

JURNAL PENDIDIKAN NUSANTARA

E-ISSN: 3032-4009

Editorial Address: Jl. T. Nyak Arief No. 333 Jeulingke Kota Banda Aceh Provinsi Aceh

Received: 23-10-2024 | Accepted: 10-11-2023 | Published: 27-12-2024

STUDI ANALISIS PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA

Oleh: **Reza Riskuna, Loeziana Uce**

Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh

Email: rezariskunaaceh@gmail.com, Loeziana.uce@ar-raniry.ac.id

ABSTRAK

Kecanduan game online merupakan salah satu masalah yang mendapat perhatian dari masyarakat luas. Saat ini, banyak penelitian yang lebih fokus terhadap upaya untuk mereduksi tingkat kecanduan game online. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisa pengaruh game online terhadap minat belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah dalam bentuk kajian pustaka. Literatur yang digunakan terdiri dari buku bertema pendidikan serta jurnal ilmiah dengan tema terkait. Sementara untuk keperluan pre-eliminary penulis menggunakan metode observasi dan wawancara dengan pemain game online. Observasi yang dilakukan bersifat non partisipan dan natural. Hasil penelitian menunjukkan, bahwa pengaruh game online terhadap minat belajar siswa dapat bervariasi dan dipengaruhi oleh berbagai faktor. Berikut adalah beberapa cara di mana game online dapat mempengaruhi minat belajar siswa: 1). Motivasi dan Keterlibatan: 2). Pengembangan Keterampilan Kognitif: 3). Penggunaan Teknologi: 4). Pengaruh Positif terhadap Kerja Tim: 5). Pengaruh Negatif terhadap Waktu Belajar: 6). Efek Emosional: 7). Dampak Kesehatan Mental dan Fisik: 8). Hubungan dengan Kurikulum: Game online yang terkait dengan materi kurikulum dapat meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran tersebut. Sebaliknya, game yang tidak terkait atau tidak relevan dengan kurikulum mungkin tidak memberikan dampak positif pada minat belajar.

Kata Kunci: *Game Online, Minat Belajar, Siswa*

PENDAHULUAN

Bermain *game online* merupakan alternatif hiburan yang terbilang mudah didapat dan murah jika dibandingkan dengan moda hiburan lainnya. Perilaku bermain game online disukai karena menawarkan berbagai keuntungan bagi para pemainnya baik bagi mental maupun materi. Di balik manfaat positif yang didapatkan, bermain game online yang berlebihan mengakibatkan munculnya kecanduan dengan berbagai efek negatifnya, seperti kemunculan perilaku agresi,

Pengaruh Game online pada anak

kehilangan minat untuk terlibat di dunia nyata, kemampuan kognitif menurun hingga kurangnya regulasi diri.

Jika perilaku bermain game online terus dilakukan berulang-ulang dan dibiasakan, jalur dopaminergik di dalam otak akan menguat dan menetap sehingga menimbulkan kecanduan, yang akhirnya akan memperkuat sistem reaktif dan membuat sistem reflektif melemah sehingga kemampuan kognitifnya menurun dan sulit dalam mengendalikan kontrol dirinya. Tindakan pencegahan yang bisa dilakukan orangtua dan pendidik adalah membatasi durasi bermain game online, mengenali seluk beluk permainan untuk mengetahui warning sign jika anak mulai melewati batas mendekati tingkat kecanduan. Tindakan perbaikan yang bisa dilakukan oleh konselor dan terapis hendaknya difokuskan pada faktor-faktor yang memicu munculnya kecanduan dengan cara yang efektif (Lutfiati, 2018: 20).

