

## Analisis Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Minat Belajar Siswa

Brent Hizkia Padang<sup>1</sup>, Rachel Rosalina Sirait<sup>2</sup>, Rachel Meilisa Pakpahan<sup>3</sup>, Thessa D Triputri Manurung<sup>4</sup>, Sri Yunita<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Negeri Medan  
e-mail: [brenthizkia@gmail.com](mailto:brenthizkia@gmail.com)<sup>1</sup>, [rachelrosalinasirait@gmail.com](mailto:rachelrosalinasirait@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[rachelmeilisapakpahan@gmail.com](mailto:rachelmeilisapakpahan@gmail.com)<sup>3</sup>, [thessamanurung515@gmail.com](mailto:thessamanurung515@gmail.com)<sup>4</sup>,  
[sriyunita@unimed.ac.id](mailto:sriyunita@unimed.ac.id)<sup>5</sup>

### Abstrak

Penelitian ini membahas masalah kecanduan game online yang berdampak negatif terhadap minat belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh kecanduan game online terhadap prestasi akademis dan kesehatan siswa. Metode yang digunakan adalah kualitatif berbasis kepustakaan, yang memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi fenomena ini secara mendalam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan game online mengalihkan perhatian siswa dari kegiatan belajar, menyebabkan kehilangan fokus, malas belajar, dan pengabaian tanggung jawab akademis. Selain itu, dampak negatif lainnya termasuk gangguan kesehatan mental dan fisik, seperti kurang tidur dan kesulitan dalam interaksi sosial. Kesimpulannya, kecanduan game online memiliki dampak buruk yang signifikan terhadap prestasi belajar dan kesehatan siswa.

**Kata kunci:** *Game Online, Minat Belajar, Siswa.*

### Abstract

This study discusses the problem of online game addiction that has a negative impact on students' learning interest. The purpose of this study is to analyze the effect of online game addiction on students' academic achievement and health. The method used is qualitative literature-based, which allows researchers to explore this phenomenon in depth. The results of the study indicate that online game addiction distracts students from learning activities, causing loss of focus, laziness in learning, and neglect of academic responsibilities. In addition, other negative impacts include mental and physical health disorders, such as lack of sleep and difficulty in social interaction. In conclusion, online game addiction has a significant negative impact on students' academic achievement and health.

**Keywords :** *Online Games, Learning Interest, Students.*

### PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini berlangsung begitu cepat, menghasilkan berbagai produk yang memberikan manfaat dan kemudahan bagi kehidupan manusia, mulai dari bidang pendidikan hingga hiburan. Beragam kemudahan kini dapat diakses hanya dengan terhubung ke internet. Internet adalah jaringan global yang memungkinkan pengguna untuk mengakses beragam informasi yang tersedia. Salah satu produk teknologi yang signifikan dalam bidang hiburan adalah game online. Game online dapat diartikan sebagai program yang menyajikan visual, animasi, dan gambar yang dapat bergerak, baik secara otomatis maupun manual. Game online pada saat ini menjadi kegemaran bagi setiap kalangan khususnya anak remaja

Menurut (Santos, Harliawan, & Ismail, 2021), game online merupakan permainan yang dimainkan dengan mengikuti aturan tertentu, sehingga ada pemenang dan ada yang kalah. Permainan ini umumnya dilakukan dalam konteks santai atau sekadar untuk refreking. Dulu, anak-anak hanya mengenal permainan tradisional yang dimainkan secara langsung bersama teman-

teman, seperti congklak dan petak umpet. Namun, saat ini, banyak anak yang beralih ke permainan elektronik, khususnya game online, yang dapat diakses melalui handphone maupun komputer dengan koneksi internet.

Bermain game online memang menyenangkan, tetapi ada risiko kecanduan yang mengintai pemainnya. Hal ini terjadi karena game online dilengkapi dengan berbagai fitur menarik, seperti gambar dan animasi yang dapat memikat minat anak-anak maupun orang dewasa untuk terus bermain. Beragam jenis permainan ini dirancang sedemikian rupa agar pemain merasa terus tertantang untuk melanjutkan permainan.

