

DAMPAK GAME ONLINE PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Muhammad Ilham¹, Suriata², Cici Ismuniar³

Universitas Borneo Tarakan

milham99@gmail.com

Abstract

Online games are not only entertainment but can also provide interesting challenges. On the other hand, players do not care about time in order to achieve satisfaction from the game being played. The problems found in students at SMP Muhammadiyah 1 compared to learning activities so that when the teacher explains students do not pay attention or have difficulty concentrating. The purpose of this study was to determine the impact of online games on students at SMP Muhammadiyah 1 Tarakan. This study uses a qualitative method with a descriptive research type. The data collection techniques used were participant observation and unstructured interviews, while the subject selection technique used purposive sampling. Based on research conducted at SMP Muhammadiyah 1 Tarakan, the results showed that students had behaviors affected by online games with 5 students as subjects ranging from participating in online games that have violent content, have immoral values, and can also be detrimental to health. In addition, students have negative behavior from online games ranging from the emergence of aggressive behavior in students, namely the subject hitting friends, verbal bullying where other subjects curse harsh words during class hours or breaks because they are offended by their friends or intentionally or unintentionally.

Keywords: *Online games, negative impacts, learning, junior high school students*

Abstrak

Game online merupakan tidak hanya sebagai hiburan tetapi juga dapat memberikan tantangan yang menarik. Disisi lain, pemain tidak memperdulikan waktu demi mencapai kepuasan dari permainan yang dimainkan. Permasalahan yang terdapat pada siswa di SMP Muhammadiyah 1 dibandingkan aktifitas belajar sehingga ketika guru menjelaskan siswa tidak memperhatikan atau sulit berkonsentrasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak game online yang terdapat pada siswa di SMP Muhammadiyah 1 Tarakan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi partisipan dan wawancara tidak terstruktur adapun teknik pengambilan subjek menggunakan purposive sampling. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMP Muhammadiyah 1 Tarakan, diperoleh hasil bahwa siswa memiliki perilaku yang terdampak oleh game online dengan subjek 5 siswa mulai dari mengikuti game online yang memiliki konten kekerasan, memiliki nilai tidak bermoral, dan juga dapat merugikan kesehatan. Selain itu, siswa memiliki perilaku negative dari game online mulai dari munculnya perilaku agresif pada siswa yaitu subjek memukul teman, bullying secara verbal dimana subjek yang lain mengumpat kata-kata kasar pada saat jam pelajaran ataupun istirahat berlangsung dikarenakan tersinggung oleh temannya atau dalam keadaan sengaja maupun tidak disengaja.

Kata kunci: Game online, dampak buruk, pembelajaran, siswa SMP

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada saat ini sangat pesat berbagai macam kemajuan teknologi dapat diperoleh dengan mudah mulai dari anak-anak, remaja bahkan orang dewasa dapat menggunakan teknologi. Teknologi memberikan kemudahan bagi penggunanya dan memiliki berbagai macam manfaat salah satunya sebagai media hiburan dalam bermain yang dimana media tersebut adalah game online.

