



Dampak *Game* Online Terhadap Pembelajaran

Halijah[✉], Satnawati², Andi Yurni Ulfa³

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Bulukumba

halijaija43@gmail.com

Abstract

This research aims to find out the positive and negative impacts of playing online games on children and to find out the impact of playing online games on learning. This type of research is qualitative research with a descriptive approach. The data sources in this research were 10 teenagers at junior high and high school education levels who played online games and their parents. The instruments in this research were observation sheets and interview guidelines. Data collection techniques in this research are observation, interviews and documentation. The data analysis technique uses 3 stages, namely the data reduction stage, data display, and conclusion or verification. Based on the research results, it shows that children are accustomed to playing games through friends and neighbors and playing games together can influence their daily behavior and learning behavior. Children who do not receive strict control from their parents when playing online games according to their wishes and conversely children who receive strict control from their parents play online games according to the time limit determined by their parents. Online games have positive and negative impacts on children both in their behavior and in their learning.

Keywords: impact of online games, learning, qualitative, descriptive, teenagers.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dampak positif dan negative bermain *game* online pada anak serta mengetahui bagaimana dampak bermain *game* online pada pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Sumber data dalam penelitian ini adalah anak remaja pada tingkat pendidikan SMP dan SMA yang bermain *game* online sebanyak 10 orang beserta orang tuanya. Instrumen dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan pedoman wawancara. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan 3 tahapan yaitu tahap reduksi data, display data, dan kesimpulan atau verifikasi. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa anak dibiasakan bermain *game* melalui teman dan tetangganya serta bermain *game* bersama dapat mempengaruhi tingkah laku dan perilaku belajarnya sehari-hari. Anak yang tidak mendapat kontrol ketat dari orang tuanya saat bermain *game* online sesuai dengan keinginannya dan sebaliknya anak yang mendapat kontrol ketat dari orang tuanya bermain *game* online sesuai dengan batas waktu yang ditentukan oleh orang tuanya. *Game* online memiliki dampak positif dan negatif bagi anak-anak baik dalam perilakunya maupun dalam pembelajarannya.

Kata Kunci: dampak *game* online, pembelajaran, kualitatif, deskriptif, anak remaja.

Jurnal PTI is licensed under a Creative Commons 4.0 International License.



1. Pendahuluan

Era modernisasi di bidang pendidikan saat ini masih sangat erat kaitannya dengan inovasi yang semakin menggelinding secara bertahap, salah satunya dengan hadirnya inovasi alat teknologi seperti gadget. Kemampuan gadget tidak hanya untuk korespondensi tetapi juga dapat digunakan sebagai mekanisme hiburan, tepatnya sebagai tempat bermain *game* online. [1]. Kehadiran inovasi pada masa kini benar-benar mengubah tatanan kehidupan anak, jika stress dengan hari-hari yang berat di sekolah karena tugas dari guru yang begitu banyak maka menjadi salah satu solusi saat ini anak-anak menghilangkan stresnya dengan bermain *game* online [2].

Game online ini terkenal di Indonesia antara lain Free Fire, PUBG, Call of Duty, Mobile Legend dan lainnya [3]. *Game* berbasis web telah banyak dicari oleh anak-anak hingga orang dewasa [4] dan telah berkembang

menjadi budaya masa kini dan gaya hidup yang berbeda untuk anak-anak, remaja bahkan orang dewasa yang tinggal di kota dan masyarakat perkotaan [5]. Fakta anak remaja suka bermain *game* online juga terjadi di Desa Gunturu, Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba. Gerakan bermain *game* online dimulai saat mereka pulang sekolah. Berdasarkan data dari salah satu wali/orang tua mengatakan bahwa ketika anak-anak mereka pulang dari sekolah mereka hanya makan, ganti baju dan pergi ke markas untuk bermain-*game* online dan *game* yang dimainkan oleh anak remaja jelas berdampak positif dan berdampak buruk bagi kehidupannya.

Seiring perkembangan zaman yang semakin cepat dan pesat, dunia *game* juga semakin maju mengikuti perkembangan zaman, kehadiran *game* online sangat mempengaruhi pandangan dan etika para penggunanya. *Game* online berasal dari dua kata yaitu *game* yang berarti permainan dan online yang berarti dalam

jaringan [6]. *Game* online adalah berbagai jenis permainan online yang dimainkan oleh seseorang, individu atau kelompok berbasis online menggunakan jaringan internet dari ponsel pengguna [7]. *Game* online dapat dikatakan memiliki efek positif jika hanya digunakan untuk meredakan ketegangan, menghibur diri dan untuk mengasah konsentrasi motorik, memperlancar bahasa Inggris yang digunakan dalam *game* online. *Game* berbasis Web ini memiliki konsekuensi yang merugikan jika *game* online dimainkan melewati batas yang wajar, pengguna menjadi kecanduan *game* dan menyebabkan menjadi tidak sopan dalam berbahasa. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian terdahulu yang mengungkapkan bahwa akibat buruk dari *game* berbasis web ditampilkan dalam perspektif siswa yang hiperaktif, kasar dalam berbicara, serta berbohong [8]. Selain itu, juga didukung oleh hasil penelitian lain yang mengungkapkan bahwa berbicara yang tidak sopan dan kotor adalah etika yang tidak terpuji yang akan membuat orang lain dirugikan secara lisan, maraknya fenomena berbicara kasar dan kotor juga terjadi dalam kehidupan pedesaan, salah satunya terjadi di Kota Karangharjo, Kecamatan Silo Kabupaten Jember, dimana pelakunya adalah anak-anak muda berusia 11-12 tahun dan merupakan pengguna aktif *game* online free fire [9].

