ini terjadi karena kebanyakan siswa saat ini diberi keleluasan dalam penggunaan teknologi seperti alat komunikasi handphone, laptop dan sejenisnya. Penyebab dari keleluasan siswa dalam menggunakan alat komunikasi tersebut adalah kurangnya pengawasan orangtua. Siswa lebih cenderung menghabiskan waktunya untuk hal-hal yang disukai yakni aktivitas rekreasi dan bermain. Salah satu aktivitas rekreasi dan hiburan yang sedang marak dikalangan siswa yaitu permainan yang sedang populer yakni game online yaitu permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Hasil survey yang dilakukan oleh Media Analysis Laboratory menunjukkan bahwa penggunaan game onlie terbanyak berasal dari kalangan pelajar. Hal ini juga didukung oleh penelitian Djunaidi & Dwiastuti yang menyatakan bahwa pengujung rental game online didominasi oleh pelajar SMA dan Mahasiswa.

Siswa kecanduan bermain karena tantangan dalam setiap game yang membuat pemain merasa tertantang sehingga pemain akan kecanduan dan akan ketergantungan terus menerus. (AMALIA, 2015) Permainan game online akan mengurangi aktivitas positif siswa seperti belajar yang seharusnya dijalani karena bermain terlalu lama mengurangi waktu belajar siswa dan juga mempengaruhi minat dan motivasi dalam belajar. Apabila itu berlangsung terus menerus, maka siswa diperkirakan akan menarik diri dari lingkungan sosial, jarang beradaptasi dengan teman sebaya di sekolah, sudah tidak punya waktu untuk membangun solidaritas pertemanan. Padahal dahulu sebelum adanya game online, siswa di sekolah menjadikan permainan sebagai media untuk membangun kebersamaan dengan teman sebayanya, seperti permainan gobak sodor, gasing, kasti, petak umpet dan sebagainya.

Namun seiring berjalannya waktu dan perkembangan zaman, kini remaja sudah sangat jarang memainkan permainan tersebut. Mereka lebih memilih untuk bermain game online. Dampak yang lain dari aktivitas siswa dalam bermain game online adalah siswa tidak bisa membentuk kepribadian sosial dimana dia tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya sehingga menyebabkan dia kurang peka dengan lingkungan. Melihat fenomena tersebut di atas, penulis kemudian tertarik untuk melakukan penelitian di SMA Negeri 4 Tana Toraja. Ketertarikan penulis didukung oleh pernyataan salah guru yang mengatakan bahwa siswa mengalami perubahan sikap, motivasi dan minat belajar menurun. Saat pembelajaran berlangsung kebanyakan siswa sudah tidak fokus untuk belajar. Banyak dari mereka yang mengantuk di kelas dan saat ditanya ternyata mereka kurang tidur. Hal tersebut terjadi karena siswa bermain game online sampai larut malam.

Menurut pernyataan guru bimbingan konseling (BK) beberapa siswa kedapatan melanggar peraturan seperti bolos belajar karena saat jam istirahat siswa keasyikan bermain game disalah satu sudut sekolah sehingga mengabaikan waktu untuk belajar di

kelas. Pelanggaran lainnya yakni siswa berkelahi karena ada percekocokan saat bermain game online. Peristiwa lainnya yakni saat siswa istirahat dari pelajaran rata-rata mereka menggunakan waktu istirahat untuk bermain handphone. Aktivitas siswa dalam bermain game online tersebut didukung oleh aturan yang mengizinkan siswa untuk membawa handphone ke sekolah dengan alasan bahwa siswa bisa belajar menggunakan media internet dan juga pengadaan wifi di sekolah yang semakin memudahkan siswa untuk mengakses internet. Aturan tersebut mulai berlaku sejak tahun 2016 sampai saat ini. Jadi siswa sangat muda untuk mengakses jaringan sehingga bermain game online lancar.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan deskriptif. Teknik dalam menentukan informan menggunakan purposive sampling, dengan kriteria yaitu sering menyendiri dan bermain game online selama maksimal 2-5 jam perhari. Jumlah informan sebanyak 12 siswa dan 3 guru di SMA Negeri 4 Tana Toraja. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis dengan deskriptif kualitatif yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Teknik pengabsahan data menggunakan memberchek.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Gambaran Penggunaan Game Online

Dalam penelitian ini, penulis mendapatkan informan yang kebanyakan adalah laki-laki, dimana saat penulis melakukan penelitian, penulis menanyakan pertanyaan “apakah anda menyukai game online?” lalu informan yang menanggapi sebagian besar adalah laki-laki. Penelitian menunjukkan bahwa game online adalah sebuah permainan yang sangat digemari oleh siswa saat ini, hampir semua siswa menyukai game online namun tak semua sampai pada titik kecanduan seperti informan peneliti saat ini.

