



## PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA

**Nisrinafatin**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Kristen Satya Wacana  
([Nisrinafatin16@gmail.com](mailto:Nisrinafatin16@gmail.com))

ARTICLE INFO	ABSTRAK
<p><i>Article History</i></p> <p><i>Received :</i> 5/04/2020</p> <p><i>Accepted :</i> 9/04/2020</p> <p><i>Published :</i> 22/04/2020</p>	<p>Tujuan dari penelitian adalah mengetahui pengaruh <i>Game Online</i> terhadap motivasi belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian pustaka. Analisis data yang digunakan dalam penelitian yaitu dilakukan dengan cara reduksi data, display data, dan gambaran kesimpulan. Teknik pengumpulan data dengan cara membaca dan mencatat informasi -informasi penting yang terdapat di berbagai jurnal yang terkait dengan penelitian yang sedang dilakukan.</p> <p><b>Kata kunci : <i>game online</i>, motivasi belajar siswa</b></p> <p><b>Abstract</b></p> <p>The purpose of the study is to determine the effect of Online Games on student motivation. This type of research is library research. Analysis of the data used in this research is done by means of data reduction, data display, and conclusion drawing. Data collection techniques by reading and recording important information contained in various journals related to the research being carried out.</p> <p><b>Keywords: online games, student motivation</b></p>

### BA PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih dan menciptakan produk-produk baru untuk mempermudah aktivitas masyarakat. Produk-produk tersebut seperti televisi, komputer, laptop, telepon genggam dan internet. Kini,

hampir sebagian besar masyarakat memiliki produk-produk teknologi informasi tersebut. Produk teknologi informasi sangat berpengaruh dalam kehidupan masyarakat khususnya di kalangan anak-anak sekolah. Salah satu dari produk teknologi informasi yang sangat berpengaruh bagi siswa

untuk mendapatkan informasi yaitu internet. Didalam internet juga menyediakan banyak sekali hiburan yang ditawarkan, salah satunya seperti *game online*.

Menurut Adams dan Rollings (dalam Pratama, 2017 : 9) *game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin - mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet. *Game online* mempunyai beberapa daya tarik yang membuat para siswa lebih senang bermain ketimbang belajar. Aktivitas bermain *game online* sudah menjadi rutinitas setiap hari. Selain permainan yang menarik, *game online* juga dapat menyebabkan ketagihan karena ketika sedang bermain kemudian kalah akan mencoba kembali supaya menang. Dalam sudut pandang sosiologi, jika pelajar sudah kecanduan pada *game online* maka cenderung akan memiliki sifat egosentris dan akan mengedepankan sifat individualisnya. Siswa dengan sendirinya akan menjauh dari lingkungan sekitar dan akan beranggapan bahwa lingkungan

sosial adalah tempat untuk bermain *game* dan kehidupannya adalah di dunia maya. *Game online* memiliki dampak positif tidak hanya meningkatkan keterampilan fisik namun juga kemampuan intelektual dan fantasi pada siswa. Dampak negatif dari *game online* untuk siswa yaitu akan terbengkalinya kegiatan atau pekerjaan rumah, menggunakan waktu luang untuk bermain *game* dan menurunnya motivasi belajar.

Motivasi belajar merupakan daya penggerak yang ada dan timbul dalam diri siswa untuk belajar atau meningkatkan pengetahuan (Yamin, 2007; Hamalik, 2008; Sardiman, 2012). Motivasi belajar merupakan hal yang amat penting bagi pencapaian kinerja atau prestasi belajar. Asumsi yang diperoleh dalam motivasi belajar dapat dilihat pada prestasi belajar dan aspek kognitif dari siswa. Kesadaran pada motivasi belajar siswa dapat dilihat dari gaya hidup masing-masing individu siswa. Perkembangan teknologi seharusnya membantu memotivasi belajar siswa tetapi dengan adanya *game online* dapat

menurunkan motivasi belajar para siswa.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pustaka. Menurut Nazir (1988:111) studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. Penelitian ini mengkaji mengenai pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian yaitu dilakukan dengan cara reduksi data, display data, dan gambaran kesimpulan. Sehingga mendapat kesimpulan untuk penelitian ini. Teknik pengumpulan data dengan cara membaca dan mencatat informasi - informasi penting yang terdapat di berbagai jurnal yang terkait dengan penelitian yang sedang dilakukan.

## PEMBAHASAN

### Game Online

Menurut kamus Macmillan (2009- 2011) *Game* adalah aktifitas yang dilakukan untuk *fun* atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Sedangkan Menurut Eddy Liem, Direktur Indonesia *Gamer*, *internet game* adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan secara *online via internet*, bisa menggunakan *PC (personal computer)*, atau *konsol game* biasa (PS-2, X-Box, dan sejenisnya) (Kompas cyber media, 2003). Adams & Rollings (2007) mendefinisikan *game online* sebagai permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan internet.