Game online telah menjadi bagian utama dari budaya populer, mempengaruhi dinamika sosial dan kehidupan sehari-hari dalam masyarakat informasi. Permainan kasual telah terintegrasi ke dalam rutinitas sehari-hari, mempengaruhi bagaimana individu mengalokasikan waktu luang mereka (Wolf, 2017). Game online sendiri dapat diakses oleh berbagai kalangan tidak hanya sebagai hiburan tetapi juga dapat memberikan tantangan yang menarik sehingga pada saat bermain game online, pemain tidak menghiraukan waktu demi mencapai kepuasan dari permainan yang dimainkan. Game online mendapatkan perhatian yang luar biasa terutama bagi para siswa. Permainan yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan, mengakibatkan pengabaian tanggung jawab akademik dan penurunan nilai (Bondoc, 2020). Hal ini membuat para siswa lebih banyak mengabaikan tugas mereka. Banyak siswa menjadi kecanduan, sering memprioritaskan bermain game daripada studi, yang mengarah pada dampak negatif pada kinerja akademik dan kesehatan mereka (Edrizal, 2018). Adapun game online sebagai jenis permainan video yang hanya dapat dijalankan pada perangkat yang terhubung ke internet (Han, 2011). Apabila seseorang yang ingin bermain game online maka perangkat yang ia miliki itu harus terhubung dengan jaringan internet (Darwis, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru Bimbingan dan Konseling yaitu Bapak. W, yang mengajar di SMP Muhammadiyah 1 Tarakan dengan berdasarkan fenomena yang terjadi dilapangan pada bulan Maret 2022, permasalahan yang terdapat pada siswa di SMP Muhammadiyah 1 adalah para siswa di masa pandemik seperti ini yang mengharuskan mereka belajar dari rumah dengan menggunakan internet lebih banyak menghabiskan waktu mereka dengan bermain game bahkan ada yang begadang sehingga fokus siswa terhadap aktifitas belajar itu sendiri berkurang, ketika guru menjelaskan siswa tidak memperhatikan atau sulit berkonsentrasi.

Para siswa lebih mementingkan bermain game daripada mengerjakan tugas – tugas yang diberi oleh para guru mata pelajaran lain, siswa juga selalu lambat dalam mengumpulkan tugas dan ada juga yang tidak mengerjakan sama sekali baik itu karena tidak adanya fasilitas pendukung, seperti tidak adanya HP atau pun komputer serta internet untuk mengakses

pembelajaran. Siswa laki-laki menunjukkan korelasi negatif antara pengalaman bermain game positif dan nilai akhir, menunjukkan bahwa mereka mungkin memprioritaskan permainan daripada tanggung jawab akademis, yang menyebabkan penundaan dalam pengumpulan tugas (Marion Terry). Untuk kendala lainnya bagi siswa yang tidak mempunyai HP, siswa akan ikut dengan orang tua mereka melaut dan meninggalkan banyak pelajaran yang diberikan.

Berdasarkan penjelasan diatas, pentingnya penelitian ini agar mengetahui dampak pada game online terhadap siswa. Maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Dampak Game Online Terhadap Siswa di SMP Muhammadiyah 1 Tarakan tahun pembelajaran 2022/2023”.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk mengetahui mengetahui dampak dari game online yang terjadi pada siswa. Subjek yang diambil dalam hal ini diambil dari seluruh siswa SMP Muhammadiyah 1 Tarakan. Mulai dari kelas VII sampai dengan kelas IX yang telah terpilih dengan menggunakan penelitian populasi. Dimana terdiri atas 1 Guru BK, 3 wali kelas, 2 siswa kelas VII, 2 siswa kelas VIII, dan 1 siswa kelas IX.

Adapun dalam penelitian ini peneliti menggunakan purposive sampling. Purposive sampling merupakan sebuah metode sampling non random sampling dimana riset memastikan pengutipan ilustrasi melalui metode menentukan identitas spesial yang cocok dengan tujuan riset sehingga diharapkan bisa menanggapi kasus riset. Dalam hal ini peneliti mendapatkan rekomendasi dari guru BK, sehingga menggunakan purposive sampling. Purposive sampling merupakan sebuah metode sampling non random sampling dimana periset memastikan pengutipan ilustrasi melalui metode menentukan identitas spesial yang cocok dengan tujuan riset sehingga diharapkan bisa menanggapi kasus riset.

Teknik wawancara dilakukan secara tidak terstruktur dimana jenis wawancara tersebut peneliti juga mengajukan beberapa pertanyaan yang bersifat umum dengan jumlah minimal. Selain itu peneliti juga ini menggunakan observasi partisipan untuk mengeksplorasi variabel game online.

Pada penelitian ini teknik analisis data yang digunakan adalah menggunakan teknik analisis data model Miles dan Huberman (1992) yang terdiri dari tiga alur yaitu (1) Reduksi data (2) Penyajian data dan (3) Penarikan kesimpulan. Peneliti mereduksi data pada pertanyaan wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada subjek. Hal ini dilakukan agar dapat menghindari hal-hal yang kurang penting yang akan di masukan kedalam penyajian data.