Game online adalah *game* aplikasi terkomputerisasi melalui hiburan berbasis web yang *gamenya* memanfaatkan jaringan [10]. *Game* online adalah *game* yang dapat dimainkan secara efektif di mana saja dan kapan saja melalui telepon seluler/android dengan melibatkan lebih dari satu pemain [11]. *Game* online ini adalah salah satu permainan yang dimainkan oleh banyak individu melalui jaringan web dengan melibatkan media seperti handphone, PC atau gadget [12]. Ada beberapa jenis *game* online yang populer antara lain adalah sebagai berikut:

a) *Game* Online Free Fire

Free fire adalah salah satu *game* online dengan sistem uji tembak yang mengumpulkan lebih dari 50 pemain di satu pulau [13]. Karena free fire atau biasa disebut free fire merupakan topik permainan yang merupakan perpaduan kombinasi genre battle royal dan Third Individual Shooter [14].

b) *Game* Online PUBG

Saat ini ada sekitar 100 juta pemain aktif PUBG di dunia, permainan *game* online PUBG dimulai dengan pemain mendarat di sebuah pulau dengan 100 pemain dan setiap pemain harus memiliki senjata untuk bertahan selama sisa permainan sepenuhnya berniat menjadi pemenang [15]. *Game* PUBG merupakan salah satu *game* yang tidak dibatasi oleh setting keseluruhan untuk dimainkan oleh para *gamers* dengan kerangka kerja kelompok yang di dalamnya terdapat partisipasi dan korespondensi yang besar antar kelompok [16].

c) *Game* Online Call of Duty Mobile (CODM)

Game online call of duty adalah salah satu jenis *game* first person shooter yang playernya berperang di medan perang komunitas perkotaan dan perumahan, pengguna harus menjaga strategi pertempuran mereka dalam penembakan yang dimainkan oleh teman atau kelompok yang pemainnya dapat berhubungan melalui fitur suara dalam permainan [17]. *Game* CODM ini berbasis web dan memiliki dua mode, yaitu mode multiplayer yang memiliki 5 pemain dan ada 2 tim yang bertarung untuk menemukan poin terbanyak dan battle royale yang terdiri dari 4 pemain dalam satu tim dan beberapa tim bertarung untuk menentukan siapa yang akan bertahan dan menjadi juara [18].

d) *Game* Online Mobile Legends

Game mobile legend merupakan salah satu jenis *game* Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) yang informasinya didapat melalui ponsel yang paling banyak dimainkan oleh masyarakat umum. *Game* mobile legend adalah permainan dengan 10 pemain yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok 5 lawan 5 untuk mengalahkan musuh atau kelompok lawan. Setiap player dapat memilih 1 hero dari puluhan daftar hero yang tersedia yang didapatkan secara gratis atau membelinya menggunakan diamond dan setiap hero memiliki 4 skill yang terdiri atas 1 passive skill dan 3 active skill. *Game* mobile legend merupakan *game* internet terkenal yang telah diunduh sebanyak 500 juta kali di aplikasi Play Store [19].

Pembelajaran adalah korespondensi dua arah antara pendidik dan peserta didik yang dilakukan baik di dalam maupun di luar. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu rangkaian kerjasama antara siswa dengan guru dan aset pembelajaran yang terjadi dalam suatu iklim pembelajaran. Pembelajaran dipandang secara luas sebagai suatu siklus kerjasama yang meliputi bagian-bagian pokok, khususnya siswa, guru, dan aset belajar yang terjadi dalam suatu iklim belajar. Pembelajaran adalah peristiwa siklus hubungan yang berjalan secara dua arah dan terjadi kritik antara pendidik dan peserta didik dalam bentuk tanya jawab. Pendidik bertanggung jawab untuk membentuk siswa menjadi dinamis dan imajinatif dalam belajar serta membangkitkan siswa untuk dapat berpikir secara mendasar, mencari wawasannya sendiri dengan pengalaman nyata dan bermakna yang didapat dari lingkungannya saat ini dan meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran [20].