Ada juga yang memainkan game online di tempat-tempat nongkrong bersama-sama dengan teman sesama player yang biasanya mereka sebut dengan istilah ”mabar (main bareng)” jadi siswa ini membuat grup tertentu dengan nama masing- masing dan mereka merencanakan untuk berkumpul bersama di suatu tempat dimana mereka bisa mengakses jaringan untuk masuk ke dalam arena permainan game online sehingga mereka bermain bersama sesuai dengan tim bermainnya. Adapula yang menggunakan kesempatan bermain di sekolah saat ada pelajaran yang tidak terisi atau pada saat jam-jam istirahat di sekolah, sangat jarang yang bermain pada saat pelajaran berlangsung karena memang ada larangan bermain handphone dalam ruang kelas saat pelajaran berlangsung.

Rata-rata siswa memainkan game online ini menggunakan handphone mereka. Siswa menyukai game online karena permainan ini sangat menghibur siswa dari frustrasi atas pelajaran di sekolah beserta tugas-tugasnya, jadi game online adalah sarana untuk menghibur diri. Hal ini didukung oleh hasil penelitian Restu Amalia yang mengatakan bahwa “mayoritas responden mengakui bahwa menghilangkan rasa bosan adalah alasan yang mereka cari saat bermain game online”. Selain sebagai hiburan ternyata game online juga merupakan pengisi waktu luang siswa dan juga selain itu karena memang game online itu sangat menantang, dimana masing- masing punya level-level yang harus dilewati dan tentunya untuk melewati itu tidak mudah karena pemain harus menggunakan strategi yang tepat, dalam hal ini kecekatan mata dan otak harus bagus untuk melewati setiap tantangan di dalamnya.

Alasan lain siswa bermain game online adalah karena adanya event-event game online dengan hadiahnya masing-masing sehingga mereka tertarik untuk ikut berkompetisi. Selain itu di dalam game online biasanya setiap harinya masing-masing menyiapkan hadiah, hal tersebut mendorong para pemainnya untuk terus bermain agar mendapatkan hadiah tersebut. Ketika siswa berhasil memenangkan kompetisi tersebut beserta hadiahnya maka ada kebanggaan tersendiri yang dirasakannya yang membuat siswa semakin kecanduan untuk bermain.

2. Dampak Penggunaan Game Online

Saat siswa telah kecanduan bermain game online maka tentu saja akan berdampak kepada siswa itu sendiri. Tentunya dampak itu merupakan dampak yang positif dan juga dampak negatif, adapun dampak positif saat siswa bermain game online adalah meningkatkan konsentrasi dan ketajaman mata yang lebih cepat, kinerja otak juga ditingkatkan dan juga game online dapat menjadi sarana penghilang stress. Namun selain berdampak baik kepada siswa, game online juga member pengaruh yang buruk kepada siswa dimana ketika siswa telah kecanduan bermain game online maka siswa akan susah untuk mengatur waktu dengan baik. game online dapat menimbulkan ketagihan dan kecanduan, hal ini dapat menyita waktu siswa sehingga banyak waktu yang untuk kegiatan lainnya berkurang.

Siswa lebih suka bermain game online daripada belajar dan mengerjakan tugas-tugasnya di sekolah, bahkan waktu untuk istirahat, makan, dan aktivitas positif lainnya berkurang seperti kurangnya waktu untuk berinteraksi dengan teman sebaya dan juga keluarga. Game online rata-rata diyakini oleh masyarakat dapat membawa pengaruh yang negatif, dimana sebagian besar dari game online menyajikan tentang kekerasan dan peperangan. Kebanyakan orang berpikir bahwa permainan tersebut dapat merusak otak anak-anak. Untuk lebih jelasnya peneliti akan membahas dampak-dampak dari game online sebagai berikut.

