

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR REMAJA

Mustika Transmawati¹, dan Widya Sartika²

¹SMAN 1 Muara Sugihan, dan ²SMP Negeri 1 Indralaya

e-mail: widyasartika277@gmail.com

Abstrak— Latar belakang makalah ini berawal dari maraknya isu tentang kemajuan teknologi yang berkembang pesat dalam segala bidang termasuk dibidang pendidikan. Teknologi sudah menjadi salah satu kebutuhan dalam setiap lapisan masyarakat termasuk anak remaja saat ini. Hal ini telah menimbulkan pro dan kontra. Disatu sisi, kemajuan teknologi sangat membantu dan memudahkan manusia dalam melakukan kegiatan sehari-hari seperti belanja online, urusan bisnis, transportasi dan lain - lain. Disisi lain ada berbagai permasalahan yang timbul karena pengaruh teknologi dalam berbagai bidang, contohnya dalam bidang pendidikan. Saat ini dunia pendidikan dihadapkan pada masalah yang rumit yaitu; menurunnya motivasi belajar pada kalangan remaja dan pergeseran moral. Tujuan dari makalah ini yaitu membahas mengenai 1)Perkembangan teknologi dalam kehidupan sehari-hari, terutama di dunia Game Online. 2) Pengaruh perkembangan teknologi (Game Online) terhadap remaja/peserta didik. 3) Cara mengatasi dan mencegah kecanduan Game Online terhadap kalangan remaja/peserta didik. Melalui pendidikan yang terarah,remaja dipersiapkan menjadi masyarakat yang cerdas dan berguna bagi Nusa dan Bangsa. Mengingat pentingnya pendidikan maka telah banyak usaha yang dilakukan tenaga pendidik untuk meningkatkan mutu Pendidikan di Indonesia.Karena pendidikan merupakan investasi yang sangat penting bagi setiap bangsa untuk membangun sebuah negara yang lebih baik.

Kata Kunci— Perkemangan Teknologi, Game Online, Kecanduan Game Online.

Abstract— *The background of this paper begins with the rise of the issue of technological progress that is growing rapidly in all fields including education. Technology has become one of the needs in every level of society including teenagers today. This has emerged to pro and contra. On the onther side, technological development are very helpful and make many things easier for humans to do their daily activities such as online shopping, business affairs, transportation and others. On the other hand, there are various problems that arise due to the influence of technology in various fields, for example in the field of education. Nowaday, the education is faced with a complex problem. There are students' low motivation of study and low morale. The purpose of this paper is to discuss about 1) Technological developments in daily life, especially Online Games. 2) Effect of technological development (Online Game) on teenagers / students. 3) How to overcome and prevent Online Game addiction among teenagers / students. Through the directed education, adolescents are prepared to become smart and useful communities for the country and nation. Given the importance of education, there have been many efforts made by educators to improve the quality of education in Indonesia. It is because education is a very important investment for every nation to development a better country.*

Keywords— *Tecnological Development, Online Game, Online Game Addiction.*

PENDAHULUAN

UU No. 20 Tahun 2003 Tentang SISDIKNAS menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk

memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Salah satu hal yang mempengaruhi keberhasilan pada kalangan remaja/peserta

didik dalam mengembangkan potensi dirinya adalah motivasi belajar. Seperti yang kita ketahui, saat ini sering kita temui pada kalangan remaja/peserta didik mengalami kemerosotan motivasi belajar. Salah satu penyebabnya adalah lemahnya pengawasan orangtua dan guru terhadap penggunaan gadget, sehingga banyak remaja/peserta didik mengenyampingkan belajar dan kecanduan bermain game online daripada belajar.

Pengaruh game online ini sudah sangat memprihatinkan dalam dunia pendidikan khususnya di Indonesia. Menurut data statistik dari APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia), tercatat di tahun 2016, persentasi pelajar/remaja menggunakan internet adalah 69,8% . Persentasi ini dibawah persentasi penggunaan internet oleh mahasiswa sebanyak 89,7% dan di atas persentasi penggunaan internet oleh pegawai yaitu 58,4%. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan internet oleh remaja/pelajar cukup tinggi. Sedangkan di tahun 2017 data persentase pengguna internet oleh remaja/pelajar meningkat menjadi 75,50 %. Hal ini menjadi masalah serius bagi dunia pendidikan dan harus mendapatkan perhatian lebih pula dari pihak guru dan orang tua.