Pembelajaran merupakan demonstrasi pembelajaran dimana terdapat rangkaian latihan pembelajaran yang menunjukkan bagian-bagian pembelajaran yang berbeda yang saling berhubungan satu dengan lainnya dan guru harus menggunakan bagian-bagian tersebut untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai [21]. Pembelajaran adalah mengarahkan siswa dalam bentuk

Halijah, dkk.

pengenalan kelas yang didalamnya memuat pengembangan kreativitas dan aktivitas siswa yang aktif dalam belajar diarahkan oleh pendidik [22]. Maka, pembelajaran adalah kegiatan pembelajaran yang didalamnya terjadi proses transfer ilmu pengetahuan yang didukung oleh komponen pembelajaran yang menghasilkan output yang baik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Penelitian terkait mengenai tentang Dampak *Game Online* pada pembelajaran menyimpulkan bahwa Penelitian berjudul dampak bermain *game online* mobil legend terhadap perkuliahan mahasiswa menyimpulkan bahwa mahasiswa Informatika ITATS yang sering bermain *game* sebesar 69,2%, mahasiswa Informatika ITATS yang rajin mengerjakan tugas meskipun bermain *game* hingga larut malam sebesar 78,8%, mahasiswa Informatika ITATS yang masih masuk untuk mengikuti perkuliahan meskipun bermain *game* hingga larut malam sebesar 74,0%, mahasiswa Informatika ITATS yang tetap konsentrasi pada pelajaran meskipun bermain *game online* hingga larut malam sebesar 73,1% sehingga dapat diyatakan bahwa bermain *game online* mobile legends hingga larut malam tidak mempengaruhi aktivitas perkuliahan mahasiswa informatika ITATS [23].

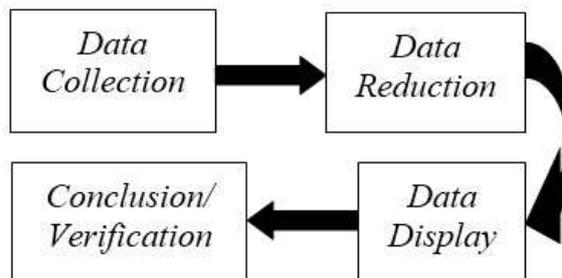
Penelitian lain yang membahas mengenai analisis dampak *game online* free fire terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Negeri menyimpulkan bahwa siswa merasa sulit untuk fokus saat belajar di kelas, siswa sulit untuk memisahkan waktu belajar dengan waktu bermain *game online* sehingga berdampak pada menurunnya minat siswa dalam belajar. Siswa yang memiliki minat belajar yang rendah dan memiliki pergerakan yang tinggi dalam bermain *game online* berdampak menyebabkan siswa menjadi pecandu [24].

Fenomena bermain *game online* pada anak remaja yang marak terjadi di Desa Gunturu menarik untuk dikaji dari sudut pandang ilmu pendidikan berbasis masyarakat yang akan mengungkapkan dampak bermain *game online* berdasarkan data dari para anak remaja pengguna *game online* dan informasi dari orang tuanya sehingga penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan.

2. Metodologi Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif. Penelitian ini mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena dampak *game online* pada anak remaja usia sekolah SMP dan SMA di Desa Gunturu Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba. Sumber data dalam penelitian ini adalah 10 remaja usia SMP dan SMA yang bermain *game online* beserta orang tuanya.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari-Februari 2023 dan bertempat di Dusun Lembang Tumbu Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik observasi partisipan, wawancara dan studi dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan model Miles & Huberman [19]. Teknik pengumpulan data ini dapat ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Teknik Analisis Data Model Miles & Huberman

Teknik keabsahan data dalam penelitian ini adalah standar kredibilitas, standar transferabilitas, standar dapat dibilitas dan standar konfirmabilitas.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Observasi Remaja Bermain *Game*

a. Lokasi Bermain *Game Online*

Pengamatan lokasi bermain *game online* anak remaja SMP dan SMA di Desa Gunturu, Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba dimulai pada Sabtu, 28 Januari 2023, 14.00-17.30 WITA. Bisa dilihat, tempat bermain anak-anak pemain *game* tersebut adalah didepan warung Andi Aril yang oleh rekan-rekannya disebut "Markas". Jarak tempat tinggal para pemain *game online* tidak terlalu jauh karena semuanya berasal dari Desa yang sama dan sebagian besar remaja pemain *game online* bertetangga.

b. Jumlah Pemain *Game Online*

Sabtu, 28 Januari 2023 Pukul 17.30 WITA jumlah pemain *game online* yang paling banyak berada di markas sebanyak 10 orang. Umumnya yang memainkan *game online* ini adalah teman sebaya dan didominasi oleh anak SMA, hanya ada 2 orang siswa SMP yang bergabung di markas. Jumlah pemain *game online* yang berjumlah 10 orang merupakan pemain tetap yang setiap hari berada di markas.

c. Jenis *Game Online* yang Dimainkan

Sabtu, 28 Januari 2023 pukul 17.30 WITA. Jenis *game* yang dimainkan para remaja adalah *game online* free fire, mobile legend dan PUBG, namun yang paling sering dimainkan dan terkenal adalah *game online* free fire.

d. Lama Waktu yang Bermain

Tanggal 28 Januari - 31 Januari 2023, hasil observasi menunjukkan berapa lama waktu yang dibutuhkan remaja untuk bermain *game* online dengan asumsi pada hari sekolah diadakan setelah jam sekolah sekitar 2-6 jam (15.00-20.00 WITA) dan jika libur sekolah diperpanjang menjadi 12 jam (15.00-03.00 WITA). Sepulang sekolah mereka datang ke markas sekitar pukul 15.00 dan setelah terkumpul siap dengan smartphonenya masing-masing untuk bermain *game*. observasi ini menunjukkan bahwa pada malam minggu anak remaja bermain *game* online sampai pukul 22.00, namun ternyata ada satu anak yang begadang sampai larut malam dan ketika ditanya mengapa dia tidak pulang, dia mengatakan bahwa setiap malam minggu begadang sampai Pukul 03.00 dini hari bersama dengan Andi Aril pemilik markas.