*Game online* dapat dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Jaman dulu *game online* hanya bisa dimainkan dengan menggunakan komputer saja. Tetapi saat ini *game online* bisa diakses menggunakan *handpone*. Rata-rata saat ini seorang

pemain memainkan *game online* dengan menggunakan *handpone* dan jaringan internet yang memadai. Di dalam *handpone* biasanya *game online* dapat diunduh menggunakan *Google Play Store*. Di *Google Play Store* terdapat berbagai aplikasi yang dapat diunduh secara gratis maupun berbayar. Disana seseorang dapat mengunduh atau menginstal berbagai macam *game online*.

Jenis-jenis *game online* yang sering dimainkan saat ini yaitu *Mobile Legend*, *PUBG*, *Free Fire*, dan *AOV* yang merupakan *game action*. Biasanya seorang pemain menghilangkan rasa jenuhnya baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun sekadar mengisi waktu luang dengan bermain *game online*. Tetapi ada juga beberapa pemain yang menghabiskan waktunya berjam-jam, bahkan bisa seharian penuh untuk memainkannya dan ada juga yang menghabiskan seluruh waktu jasanya untuk bermain *game online*.

### **Motivasi Belajar**

Menurut (Winkel, 2004), motivasi adalah dorongan yang sudah menjadi aktif pada saat-saat tertentu dan belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan pemahaman, keterampilan dan nilai sikap, ditambahkannya motivasi belajar adalah motor penggerak yang mengaktifkan siswa untuk melibatkan diri.

Tumbuhnya motivasi belajar dalam diri siswa karena adanya keinginan siswa untuk mengetahui sesuatu dan akan mengarahkan minat belajar siswa sehingga akan sungguh-sungguh dalam belajar dan akan memotivasi agar tercapainya prestasi belajar yang baik Motivasi belajar sangat berpengaruh bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan dirinya secara optimal dalam meningkatkan prestasi belajar. Motivasi belajar yang tinggi akan memperoleh hasil belajar yang tinggi, artinya semakin tinggi motivasi belajar akan semakin tinggi

pula prestasi belajar yang akan diperolehnya. Dengan adanya motivasi akan meningkatkan proses belajar, sehingga akan memperoleh efektifitas dalam proses pembelajaran.

Ada enam aspek yang mempengaruhi tinggi rendahnya motivasi belajar siswa, yang diungkapkan oleh Kurniawan (dalam Manoppo,2005) sebagai berikut:

1. Tuntutan belajar yaitu seberapa besar dorongan siswa untuk belajar dengan rasa tanggung jawab yang tinggi.
2. Sasaran terhadap prestasi belajar yaitu seberapa tinggi target prestasi belajar yang dijadikan tujuan akhir.
3. Tingkat realistis dalam usaha mencapai prestasi belajar yaitu seberapa besar usaha mencapai target prestasi belajar dengan cara yang realistis.
4. Ketahanan belajar dalam situasi yaitu seberapa besar usaha siswa yang bertahan dalam situasi apapun.
5. Pemanfaatan peluang untuk belajar yaitu seberapa besar usaha siswa dalam memanfaatkan waktu

luang atau kesempatan belajar lain seperti beasiswa untuk belajar.

6. Keterlibatan dalam kegiatan belajar yaitu seberapa jauh siswa menyukai hal yang dipelajari sehingga aktif mengikuti kegiatan belajar mengajar.

### **Dampak game online**

Tidak selalu dalam bermain *game online* berdampak negatif. Ada juga dampak positif dari bermain *game online*, diantaranya:

1. Meningkatkan konsentrasi, seorang *gamer* dalam bermain game online membutuhkan konsentrasi yang tinggi. Jika semakin sulit *game* yang dimainkan akan semakin tinggi pula konsentrasi yang dibutuhkan. Dengan meningkatnya konsentrasi dalam bermain *game* maka akan meningkat pula konsentrasi dalam hal yang lain.
2. Mengembangkan daya berpikir atau penalaran, dengan bermain *game online* seorang *gamer* akan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, analisis situasi, dan matematika. Dan juga dilatih

untuk membuat keputusan secara cepat.

3. Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, dalam *game online* mayoritas berbahasa inggris. Dengan terbiasanya berbahasa inggris ketika bermain *game online* maka secara tidak langsung akan melatih *gamer* dalam berbahasa inggris.