Penyajian data dari hasil reduksi data dilakukan analisis diskriptif yang mengarah pada kesimpulan. Pada tahap akhir peneliti menyimpulkan hasil dari data yang di peroleh saat dilapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Objek pada penelitian ini adalah siswa yang terdiri dari kelas VII, VIII, dan IX yang memiliki permasalahan pada dampak game online adapun objek yang diambil sebanyak 5 siswa. Hal tersebut dilakukan agar hasil penelitian bisa lebih berfokus ke permasalahan yang diteliti dan dapat mencapai tujuan dari penelitian tersebut. Penelitian tersebut dilakukan peneliti di SMP Muhammadiyah 1 Tarakan, selama satu bulan.

Wawancara dilakukan kepada 5 siswa informan yang dilakukan di SMP Muhammadiyah Tarakan. Informan sendiri menggunakan nama inisial terdiri dari murid dengan inisial S, R, D, P, A dan juga guru BK yaitu WS serta tiga guru wali kelas dengan inisial F, WS dan L. Siswa SMP Muhammadiyah 1 Tarakan rata-rata sudah bermain game online baik dirumah maupun diluar rumah Keberadaan gadget sangat penting bagi kebutuhan sehari-hari akan tetapi gadget juga bisa di salah gunakan dalam kepentingan pribadi seperti bermain game online.

Game online sendiri mempunyai sisi positif dan negatif yang diberikan sisi negatif dari game online itu sendiri ialah adanya kecanduan oleh pemainnya yang memiliki dampak besar seperti yang diungkapkan oleh informan bahwa efeknya dalam pelajaran ialah tidak terlalu banyak namun ketika mereka berada dirumah fokus mereka hanya pada game online itu sendiri. Kecanduan game online terkait dengan berbagai masalah kesehatan mental, termasuk kecemasan dan depresi, karena pemain dapat memprioritaskan permainan daripada tanggung jawab kehidupan nyata (Sadza Wardani, 2022). Adapun dampak positif game online sendiri adalah menghilangkan rasa bosan ketika bersama teman maupun tidak bersama teman. Game online dapat membantu individu, terutama orang dewasa yang lebih tua, mengembangkan kepercayaan diri dan memerangi kesepian dengan terhubung dengan teman dan keluarga melalui gameplay (Kaufman et al., 2019). Namun, dalam game online yang dimainkan siswa itu sendiri memiliki unsur kekerasan seperti menembak, memukul, membunuh, dll. Di dukung oleh penelitian (Charoenwanit, 2019) Game-game ini sering menggambarkan agresi sebagai hal yang normal dan menyenangkan, memengaruhi pemain untuk mengadopsi perilaku kekerasan sebagai sarana pemecahan masalah. Paparan ini terkait dengan tingkat perilaku agresif yang lebih tinggi di antara siswa dalam penelitian. Siswa sendiri menanggapi hal tersebut dengan biasa saja. Guru sendiri memiliki peran andil untuk menasehati siswanya agar

tidak mencontoh hal – hal yang menunjukan perilaku kekerasan seperti yang ada pada game online yang mereka mainkan dapat disebut dengan perilaku agresif.

Hasil observasi peneliti menemukan siswa yang menjadi subjek penelitian memiliki dampak perilaku agresif akibat gadget. Seperti siswa S memiliki perilaku agresif yaitu ketika ia tersinggung dengan mengumpat kata-kata kasar seperti halnya saat jam istirahat berlangsung, ia mengumpat kepada temannya dengan kata kasar. Selanjutnya siswa P memiliki perilaku agresif dengan berkata kasar pada teman sebayanya baik itu sengaja maupun tidak di sengaja. Kejadian ini berlangsung baik di jam pelajaran maupun di jam istirahat sekolah. Sedangkan siswa A juga memiliki perilaku agresif yaitu memukul teman tanpa sebab mengakibatkan subjek memiliki perilaku agresif yang didasari oleh emosi subjek itu sendiri. Kemudian pada siswa D ia memiliki perilaku agresif itu sendiri dengan memukul teman sekelasnya dalam bentuk candaan hal ini terjadi ketika ia bercanda dengan teman sebangkunya, ia pura – pura marah dan memukul temannya dalam bentuk candaan. Pada siswa R memiliki perilaku agresif karena ketika pelajaran PJOK di lapangan, ia dengan sengaja melemparkan bola voli ke arah kepala temannya sehingga mengenai temannya tersebut. Hal ini dilakukan dengan bercanda seperti melemparkan granat di game online FF.