3.2 Hasil Wawancara Remaja Pemain *Game* Online

Setelah melaksanakan observasi maka dilaksanakan wawancara dengan anak pemain *game* online. Tanggal 05 Februari - 11 Februari 2023 lembar wawancara dibagikan lembar wawancara yang diisi oleh pemain *game* hingga batas waktu yang telah ditentukan. Ada beberapa anak pemain *game* yang cepat mengerjakannya dan mengumpulkannya dan ada pula yang mengisinya pada waktu luang anak tersebut bahkan ada juga yang mengisi sampai batas terakhir yang telah ditetapkan. Berikut ini hasil wawancara yang telah dilakukan kepada para remaja yang suka bermain *Game* Online, disajikan pada Tabel 1 berikut;

Tabel 1. Hasil Wawancara Remaja Pemain *Game* Online

Pertanyaan	Jawaban
Awal mula mengenal <i>game</i> online	Diajak oleh teman-teman sekolah dan tetangga.
Mulai aktif bermain yang sejak kapan	Sejak tahun 2022
Tempat bermain	Depan warung Andi Aril yang disebut markas
Dengan siapa bermain	Bersama teman secara online
Waktu bermain	Waktu bermain <i>game</i> sekitar 2-6 jam sehari pada pukul 15.00- 20.00 WITA. Saat libur sekolah bermain lebih lama dari pukul 15.00-03.00 WITA
<i>Game</i> online yang sering dimainkan	Free fire, PUBG, dan mobile legends
<i>Game</i> yang paling favorit dimainkan	<i>Game</i> online free fire
Alasan lebih suka free fire	Kelebihan free fire dibandingkan dengan <i>game</i> lain adalah server free fire lebih stabil dan cepat, memiliki lebih banyak <i>game</i> seperti mode klasik, <i>game</i> peringkat, jam sibuk, <i>game</i> kustom, memiliki 32 karakter lengkap dengan keterampilan sedangkan <i>game</i> lain seperti PUBG hanya memiliki 4 karakter, memiliki beragam skin senjata dengan efeknya.
Uang membeli quota diberi oleh siapa	Diberikan oleh orang tua berkisar Rp. 100.000,- Rp 150.000
Dampak positif yang dirasakan saat bermain <i>game</i> online	Dampak positif yang dirasakan adalah mengasah otak, melatih bahasa Inggris, meredakan tekanan, meningkatkan kerja sama yang kuat, melatih kegigihan dalam bermain, mampu mengatasi masalah yang dialami dalam bermain, pintar dalam memilih strategi, dan meningkatkan konsentrasi.
Dampak positif yang dirasakan saat bermain <i>game</i> online	Dampak negatif yang dirasakan adalah merasa tidak nyaman dengan keluarga, lupa waktu salat, berbicara kotor sambil bermain <i>game</i> dan tidak membantu orang tua di rumah karena waktu dihabiskan untuk bermain <i>game</i> online, tidak memperhatikan nasehat orang tua, tidak pulang tepat waktu, mata lelah karena kurang tidur, tidak adanya komunikasi dan sosialisasi dengan teman yang lain karena waktu yang dinikmati hanya bersama dengan teman <i>game</i> online
Kegiatan setelah bermain <i>game</i>	Setelah bermain <i>game</i> , ada yang membaca buku pelajarannya, yang mengerjakan PR dan ada yang memilih untuk tidur.
Kenapa memilih mengerjakan tugas	Mengerjakan PR dari guru karena jika tidak mengerjakannya maka akan mendapatkan hukuman dan ada juga satu orang anak yang biasa mengerjakan PR nya di sekolah dan menyontek dengan temannya.
Kapan waktu belajar	Waktu belajar adalah ketika ada PR dari guru dan belajar saat ujian sekolah sementara bagi anak remaja pemain <i>game</i> yang rajin belajar akan membagi waktunya dengan baik antara belajar dan bermain <i>game</i> online.

3.3. Deskripsi Hasil Wawancara Orang tua

Setelah melaksanakan wawancara dengan anak pemain *game* online maka pada 12-16 Februari 2023 selanjutnya peneliti melakukan wawancara secara langsung kepada orang tua yang anaknya merupakan pemain *game* online. Dalam hal ini orang tua memiliki peranan untuk mencegah anaknya agar tidak mengalami kecanduan terhadap *game* online. Peran orang tua sangat signifikan dalam membentuk

kepribadian positif anak. Dengan berkomunikasi secara terbuka dan memberikan pengawasan, orang tua dapat mengedukasi anak-anak mereka tentang pentingnya pendidikan, kerja keras, kedisiplinan, dan tanggung jawab.