RUMUSAN MASALAH

Adapun rumusan masalah pada pembahasan makalah ini yaitu;

1. Bagaimana perkembangan teknologi dalam kehidupan sehari-hari?

2. Apa pengaruh perkembangan teknologi (Game Online) terhadap remaja/peserta didik?

3. Bagaimana cara mengatasi dan mencegah kecanduan Game Online terhadap kalangan remaja/peserta didik?

TUJUAN MAKALAH

Tujuan makalah berdasarkan rumusan masalah diatas adalah;

1. Mengetahui sejauh mana perkembangan teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

2. Mengetahui pengaruh perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan.

3. Mengetahui cara mengatasi dan mencegah kecanduan Game Online terhadap kalangan remaja/peserta didik.

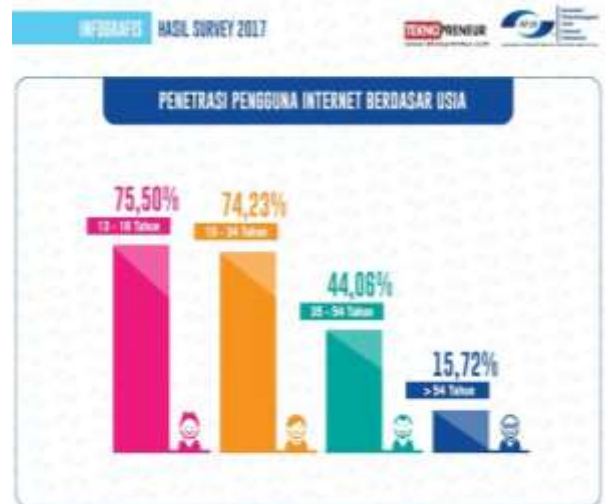
PEMBAHASAN

Perkembangan Teknologi dalam Kehidupan Sehari – hari

Saat ini kita tidak dapat pungkiri perkembangan teknologi yang sangat cepat dalam berbagai bidang, contohnya bisnis, komunikasi, transportasi, pendidikan dan lain-lain. Belum lagi perkembangan teknologi dibidang robotik. Sekarang ini manusia menggunakan bantuan robot untuk memproduksi barang, menggantikan peran manusia dalam melakukan kegiatan rumah tangga (Jepang), Contohnya menyapu, menjadi pramusaji di restoran, menjadi petugas keamanan (Turki). Dalam hal ini, perkembangan teknologi telah memudahkan kita dalam melakukan kegiatan sehari – hari.



Begitu luasnya perkembangan teknologi saat ini membuat berkembang pula penggunaan internet di setiap kalangan masyarakat.



Di era digital ini, semenjak tahun 2000 internet menjadi salah satu kebutuhan keseharian manusia mulai dari kebutuhan bisnis hingga kebutuhan sehari-hari. Internet memudahkan komunikasi manusia dari jarak jauh, menjembatani interaksi bisnis dan perdagangan baik nasional atau internasional, mengecek data keuangan, data traveling, data booking hotel hingga menyediakan kebutuhan data (Arsandi: 2018). Seperti yang kita ketahui, di era digital saat ini peran internet dapat membuka lahan pekerjaan misalnya; youtuber, vlogger, selebgram, blogger dan gamer. Hal ini mempengaruhi perubahan perilaku dan kebiasaan di kalangan remaja pula. Banyak remaja yang lebih suka menghabiskan

waktunya untuk menggunakan internet termasuk bermain game online.

Pengaruh Perkembangan Teknologi (Game Online) terhadap remaja/peserta didik

Seiring pesatnya kemajuan penggunaan internet khususnya dalam dunia game online seperti; Clash of Clan, Mobile Legend, PUBG lain – lain sangat mempengaruhi proses pembelajaran pada remaja/peserta didik. Pengertian game online menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) dipisahkan menjadi dua kata yakni game dan online. Dalam bahasa Indonesia game berarti permainan, sedangkan online berarti daring. Dalam KBBI, arti permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain. Sedangkan arti kata daring adalah sesuatu yang terhubung dengan jaringan internet.

