

Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa

Dicky Hashemi
Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia

Abstrak

Pengaruh game online terhadap hasil belajar siswa ini sangat berperan penting di masa pandemic saat ini, karena kemajuan teknologi yang terus berkembang dan teknologi saat ini mudah dijangkau menyebabkan para siswa sering bermain game. Oleh sebab itu pada penelitian ini akan digunakan dengan penelitian kuantitatif, dengan Teknik pengumpulan data dari para responden diharapkan pada penelitian peneliti bisa mengetahui seberapa penting pengaruh game online terhadap hasil belajar siswa apalagi dimasa pandemic seperti sekarang. Dan pada pengaruh game online ini peneliti bisa menyimpulkan seberapa besar pengaruh game online jika data dari responden sudah ada karena pengaruh game online sangat besar bagi siswa terhadap hasil belajarnya.

Kata Kunci: Game online, Belajar, Siswa, Pengaruh Game Online, Hasil belajar siswa

1. Pendahuluan

Saat ini gadget tergolong mudah didapatkan oleh siapa saja termasuk anak-anak. Ketertarikan orang pada gadget atau gawai pun karena hal yang beragam, mulai dari urusan bisnis pendidikan sosial media, hiburan dan game. Game sudah wajib ada dalam aplikasi gadget baik yang online maupun offline. Game offline bisa dimainkan kapan saja tanpa harus terhubung ke internet. Sedangkan game online saat dimainkan harus menggunakan jaringan internet. Dalam beberapa tahun ini, permainan elektronik berupa permainan game online mengalami kemajuan yang sangat pesat ini bisa dilihat dari semakin banyaknya warnet ataupun game center yang bermunculan bukan hanya di kota-kota besar melainkan juga di kota-kota kecil. Oleh sebab itu banyak anak remaja yang menyisihkan uang sakunya untuk bermain game online berjam-jam hingga lama-kelamaan kecanduan game online. Akibat hal ini anak-anak dan remaja pun banyak melupakan hal-hal yang lebih penting seperti belajar, beribadah, bahkan kesehatan pun dilupakan.

Masalah belajar adalah masalah bagi setiap manusia, dengan belajar manusia memperoleh keterampilan, kemampuan sehingga terbentuklah sikap dan bertambahlah ilmu pengetahuan. Jadi hasil belajar itu adalah suatu hasil nyata yang dicapai oleh siswa dalam usaha menguasai kecakapan jasmani dan rohani di sekolah yang diwujudkan dalam bentuk raport pada setiap semester. maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui berapa lama siswa bermain game online dalam sehari, untuk mengetahui hasil dari belajar siswa.

2. Kajian Literatur

Prestasi hasil belajar adalah hasil belajar atau perubahan tingkah laku yang menyangkut ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap setelah melalui proses tertentu, sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya (Moh. Surya, 2004:75). Prestasi hasil belajar juga terdampak oleh game online. Menurut Samuel (2010:67), game online memberikan dampak pada siswa, yaitu :

- a. Anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain pada jam-jam diluar sekolah.
- b. Konsentrasi belajar siswa yang terganggu akibat berpikir bermain game online.
- c. Teridur di sekolah. Sering melalaikan tugas sekolah.

Aspek dalam hasil belajar sebagai berikut:

- a. Aspek Kognitif
- b. Aspek Afektif
- c. Aspek Psikomotorik

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibagi menjadi dua yaitu:

- a. Faktor Fisiologis: meliputi kondisi fisik dan kondisi pasca indera faktor psikologis
- b. faktor Psikologis: meliputi bakat, minat, kecerdasan

Faktor dari luar dibagi menjadi dua yaitu lingkungan dan instrumental. Faktor lingkungan meliputi lingkungan alam dan lingkungan sosial Faktor instrumental meliputi kurikulum atau bahan pembelajaran guru atau fasilitas media dan sarana administrasi atau manajemen.

Game online sekarang sudah menjadi permainan yang modern dan trend di Indonesia. Game online merupakan alat permainan yang ada saat ini sebagai media hiburan. Game Online adalah jenis permainan computer yang memanfaatkan jaringan komputer. Sebuah game online bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu.

3. Metode Penelitian

a. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, dengan peneliti kuantitatif bisa mempermudah peneliti untuk mengetahui seberapa besar pengaruh game online terhadap hasil belajar siswa

b. Latar Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Dilakukan untuk mengetahui siswa di sma tersebut tentang dampak dari pengaruh game online.

c. Data dan Sumber Data

Data yang digunakan dari penelitian ini yaitu data sekunder yang datanya dikumpulkan oleh peneliti terhadap respond dari siswa sma muhammadoyah 3 yogyakarta

Setelah semua data terkumpul, langkah yang ditempuh adalah menganalisis data sehingga data-data tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif, sedangkan perhitungannya menggunakan persentase. Sugiyono (2013: 200), menyatakan bahwa “Perhitungan statistik deskriptif menggunakan statistik deskriptif prosentase, karena yang termasuk dalam statistik deskriptif antara lain penyajian data melalui tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, perhitungan mean, modus, median, perhitungan desil, presentil, perhitungan penyebaran data, penghitungan rata-rata dan standar deviasi dan perhitungan prosentase”.

d. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini dengan Teknik pengumpulan data Angket dan wawancara diharapkan mempermudah peneliti untuk melakukan penelitian ini terhadap siswa SMA Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

4. Hasil Penelitian

Berdasarkan pengaruh game online terhadap hasil belajar siswa di SMA Muhammadiyah 3 Yogyakarta ini, dan semua data telah terkumpul oleh peneliti yang dilakukan oleh siswa peneliti bisa mengetahui bahwa dorongan apa saja yang membuat siswa terpengaruh terhadap hasil belajarnya dari yang digunakan Teknik pengumpulan data angket dan wawancara dan beberapa pertanyaan itu membuat peneliti mengetahui tentang dorongan apa saja yang mempengaruhi hasil belajar siswa dari pengaruh game online ini.

5. Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SMA Muhammadiyah 3 Yogyakarta ini, kesimpulan yang dapat diambil yaitu bahwa pengaruh game online terhadap belajar siswa ini banyak faktor yang mendorongnya, mulai dari teknologi yang terus berkembang dan game online pada saat ini sangat mudah dijangkau oleh siswa. Dan dengan dilakukan penelitian ini peneliti juga bisa mengetahui tentang seberapa penting dan faktor apa saja pendorong yang mempengaruhi game online terhadap hasil belajar siswa

6. Kesimpulan

Oleh karena itu Game online sekarang sudah menjadi permainan yang modern dan trend di Indonesia. Game online merupakan alat permainan yang ada saat ini sebagai media hiburan. Game Online adalah jenis permainan computer yang memanfaatkan jaringan komputer. Sebuah game online bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu. permainan game online yang begitu mengasyikkan membuat para pemain game menjadi lupa waktu, lupa diri dan melupakan hal-hal lainnya yang ada dalam lingkungan sekitar dan juga lingkungan sosialnya, sehingga interaksi hanya dengan komputer saja. Game online ini paling banyak digunakan oleh siswa.

Daftar Referensi

- Lomu, L., & Widodo, sri adi. (2014). Pengaruh Motivasi Belajar dan Disiplin Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*, 745–751.
- Nisrinafatin, N. (2020). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA. *JURNAL EDUKASI NONFORMAL*, 1(2), 135-142.
- Emda, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 93–196.
- Aini, F. N. (2018). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS. *JUPE*, 6(3), 249–255