Wawancara ini dilakukan di rumah masing-masing. Ada beberapa pertanyaan yang diajukan, berikut jawaban dari orang tua yang dijelaskan pada tabel 2, berikut ini;

Tabel 2. Hasil Wawancara Orang tua yang Anaknya Pemain Game Online

Pertanyaan	Jawaban
Apakah orang tua mengetahui tempat anaknya bermain game online?	Orang tua yang anak remajanya bermain <i>game</i> online pasti tahu markas tempat anaknya bermain <i>game</i> karena letaknya tidak jauh dari rumah
Apakah orang tua mengizinkan anaknya bermain game?	Orang tua membiarkan anaknya bermain <i>game</i> asalkan urusan sekolah tidak terganggu.
Berapa uang yang diberikan orang tua untuk anak remaja membeli kuota internet?	Orang tua memberikan uang untuk membeli kuota mulai dari Rp. 100.000 hingga Rp 150.000 setiap bulan.
Apakah ada dampak positif yang dirasakan orang tua ketika anak bermain game online?	Dampak positif yang dirasakan anak remaja saat bermain <i>game</i> online adalah mengasah otak, melatih bahasa Inggris, meredakan tekanan, meningkatkan kerja sama yang kuat, melatih kegigihan dalam bermain, mampu mengatasi masalah yang dialami dalam bermain, pintar dalam memilih strategi, dan meningkatkan konsentrasi.
Apakah ada dampak negatif yang dirasakan orang tua ketika anak bermain game online?	Dampak negatif yang dirasakan anak remaja saat bermain <i>game</i> online adalah merasa tidak nyaman dengan keluarga, lupa waktu salat, berbicara kotor sambil bermain <i>game</i> dan tidak membantu orang tua di rumah karena waktu dihabiskan untuk bermain <i>game</i> online, tidak memperhatikan nasehat orang tua, tidak pulang tepat waktu, mata lelah karena kurang tidur, tidak adanya komunikasi dan sosialisasi dengan teman yang lain karena waktu yang dinikmati hanya bersama dengan teman <i>game</i> online.
Apa kegiatan yang dilakukan anak setelah bermain game online?	Saat anak remaja pemain <i>game</i> online pulang ke rumah, ada yang membaca buku dan ada yang tidak membaca buku.
Apakah anak ada mengerjakan PR di rumah setelah bermain game online?	Saat anak remaja pemain <i>game</i> pulang ke rumah, rata-rata mereka mengerjakan PR sampai selesai dan ada satu orang anak jika dia tidak bisa mengerjakan PR maka keesokan harinya dia mengerjakannya di sekolah dengan mencontoh PR temannya
Adakah orang tua melarang anak bermain game? Bila ada, kapan?	Saat ujian sekolah tiba maka orang tua melarang anaknya berkumpul di markas untuk bermain <i>game</i> karena mengganggu waktu belajar anak untuk persiapan ujian.

3.4 Pembahasan

1. Proses Bermain *Game* Online pada Anak Remaja.

Berdasarkan hasil observasi maka diketahui bahwa cara paling umum bermain *game* online di kalangan remaja pertama kali diperkenalkan oleh teman sekolah dan tetangga. Hal ini didukung dengan hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa *game* mobile legend dari temannya kemudian mendapat dukungan untuk mencoba bermain *game* tersebut, seiring waktu anak tersebut terbiasa dengan sendirinya memainkan *game* mobile legend dan akhirnya bergabung dengan teman mereka untuk bermain *game* bersama [25].

Hasil observasi menunjukkan bahwa anak yang bermain *game* online adalah 2 orang siswa kelas VIII dan kelas IX SMPN 24 Bulukumba, 1 orang siswa kelas X SMAN 5 Bulukumba dan 7 orang siswa kelas XII SMAN 6 Bulukumba. Lokasi tempat bermain anak-anak pemain *game* tersebut berada di depan warung Andi Aril yang disebut teman-temannya sebagai "Markas". Hal ini didukung dengan hasil wawancara dengan orang tua pemain *game* yang menyatakan bahwa setiap orang tua mengetahui jika anaknya bermain *game* di markas yang tidak jauh dari rumah karena masih bertetangga dekat sehingga orang tua mengizinkan anaknya untuk bermain *game* online dengan alasan dari pada anaknya bergaul di luar kampung yang temannya tidak diketahui siapa orangnya maka lebih baik bermain *game* di rumah tetangga. Jumlah anak yang bermain *game* online adalah 10 orang dan menjadi pemain *game* tetap di markas. Jenis permainan yang dimainkan ada tiga yaitu free fire, mobil legend dan PUBG yang dimainkan

baik secara solo maupun beregu tergantung dari jenis permainan yang dimainkan, namun permainan yang paling favorit adalah free fire. Mengapa free fire? karena memiliki 32 karakter sekaligus dengan skillnya, dan memiliki jenis senjata terbanyak dibandingkan dengan *game* lainnya, senjata paling mematikan di *game* free fire adalah shotgun. Permainan free fire banyak diminati oleh para *gamers* salah satunya karena banyaknya jenis senjata jarak jauh dan jarak dekat, untuk jarak jauh senjata ada jenis kar98k, SKS, AK47, M4A1 dan skar, untuk jarak menengah ada senjata MP40, MP5 dan UMP sedangkan untuk senjata jarak dekat menggunakan senjata desert eagle, USP dan senjata mematikan yaitu softgun [26].