Adapun siswa P tidak terisolasi karena ia sendiri merupakan anak yang cukup aktif didalam kelas maupun diluar kelas, sehingga ia dapat bersosialisasi dengan teman sekelasnya, maupun kakak kelas di sekolahnya. Untuk siswa D juga tidak terisolasi dari lingkungannya karena ia merupakan siswa yang aktif dan ramah di sekolah sehingga banyak yang mau berteman dengannya. Untuk siswa R juga sama seperti siswa D ia memiliki banyak teman karena sifatnya yang ramah.

Dalam dampak negatif dari game online itu sendiri juga mencakup dengan mengajarkan nilai yang tidak bermoral. Kecanduan game online berdampak negatif pada remaja, yang menyebabkan kesulitan dalam pengendalian diri, penurunan akademik, dan masalah hubungan sosial (Said dkk, 2024). Adapun beberapa tanggapan dari narasumber yaitu siswa sendiri berbagai macam mengenai perilaku tidak bermoral ini. Siswa sendiri biasa menghabiskan waktu untuk bermain game selama 3-4 jam lebih dalam sehari nya, rata-rata mereka juga tidak merasa terasingkan oleh teman-teman sekitarnya dan masih dapat bersosialisasi dikarenakan teman-teman mereka juga memainkan game yang sama. Selanjutnya mengenai prestasi akademik mereka ketika bermain game online yang menurun ataukah tetap stabil seperti biasanya. Ketika prestasi siswa menurun banyak di dasari oleh beberapa faktor salah satunya ialah bermain game online secara terus menerus hal ini dapat dilihat dari nilai raport siswa.

Bagi guru yang mengajar siswa nya sangat memperhatikan kesehatan dari siswanya adapun diantara lain seperti kesehatan mata, konsentarsi yang kadang terganggu, dan masih banyak lagi. Pada dasarnya game online sangat memperngaruhi kesehatan siswa mereka rela bergadang hanya untuk menuntaskan game mereka. Siswa yang bermain berlebihan dapat menggunakan perilaku agresif, yang mencerminkan kecenderungan untuk memprioritaskan permainan daripada interaksi sosial dan regulasi emosional (Güvendi, 2019). Game online juga bisa berdampak pada kesehatan terutama untuk kesehatan mata yang salah satunya menyebabkan mata minus, dan terlebih lagi siswa mengakui bahwa sering merasa mengantuk di kelas dikarenakan malamnya begadang. Entah itu untuk belajar ataupun bermain game online. Game online juga memiliki beberapa konten kekerasan yang biasa ditiru oleh anak – anak akan tetapi game online sendiri tidak membuat mereka terisolasi dikarenakan banyak juga dari siswa lainnya yang memainkan game online. Orang tua harus secara aktif mengawasi aktivitas online anak-anak mereka, memberikan bimbingan dan motivasi selama proses belajar (Wahib, 2021).

Dari 5 subjek terdapat dua subjek yang menampakkan perilaku tidak bermoral yaitu menjelekan teman secara verbal dan membantah ketika guru menegurnya. Video game kekerasan dapat meningkatkan perilaku agresif dan kognisi, terutama bila dikombinasikan dengan arti kematian. Ini menunjukkan bahwa permainan semacam itu memang dapat mempromosikan nilai-nilai amoral seperti kekerasan dan dendam terhadap anggota luar kelompok (Goldsmith, 2014). Contohnya seperti game yang dimainkan subjek itu sendiri yaitu PUBG, Moblile legend, Free Fire, dan lain-lain.