4. Menghibur, mengalihkan perhatian, dan mengurangi *stress*, Pada dasarnya, *game online* seperti semua jenis permainan lainnya dibuat untuk menghibur dan sebagai media refreshing.

5. Mendapat teman baru, dalam bermain *game online* banyak sekali *gamers* dari berbagai daerah ataupun negara. Kadang terdapat *gamers* yang saling berkenalan dan melakukan kesepakatan untuk bermain kembali di lain waktu.

Ada juga dampak negatif dari bermain *game online*, diantaranya:

1. Membuat kecanduan berlebihan dan lupa dalam segala hal, dalam bermain *game online* seorang *gamer* dapat menjadi kecanduan karena

dituntut untuk bermain secara terus menerus agar tidak tertinggal. Ketika *gamer* sudah kecanduan *game online* maka akan menyita waktu para *gamer*.

2. Menurunkan kebugaran tubuh, saat bermain *game online* otomatis seorang *gamer* tidak menggerakkan tubuhnya sehingga akan kekurangan aktivitas.

3. Sulit berkonsentrasi saat proses belajar mengajar, saat proses pembelajaran seorang *gamer* yang sudah kecanduan akan lebih memikirkan tentang *game* maka konsentrasi dalam pembelajaran pun akan terganggu.

4. Menurunnya motivasi belajar, seorang *gamer* akan menjadi malas belajar atau mengerjakan tugas sekolah.

5. Merusak mata dan juga saraf, bermain *game* secara berlebihan akan menyebabkan melemahnya lensa mata,

6. Berkurangnya sosialisasi, seorang *gamer* yang terlalu asik pada *game* nya akan menjadi lupa dengan lingkungan sekitarnya, maka akan

kurangnya sosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.

## SIMPULAN

Berdasarkan penelitian kajian pustaka ini dapat disimpulkan bahwa *game online* berdampak negatif bagi motivasi belajar para siswa. Seorang anak yang sudah kecanduan *game online* akan mempengaruhi motivasi dalam belajarnya dan jika motivasi belajarnya terganggu maka akan mempengaruhi pula prestasi belajarnya. Seseorang yang sudah kecanduan *game online* membutuhkan penanganan khusus.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Zulfikar, Yari Dwi Kurnaningsih, Setyorini. 2019. Pengaruh dari Dampak *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga Tahun Ajaran 2018/2019 (Online). 12 Halaman. Tersedia :
- Angela. 2013. Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir (Online). 13 Halaman. Tersedia :
- Atmojo, Denis Wengku Tri. 2019. Kontribusi Perilaku *Game Online* Terhadap Motivasi

Belajar Siswa SMA (Online). 12 Halaman. Tersedia:

- Fahrudin, Ilham. 2014 Pengaruh *Game*  
[http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2013/07/Jurnal%20PDF%20\(07-16-13-03-10-24\).pdf](http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2013/07/Jurnal%20PDF%20(07-16-13-03-10-24).pdf)<http://ejournal.umm.ac.id/index.php/cognicia/article/view/9263>
- <http://eprints.ums.ac.id/80469/>
- <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm/article/view/347>
- <https://ojs.unm.ac.id/tomalebbi/article/view/3669/2084>
- [https://www.academia.edu/8336798/KARYA\\_TULIS\\_PENGARUH\\_GAME\\_ONLINE\\_TERHADAP\\_PELAJAR](https://www.academia.edu/8336798/KARYA_TULIS_PENGARUH_GAME_ONLINE_TERHADAP_PELAJAR).
- Nugroho, Muhammad Taufik. 2019. Analisis *Game Online* Pada Motivasi Belajar Siswa Kelas Atas di SD IT Nur Hidayah Surakarta (Online). 13 Halaman. Tersedia :.
- Nurlaela.2017. Dampak *Game Online* Terhadap Moral Anak di Desa Malili Kecamatan Malili Kabuten Luwe Timur (Online). 12 Halaman. Tersedia :*Online* Terhadap Pelajar (Online). 13 Halaman. Tersedia :
- Pati, Ignasius Raimundus. 2019. Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SD Kristen Citra Bangsa (Online). 5 Halaman. Tersedia :

<http://ojs.cbn.ac.id/index.php/jumpika/article/view/71>.

Putra, Nanda Khakin Wardhana. 2017. Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMK PGRI 4 Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017 (Online). 10 Halaman. Tersedia :[http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file\\_artikel/2017/28842947cd65ea26bf68db682fd910b2.pdf](http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2017/28842947cd65ea26bf68db682fd910b2.pdf)

Transmawati, Mustika dan Widya Sartika. 2019. Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Remaja (Online). 8 Halaman. Tersedia:<https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/3095>