Maka dapat disimpulkan jika pengertian game online atau permainan daring menurut KBBI adalah sesuatu (dalam hal ini video game) yang digunakan untuk bermain yang harus menggunakan jaringan internet.



Hal ini menimbulkan berbagai pengaruh pada remaja/peserta didik itu sendiri. Antara lain sebagai berikut:

1. Dampak positif perkembangan teknologi(game online) terhadap remaja/pelajar.

- Meningkatkan konsentrasi

Beberapa game online menuntut adanya konsentrasi tinggi, artinya seseorang bisa berkonsentrasi pada satu hal yang menurut dia menarik. Para gamer harus menyelesaikan beberapa tugas dalam permainan, mencari celah yang mungkin bisa dilewati, dan memonitor jalannya permainan. Semakin sulit sebuah game maka semakin diperlukan tingkat konsentrasi yang tinggi. Dengan melatih daya konsentrasi kita melalui game online, daya konsentrasi kita dalam hal lain pun kemungkinan akan meningkat pula

- Meningkatkan koordinasi mata dan tangan

Ketika bermain game online, gamer dituntut untuk memberi respon yang cepat terhadap apa yang dilihatnya di monitor dengan menggunakan tangannya untuk mengetik di keyboard atau menggerakkan mouse. Dengan demikian, koordinasi antara mata dan tangan kita secara tidak langsung dilatih melalui kebiasaan.

- Mengembangkan daya berpikir/penalaran

Dalam dunia game online, gamer akan menemukan banyak hal baru, lawan baru dan taktik yang baru. Gamer dapat secara tidak langsung mengkondisikan dirinya untuk mengetahui keadaan sekitar dan beradaptasi terhadap perkembangan situasi terbaru dari permainan. Dengan bermain

game online, gamer mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, analisis situasi, dan matematika. Selain itu, gamer juga dilatih untuk membuat keputusan lebih cepat. Misalnya, jika gamer bermain game strategi, gamer harus bisa memutuskan dengan cepat, antara menyerang dan bertahan. Jika terlalu lama berpikir, lawan bisa dengan mudah mengalahkannya.

- Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris

Mayoritas game online didesain berbahasa inggris, sehingga baik cerita, narasi, keterangan, pengaturan, dll dideskripsikan dalam bahasa inggris. Dengan terbiasa menghadapi langsung bahasa inggris dalam game online secara konsisten, maka gamer secara tidak langsung dapat belajar dan melatih kemampuan bahasa inggrisnya. Bahkan dalam game online, gamer pun bisa saling berkomunikasi via chat dengan gamer lain dari berbagai negara. Oleh karena itu, tidak heran jika rata-rata gamers mempunyai kemampuan berbahasa Inggris yang lebih baik daripada non-gamer.

- Meningkatkan kemampuan mengetik

Dengan bermain game online, kemampuan mengetik sudah pasti meningkat karena ketika bermain, para gamers menggunakan keyboard dan mouse untuk mengendalikan permainan.

- Meningkatkan pengetahuan tentang komputer

Agar dapat menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang prima, pemain game online akan berusaha mencari informasi tentang spesifikasi

komputer dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan game tersebut. Karena merupakan pengguna komputer aktif, maka biasanya mereka juga akan belajar troubleshooting komputer dan overclocking.

- Menghibur, mengalihkan perhatian, dan mengurangi stress

Pada dasarnya, game online seperti semua jenis permainan lainnya dibuat untuk menghibur dan sebagai media refreshing. Misalnya ketika stress karena banyak tugas sekolah/kuliah atau jenuh dengan pekerjaan, tentunya dengan bermain game online kita akan menjadi relax kembali dan suasana hati jadi membaik. Selain itu, game online juga bisa mengalihkan perhatian kita dari hal-hal yang tidak menyenangkan. Misalnya anak yang mengalami perawatan seperti kemoterapi dapat mengalihkan rasa sakit dengan bermain game online, tensi darah pun dapat menurun. Game online juga bisa mengalihkan kita dari perasaan bosan, marah, kesal, bad mood, atau sedih.