Lazim kita temukan saat ini anak-anak bermain game menggunakan ponsel pintarnya, juga remaja dan dewasa, tidak hanya saat berada di rumah atau ruangan santai, tetapi juga di tempat umum seperti bis kota, hingga di sekolah. Bermain game dijadikan sarana hiburan yang cukup menimbulkan efek kesenangan dan efektif untuk melewati waktu luang yang ada. Selain itu, bermain game juga dapat diaplikasikan dalam dunia pendidikan, dengan memetik esensi permainan yang ada dan memperhatikan aturan-aturan tertentu. Juga dalam beberapa tahun belakangan, bermain game semakin marak dan digemari karena ternyata juga menjanjikan keuntungan finansial dan bisa dijadikan pekerjaan yang bersifat profesional. Munculnya profesi gamer profesional dan maraknya kompetisi game online, termasuk e-sport atau olahraga digital yang terorganisir dengan pelatihan khusus seperti layaknya atlet profesional. Para gamer profesional tersebut mengikuti kompetisi tertentu berdasarkan game yang mereka tekuni, memperebutkan hadiah yang menggiurkan dan disiarkan hingga seluruh dunia. Di Indonesia, MURI bahkan pernah menyelenggarakan acara pemecahan rekor bermain game selama 150 jam dengan melibatkan ratusan peserta, yang sebagian besar memainkan game online (Jap et al, 2013).

Wittek dkk. menyebutkan hasil penelitiannya bahwa terdapat beberapa faktor yang terkait dengan kecanduan bermain game yaitu: seringkali terjadi pada laki-

Pengaruh Game online Pada Anak

laki berusia muda, tinggal sendiri atau kesepian, memiliki kesungguhan yang rendah dalam melakukan sesuatu, mengalami neurosis, dan memiliki kesehatan psikosomatik yang memprihatinkan (Wittek et al., 2016). Sementara Griffiths menganalisis faktor yang membuat seseorang menjadi kecanduan bermain game online yaitu untuk tujuan mencari hiburan yang bisa memecah kebosanan yang dialaminya, terpengaruh oleh lingkungan dan kesulitan personal yang dialami, seperti sulit berteman di luar game, yang berakhir dengan ia bermain dalam waktu yang lebih panjang. Selain itu juga ada faktor mlarikan diri dari konflik yang ia alami di kehidupan nyata, dan mengembangkan pertemanan virtual. Seorang pecandu game online seringkali sulit melepaskan dirinya dari kecanduan ini karena mengalami kekambuhan, yang diakibatkan oleh faktor internal (toleransi pada dirinya) dan eksternal (tekanan dari teman atau klan di dalam game) (Griffiths, 2014).

Game Online merupakan cara gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan anak muda ataupun pelajar. Sekarang ini banyak kita jumpai warung internet (warinet) dikota ataupun di desa-desa dan mereka memfasilitasi akan adanya game online tersebut. Banyak kita temui berbagai macam jenis Game Online. Mulai dari Game Online yang Ber-genre Perang, Balapan, Olahraga dan lai-lain. Game dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing. Tetapi Game Online juga membawa dampak yang besar. Pelajar yang sering memainkan suatu Game Online akan menyebabkan menjadi ketagihan. Pelajar yang sering bermain Game Online akan mengalami ketergantungan pada aktivitas game, dan mengurangi waktu belajar. Hal inilah yang dapat berpengaruh pada hasil belajar. Hanya saja para pelajar sudah terbiasa dengan Game Online yang di mainkannya, dan memiliki ketagihan tersendiri (Surbakti, 2017).

Remaja merupakan kelompok usia terbanyak yang mengalami permasalahan terhadap penggunaan game online. Kecanduan game online pada remaja akan berdampak pada beberapa aspek kehidupan, seperti aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial dan aspek keuangan. Kecanduan game online perlu dicegah karena dampaknya akan membuat kehidupan remaja

Pengaruh Game online pada anak

terganggu. Tulisan ini diharapkan dapat membantu dalam upaya pencegahan kecanduan game online. Lebih lanjut, penelitian di masa yang mendatang perlu untuk mengkaji secara mendalam berbagai alternatif lain dari pencegahan kecanduan game online (Novrialdy: 2019).

