

Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa Pada Proses Pembelajaran di Sekolah

Ariyanto Nggilu¹, Muhammad Akram Mursalim², Wahyu Mu'zizat Mohamad³,
Zulfikar Adjie⁴

^{1,4}Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Negeri Gorontalo

²Ilmu Komunikasi, Universitas Negeri Gorontalo

³Pendidikan Fisika, Universitas Negeri Gorontalo

e-mail : ariyantonggilu27@ung.ac.id

Abstrak

Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Kota Gorontalo bahwa sebagian dari siswa-siswi ada yang sering bermain Game online, mengalami kurangnya minat belajar di sekolah, mengabaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru, datang terlambat ke sekolah dan bahkan ada yang mengalami penurunan prestasi dalam bidang akademik. Tujuan dari Penelitian ini adalah untuk mengetahui Dampak dari bermain Game online ini. Penelitian ini menggunakan Penelitian Kualitatif dengan Pendekatan Deskriptif. Jumlah seluruh siswa di SMK Negeri 3 Kota Gorontalo yang terdiri dari 3 angkatan yaitu sebanyak 1368 orang, jika dipresentasikan jumlah Laki-laki yang bermain Game online sekitar 75%, sehingga berdasarkan presentasi tersebut Solusi terbaik yang dilakukan oleh Guru terhadap siswa yang sering bermain Game Online adalah memberikan Nasehat dan motivasi kepada mereka agar tidak terus-terusan bermain Game online yang akan berdampak tidak baik terhadap kesehatan fisik dan psikis mereka.

Kata Kunci : *Game Online, Perilaku Siswa, Sekolah*

Abstract

At Gorontalo City State Vocational High School 3, some of the students often play online games, experience a lack of interest in studying at school, ignore assignments given by teachers, come late to school and some even experience a decline in achievement in their field of study. academic. The aim of this research is to determine the impact of playing this online game. This research uses qualitative research with a descriptive approach. The total number of students at SMK Negeri 3 Gorontalo City which consists of 3 classes is 1368 people, if presented the number of men who play online games is around 75%, so based on this presentation the best solution is given by teachers for students who often play online games. is to provide advice and motivation to them not to continue playing online games which will have a bad impact on their physical and psychological health.

Keywords: *Online Games, Student Behavior, School*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses usaha sadar yang melibatkan transfer ilmu pengetahuan, keterampilan, nilai, dan budaya dari generasi ke generasi berikutnya. Konsep pendidikan mencakup berbagai aspek penting dalam pembentukan individu dan masyarakat. Era Globalisasi, Pendidikan global mendukung pemahaman dan apresiasi terhadap keragaman budaya, ekonomi, sosial dan politik di seluruh dunia. Pendidikan tidak hanya terjadi di dalam kelas, tetapi juga di luar kelas. Konsep ini mengedepankan integrasi antara pembelajaran di sekolah, di rumah dan di lingkungan Masyarakat.

Perkembangan teknologi saat ini telah membuka peluang baru dalam pendidikan dalam penggunaan teknologi, perangkat lunak, dan internet untuk memfasilitasi pembelajaran di Sekolah. Pembelajaran yang menyenangkan harus diterapkan oleh guru dalam membangkitkan semangat belajar anak didik. Pendidikan anak merupakan proses penting dalam pembentukan perkembangan fisik, mental, emosional, dan sosial anak. Pembentukan karakter anak bertujuan untuk mengembangkan nilai-nilai dan perilaku positif adalah tanggung jawab orang tua, sekolah dan pemerintah. Orang tua dan pihak sekolah harus benar-benar memperhatikan perkembangan teknologi, dimana lebih banyak siswa-siswi telah menggunakan alat teknologi seperti Handphone, Laptop yang dapat mengakses semua apa yang mereka inginkan termasuk Game online.

Saat ini Game online sangat populer dan semakin mudah untuk diakses oleh kalangan anak-anak dan remaja. dalam kehidupan sehari-harinya, mereka rela menghabiskan waktunya untuk bermain Game online, tidak heran jika dikalangan anak dan remaja, Game online menjadi prioritas mereka dibandingkan belajar. Menurut Hurlock, 2010 dalam jurnal (Eryzal Novrialdy 2019:148) bahwa Kategori Remaja yaitu berada pada usia antara usia 12-18 tahun.