- Mendapat teman baru

Ada banyak gamers dari berbagai negara yang bermain game online seperti Dota 2, Warframe, dll. Kadang kita diajak untuk chat, bahkan berkenalan dan melakukan kesepakatan untuk bermain bersama lagi di lain waktu. Dengan demikian, kita bisa menambah pertemanan melalui game.



2. Dampak negatif perkembangan teknologi (game online) terhadap remaja/pelajar.

- Membuat kecanduan berlebihan dan Lupa segala hal

Game online membuat kecanduan karena dalam game dituntut untuk melakukan banyak hal agar tidak tertinggal dengan orang lain. Dengan semua tuntutan tersebut, bermain di depan game online biasanya lebih menyita waktu para gamers. Tanpa terasa, mereka akan bermain game online selama berjam-jam bahkan sehari-hari, sulit beranjak dari monitor hingga lupa makan, minum, tidur, apalagi olahraga.

- Menurunkan kebugaran tubuh

Dengan duduk diam di depan monitor selama berjam-jam bahkan sepanjang hari (atau sehari-hari) ketika bermain game online, otomatis gamer tidak

menggerakkan tubuhnya sehingga kekurangan aktivitas apalagi olahraga. Kurang aktivitas akan membuat metabolisme tubuh menjadi kurang lancar dan menurunkan kebugaran tubuh.

- Menurunnya motivasi belajar /membuat malas

Game online membuat para gamers hanya fokus terhadap game yang dimainkan dan menjadi malas melakukan hal lain yang jelas kurang menarik dibanding game online seperti bekerja, belajar, mengerjakan tugas, bersih-bersih rumah, dll.

- Sulit berkonsentrasi dalam pelajaran/pekerjaan

Terlalu fokus dan ketergantungan terhadap game online juga dapat menyebabkan pikiran gamer menjadi selalu memikirkan tentang game, ingin bermain game, dan ingin segera kembali berhadapan dengan monitor untuk bermain game bersama teman-teman game-nya. Hal ini tentu tidak baik, terutama untuk anak-anak dan remaja karena akan berdampak buruk bagi masa depan mereka.



- Merusak mata dan juga saraf

Berhadapan dengan monitor dan menatapnya terus-menerus ketika bermain game online, tentunya berarti terpapar dengan radiasi monitor secara terus-

menerus. Hal ini jelas tidak baik untuk saraf dan mata gamer. Orang yang terpapar radiasi monitor secara berlebihan dan terus-menerus bisa menyebabkan performa lensa mata melemah dan berpotensi mengalami miopi, hipermetropi, atau bahkan silinder. Oleh karena itu, tidak heran jika banyak gamers yang memakai kaca mata.

- Berkurangnya sosialisasi

Gamer yang terlalu asyik dengan game online akan merasa tidak membutuhkan orang lain di sekitarnya dan cukup nyaman dengan hanya ada dirinya dan game online. Karena hal tersebut, muncullah kecenderungan mengasingkan diri dari lingkungan sosial dan sulit bersosialisasi dengan masyarakat.

- Sulit berekspresi dan berinteraksi

Terbiasa dengan interaksi satu arah dalam game online dapat menyebabkan kesulitan untuk mengekspresikan diri dalam komunikasi dua arah di dunia nyata. Dan khusus pada anak-anak, otak anak yang terkenal sangat lincah, aktif, dan penuh eksplorasi sedikit demi sedikit akan tumpul bila kehidupannya hanya dalam satu ruangan saja. Hal ini mengingatkan kita bahwa interaksi sosial juga berpengaruh dalam meningkatkan kepintaran anak.

- Berpotensi menimbulkan stress jika

mengalami kekalahan terus-menerus

Mungkin dalam taraf tertentu, game online dapat mengurangi stress. Namun, jika penggunaan game online sudah berlebihan dan menyebabkan ketergantungan, maka emosi kita akan bergantung pada game online tersebut. Hal ini tidak baik karena ketika mengalami kekalahan terus-menerus,

gamer akan berpotensi tinggi kehilangan kontrol emosi (kesal, marah-maraha), tertekan, bahkan hingga stress.