Belajar merupakan salah kegiatan yang termasuk peran penting dalam kehidupan manusia. Belajar merupakan suatu proses dengan tujuan untuk mengetahui tentang sesuatu. Belajar tidak hanya dilakukan dalam ikatan instansi pendidikan saja, tetapi setiap aspek kehidupan manusia unsur belajar selalu menjadi poin utama. Lingkungan sekolah, lingkungan keluarga maupun lingkungan masyarakat menjadi ruang lingkup belajar seorang individu. Masing-masing memiliki pengaruh dan dampak tersendiri. Hasil belajar merupakan tujuan akhir dari proses belajar. Di lingkungan sekolah, hasil belajar dijadikan sebagai alat ukur mengenai prestasi belajar para siswa sekolah tersebut. Hasil belajar yang diperoleh oleh siswa akan digunakan untuk mengukur sampai mana pencapaian belajar siswa tersebut selama proses pembelajaran yang sudah dilalui. Selain itu, hasil belajar juga akan digunakan guru untuk mengetahui apakah tujuan pendidikan yang sudah terencana, tercapai atau tidak (Rofiqoh, 2023).

Minat belajar peserta didik sangat memberikan dampak besar terhadap hasil belajar mereka. Asher, Tiffin, dan Knight mengartikan minat atau interest adalah sikap atau kondisi psikologis yang ditandai dengan pemuatan perhatian terhadap masalah-masalah atau aktifitas tertentu atau sebagai kecenderungan untuk memahami suatu pengalaman dan akan selalu diulang. Belajar tanpa adanya minat akan membosankan karena tidak ada rasa tertarik pada pembelajaran sehingga hal ini akan menurunkan daya rasa ingin tahu terhadap pembelajaran tersebut dan hasil belajar mereka juga akan menurun. Minat belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Ada dua faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik, yaitu faktor internal yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri dan faktor eksternal yang berasal dari luar diri peserta didik, misalnya faktor lingkungan dan keluarga (Taufani, 2008: 36).

Minat belajar siswa akan memengaruhi hasil belajar siswa, siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan melakukan kegiatan lebih banyak dan lebih

Pengaruh Game online Pada Anak

cepat, dibandingkan dengan siswa yang kurang termotivasi dalam belajar. Salah satu cara untuk menarik minat belajar siswa, yaitu dengan pembelajaran menggunakan media yang menarik dan interaktif.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan untuk menganalisis pengaruh game online terhadap minat belajar siswa adalah studi literasi atau pustaka. Literatur yang digunakan terdiri dari buku bertema pendidikan serta jurnal ilmiah dengan tema terkait. Sementara untuk keperluan pre-eliminary penulis menggunakan metode observasi dan wawancara dengan pemain game online. Observasi yang dilakukan bersifat non partisipan dan natural. Wawancara dilakukan dengan tidak terstruktur secara sistematis, hanya berdasarkan tema besar terkait penulisan artikel ini yaitu game online dan seluk beluknya. Observasi dan wawancara ini dilakukan pada 4 subjek dengan latar belakang usia, pendidikan dan jenis game online yang dimainkan berbeda. Hasil observasi dan wawancara ini digunakan untuk melengkapi uraian pendahuluan guna verifikasi data statistik tertulis yang dirilis media atau instansi resmi dengan apa yang terjadi di lapangan.

Literasi dalam penulisan ini mengacu pada kemampuan seseorang untuk membaca, menulis, dan memahami informasi. Studi literasi dapat merujuk pada penelitian atau analisis yang dilakukan untuk memahami tingkat literasi masyarakat atau kelompok tertentu. Studi literasi bisa melibatkan berbagai aspek, termasuk tingkat kemampuan membaca dan menulis, pemahaman teks, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan untuk menggunakan informasi dengan efektif. Tujuan dari studi literasi dapat bervariasi, mulai dari meningkatkan tingkat literasi penduduk hingga merancang program pendidikan atau kampanye informasi. Penting untuk diingat bahwa literasi tidak hanya terbatas pada kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga melibatkan pemahaman dan penggunaan informasi dalam kehidupan sehari-hari. Studi literasi ini dapat memberikan wawasan yang berharga untuk merancang pendidikan, kebijakan, atau inisiatif lainnya yang bertujuan meningkatkan literasi masyarakat.