2. Dampak Positif *Game* Online pada Anak

Seiring dengan kemajuan teknologi, inovasi di bidang *game* juga berkembang pesat sehingga berdampak pada pelanggannya, baik dampak positif maupun dampak negatifnya. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara diketahui bahwa dampak positif yang dirasakan oleh remaja saat bermain *game* online adalah mengasah otak, melatih bahasa Inggris, mengurangi tekanan, bidang kekuatan yang serius untuk berkembang, melatih ketekunan dalam bermain, memiliki pilihan untuk mengatasi masalah yang dialami dalam bermain, lihai dalam teknik memilih strategi, dan lebih meningkatkan konsentrasi. Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang menyatakan bahwa efek positif yang muncul dari *game* online antara lain dapat membentuk anak untuk melakukan kerjasama yang baik antar kelompok dan menunjukkan sikap menahan diri dalam mencapai suatu tujuan, anak

lebih siap untuk berpikir dan berlatih bahasa Inggris melalui bahasa *game* yang dimainkan [27].

3. Dampak Negatif *Game* Online pada Anak

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara anak ditemukan bahwa dampak negatif yang dirasakan oleh anak selama bermain *game* online adalah dampak negatif yang dirasakan anak remaja saat bermain *game* online adalah merasa tidak nyaman dengan keluarga, lupa waktu salat, berbicara kotor sambil bermain *game* dan tidak membantu orang tua di rumah karena waktu dihabiskan untuk bermain *game* online, tidak memperhatikan nasehat orang tua, tidak pulang tepat waktu, mata lelah karena kurang tidur, tidak adanya komunikasi dan sosialisasi dengan teman yang lain karena waktu yang dinikmati hanya bersama dengan teman *game* online. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa siswa yang sering terdengar berbicara yang tidak senonoh dan tidak sopan karena dampak dari bermain *game* online dan mendengarkan kata kotor tersebut baik dari teman satu timnya maupun dari lawan mainnya, kesehatan mata dan pendengarannya menjadi terganggu akibat radiasi dari HP dan tidak mau mendengarkan nasehat dari orang lain [28]. Konsekuensi bermain *game* online membuat seseorang ketergantungan secara terus menerus sehingga membuat siswa malas untuk belajar [29].

4. Dampak *Game* Online pada Pembelajaran

Bermain *game* online berdampak pada pembelajaran anak baik di rumah maupun di sekolah. Dampak *game* online terhadap pembelajaran yang dialami oleh anak yang bermain *game* adalah (a) Setelah pulang dari bermain *game*, sebagian anak membaca bukunya dan sebagian lagi memilih untuk tidur sehingga kedisiplinan dalam belajar menurun. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya bahwa *game* online mengakibatkan siswa tidak disiplin dalam belajar [30]. (b) Walaupun bermain *game*, rata-rata anak mengerjakan PR yang diberikan guru dan hanya 1 orang anak yang terkadang mengerjakan PR di sekolah dan itu hasil mencontoh temannya, (c) Anak yang mampu mengatur waktu belajar dan bermain waktu adalah anak yang mendapat kontrol ketat dari orang tuanya, sedangkan anak yang tidak bisa membagi waktu belajar dan waktu bermain adalah anak yang tidak mendapat kontrol ketat dari orang tuanya. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa sebagai orang tua dari anak yang gemar bermain *game* online harus memahami dan memahami keadaan serta mampu menempatkan diri pada posisi anak yang suka bermain *game* [31]. Orang tua harus bisa bersikap positif dalam mengontrol anak yang bermain *game* untuk bisa mengatur waktu belajar dan waktu untuk bermain *game* online; (d) Ketika ujian sekolah tiba, tidak ada anak