a. Dampak Negatif

Sebagian besar game online yang ada sekarang ini didesain agar dapat menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang sering bermain game online maka pembuat game semakin diuntungkan karena meningkatnya pembelian diamond/karakter/hiro/ dan sejenisnya. Berdasarkan hasil penelitian di SMA Negeri 4 Tana Toraja sebagian besar siswa yang bermain game online mengalami penurunan minat belajar sehingga berpengaruh terhadap hasil belajarnya hal ini terjadi karena sebagian besar waktu siswa digunakan untuk bermain game online. Oleh sebab itu waktu untuk istirahat menjadi berkurang sehingga kebanyakan siswa sering mengantuk saat pelajaran berlangsung, bahkan kadang siswa lupa makan sehingga menimbulkan penyakit seperti pusing, mual-mual dan sakit maag. Selanjutnya ketika siswa terlalu sering menatap layar handphone akan memberikan pengaruh yang buruk terhadap kesehatan mata, radiasinya akan membuat mata menjadi buram dan juga gatal.

Dampak lain dari game online berdasarkan hasil penelitian adalah kurangnya interaksi siswa dengan teman sebayanya dimana siswa yang bermain game online akan sibuk dengan permainannya sehingga temannya kadang diabaikan hal ini memicu keabran mereka berkurang. Seperti yang dikatakan Emile Durkheim bahwa manusia berkembang dari solidaritas mekanik ke solidaritas organik, dimana dahulu siswa ke sekolah untuk belajar dan bermain secara bersamaan dan tatap muka bersama dengan rekannya, namun karena perkembangan teknologi yang terus berkembang dari permainan tradisional menjadi game online. Hal tersebut mengakibatkan bergesernya nilai sosial di kalangan siswa dimana siswa masing-masing sibuk bermain game online sehingga

kebersamaan bersama teman sebaya menjadi berkurang. Peristiwa tersebut menggambarkan bahwa masyarakat terus-mengalami perubahan dari masyarakat yang tradisional menuju masyarakat yang modern.

Selain itu terkadang ada siswa yang cekcok dengan teman sesama palyer saat permainan berlangsung karena ada satu pihak yang menganggap bahwa temannya tidak mampu bermain dengan benar sehingga timnya memperoleh kekalahan, hal ini yang membuat siswa kadang emosi dan akhirnya terjadi pertengkaran. Dampak lainnya adalah untuk dapat bermain game online dibutuhkan kuota internet atau wifi agar dapat terhubung ke arena permainan, oleh sebab itu pemain harus mengeluarkan uang untuk membeli paket internet. Semakin sering bermain maka pengeluaran uang akan semakin banyak.

b. Dampak Positif

Selain dampak negatif seperti yang yang tersebut di atas, adapula dampak positif yang ditimbulkan saat bermain game online yakni diantaranya, dengan memanfaatkan game online siswa dapat terlepas dari stresnya. Selain itu game online dapat menjadi sarana siswa untuk berlatih mengasah kemampuan berpikir cepat, kemampuan berbahasa Inggris karena rata-rata dalam game online bahasa yang digunakan adalah bahasa Inggris. Selanjutnya dampak positifnya yaitu ketika siswa telah memiliki ID dalam game online mereka dapat menjualnya sehingga dari situ siswa mendapat pemasukan. Dampak positif lainnya adalah siswa dapat menukar poin bermain dengan pulsa. Selanjutnya ketika siswa telah sering bermain game online secara tidak langsung meningkatkan pengetahuan baru dan menambah rasa ingin tahu karena siswa akan selalu mencari informasi tentang game online bagaimana untuk bermain dengan bagus sehingga dapat memenangkan pertandingan.

Hasil penelitian sesuai dengan asumsi William F Ogburn yang mengatakan bahwa “perubahan sosial menekankan pada kondisi teknologis yang menyebabkan terjadinya perubahan pada aspek kehidupan sosial seperti kemajuan iptek yang sangat berpengaruh pada pola piki masyarakat”. Dimana game online merupakan hasil perkembangan ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi yang tentunya membawa perubahan dalam permainan, diketahui dahulu di sekolah, ketika peerta didik bermain itu menjadi sarana untuk mengarkrabkan diri serta membangun hubungan emosional, membangun kerja sama.