Usia seperti ini merupakan usia emas bagi mereka (anak - anak) karena pada masa ini adalah proses pencarian jati diri. Menurut Santrock, 2007 dalam jurnal (Eryzal Novrialdy 2019:148) bahwa Masa remaja adalah masa transisi yang mulai dari anak-anak ke dewasa.

Faktor ini telah mengarah pada peningkatan waktu yang dihabiskan oleh anak-anak dalam bermain Game online. Game online seringkali dimainkan pada malam hari dibandingkan disiang hari, hal ini dapat menyebabkan gangguan tidur pada anak. Kurang tidur dapat berdampak negatif pada konsentrasi, memori dan kemampuan anak-anak untuk belajar di sekolah. Pada pembelajaran di sekolah terkadang siswa-siswi yang terbiasa bermain Game online tidak bersemangat untuk belajar siswa. Menurut Sudirman 1990 dalam (jurnal Hani Hanifah, dkk 2020:107-108) bahwa Karakteristik siswa merupakan himpunan perilaku dan kemampuan yang ada dalam diri seorang siswa-siswi sebagai wujud dari lingkungan keluarga dan masyarakat yang bermuara pada pola aktivitas dalam meraih cita-cita mereka.

Pembelajaran didalam kelas tidak hanya terfokus pada tataran bagaimana menyampaikan materi-materi ajar, tetapi berbicara tentang bagaimana caranya membangun hubungan yang baik dan harmonis antara Guru dan siswanya, serta antar sesama Siswa. Interaksi yang terbangun didalam kelas harusnya menciptakan lingkungan yang mendukung pertumbuhan intelektual, emosional, dan sosial siswa serta saling menghargai, mendengarkan, berbagi ide, konsep dan gagasan untuk menciptakan komunitas belajar yang dinamis dan menyenangkan, karena Kelas adalah tempat dimana suatu gagasan-gagasan baru berkembang serta pengetahuan ditemukan. Guru akan berperan sebagai pemandu atau fasilitator pada suatu pembelajaran yang nantinya akan membimbing siswa-siswi melalui proses pembelajaran, sementara siswa-siswi memiliki peran sebagai penjelajah yang berani mengeksplorasi dunia pengetahuan dan teknologi melalui kolaborasi dan diskusi, kita dapat menggali lebih dalam makna pelajaran dan merangkul keberagaman perspektif sehingga akan banyak sekali ilmu, pengetahuan dan pengalaman akan hadir dalam sebuah Diskusi tersebut.

Pembelajaran dikelas penuh dengan inspirasi dan pengetahuan, karena Pembelajaran di kelas tidak hanya sekadar rutinitas harian, tetapi sebuah perjalanan panjang yang akan memperkaya jiwa dan pikiran setiap siswa-siswi. Pembelajaran dikelas juga tidak hanya mencakup aspek akademis, tetapi juga melibatkan pengembangan keterampilan hidup, seperti kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan kemampuan berkomunikasi, sehingga dengan demikian kelas menjadi tempat yang tidak hanya mencetak pelajar pintar, tetapi juga membentuk karakter dan kepribadian yang tangguh. Pembelajaran dikelas harus dibangun dengan tujuan untuk membangkitkan semangat keingintahuan siswa-siswi, menginspirasi dan menciptakan peluang bagi setiap individu untuk tumbuh dan berkembang bersdama-sama.

Hal diatas bisa terwujud apabila Guru mampu mengelola pembelajaran dikelas lebih efektif dan menarik bagi siswa-siswi untuk belajar, karena ada beberapa siswa-siswi yang suka dan bahkan sering bermain Game Online.

Game online memiliki dampak Positif dan Negatif. Tidak semua siswa yang bermain Game online akan mengalami hal yang tidak baik pada proses pembelajaran dikelas, contohnya manfaat positif yang dapat diperoleh dari bermain game online, yaitu pengembangan keterampilan kognitif, kemampuan berpikir strategis dan kolaborasi dengan pemain lain. Tetapi bagi mereka yang tidak mampu mengatur waktu dalam bermain Game online akan berdampak Negatif bagi diri mereka. Game online juga dapat mengganggu kemampuan siswa dalam mengatur waktu dengan baik, Mereka mungkin mengabaikan pekerjaan rumah, tugas sekolah, atau belajar karena terlalu fokus pada permainan.

Menurut Nanang Masrur Habibi, dkk (32:2022) bahwa semakin maraknya game online ini akan memberikan efek negatif kepada anak-anak muda terlebih siswa-siswi, apabila tidak digunakan secara bijaksana. Sedangkan Menurut Gilbert Luis Ondang, dkk (3:2020) bahwa Meskipun ada sisi positif dari bermain game online, tetapi tidak disadari oleh orang banyak bahwa game online ini akan lebih banyak memberikan pengaruh negatif bagi mereka yg sering bermain game, Baik secara fisik maupun psikis.

Berdasarkan temuan awal yang peneliti lakukan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Kota Gorontalo bahwa sebagian dari siswa-siswi ada yang sering bermain Game online, mengalami kurangnya minat belajar di sekolah, mengabaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru, datang terlambat ke sekolah dan bahkan ada yang mengalami penurunan prestasi dalam bidang akademik. Sehingga berdasarkan masalah diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SMK Negeri 3 Kota Gorontalo tentang Dampak Game Online terhadap Perilaku Siswa pada proses pembelajaran di Sekolah, dengan tujuan untuk mengetahui Dampak Positif dan Negatif dari bermain Game Online serta Bagaimana Strategi Guru dalam memberikan pemahaman dan Edukasi kepada siswa-siswi agar tidak lagi bermain Game online karena akan mengundang hal-hal yang kurang bermanfaat.

METODE

Menurut Lexy J. Moleong 2007:6 dalam jurnal Kurniawan Candra Guzman dan Nina Oktarina 2018:307 Mengatakan bahwa Penelitian kualitatif adalah penelitian yang memiliki tujuan untuk memahami fenomena mengenai perilaku, motivasi, persepsi, tindakan dan lain-lain sebagainya, dengan cara mendeskripsikan dalam bentuk kata dan bahasa.

Peneliti akan menguraikan dengan jelas bagaimana perkembangan pembelajaran siswa-siswi, Dampak bermain Game online serta bagaiman strategi Guru dalam memberikan pemahaman dan Edukasi kepada siswa untuk mengurangi waktu bermain Game Online yang nantinya akan berefek pada semangat dan motivasi belajar akan berkurang. Teknik Pengumpulan Data ini menggunakan 3 teknik pengumpulan data yaitu Observasi, Wawancara dan Dokumentasi. Observasi bertujuan untuk mencari tau atau mengamati bagaimana perilaku siswa dalam proses pembelajaran di SMK Negeri 3 Kota Gorontalo, kemudian Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data yang akurat dan terukur dari Informan yang ada di SMK Negeri 3 Kota Gorontalo dan yg terakhir adalah Dokumentasi yang bertujuan untuk mengambil gambar dan video tentang kondisi perilaku siswa dan suasana belajar di SMK Negeri 3 Kota Gorontalo.

Data yang diperoleh peneliti ini bersumber dari 2 orang Guru dan 3 orang Siswa yang menjadi Informan dalam penelitian ini. Teknik Analisis Data dalam penelitian ini menggunakan 3 Hal yaitu Reduksi Data yang bertujuan untuk memilih dan memilah data primer dan sekunder untuk dimasukkan kedalam data yang sebenarnya, lalu Display Data yang bertujuan untuk membuat uraian singkat tentang hasil penelitian sebelum dimasukkan kedalam data yang sebenarnya, dan yang terakhir adalah Penarikan Kesimpulan, Hal ini dilakukan dengan cermat dan tepat karena kesimpulan merupakan gambaran kecil dari penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dampak Positif dari Game Online terhadap Perilaku Siswa pada Pembelajaran di Sekolah

Menurut R. Syahrani 2015 dalam jurnal Apriadi Bahtiar, 2022:222 bahwa Dewasa ini perkembangan Game online berkembang sangat pesat. Game Online menyajikan berbagai macam jenis permainan dengan fitur-fitur yang lebih canggih dan menarik dibuat untuk para *Gamers* yang ingin bermain game online, dan jika telah memainkannya fitur-fitur yang ditawarkan menjadi lebih bagus lagi sehingga pemain menjadi lebih sering untuk memainkannya. Sedangkan Menurut Ibrahim R. 2003:119 bahwa Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang begitu pesat, utamanya di bidang teknologi elektronika dan informatika.

Bermain game online memiliki dampak positif bagi para pemainnya, diantaranya Game online dapat menjadi sarana hiburan dan relaksasi, membantu pemain melepaskan stres dan tekanan sehari-hari, Hal ini senada dengan apa yang disampaikan oleh Ketua Osis SMK Negeri 3 Gorontalo periode 2023-2024 bahwa bermain Game online dapat menghilangkan stress dan merefresh otak dari segala macam kegiatan-kegiatan yang diikuti di Sekolah. Menghilangkan Stres juga sangat penting untuk dilakukan dalam artian untuk merefresh sistem kerja otak, hal ini juga diungkapkan oleh Guru Bahasa Indonesia dengan inisial R.N.B di SMK Negeri 3 Gorontalo.

Beberapa game memungkinkan pemain untuk membuat dan mengelola karakter mereka sendiri, merangsang kreativitas dan imajinasi, juga memerlukan kerjasama tim, yang dapat meningkatkan kemampuan kolaborasi dan bekerja sama dalam kelompok, Game Online juga menuntut pemain untuk memecahkan berbagai masalah dan tantangan, yang dapat membantu meningkatkan keterampilan pemecahan masalah, dapat membantu meningkatkan kemampuan konsentrasi.serta memerlukan perencanaan dan strategi, yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir strategis pemain.

Game online sering melibatkan interaksi dengan pemain lain, yang dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan berkomunikasi, mendapatkan teman baru melalui Game online juga membangun Relasi yang lebih luas antar sesama, sehingga dapat diartikan bahwa Dampak Positif dari bermain Game online juga dapat membantu siswa untuk mengeksplorasi kemampuannya dalam bidang Teknologi dan Informasi. Bahkan ada pendapat dari Guru Bahasa Indonesia dengan inisial R.N.B menyampaikan Bahwa ada beberapa orang siswa yang pernah mengikuti event permainan Game online dan mendapatkan juara dalam event atau turnamen Game online.

Sehingga berdasarkan wawancara peneliti dengan beberapa informan diatas dapat disimpulkan bahwa permainan Game Online ternyata memiliki dampak Positif terhadap pengembangan kemampuan siswa dalam hal Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Dampak Negatif dari Game Online terhadap Perilaku Siswa pada Pembelajaran di Sekolah

Bermain game online dapat mengurangi tingkat produktivitas siswa dalam kehidupan sehari-hari terutama dilingkungan Sekolah. Belajar dan tanggung jawab lainnya juga dapat terabaikan jika terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain game online. Waktu yang dihabiskan di depan layar untuk bermain game online dapat mengurangi waktu yang seharusnya dihabiskan untuk aktivitas belajar baik dilingkungan Sekolah, Lingkungan Keluarga dan Lingkungan Masyarakat. Banyak hal yang akan diakibatkan jika terlalu banyak banyak main Game online, seperti mulai malas melakukan aktifitas. Permainan Game online sangat banyak jenisnya mulai dari Mobile Legende, PUBG, Fire Fair dan lain sebagainya.

Dampak Negatif yang terjadi jika siswa-siswa sering bermain bermain Game Online yaitu mulai tidak memperhatikan kegiatan-kegiatan di Sekolah, hal ini senada dengan apa yang disampaikan oleh Guru Bimbingan Konseling dengan inisial Y.H di SMK Negeri 3 Gorontalo bahwa mereka akan Bolos, tidak masuk pada pembelajaran di Sekolah, perhatian terhadap pembelajaran akan berkurang Sehingga Nilainya tidak Tuntas, dan akhirnya jika Nilainya tidak tuntas maka ada kemungkinan untuk tidak naik kelas.

Bermain game online secara berlebihan dapat mengakibatkan pada gangguan tidur, stres, dan masalah kesehatan mental lainnya. Interaksi yang intens dalam game juga dapat menciptakan lingkungan yang memicu kecemasan sosial. Pada keadaan tertentu siswa-siswi ketika sering bermain Game online terkadang datang ke Sekolah tidak sesuai dengan pakaian yang ditetapkan oleh pihak Sekolah, juga terkadang tidak memakai Sepatu hal ini disampaikan Oleh Guru Bimbingan Konseling tersebut. Sedangkan menurut Guru Bahasa Indonesia dgn inisial R.N.B bahwa Dampak Negatif dari bermain Game Online adalah seperti bahasa yang terkadang digunakan oleh siswa dalam berkomunikasi seperti bahasa Makian tapi agak halus.

Solusi terhadap Dampak Negatif dari Game Online terhadap Perilaku Siswa

Jumlah seluruh siswa di SMK Negeri 3 Gorontalo yang terdiri dari 3 angkatan yaitu sebanyak 1368 orang. Menurut Guru Bimbingan Konseling dengan inisial Y.H tersebut bahwa jika dipresentasikan jumlah Laki-laki yang bermain Game online sekitar 75%, sehingga berdasarkan presentasi tersebut Solusi terbaik yang dilakukan oleh Guru terhadap siswa yang sering bermain Game Online adalah memberikan Nasehat dan motivasi kepada mereka agar tidak terus-terusan bermain Game online yang akan berdampak tidak baik terhadap kesehatan fisik dan mata mereka serta memotivasi mereka untuk meningkatkan semangat belajar agar banyak mengukir prestasi baik dalam bidang akademik dan non akademik.

No	Jumlah Siswa	Presentasi Siswa yang bermain Game Online
1	1368	75 %

Solusi terbaik yang seharusnya diberikan kepada Siswa-siswi yaitu Guru menjadi contoh dan teladan bagi siswanya seperti contoh setiap tindakan yang dilakukan oleh setiap guru mengarah pada kebaikan, Guru tidak bisa bermain Handphone saat proses pembelajaran berlangsung.

SIMPULAN

Game online sering melibatkan interaksi dengan pemain lain, yang dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan berkomunikasi, mendapatkan teman baru melalui Game online juga membangun Relasi yang lebih luas antar sesama, sehingga dapat diartikan bahwa Dampak Positif dari bermain Game online juga dapat membantu siswa untuk mengeksplorasi kemampuannya dalam bidang Teknologi dan Informasi.

Bermain game online secara berlebihan dapat mengakibatkan pada gangguan tidur, stres, dan masalah kesehatan mental lainnya. Interaksi yang intens dalam game juga dapat menciptakan lingkungan yang memicu kecemasan sosial. Pada keadaan tertentu siswa-siswi ketika sering bermain Game online terkadang datang ke Sekolah tidak sesuai dengan pakaian yang ditetapkan oleh pihak Sekolah, juga terkadang tidak memakai Sepatu

Solusi terbaik yang seharusnya diberikan kepada Siswa-siswi yaitu Guru menjadi contoh dan teladan bagi siswanya seperti contoh setiap tindakan yang dilakukan oleh setiap guru mengarah pada kebaikan, Guru tidak bisa bermain Handphone saat proses pembelajaran berlangsung

Berdasarkan kesimpulan diatas maka peneliti menyarankan bahwa, boleh bermain Game online tapi harus memperhatikan nilai Manfaat dan Dampak buruk dari bermain Game Online tersebut, agar kita menjadi orang yang cerdas dalam menggunakan Teknologi informasi dan Komunikasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada pihak LPPM UNG yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk melakukan penelitian mandiri, meskipun Dana yang digunakan dari penelitian ini adalah Dana Pribadi dari Peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahtiar Apriadi, 2022. Penanganan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X SMK Pekerjaan Umum Negeri Bandung. *Jurnal Madaniyah*, Vol. 12, No. 2, Hal. 217 – 226
- Guzman Kurniawan Candra, Oktarina Nina. 2018. Strategi Komunikasi Eksternal untuk Menunjang Citra Lembaga. *Economic Education Analysis Journal*. Vol. 7, No. 1, Hal. 301 – 315
- Habibi Nanang Masrur, Hariastuti Retno Tri, Rusijono, 2022. Dampak Negatif Online Game Terhadap Remaja. *Jurnal Bikotetik*. Vol. 06, No. 01, Hal. 30-35
- Hanifah Hani, Susanti Susi, Adji Aris Setiawan, 2020. Perilaku dan Karakteristik Peserta Didik Berdasarkan Tujuan Pembelajaran. *Manazhim : Jurnal Manajemen dan Ilmu Pendidikan*, Vol. 2, No. 1, Hal. 105 – 117
- Novrialdy, Eryzal 2019. Kecanduan Game Online pada Remaja : Dampak dan Pencegahannya, *Jurnal UGM Buletin Psikologi*. Vol. 27, No. 2, 148 – 158
- Ondang Gilbert Luis, Moku Benedicta J, Goni Shirley Y. V. I. 2020. Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat. Vol. 13 No. 2, Hal 1-15
- R. Ibrahim 2003. *Jurisdiksi Dunia Maya (Cyberspace) dalam Sistem Hukum Nasional Abad XXI*. *Jurnal Hukum*. No. 24, Vol. 10, Hal. 119 – 127