Cara Mencegah dan Mengatasi Kecanduan Game Online Terhadap Kalangan Remaja/Peserta didik

Ilham Fahrudin (2014) menyatakan bahwa:

Cara mencegah kecanduan Game Online

3. Mengatur waktu belajar dan waktu bermain
4. Menabung uang untuk hal – hal yang lebih bermanfaat
5. Membuat perencanaan hidup kedepan
6. Menyadari dampak negatif dari kecanduan game online
7. Berteman dengan orang yang baik dan memiliki tujuan hidup.
8. Banyak melakukan ibadah
9. Selalu berfikir positif dan menghindari malas- malasan.

Cara mengatasi kecanduan Game Online

Ilham Fahrudin (2014) menyatakan bahwa:

- a. Dengan melakukan aktivitas-aktivitas luar rumah seperti memanjat pohon, merasakan rumput di kaki dan merasakan matahari di wajah.
- b. Dengan metode spiritual thinking, yaitu dengan dengan mengalihkan energi dan gairah pelajar tersebut menuju hal-hal yang kreatif dan positif. Jika mereka bisa memprogramkan diri untuk menyenangkan televisi dan bermain game online, mereka mestinya juga bisa diprogramkan untuk hal-hal lain yang

lebih baik. Jika ia bisa candu untuk bermain game online, maka merekapun juga bisa diprogramkan untuk candu belajar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa Game merupakan hiburan yang saat ini sudah menjadi realita di hampir seluruh media elektronik. Kalau dahulu kala harus menggunakan alat khusus untuk bermain game, namun sekarang hanya dengan ponsel pun game dapat dimainkan.

Permainan atau game menjadi sangat berpengaruh besar, manakala hanya digunakan secara sepihak. Artinya tidak diimbangi oleh kegiatan bernilai, sehingga hanya berdampak negatif, khususnya oleh pelajar. Pelajar mempunyai kompetensi tinggi pada pendidikan, namun apabila game mengalahkan kegiatan utama, maka hal ini tentu saja menimbulkan efek tidak baik.

Hal-hal yang dapat menanggulangi penggunaan game on-line diantaranya dengan mengatur fase dan tempo bermain secara baik dan seimbang serta memiliki orientasi yang sistematis.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pemakalah mengucapkan terima kasih atas dukungan dan bimbingan dari semua pihak yang terlibat dalam penyelesaian pembuatan makalah ini.

DAFTAR PUSTAKA

1. APJII. 2017 Komposisi Pengguna Internet Indonesia. Dikutip dari https://www.google.com/search?safe=strict&tbm=isch&sa=1&ei=_Cu8XIfkFKaUvQTmrbLgBQ&q=data+statistik+pengguna+game+online+pada+siswa+di+indonesia+2018&oq=data+statistik+pengguna+game+online+pada+siswa+di+indonesia+2018&gs_l=img.3...10668.12969..13993...0.0..0.224.1640.1j8j2.....0....1..gws-wiz-img.....0i19.y-h6FFvK44o#imgrc=RjxkLLwwLqmxIM: 21 April.
2. APJII. 2016 Penetrasi Pengguna Data Internet Berdasar Usia. Dikutip dari https://www.google.com/search?safe=strict&biw=1206&bih=578&tbm=isch&sa=1&ei=OnG8XMfCGt6SwgOfxIGAAw&q=data+statistik+penetrasi+pengguna+internet+bersadar+usia+2016&oq=data+statistik+penetrasi+pengguna+internet+bersadar+usia+2016&gs_l=img.3...49999.61837..62457...1.0..0.361.8607.0j32j13j2.....1....1..gws-wiz-img.....0i19j35i39.hFvjHB-cQpA#imgrc=L_aVOXifu_54rM: 21 April.
3. Fahrudin, Ilham. 2014 Pengaruh Game Online Terhadap Pelajar. Makalah dikutip dari https://www.academia.edu/8336798/KARYA_TULIS_PENGARUH_GAME_ONLINE_TERHADAP_PELAJAR. 21 April.
4. Slameto. 1995. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
5. UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional