

[Type text]

MENURUNNYA PRESTASI SISWA KARENA GAME ONLINE

Silfi Lufita Kusuma

Jurusan administrasi Bisnis Politeknik Negeri Madiun

Jl. Serayu No 84 Madiun

Email : silfiselipok@gmail.com

Abstrak

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh game online terhadap prestasi siswa. Penelitian ini menggunakan metode survei APJII dan memilah beberapa data kualitatif. Dalam penelitian ini, jumlah sampel yang disurvei berjumlah 40 siswa. Populasi penelitian ini merupakan siswa siswi SMA Negeri pada tahun 2016. Dari hasil penelitian terdapat 36 siswa yang sering menggunakan game online setiap hari dan 4 orang tidak menggunakan game online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara game online dengan menurunnya prestasi siswa, karena adiktif game online memiliki pengaruh negatif terhadap prestasi siswa. Game online juga dapat membuat siswa kecanduan sehingga dapat menurunkan semangat belajar dan menyebabkan anjloknya prestasi siswa yang bersangkutan.

Kata kunci : *game online, kecanduan, prestasi siswa*

1. PENDAHULUAN

1.1 LatarBelakang

Perkembangan era globalisasi pada saat ini memberikan pengaruh yang besar terhadap kehidupan manusia. Melalui adanya era globalisasi, individu dituntut untuk terus berkembang serta memiliki kualitas agar mampu bersaing dengan individu yang lain. Hal tersebut membuat peradaban manusia semakin maju sehingga banyak individu berlomba lomba menunjukkan eksistensinya agar tidak kalah dengan yang lain.

Salah satu permainnya era modern saat ini yaitu game online. Game online merupakan permainan yang dioperasikan menggunakan koneksi internet. Berkaitan dengan hal tersebut Burhan dan Tsharir (2005) mengemukakan bahwa game online merupakan permainan komputer yang dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui internet. Dalam 10 tahun terakhir, game online telah mengalami kemajuan yang sangat pesat.

Game online pada dasarnya ditujukan untuk mengusir kepenatan atau sekedar melakukan refreasing otak setelah melakukan aktivitas sehari-hari. Namun pada kenyataannya, permainan tersebut justru membuat remaja menjadi kecanduan. Intensitas bermain game yang tinggi membuat individu mengalami kecanduan yang memberikan dampak terhadap perilaku individu. Beberapa dampak akibat tingginya intensitas bermain game online diantaranya yaitu remaja menjadi tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari hari, serta menyebabkan siswa malas belajar.

Mengacu pada hal tersebut, dapat terlihat bahwa terdapat korelasi antara intensitas

[Type text]

bermain game online dengan perilaku menunda pekerjaan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Menurunnya Prestasi Siswa karena Game Online"

1.2 Tujuan

- 1 Untuk mengetahui seberapa besar dampak game online pada remaja
- 2 Untuk mencari solusi dampak game online bagi remaja yang kecanduan
- 3 Untuk mengetahui tentang hubungan antara game online dengan prestasi siswa

2. PENGGUNA INTERNET

2.1 Pengguna atau sampel

Pengguna atau sampel dalam penelitian ini adalah siswa siswi SMA Negeri pada angkatan 2016. Penentu jumlah pengguna game online dalam penelitian ini yaitu dengan mengambil sebagian siswa pengguna game online. Setelah menghitung jumlah pengguna game online dengan mengambil sebagian dari seluruh pengguna game online sudah dipastikan 85% siswa kecanduan game online.

2.2 Kecanduan game

Seseorang yang keseringan bermain game akan mengalami kecanduan sehingga menghabiskan banyak waktu yang terbuang sia-sia hanya untuk bermain saja dan tidak melakukan kegiatan serta aktivitas yang lain karena seseorang menganggap game lebih penting daripada hal lainnya. Lee (2011: 208) mengemukakan seseorang yang kecanduan game dapat dilihat dari komponen kecanduan yakni excessive use yang mana seseorang tersebut melupakan seluruh aktivitasnya yang mendominasi pikiran, perasaan, dan tingkah laku.