Ketiga subjek menampakkan prestasi menjadi menurun yang dapat dilihat nilai rapor mereka di semester genap pada pelajaran yang tidak tuntas dan merugikan kesehatan, dimana mereka menampakkan perilaku yang merugikan kesehatannya sendiri seperti menyebabkan mata minus, kepala pusing, mengantuk sehingga tidak fokus dalam proses pembelajaran dikarenakan begadang dalam bermain game online. Hal ini dikemukakan (Moran, 2024) yaitu gaya hidup menetap yang terkait dengan permainan dapat menyebabkan gangguan postural dan otot, karena duduk berkepanjangan mempengaruhi kesehatan fisik.

Adapun penelitian terdahulu menurut (Munjat, 2020) upaya yang dapat dilakukan melalui bimbingan orang tua dan guru seperti dengan mengatur waktu secara efektif dan terlibat dalam kegiatan positif dengan anak-anak, orang tua dapat menumbuhkan lingkungan belajar yang mendukung di rumah dan juga menurut penelitian dari (Umar, 2015) lalu cara mengatasi kecanduan game online ialah tidak secara khusus menyebutkan penggerebekan

ponsel atau pemeriksaan media sosial, ini menyoroti pentingnya keterlibatan orang tua dalam mengawasi dan mendukung pembelajaran anak-anak di rumah. Seperti halnya orang tua subjek memiliki upaya yang dilakukan yaitu, menegur agar tidak bermain game terus, menyita HP subjek, memarahi. Adapun dari guru melakukan program ketika siswa datang ke sekolah sebelum jam pelajaran dimulai HP dikumpulkan kepada guru BK atau wali kelas sehingga tidak ada siswa yang bermain HP ketika berada di sekolah. Hasil penelitian (Megawati dkk, 2024) memperkuat nilai-nilai yang diajarkan di rumah dan sekolah, membantu mengurangi pengaruh negatif dari teman sebaya dan gangguan media, yang pada akhirnya menumbuhkan karakter disiplin pada siswa. Untuk penelitian selanjutnya peneliti dapat menindak lanjuti agar dapat mengetahui jenis tindakan dan pengobatan yang dapat diberikan agar perilaku game online tidak menjadi suatu adiksi yang lebih parah seperti manajemen waktu, hubungan sosial, dll.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan penelitian di SMP Muhammadiyah 1 Tarakan, maka dapat disimpulkan bahwa dampak game online pada siswa yaitu adanya perilaku agresif seperti subjek memukul teman, bullying secara verbal dimana subjek yang lain mengumpat kata-kata kasar karena tersinggung oleh temannya atau dalam keadaan sengaja maupun tidak disengaja, melemparkan secara kasar bola voli ke arah temannya. Kemudian game online juga memiliki dampak yang dapat merugikan kesehatan yaitu mata minus pada salah satu subjek sehingga subjek kesulitan dalam konsentrasi belajar yang berdampak pada menurunnya prestasi belajar siswa.

Dari 5 subjek terdapat dua subjek yang menampakkan perilaku tidak bermoral yaitu menjelaskan teman secara verbal dan membantah ketika guru menegurnya. Hal ini merupakan dampak negatif yang dikemukakan (Kustiawan & Utomo, 2019) beberapa game mengajarkan nilai tidak bermoral seperti perilaku kekerasan, dendam, dan agresif.

Ketiga subjek menampakkan prestasi menjadi menurun yang dapat dilihat nilai rapot mereka di semester genap pada pelajaran yang tidak tuntas dan merugikan kesehatan, dimana mereka menampakkan perilaku yang merugikan kesehatannya sendiri seperti menyebabkan mata minus, kepala pusing, mengantuk sehingga tidak fokus dalam proses pembelajaran dikarenakan begadang dalam bermain game online. Hal ini dikemukakan (Kustiawan & Utomo, 2019) yaitu lebih banyak waktu yang dihabiskan dalam bermain game sehingga prestasi akademiknya menurun dan berefek pada masalah kesehatan seperti obesitas, kejang, gangguan postural, dan gangguan otot.