yang bermain *game* online di markas, semua fokus belajar untuk ujian sekolah dan didukung oleh orang tua dengan melarang anaknya pergi ke markas; (e) Ada 1 orang anak yang agak susah bangun pagi jadi selalu terlambat ke sekolah; (f) Anak senang belajar jika metode pembelajaran yang diajarkan guru menarik dan tidak membuat anak bosan di kelas dan ada juga anak yang tidak mengikuti pelajaran karena tidak suka dengan metode yang diajarkan oleh gurunya; (g) Anak yang bermain *game* memperhatikan penjelasan guru dan mencatat materi yang penting, ada yang memperhatikan penjelasan guru tetapi tidak mencatat materi yang penting dan ada juga yang tidak memperhatikan penjelasan guru dan tidak mencatat materi yang penting; (h) ada 1 orang anak yang tertidur di kelas; dan (i) ada 1 orang anak yang bolos sekolah.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat dikemukakan bahwa anak dibiasakan bermain *game* melalui teman dan tetangganya serta bermain *game* bersama dapat mempengaruhi tingkah laku dan perilaku belajarnya sehari-hari. Anak yang tidak mendapat kontrol ketat dari orang tuanya bermain *game* online sesuai dengan keinginannya dan sebaliknya anak yang mendapat kontrol ketat dari orang tuanya bermain *game* online sesuai dengan batas waktu yang ditentukan oleh orang tuanya. *Game* online memiliki dampak positif dan negatif bagi anak-anak baik dalam perilakunya maupun dalam pembelajarannya.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, disimpulkan bahwa Proses bermain *game* online bagi para remaja di Desa Gunturu dimulai dari teman dan tetangga yang mengajari mereka cara bermain *game* dan setelah mereka menguasainya mereka akan diajak bermain *game* online bersama di tempat yang mereka sebut "Markas". Dampak positif yang dirasakan anak remaja saat bermain *game* online adalah mengasah otak, melatih bahasa Inggris, meredakan tekanan, meningkatkan kerja sama yang kuat, melatih kegigihan dalam bermain, mampu mengatasi masalah yang dialami dalam bermain, pintar dalam memilih strategi, dan meningkatkan konsentrasi. Dampak negatif yang dirasakan anak remaja saat bermain *game* online adalah merasa tidak nyaman dengan keluarga, lupa waktu salat, berbicara kotor sambil bermain *game* dan tidak membantu orang tua di rumah karena waktu dihabiskan untuk bermain *game* online, tidak memperhatikan nasehat orang tua, tidak pulang tepat waktu, mata lelah karena kurang tidur, tidak adanya komunikasi dan sosialisasi dengan teman yang lain karena waktu yang dinikmati hanya bersama dengan teman *game* online.

Daftar Rujukan

- [1] Amiruddin, A. Sundari, R. S. Saputra, H. J. 2023. Analisis Pengaruh *Game* Online terhadap Motivasi Belajar Anak di SDN Gayamsari 02 Semarang. *Wawasan Pendidikan*. 3(1).419-426. <https://doi.org/10.26877/wp.v3i1.11869>.