2.3 Motivasi belajar

Menurunnya motivasi belajar pada siswa akan menyebabkan individu kurang bersempatan untuk mengikuti proses pembelajaran. Siswa yang malas belajar dan sering membolos akan mempengaruhi motivasi belajar dan prestasi belajar namun, apabila siswa tidak mengurangi atau menghentikan tindakan yang tidak perlu seperti bermain maka hal ini akan mengganggu pikiran dan konsentrasi untuk belajar Muhibbin (2012:124)

2.4 Hubungan pengguna game dengan prestasi siswa

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif antara kecanduan game dengan motivasi belajar. Semakin tinggi

[Type text]

kecanduan game maka semakin rendah motivasi belajar siswa. Seorang profesor psikologi Douglas A. Gentile menjelaskan research di low state university bahwa kelamaan bermain game akan mengalami masalah konsentrasi pada belajar sehingga membuat nilai jadi menurun, karena anak lebih memilih bermain dan menjadi malas belajar serta tidak peduli dengan tugas-tugas sekolah (Angela,2013:540)

3. DAMPAK

Dampak negatif yang diperoleh siswa dalam bermain game online:

- a. Anak-anak yang bermain game online terlihat cenderung lebih memperhatikan kesenangan mereka dalam bermain daripada tugas utama mereka sebagai pelajar yaitu bersekolah dan belajar
- b. Anak-anak yang bermain game online terbukti lebih senang dan memilih membeli paket data daripada membeli buku untuk belajar
- c. Anak-anak yang bermain game online menunjukkan sikap malas dan kurang perhatian terhadap masalah pendidikan mereka, sehingga menurunnya tingkat prestasi belajar mereka

Dampak positif yang diperoleh siswa dalam bermain game online:

- a. Anak-anak bermain game online terbukti mampu bersosialisasi dengan baik dalam lingkungan gamers dan juga memperluas jaringan sosial mereka menjadi dunia maya.
- b. Anak-anak atau gamers terbukti memiliki kemampuan dan pengetahuan dalam penggunaan teknologi internet.

4. SOLUSI

Karena game online sangat berpengaruh besar terhadap tingkat prestasi belajar siswa, maka siswa juga harus mempunyai kesadaran untuk mengurangi bermain game. Orang tua juga harus cepat bertindak dengan cara mengurangi waktu anak dalam bermain game online. Sebagai orang tua juga harus mencari solusi untuk anaknya yang sebelumnya mengisi waktu luang dengan bermain game online dengan mengarahkan anaknya untuk mengikuti kegiatan social dimasyarakat, dan mengikuti beberapa rangkaian kegiatan di masyarakat. Ada juga solusi yang bisa mengurangi bermain game online yaitu dengan cara meningkatkan kegiatan keagamaan atau ibadah kita seperti mengaji, berzikir, membuat grup sholawat dan kegiatan agama lainnya. Karena kegiatan-kegiatan tersebut lebih bermanfaat dan dapat meningkatkan semangat kedisiplinan anak.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan penelitian bisa dikemukakan kesimpulan kesimpulan sebagai berikut:

[Type text]

- 1 kecanduan game online secara umum berada pada kategori tinggi
- 2 menurunnya semangat belajar siswa karena kecanduan game online
- 3 terdapat dampak negatif game online terhadap prestasi akademik siswa SMA Negeri angkatan 2016
- 4 peran orang tua sangat penting dalam mengawasi anak agar tidak kecanduan game online

DAFTAR PUSTAKA

<http://www.compasiana.com/sahriramdan/56e805ebd59273b212e2bd9e/pengaruh-game-online-terhadap-prestasi-belajar-siswa>

<http://digibili.unila.ac.id/25363/20/SKRIPSI%20%28TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN%29.pdf>

<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/konselor/article/viewFile/6473/5023>

http://eprints.ums.ac.id/29906/15/NASKAH_PUBLIKASI.pdf

<http://journal.ippmunindra.ac.id>