Dampak dari kecanduan game online pada siswa bisa sangat serius, di mana mereka sering kali lupa waktu karena terfokus pada cara untuk memenangkan permainan (Johan, 2019). Pendidikan adalah faktor krusial dalam memajukan suatu negara, berfungsi sebagai dasar pembentukan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Proses belajar adalah usaha yang dilakukan seseorang untuk mencapai perubahan perilaku yang baru melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Tanpa adanya minat, proses belajar menjadi sulit untuk mencapai hasil yang optimal. Minat yang kuat akan mendorong usaha yang gigih, penuh semangat, dan ketahanan dalam menghadapi berbagai tantangan.

Ketika seorang siswa memiliki rasa ingin belajar, mereka akan lebih cepat memahami dan mengingat materi. Namun, siswa yang terpapar game online cenderung memiliki minat belajar yang rendah, karena mereka lebih suka bermain game online ataupun bermain bersama teman sebaya di sekolah daripada belajar. Mereka juga sering kali menunjukkan kurangnya partisipasi aktif dalam pelajaran, saat ini banyak siswa yang lebih berminat bermain game online daripada belajar. Kegiatan berlebihan dalam game online dapat memberikan dampak negatif pada minat belajar siswa. Kecanduan ini sering menyebabkan siswa merasa bosan dengan pembelajaran, dan tidak jarang membuat mereka begadang serta malas mengerjakan tugas sekolah.

## **METODE**

Penelitian ini dilakukan dengan penelitian kualitatif dengan metode kepustakaan. Penelitian kualitatif adalah jenis studi yang menggunakan pendekatan naturalistik untuk menemukan dan memahami fenomena dalam konteks tertentu. Salah satu penelitian kualitatif yang cukup banyak digunakan oleh para peneliti yaitu penelitian studi pustaka atau penelitian berbasis kepustakaan. Penelitian berbasis kepustakaan merupakan bagian dari proposal penelitian yang data-datanya dikumpulkan melalui sumber informasi berbentuk buku, artikel, jurnal, media online serta dokumen-dokumen lainnya. Tujuan penelitian berbasis kepustakaan: (1) Disediakan oleh para peneliti dan pembaca tentang hasil penelitian. Ini terkait dengan topik penelitian. (2) Tautkan penelitian sebelumnya dengan pekerjaan penelitian yang dilakukan sehingga peneliti dapat menjelaskan lokasi penelitiannya dalam konteks penelitian yang sama. (3) Studi ini dalam konteks argumen Temayan yang lebih luas untuk menunjukkan bahwa penelitian ini adalah bagian dari disiplin utama atau masalah yang lebih luas. (4) Memberikan penelitian tentang penelitian yang membutuhkan instrumen analitik seperti konsep, klasifikasi, teori dan pedoman untuk analisis data dan informasi penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa**

Dahulu, anak-anak hanya mengenal permainan tradisional yang biasanya dimainkan bersama teman-teman secara langsung, seperti congklak dan petak umpet. Mereka juga senang menciptakan sendiri permainan, seperti bermain layang-layang dan mobil-mobilan. Namun, saat ini anak-anak semakin sedikit yang bermain permainan tradisional, karena mereka lebih tertarik pada permainan elektronik, seperti game online. Terutama di handphone maupun komputer dengan akses internet yang mudah.

Anak-anak cenderung lebih sering dan rentan terhadap penggunaan game online dibandingkan orang dewasa. Meskipun bermain game online sangat menyenangkan, kita harus menyadari bahwa aktivitas ini memiliki potensi untuk menciptakan kecanduan pada para pemainnya. Hal ini disebabkan oleh berbagai fitur menarik yang ditawarkan, seperti gambar dan

animasi yang mampu menarik perhatian baik anak-anak maupun orang dewasa. Beragam jenis permainan ini dirancang sedemikian rupa untuk membuat anak-anak ingin terus bermain.

Berdasarkan pengamatan, waktu yang dihabiskan oleh anak-anak untuk bermain game berkisar antara 1 hingga 2 jam, bahkan lebih. Ini karena permainan tersebut bersifat berkelanjutan, sehingga pemainnya merasa terdorong untuk terus bermain tanpa henti. Salah satu faktor yang menyebabkan anak-anak menjadi kecanduan adalah adanya tantangan dalam setiap permainan. Tantangan ini membuat pemain merasa terus tertantang, sehingga mereka yang terjebak dalam kecanduan akan merasa sangat bergantung dan sulit untuk lepas dari game. Jika pemain tidak mampu mengontrol diri, mereka bisa kehilangan fokus, bahkan saat belajar, pikiran mereka justru akan tertuju pada permainan yang telah mereka mainkan.

Siswa yang gemar bermain game online cenderung memilih tempat duduk di barisan belakang kelas. Alasan mereka adalah agar lebih leluasa dalam mengobrol dengan teman sebangku, yang biasanya juga merupakan rekan bermain game. Kendati pengajaran berlangsung, mereka seringkali tidak dapat fokus, lebih memilih untuk bercanda dan berbincang tentang permainan yang mereka mainkan, meskipun sudah sering mendapat teguran dari guru. Hal ini terlihat jelas, karena setelah pulang sekolah, siswa lebih menikmati waktu untuk bermain daripada mengulang materi yang telah diajarkan di kelas.

Perubahan perilaku siswa yang terjebak dalam kecanduan game online sering kali tidak terlihat oleh mereka sendiri, tetapi dampaknya terasa jelas oleh orang-orang di sekitarnya, terutama oleh orang tua. Anak-anak ini menghabiskan banyak waktu untuk bermain game online, sehingga menjadi malas untuk membantu orang tua dan kurang aktif dalam berkomunikasi dengan orang-orang di sekelilingnya. Bahkan, mereka jarang berkumpul dengan keluarga karena terlalu terfokus pada permainan yang diminati. Kondisi ini dapat memiliki efek negatif pada kesehatan mental mereka dan berpotensi merusak masa depan mereka.

### **Pengaruh Kecanduan Game Online Dapat Mengganggu Aktivitas Belajar Siswa**

Di era digital yang semakin maju saat ini, game online telah menjadi bagian integral dari gaya hidup masyarakat, mulai dari anak-anak hingga remaja dan orang dewasa. Namun, kecanduan game online dapat berpengaruh negatif pada kepribadian anak. Ketika mereka sudah terjebak dalam kecanduan, perhatian mereka akan teralihkan dari lingkungan sekitar, termasuk diri mereka sendiri, keluarga, dan orang lain, karena mereka lebih fokus pada dunia game. Setiap anak yang bermain game online cenderung mengalami dorongan untuk terus bermain. Ketika mereka tidak dapat bermain, perasaan seperti kegelisahan, stress, dan kemarahan pun sering muncul, bahkan mereka enggan untuk belajar. Dalam proses pembelajaran, anak-anak yang kecanduan cenderung tidak dapat berkonsentrasi, karena pikiran mereka lebih terfokus pada permainan.

Hal ini akan berdampak negatif pada minat belajar, membuat mereka malas untuk belajar dan menyelesaikan tugas sekolah, serta mengabaikan tanggung jawab sebagai pelajar. Selain itu, kecanduan game juga dapat mempengaruhi kesehatan anak. Kebiasaan begadang untuk bermain game dapat mengurangi waktu tidur yang cukup. Aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar seharusnya tidak hanya terbatas pada mendengarkan dan mencatat. Semakin beragam aktivitas yang dilakukan, semakin baik pula efektivitas pembelajaran. Namun, kenyataannya menunjukkan bahwa ada banyak aktivitas belajar yang kurang efektif akibat kecanduan game online.

Perbedaan yang mencolok terlihat antara siswa yang kecanduan game dan yang tidak. Siswa yang terperangkap dalam kecanduan seringkali tampak mengantuk selama pelajaran, sering tidak menyelesaikan tugas rumah, terlambat datang ke sekolah, dan kurang mampu berkonsentrasi saat belajar. Gadget, di satu sisi, menawarkan berbagai manfaat sebagai alat pembelajaran bagi anak-anak. Misalnya, mereka dapat digunakan untuk belajar berbicara dengan menonton video pengenalan yang dapat ditiru oleh anak, belajar menghitung, mengenal huruf, mengenali berbagai jenis binatang, dan masih banyak lagi. Pembelajaran yang memanfaatkan gadget cenderung lebih menarik, karena dilengkapi dengan beragam fitur yang mendukung kegiatan belajar. Di masa pandemi ini, interaksi anak-anak baik di sekolah maupun di rumah sangat dipengaruhi oleh gadget.

Semua proses pembelajaran dilakukan secara online, yang mengharuskan guru dan siswa untuk menggunakan perangkat ini. Meskipun gadget dapat mempermudah proses belajar anak, ada kemungkinan juga gadget dapat menjadi penghalang bagi mereka untuk fokus belajar. Oleh karena itu, peran orang tua sangat penting untuk selalu mendampingi anak-anak saat menggunakan gadget. Tanpa pendampingan, anak-anak cenderung lebih suka menghabiskan waktu bermain game atau berselancar di media sosial daripada belajar atau menyelesaikan tugas sekolah. Dengan begitu, penting bagi kita untuk memahami dan mengatasi masalah kecanduan game online ini agar tidak mengganggu proses pembelajaran dan perkembangan anak.

## SIMPULAN

Efek samping dari kecanduan game online seorang anak akan cenderung kehilangan fokus saat belajar, dan lebih suka bermain game daripada menyelesaikan tugas sekolah akibatnya prestasi seorang anak akan menurun. Selain itu, karena sudah terlalu sering bermain mereka cenderung mengabaikan tanggung jawab, memiliki pola tidur yang buruk akibat begadang untuk bermain, serta mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial dengan keluarga dan teman-teman di lingkungan sekitar. Akibat dari kecanduan game ini tidak hanya mengganggu aktivitas belajar tetapi juga berdampak pada kesehatan serta mental siswa..

## DAFTAR PUSTAKA

- Amin, M., & Riski, F. (2023, Agustus). ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SMP DAERAH HU'U DOMPU. *Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 4(3), 623-629.
- Annisya, W. S., Arianto, J., & Supentri. (2024, Juni). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Di SMA N 1 Kubu Rokan Hilir. *Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 2791-2803.
- Birri, M. B., Muhajir, & Listyarini, I. (2022, Juni). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SD MUHAMMADIYAH 11 SEMARANG. *Pendidikan Dasar & Menengah*, 3(2), 239-243.
- Johan, R. S. (2019, APRIL). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT UNTUK BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X DI MA AL HIDAYAH DEPOK. *Research and Development Journal Of Education*, 5(2), 12-25.
- Lature, K. K. (2024, Maret). DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA MAATA PELAJARAN PPKn KELAS VIII SMP NEGERI 1 TOMA. *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 5(1), 81-94.
- Lena, M. S., Sartono, Khairanis, S., & Emilia, T. (2023, Agustus ). Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(3), 139-144.
- Nikmawati, Bintoro, H. S., & Santoso. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edutech Undiksha*, 9(2), 254-259.
- Saefullah, A. S. (2024). Ragam Penelitian Kualitatif Berbasis Kepustakaan Pada Studi Agama dan Keberagaman dalam Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2(4), 195-211.
- Safarudin, R., Zulfamanna, Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Kualitatif. *Journal Of Social Science Research*, 3(2), 9680-9694.
- Santos, M. H., Harliawan, M., & Ismail, M. (2021, Juni). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR PENJAS SISWA SMP FRATER MAKASSAR. *Tadulako Journal Sport Sciences and Physical Education*, 70-79.