- [2] Daud, R.F. Marini, Monica, D. 2022. Pengaruh *Game* Online Mobile Legends dan Psikologi Anak terhadap Efektivitas Komunikasi Antar Pribadi dalam Keluarga. *Empericism Journal*. 3(2).254-263. <https://doi.org/10.36312/ej.v3i2.1005>.
- [3] Harahap, S. H. Ramadan, Z. H. 2021. Dampak *Game* Online Free Fire terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu: Research & Learning in Elementary Education* 5(3). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.895>.
- [4] Hasibuan, J. Anggreni, A. 2022. Fenomena Kecanduan *Game* Online pada Remaja di Desa Deli Tua Kecamatan Namorambe. *Learning Society: Jurnal CSR, Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*. *Jurnal Program Studi Pendidikan Masyarakat Universitas Mulawarman*. 3(1). 20-28. <https://doi.org/10.30872/ls.v3i1.1148>.
- [5] Fauzan, N. M. Ma'arif, B. S. 2021. Pengaruh Penggunaan *Game* Online terhadap Perilaku Remaja dalam Pelaksanaan Ibadah Shalat di Lingkungan Permata Kopo Kabupaten Bandung. *JRKPI: Jurnal Riset Komunikasi Penyiaran Islam*. 1(2).85-91. <https://doi.org/10.29313/jrkpi.v1i2.379>.
- [6] Furqan, S. 2020. Model Komunikasi Mahasiswa Pemain *Game* Online Free Fire (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas UAD IAIN Bengkulu). Disertasi Tidak Diterbitkan. IAIN Bengkulu.
- [7] Mertika, Mariana, D. 2020. Fenomena *game* Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *JERR: Journal of Educational Review and Research* 3 (2).99-104. <https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>.
- [8] Kamsy, A. Lekatompessy, H. R. Pattiruhu, H. 2021 Dampak Kecanduan *Game* Online terhadap Siswa SMK PGRI Kabupaten Kepulauan Aru. *Institutio: Jurnal Pendidikan Agama Kristen* 7(1). 57-64. <https://doi.org/10.51689/it.v7i1.410>.
- [9] Supriyatno, D. Bachtar, C. Noeviyanti, I. 2022. Kekerasan Komunikasi Verbal oleh Anak Usia 11-12 Tahun dalam *Game* Online Free Fire. *Paradigma Madani* 9 (1).69-82. <https://doi.org/10.56013/jpm.v9i1.1497>.
- [10] Amirah, W. N. Ramadan, Z. H. 2021. Analisis Dampak Negatif Kecanduan *Game* Online Free Fire pada Siswa Kelas III SD.JGK: *Jurnal Guru Kita*. 6(1).2835. <https://doi.org/10.24114/jgk.v6i1.29126>.
- [11] Maharani, A. S. Firmansyah, W. N. Daud. 2020. Pengaruh *Game* Online terhadap Perilaku Konsumtif Remaja di Desa Tebel Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Antropologi* 4 (1) 29-39. <https://doi.org/10.24114/bdh.v4i1.35639>.
- [12] Munthe, D. Abi, A. R. Pangaribuan, J. J. Silaban, P. J. 2022. Analisis Kebiasaan Siswa dalam Bermain *Game* Online Kelas VI di SD. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)* 6(4). <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i4.8570>.
- [13] Wong, F. I. Girsang, L. RM. Limarandani, N. P. 2022. Terpaan iklan dan Kredibilitas Komunikator Tretan Muslim terhadap Keputusan Pembelian Item *Game* Free Fire. *Jurnal of Business & Applied Management* 1 5(2). 153-170. <https://doi.org/10.30813/jbam.v15i2.3811>.
- [14] Marlita, P. Alfiyani, D. A. Masnun, M. 2021. Analisis Dampak *Game* Online Free Fire terhadap Perilaku Sosial Anak SD di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding SEMAI Seminar Nasional PGMI 2021*.
- [15] Nuzuli, A. K. 2020. Faktor yang Mempengaruhi Efektivitas Komunikasi antar Pemain *Game* Online PUBG. *JGK: Jurnal Komunikasi Global*. 9(1). 20-41. <https://doi.org/10.24815/jkg.v9i1.15775>.
- [16] Tunepe, M. Noya, M. D. Blandina, O. A. 2022. Pengaruh *Game* Online PUBG terhadap Kualitas Tidur pada Mahasiswa Universitas Hein Namotemo. *Leleani: Jurnal Keperawatan dan Kesehatan Masyarakat*. 2(2) 11-18. <https://doi.org/10.55984/leleani.v2i1.195>.
- [17] Iyun, M. 2020. Fenomena Bermain *Game* Online Call of Duty (Study Fenomenologi pada Mahasiswa Universitas Islam Riau). *Skripsi Tidak Diterbitkan: Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau Pekanbaru*.
- [18] Cahyani, R.T. Destiwati, R. 2021. Interaksi Simbolik Antar *Gamer* pada Komunitas *Game* Online Call of Duty Mobile Zombiesky E'sport (Kajian Komunikasi Interpersonal). *Medialog: Jurnal Ilmu Komunikasi* 4(2) .4660. <https://doi.org/10.35326/medialog.v4i2.1131>.
- [19] Barseli, M. Sriwahyuningsih, V. 2023. *Game* Online Mobile Legends sebagai Pemicu Turunnya Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Educatio: Jurnal Pendidikan Indonesia*. 9(1). 164-169. <https://doi.org/10.29210/1202522743>.
- [20] Sagala, S. 2000. *Administrasi Pendidikan Kontemporer*. Bandung: Alfabeta.
- [21] Sanjaya, W. 2008. *Strategi pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Perdana Media.
- [22] Siregar, E. Nara, H. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran* Bogor: Ghalia Indonesia.
- [23] Khayattullah, R. Limanjaya, R. O. E. Fathoni, A. Rachman, A. 2022 Dampak Bermain *Game* Online Mobile Legends terhadap Perkuliahan Mahasiswa. *Snestik: Prosiding Seminar Nasional Teknik Elektro Sistem Informasi dan Teknik Informatika*. 495-500. <https://doi.org/10.31284/p.snestik.2022.2576>.
- [24] Qamarudin, M. H. Suhartono, Umayaroh, S. 2022. Analisis Dampak *Game* Online Free Fire terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan dan Pengelolaan Pendidikan* 2(6) 600612. <https://doi.org/10.17977/um065v2i62022p600-612>.
- [25] Utami, A. T. Bandarsyah, D. Sulaiman. 2022. Dampak *Game* Mobile Legends terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *JE: Jurnal Educatio*. 8(3). 899-907. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2710>.
- [26] Azis, A. A. Hidayat, S. 2022. Pengaruh *Game* Online Free Fire terhadap Karakter Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 9(2).271-280. <https://doi.org/10.175091/pedadidaktika.v9i2.5313>.
- [27] Mertika, Mariana, D. 2020. Fenomena *game* Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *JERR: Journal of Educational Review and Research* 3 (2).99-104. <https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>.
- [28] Prasetyo, A. Rondli, W. S. Ermawati, D. 2023. Dampak Permaina *Game* Online terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Education* 9(1).333-340. <https://doi.org/10.31949/education.v9i1.4733>.
- [29] Siagian, E. 2022. Hubungan Kecanduan *Game* Online dengan Minat Belajar Anak Usia Sekolah di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Basicedu*. 6 (4). 7593-7599. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3090>.
- [30] Hapiansyah, M. 2023. Dampak Negatif Permainan *Game* Online terhadap Remaja. *Prosiding SAINTEK: Sains dan Teknologi*. 2(1). 103-108. *Fakultas Teknik Universitas Pelita Bangsa*. Februari 2023.
- [31] Veri, T. Aristo, T. J. V. Awang, I. S. 2023. Dampak *Game* Online pada Interaksi Sosial Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa* 9(1).92-102. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v9i1.2225>.