Pengaruh Game online pada anak

Studi mengenai pengaruh game online terhadap minat belajar siswa melibatkan analisis faktor-faktor yang dapat mempengaruhi keterlibatan siswa dalam game online dan dampaknya terhadap minat belajar mereka. Berikut adalah langkah-langkah umum yang dapat diambil dalam melakukan analisis tersebut: 1). Penentuan Variabel Penelitian, 2). Desain Penelitian, 3). Pemilihan Sampel, 4). Pengumpulan Data, 5). Analisis Data, 6). Interpretasi Hasil, 7). Diskusi dan Kesimpulan, 8). Penyusunan Laporan dan 9). Komunikasi Hasil. Studi ini dapat memberikan wawasan tentang cara game online mempengaruhi minat belajar siswa dan memberikan dasar bagi pengembangan pendekatan pendidikan yang lebih efektif dalam mengintegrasikan teknologi dan mengelola waktu bermain game siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pengertian Game Online

Pengertian Game Online atau Online Games adalah sebuah permainan (games) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet). Game yang berbasis elektronik dan visual yang memanfaatkan teknologi media visual elektronik dan game online menyediakan server-server tertentu agar bisa dimainkan, Game online tidak ada akhirnya. Sebuah game online adalah permainan video yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan komputer, menggunakan komputer pribadi atau konsol video game. Jaringan ini biasanya internet atau teknologi setara, tetapi game selalu digunakan apa pun teknologi yang saat ini: modem sebelum Internet, dan keras kabel terminal sebelum modem. Perluasan game online telah mencerminkan keseluruhan perluasan jaringan komputer dari jaringan lokal ke internet dan pertumbuhan akses internet itu sendiri. Game online dapat berkisar dari yang sederhana lingkungan berbasis teks grafis game menggabungkan kompleks dan dunia maya dihuni oleh banyak pemain secara bersamaan. Banyak permainan online terkait komunitas online, membuat game online suatu bentuk kegiatan sosial di luar permainan pemain tunggal (Surbakti, 2017).

B. Sejarah Game Online

Pengaruh Game online Pada Anak

Sejarah game online (Permainan Daring) dimulai sejak tahun 1969, ketika permainan untuk dua orang dikembangkan dengan tujuan awal untuk pendidikan. Kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan time-sharing, yang disebut Plato, diciptakan untuk memudahkan siswa belajar secara online, di mana beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan. Dua tahun kemudian, muncul Plato IV dengan kemampuan grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan permainan untuk banyak pemain (multiplayer games).

Permainan daring benar-benar mengalami perkembangan setelah tahun 1995, pembatasan NSFNET (*National Science Foundation Network*) dihapuskan, membuat akses ke domain lengkap dari internet. Kesuksesan moneter menghampiri perusahaan-perusahaan yang meluncurkan permainan ini, sehingga persaingan mulai tumbuh dan menjadikan permainan daring semakin berkembang hingga hari ini. Permainan Daring (*Online Games*) adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet), sebagai medianya. Biasanya permainan daring disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, permainan daring lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah genre permainan; sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan (Rolling & Adams, 2006: 770). Permainan daring terdiri dari banyak jenis, dari mulai permainan sederhana berbasis teks hingga permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus.

Dalam permainan daring, ada dua unsur utama, yaitu server dan client. Server melakukan administrasi permainan dan menghubungkan client, sedangkan client adalah pengguna permainan yang memakai kemampuan server. Permainan daring bisa disebut sebagai bagian dari aktivitas sosial karena pemain bisa saling berinteraksi secara virtual dan seringkali menciptakan komunitas maya.