Dahulu siswa bermain di lapangan bersama teman sebayanya sehingga kekompakan bisa terjalin dengan baik. Namun seiring berjalannya waktu dan juga seiring dengan perkembangan zaman, kini hal tersebut mulai mengalami kemerosotan dimana saat ini sudah sangat jarang terlihat siswa bermain di lapangan sekolah, kebanyakan dari mereka ketika istirahat mulai sibuk dengan handpone mereka. Salah satu kesibukan itu adalah bermain game online yang tentunya berpengaruh kearah progress yakni dampak positif yang ditimbulkan seperti meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, menambah pemasukan dan pulsa, melatih kecekatan otak dan juga sarana penghilang stress. Sedangkan yang perubahan kearah regressnya yakni dampak negatif yang yang dipengaruhi penggunaan game online yakni mengakibatkan berkurangnya waktu berkualitas penggunaannya dimana mereka akan lupa waktu untuk belajar dan istirahat serta kegiatan positif lainnya sehingga menyebabkan hasil belajar yang tidak maksimal dan mengganggu kesehatan pada penggunaannya serta menyabkan penggunaannya menjadi boros.

Hal ini sesuai dengan pemahaman penganut teori perubahan yang mengatakan bahwa “perubahan dapat diarahkan ke suatu titik tujuan tertentu” dimana siswa mengubah permainan dari permainan tradisional ke permainan modern Seperti game online untuk tujuan tertentu yakni memperoleh penghasilan, mendapat teman baru dan juga untuk melatih kemampuan berpikir cepat sebagai dampak positif dari permainan game online. Dari awal bermain game online tujuannya adalah sebagai hiburan saja dari penat siswa

belajar, namun setelah bermain ada tujuan lain selain sebagai hiburan seperti yang telah disebutkan sebelumnya.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan hasil penelitian Restu Amalia yang mengatakan bahwa “Penelitian game online informannya adalah rata-rata laki-laki” Siswa memainkan permainan ini dimanapun dan kapanpun dimana mereka bisa mengakses jaringan untuk terhubung masuk ke dalam permainan, namun dari hasil penelitian rata-rata siswa memainkan permainan ini di rumah saat ada waktu kosong, setelah mereka makan siang, sebelum tidur pada malam hari bahkan ada yang memainkan game online sepanjang hari saat berada di rumah bahkan sampai subuh. Walaupun kebanyakan yang memainkan permainan ini adalah laki-laki, namun lama-kelamaan sudah mulai banyak perempuan yang bermain game online tetapi belum sampai pada tahap kecanduan.

PENUTUP

Penggunaan game online pada siswa SMA Negeri 4 Tana Toraja sangat variatif dimana alasan siswa bermain game online adalah untuk menghilangkan stress, game online sangat menantang. Adapun jenis game online yang dimainkan siswa yakni Mobile Games diantaranya Mobile Legend, PUBG, free fire, Hago, Lost Age, Points Blank, Domino Higgs dan LOL. Biasanya siswa memainkan game online di rumah, sekolah, dan tempat nongkrong dan mereka lebih nyaman bermain di rumah. Dampak penggunaan game online yakni berdampak positif dan negatif adapun dampak positifnya yaitu: dapat terlepas dari stresnya, menjadi sarana siswa untuk berlatih mengasah kemampuan berpikir cepat, meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris mendapat pemasukan uang dan pulsa bertambah. Sedangkan dampak negatifnya yaitu: penurunan minat belajar siswa sehingga berpengaruh kepada hasil belajarnya lupa waktu untuk makan, istirahat dan belajar, mengganggu kesehatan karena terlalu sering menatap layar handphone maka penglihatan bisa buram dan juga radiasi mempengaruhi keseimbangan otak siswa, kurang berinteraksi dengan teman dan lingkungan karena sibuk sendiri dengan game online, pemborosan, dimana siswa akan selalu membeli paket internet, jadi semakin banyak main semakin banyak pengeluaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R. (2015). *Game Online Studi Pada Siswa SMA Negeri 8 Makassar*. Universitas Negeri Makassar.
- Afrizal. *Metode Penelitian Kualitatif: Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif Dalam Berbagai Disiplin Ilmu*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arief, Furchan. 1992. *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Basrowi, Suwandi. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gunawan, Imam. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.