DAFTAR PUSTAKA

- Bondoc, B. C. (2020). Relationship Of Online Gaming Addiction And Study Skills And Habits Of College Students. *International Journal of English Literature and Social Sciences*, 5(2), 417–421. <https://doi.org/10.22161/ijels.52.14>
- Charoenwanit, S. (2019). *Correlation between Violent Games and Aggressive Behaviors in Adolescents* *Correlation between Violent Games and Aggressive Behaviors in Adolescents* *Thammasat Review E* 40. 18(January 2015), 40–57.
- Dávila-Morán, R. C., Ruiz Nizama, J. L., Castillo-Sáenz, R. A., Torres Sime, C. L., Saldaña Narro, J. B., & Peña Huertas, J. G. (2024). *Impact of active video games on sedentary behaviors in school-age children.* *Retos*, 55, 804–815. <https://doi.org/10.47197/retos.v55.106111>
- Edrizal, E. (2018). Pengaruh Kecanduan Siswa Terhadap Game Online (Studi Tentang Kebiasaan Siswa Bermain Game Online) Di Smp N 3 Teluk Kuantan. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 2(6), 1001. <https://doi.org/10.33578/pjr.v2i6.6543>
- Goldsmith, P. R. (2014). *Violent video games and aggressive behavior : mortality salience and the hostile attribution bias.*
- Güvendi, B., Tekkurşun Demir, G., & Keskin, B. (2019). Ortaokul öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Saldırganlık. *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*. <https://doi.org/10.26466/opus.547092>
- Han, D. H., Hwang, J. W., & Renshaw, P. F. (2011). *Bupropion sustained release treatment decreases craving for video games and cue-induced brain activity in patients with internet video game addiction.* *Psychology of Popular Media Culture*, 1(S), 108–117. <https://doi.org/10.1037/2160-4134.1.s.108>
- Kaufman, D., Ma, M., Sauvé, L., Renaud, L., & Dupláa, E. (2019). Benefits of Digital Gameplay for Older Adults: Does Game Type Make a Difference? *International Journal of Aging Research*, 435, 1–14. <https://doi.org/10.28933/ijoar-2019-07-2805>
- Megawati, M., & Aryani, I. K. (2024). Critical Analysis of the Role of Teachers and Parents in an Effort to Improve the Disciplinary Character of Students at SD UMP Banyumas. *Proceedings of the 1st International Conference on Social Science (ICSS)*, 3(1), 182–189. <https://doi.org/10.59188/icss.v3i1.181>
- Munjat, S. M. (2020). Analisis Upaya Orang Tua Dalam Mendidik Anak Dimasa Pandemi. *Risâlah, Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 6(2), 230–242. https://doi.org/10.31943/jurnal_risalah.v6i2.146

Munirwan Umar (2015). *Peranan Orang Tua Dalam Peningkatan Prestasi Belajar Anak* *Munirwan Umar 1. 1*, 20–28.

Muttaqin alan said, & Magistarina, E. (2024). The Relationship Of Self-Control With Online Game Addiction Among Teenagers In Kenagarian Taeh Bukik. *In Trend : International Journal of Trends in Global Psychological Science and Education*, 2(1), 71–81. <https://doi.org/10.62260/intrend.v2i1.122>

Sadza Wardani, F., Lestanti, S., & Chulkamdi, M. T. (2022). Application of Forward Chaining To Identify the Negative Impact of Online Game Addiction on Mental Healt and Adolescent Behavior. *Antivirus : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 16(2), 168–179. <https://doi.org/10.35457/antivirus.v16i2.2459>

Wahib, A. (2021). The Role of Parents in Guiding Children to Learn Online During the Covid 19 Pandemic. *Jurnal Paradigma*, 13(2), 177–182. <https://doi.org/10.53961/paradigma.v13i2.91>

Wolf, M. J. P. (2017). Video games as American popular culture. *Quaderns de Cine*, 12, 119–128. <https://doi.org/10.14198/qdcine.2017.12.10>