C. Dampak Kecanduan Game Online pada Siswa

Pengaruh Game online pada anak

Ghuman & Griffiths (2012) menjelaskan ada masalah yang timbul dari aktivitas bermain game online yang berlebihan, di antaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan, dan fungsi kehidupan lain yang penting. Bahaya utama yang ditimbulkan akibat kecanduan game online adalah investasi waktu ekstrem dalam bermain (Baggio et al., 2016). Penggunaan waktu yang berlebihan untuk bermain game online membuat terganggunya kehidupan sehari-hari. Gangguan ini secara nyata mengubah prioritas remaja, yang menghasilkan minat sangat rendah terhadap sesuatu yang tidak terkait game online (King & Delfabbro, 2018). Remaja yang kecanduan game online semakin tidak mampu untuk mengatur waktu bermain. Akibatnya, remaja mengabaikan dunia nyata dan peran di dalamnya. Kecanduan game online dapat memberikan dampak negatif atau bahaya bagi remaja yang mengalaminya. Dampak yang akan muncul akibat kecanduan game online meliputi lima aspek, antara lain aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan (King & Delfabbro, 2018; (King & Delfabbro, 2018).

Aspek kesehatan. Kecanduan game online mengakibatkan kesehatan remaja menurun. Remaja yang kecanduan game online memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, kurang waktu tidur, dan sering terlambat makan (Männikkö, Billieux, & Kääriäinen, 2015). Aspek psikologis. Banyaknya adegan game online yang memperlihatkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti: perkelahian, perusakan, dan pembunuhan secara tidak langsung telah memengaruhi alam bawah sadar remaja bahwa kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti di dalam game online tersebut. Ciri-ciri remaja yang mengalami gangguan mental akibat pengaruh game online, yakni mudah marah, emosional, dan mudah mengucapkan kata-kata kotor (Petrides & Furnham, 2000).

Aspek akademik. Usia remaja berada pada usia sekolah yang memiliki peran sebagai siswa di sekolah. Kecanduan game online dapat membuat performa akademiknya menurun (Lee, Yu, & Lin, 2007). Waktu luang yang seharusnya sangat ideal untuk mempelajari pelajaran di sekolah justru lebih sering digunakan untuk menyelesaikan misi dalam game online. Daya konsentrasi remaja pada umumnya

Pengaruh Game online Pada Anak

terganggu sehingga kemampuan dalam menyerap pelajaran yang disampaikan guru tidak maksimal.

Aspek sosial. Beberapa gamer merasa menemukan jati dirinya ketika bermain game online melalui keterikatan emosional dalam pembentukan avatar, yang menyebabkannya tenggelam dalam dunia fantasi yang diciptakannya sendiri. Hal ini dapat membuat kehilangan kontak dengan dunia nyata sehingga dapat menyebabkan kurangnya interaksi (Marcovitz, 2012). Meskipun ditemukan bahwa terjadi peningkatan sosialisasi secara online namun di saat yang sama juga ditemukan penurunan sosialisasi di kehidupan nyata (Williams, 2006). Remaja yang terbiasa hidup di dunia maya, umumnya kesulitan ketika harus bersosialisasi di dunia nyata. Sikap antisosial, tidak memiliki keinginan untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga dan juga teman-teman adalah ciri-ciri yang ditunjukkan remaja yang kecanduan game online (Sandy & Hidayat, 2019).

Aspek keuangan. Bermain game online terkadang membutuhkan biaya, untuk membeli voucher saja supaya tetap bisa memainkan salah satu jenis game online dibutuhkan biaya yang tidak sedikit. Remaja yang belum memiliki penghasilan sendiri dapat melakukan kebohongan (kepada orang tuanya) serta melakukan berbagai cara termasuk pencurian agar dapat memainkan game online. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Chen et al. (2005) yang menemukan bahwa mayoritas kejahatan game online ialah pencurian (73,7%) dan penipuan (20,2%). Penelitian ini juga menemukan bahwa usia pelaku kejahatan akibat game online adalah remaja usia sekolah.

D. Minat Belajar

Menurut John Holland, minat adalah aktivitas atau tugas-tugas yang membangkitkan perasaan ingin tahu, perhatian, dan memberi kesenangan atau kenikmatan. Menurut kamus lengkap psikologi, minat (*interest*) adalah satu sikap yang berlangsung terus menerus yang memolakan perhatian seseorang, sehingga membuat dirinya jadi selektif terhadap objek minatnya, perasaan yang menyatakan bahwa satu aktivitas, pekerjaan, atau objek itu berharga atau berarti bagi individu, dan satu keadaan motivasi, atau satu set motivasi, yang menuntun tingkah laku menuju satu arah (sasaran) tertentu (Chaplin, 2008: 255). Menurut Crow & Crow

Pengaruh Game online pada anak

(Abror, 1993:112) minat adalah sesuatu yang berhubungan dengan daya gerak yang mendorong kita cenderung atau merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan ataupun bisa berupa pengalaman yang efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

Rast, Harmin dan Simon (dalam Mulyati, 2004:46) menyatakan bahwa dalam minat itu terdapat hal-hal pokok diantaranya: 1). Adanya perasaan senang dalam diri yang memberikan perhatian pada objek tertentu, 2). Adanya ketertarikan terhadap objek tertentu, 3). Adanya aktivitas atas objek tertentu, 4). Adanya kecenderungan berusaha lebih aktif, 5). Objek atau aktivitas tersebut dipandang fungsional dalam kehidupan dan 6). kecenderungan bersifat mengarahkan dan mempengaruhi tingkah laku individu. Definisi minat menurut Shaleh (2004: 262) adalah suatu kecenderungan untuk memberikan perhatian dan bertindak terhadap orang, aktivitas atau situasi yang menjadi objek dari minat tersebut dengan disertai perasaan senang.

Menurut Djamarah (2011:13) definisi belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memeroleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor. Jadi, belajar adalah sebuah proses yang memungkinkan seseorang memperoleh dan membentuk kompetensi, ketrampilan, dan sikap yang baru melibatkan proses-proses mental internal yang mengakibatkan perubahan perilaku dan sifatnya relatif permanen. Proses pembelajaran di kelas yang menyenangkan dapat memengaruhi minat belajar siswa kearah yang positif. Pembelajaran yang menyenangkan dalam konteks ini adalah pembelajaran yang bahan pelajarannya disenangi untuk dipelajari oleh siswa.

Jadi minat belajar merupakan kecenderungan atau arah keinginan terhadap sesuatu untuk memenuhi dorongan hati, minat merupakan dorongan dari dalam diri yang mempengaruhi gerak dan kehendak terhadap sesuatu, merupakan dorongan kuat bagi seseorang untuk melakukan segala sesuatu dalam mewujudkan pencapaian tujuan dan cita-cita yang menjadi keinginannya dalam hal ini adalah upaya untuk belajar. Minat dapat menjadi indikator dari kekuatan seseorang di area

Pengaruh Game online Pada Anak

tertentu di mana dia akan termotivasi untuk mempelajarinya dan menunjukkan kinerja yang tinggi.

2.3 Faktor-faktor yang Memengaruhi Minat Belajar

Minat belajar seseorang tidak timbul begitu saja, tetapi ada beberapa faktor yang memengaruhinya. Syah (2003:132) membedakannya menjadi tiga macam, yaitu:

1. Faktor internal

Faktor internal adalah faktor dari dalam diri siswa yang meliputi dua aspek, yakni:

a. Aspek fisiologis

Kondisi jasmani dan tegangan otot yang menandai tingkat kebugaran tubuh siswa. Hal ini dapat memengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam pembelajaran.

b. Aspek psikologis

Aspek psikologis adalah aspek yang berasal dari dalam diri siswa yang terdiri dari, intelegensi, bakat siswa, sikap siswa, minat siswa, motivasi siswa.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal terdiri dari dua macam, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial

a. Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial terdiri dari lingkungan sekolah, keluarga, masyarakat dan teman sekelas

b. Lingkungan Nonsosial

Lingkungan sosial terdiri dari gedung sekolah dan letaknya, faktor materi pelajaran, waktu belajar, keadaan rumah tempat tinggal, alat-alat belajar.

3. Faktor Pendekatan Belajar

Faktor pendekatan belajar, yaitu segala sesuatu cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses mempelajari materi tertentu.

Berdasarkan ketiga faktor yang dikemukakan oleh Syah tersebut, terdapat dua faktor yang dapat diupayakan peningkatannya oleh pihak pendidik, yaitu faktor

Pengaruh Game online pada anak

eksternal dan faktor pendekatan belajar, sedangkan faktor internal hanya siswa itu sendiri yang dapat menentukan. Walaupun faktor internal hanya siswa tersebut yang dapat mengubah peningkatannya, pihak pendidik pun juga memiliki peranuntuk membantu peningkatan minat belajar siswa dari faktor internal tersebut.

Jadi, Pengaruh game online terhadap minat belajar siswa dapat bervariasi dan dipengaruhi oleh berbagai faktor. Berikut adalah beberapa cara di mana game online dapat mempengaruhi minat belajar siswa:

1. Motivasi dan Keterlibatan: Game online yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dengan menyajikan tantangan, hadiah, dan interaksi sosial. Keterlibatan dalam permainan dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan ketertarikan terhadap topik tertentu, bahkan jika tidak langsung terkait dengan kurikulum.
2. Pengembangan Keterampilan Kognitif: Beberapa game online, terutama yang memiliki unsur edukatif, dapat membantu mengembangkan keterampilan kognitif seperti pemecahan masalah, strategi berpikir, dan analisis. Pemain mungkin tanpa sadar memperoleh pengetahuan baru dan keterampilan melalui pengalaman bermain.
3. Penggunaan Teknologi: Game online memanfaatkan teknologi dan multimedia, yang dapat memotivasi siswa yang cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran visual dan interaktif. Pemanfaatan teknologi ini dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran melalui media yang lebih menarik.
4. Pengaruh Positif terhadap Kerja Tim: Beberapa game online melibatkan kolaborasi dan kerja tim, memungkinkan siswa untuk belajar bagaimana bekerja sama dan berkomunikasi dengan orang lain. Pengalaman ini dapat memperkuat keterampilan sosial siswa dan membangun minat mereka dalam bekerja sama.
5. Pengaruh Negatif terhadap Waktu Belajar: Jika tidak diatur dengan baik, game online dapat menjadi distraksi yang mengakibatkan siswa menghabiskan terlalu banyak waktu bermain daripada belajar. Kesalahan

Pengaruh Game online Pada Anak

pengaturan waktu dapat mengurangi minat siswa dalam kegiatan belajar formal.

6. Efek Emosional: Game online dapat memicu reaksi emosional, baik positif maupun negatif. Pengalaman positif dapat meningkatkan semangat siswa, sementara pengalaman negatif dapat merugikan minat belajar. Situasi di mana siswa merasa terlalu frustrasi atau bersaing secara berlebihan dapat mempengaruhi motivasi dan minat belajar.
7. Dampak Kesehatan Mental dan Fisik: Jika siswa menghabiskan terlalu banyak waktu untuk bermain game online, ini dapat berdampak negatif pada kesehatan mental dan fisik mereka. Kelelahan dan kurang tidur dapat mengurangi minat belajar.
8. Hubungan dengan Kurikulum: Game online yang terkait dengan materi kurikulum dapat meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran tersebut. Sebaliknya, game yang tidak terkait atau tidak relevan dengan kurikulum mungkin tidak memberikan dampak positif pada minat belajar.

KESIMPULAN

Game online sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan computer itu sendiri. Meledaknya game online sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan computer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Bermain game secara online menggunakan internet digemari banyak kalangan, tidak hanya bagi anak-anak atau remaja, namun juga dewasa awal hingga menjelang lanjut usia. Pengaruh game online terhadap minat belajar siswa dapat bervariasi dan dipengaruhi oleh berbagai faktor. Berikut adalah beberapa cara di mana game online dapat mempengaruhi minat belajar siswa: 1). Motivasi dan Keterlibatan: 2). Pengembangan Keterampilan Kognitif: 3). Penggunaan Teknologi: 4). Pengaruh Positif terhadap Kerja Tim: 5). Pengaruh Negatif terhadap Waktu Belajar: 6). Efek Emosional: 7). Dampak Kesehatan Mental dan Fisik: 8). Hubungan dengan Kurikulum.

Pengaruh Game online pada anak

REFRENSI

- Abror, Abrurrahmah. (1993). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Tiara Wacana Yogyakarta.
- Adams E. & Rollings A. (2006). *Game Artitechture and Design*. New Ridings Publishing.
- Baggio, S., Dupuis, M., Studer, J., Spilka, S., Daeppen, J. B., Simon, O., ... Gmel, G. (2016). Reframing video gaming and internet use addiction: Empirical cross-national comparison of heavy use over time and addiction scales among young users. *Addiction*, 111(3), 513–522. doi: 10.1111/add.13192.
- Chaplin, J. P. (2008). *Kamus Psikologi Lengkap*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Ghuman, D., & Griffiths, M. D. (2012). A cross-genre study of online gaming: Player demographics, motivation for play and social interactions among players. *International Journal of CyberBehavior, Psychology and Learning*, 2(1), 13–29.
- Griffiths, M. D. (2014). Online Games, Addiction and Overuse of. Dalam P. H. Ang & R. Mansell (Ed.), *The International Encyclopedia of Digital Communication and Society* (hlm. 1–6). Hoboken, NJ, USA: John Wiley & Sons, Inc. <https://doi.org/10.1002/9781118767771.wbiedcs044>.
- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2013). The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire. *PLoS ONE*, 8(4), e61098. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0061098>
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2018). *Internet Gaming Disorder: Theory, Assessment, Treatment And Prevention*. New York: Academic Press.
- Lee, I., Yu, C. Y., & Lin, H. (2007). *Leaving a never ending game: Quitting MMORPGs and online gaming addiction*. Proceedings of DiGRA Conference, 211–217.
- Lutfiawati, S. (2018). Memahami kecanduan game online melalui pendekatan neurobiologi. *ANFUSINA: Journal of Psychology*, 1(1), 1–16. <http://dx.doi.org/10.24042/ajp.v1i1.3643>.
- Männikkö, N., Billieux, J., & Kääriäinen, M. (2015). Problematic digital gaming behavior and its relation to the psychological, social and physical health of Finnish adolescents and young adults. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(4), 281–288. doi: 10.1556/2006.4.2015.040.

- Mulyati. (1998). *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin psikologi*, 27(2), 148-158. [10.22146/buletinpsikologi.47402](https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402).
- Petrides, K. V., & Furnham, A. (2000). On the dimensional structure of emotional intelligence. *Personality and Individual Differences*, 29(2), 313–320. Retrieved from www.elsevier.com/locate/paid.
- Rofiqoh, R., & Muhamid, E. A. (2023). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Siswa Smk Vip Al-Huda Kebumen Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Eunoia (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 3(1), 47-54. <http://dx.doi.org/10.30821/eunoia.v3i1.2351>.
- Sandy, T. A., & Hidayat, W. N. (2019). *Game Mobile Learning*. Malang: Multi-Media Edukasi.
- Shaleh, Abdul Rahman dan Wahab, Muhibib Abdul. (2004). *Psikologi Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam*. Jakarta: Kencana.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh game online terhadap remaja. *Jurnal Curere*, 1(1). <http://dx.doi.org/10.36764/jc.v1i1.20>.
- Syah. (2003). *Minat Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Taufani. (2008). *Menginstal Minat Baca Siswa*. Globalindo Universal Multikreasindo: Jakarta.
- Williams, D. (2006). Groups and goblins: The social and covoc impact of an online game. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 50(4), 651–670. doi: [10.1207/s15506878jobem5004_5](https://doi.org/10.1207/s15506878jobem5004_5).
- Wittekk, C. T., Finserås, T. R., Pallesen, S., Mentzoni, R. A., Hanss, D., Griffiths, M. D., & Molde, H. (2016). Prevalence and Predictors of Video Game Addiction: A Study Based on a National Representative Sample of Gamers. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 14(5), 672–686. <https://doi.org/10.1007/s11469-015-9592-8>