

**DAMPAK PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK**

¹ Arsam, ² Sahril Ramadhan

¹ Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Kendari

² Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Kendari

Email: arielramadan967@gmail.com

Abstract

Online game is one of the electronic and visual-based games whose games can be run if connected to the internet. The purpose of this study was to determine the description of the use of online games on the learning motivation of students in Class VIII of Labibia Private MTS Kendari City and to determine the impact of the use of online games on the learning motivation of students in Al-Qur'an Hadith subjects in Class VIII of Labibia Private MTS Kendari City. The research used a qualitative method with a descriptive approach. The data sources of this research are primary and secondary data. Data collection techniques in this study are observation, interviews and documentation. As for data analysis, this study uses data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed the use of online games in class VIII MTS S Labibia students, they played this online game because of its challenging use and this online game shows that its use can demand teamwork and provide exciting experiences for the players. As for the impact of using online games on students' learning motivation in the subject of Al-Qur'an Hadith. Namely, students tend to experience a decrease in learning motivation which is reflected in a decrease in academic grades and behavioral changes, such as lack of discipline, loss of focus on school assignments, and lack of involvement in Qur'an Hadith learning.

Keywords: *Impact, Use of Online Games, Learning Motivation.*

Abstrak

Game online adalah salah satu game berbasis elektronik dan visual yang permainannya dapat dijalankan jika terhubung dengan internet. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui deskripsi penggunaan game online terhadap motivasi belajar Peserta Didik di Kelas VIII MTS Swasta Labibia Kota Kendari dan untuk mengetahui dampak penggunaan game online terhadap motivasi belajar Peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di Kelas VIII MTS Swasta Labibia Kota Kendari. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Sumber data penelitian ini ialah data primer dan sekunder. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini ialah observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan untuk Analisis data, penelitian ini menggunakan reduksi

data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan game online pada peserta didik kelas VIII MTS S Labibia, Mereka memainkan game online ini karena dalam penggunaannya yang menantang serta game online ini menunjukkan bahwa penggunaannya dapat menuntut kerjasama tim dan memberikan pengalaman seru bagi para pemainnya. Adapun dampak dari penggunaan game online terhadap motivasi belajar Peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits. Yaitu Peserta didik cenderung mengalami penurunan motivasi belajar yang tercermin dalam penurunan nilai akademik dan perubahan perilaku, seperti kurangnya kedisiplinan, kehilangan fokus pada tugas sekolah, dan kurangnya keterlibatan dalam pembelajaran Al Qur'an Hadits.

Kata kunci: Dampak, Penggunaan Game Online, Motivasi Belajar.

Pendahuluan

Pada era digital saat ini, teknologi informasi telah mengalami perkembangan yang sangat pesat, termasuk di dalamnya adalah permainan daring (game online). Game online tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari bagi banyak individu, terutama kalangan remaja dan anak-anak. Fenomena ini tentunya membawa dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, salah satunya adalah motivasi belajar peserta didik. Dapat kita amati sendiri bahwa game online berdampak baik jika digunakan dengan benar dan berdampak buruk jika salah menggunakan (Mertika & Mariana, 2020). Motivasi belajar peserta didik saat ini menjadi semakin kompleks, termasuk semakin berkembangnya isu kecanduan game online dalam dinamika masyarakat kita khususnya di Indonesia. perkembangan teknologi dan keberadaan game online menimbulkan arus balik sehingga menurunkan motivasi sebagian besar peserta didik yang kecanduan game online (Nugraha et al, 2023).

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang mempengaruhi prestasi akademik siswa. Motivasi yang tinggi biasanya dikaitkan dengan kemampuan siswa untuk memusatkan perhatian, mengelola waktu, dan menunjukkan ketekunan dalam menghadapi tantangan belajar. Remaja dianggap lebih sering dan lebih rentan terhadap kecanduan game online daripada orang dewasa (Novrialdy, 2019). Namun, meningkatnya popularitas game online menimbulkan kekhawatiran tentang potensi dampaknya terhadap motivasi belajar siswa (Ningsih et al., 2023). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game online secara berlebihan dapat mengganggu konsentrasi dan mengurangi waktu belajar, yang pada akhirnya dapat berdampak negatif pada prestasi akademik. Namun jika tidak berlebihan saat bermain game online, atau waktu yang dihabiskan untuk bermain game dan belajar bisa seimbang, maka hal ini pasti akan berdampak positif bagi penggunaannya (Surbakti, 2017).

Dampak negatif dari kecanduan game online adalah membuat penggunanya merasakan kenikmatan, sehingga lupa waktu dan mengabaikan berbagai aktivitas lainnya. Di sisi lain, dampak positif dari game online adalah dapat meningkatkan kemampuan berpikir, meningkatkan konsentrasi, dan memberikan hiburan bagi penggunanya. Akibat dari kedua pengaruh tersebut mau tidak mau akan berdampak pada motivasi belajar peserta didik. Dampak negatif dari kecanduan game online adalah membuat penggunanya merasakan kenikmatan, sehingga lupa waktu dan mengabaikan berbagai aktivitas lainnya. Di sisi lain, dampak positif dari game online adalah dapat meningkatkan kemampuan berpikir, meningkatkan konsentrasi, dan memberikan hiburan bagi penggunanya. Akibat dari kedua pengaruh tersebut mau tidak mau akan berdampak pada motivasi belajar peserta didik (Adiningtiyas, 2017). Motivasi belajar sangat penting bagi peserta didik karena merupakan semangat yang mendorong peserta didik untuk belajar, mencari ilmu, memperluas wawasan, dan mengeksplorasi kemampuannya.

Penelitian ini berfokus pada dampak penggunaan game online terhadap motivasi belajar siswa di MTs Swasta Labibia Kota Kendari. Sekolah ini dipilih sebagai studi kasus mengingat tingginya prevalensi penggunaan game online di kalangan siswanya. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai sejauh mana game online mempengaruhi motivasi belajar siswa, serta faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi hubungan tersebut. Dengan latar belakang ini, penelitian ini penting dilakukan untuk memahami dinamika yang terjadi antara penggunaan game online dan motivasi belajar siswa, sehingga dapat diambil langkah-langkah yang tepat untuk memaksimalkan potensi positif dari teknologi digital sambil meminimalkan dampak negatifnya terhadap pendidikan.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah untuk menafsirkan fenomena yang terjadi. sumber data penelitian ini ialah primer dan sekunder. Data primer di dapatkan melalui guru Al-Qur'an Hadits dan Peserta Didik kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Swasta Labibia Kota Kendari. Data sekunder di dapatkan melalui profil sekolah, visi dan misi, struktur organisasi, data guru, data peserta didik kelas VIII serta sarana dan prasarana. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun Teknik analisis data pada penelitian ini ialah reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan uji keabsahan data.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini berfokus pada dampak penggunaan game online terhadap motivasi belajar siswa di MTs Swasta Labibia Kota Kendari. Sekolah ini dipilih

sebagai studi kasus mengingat tingginya *prevalensi* penggunaan game online di kalangan siswanya.

Deskripsi Penggunaan Game Online Pada Peserta Didik Kelas VIII MTsS Labibia

Kata "game online" sering digunakan untuk menggambarkan sebuah permainan digital yang sedang populer di era saat ini. Beberapa orang percaya bahwa bermain game online sama dengan bermain di komputer tetapi game ini sekarang tidak hanya berfungsi di komputer. Game online dapat dimainkan melalui konsol, kontroler, atau bahkan telepon genggam. Penggunaan game online di kalangan peserta didik kelas VIII MTs Swasta Labibia Kota Kendari menunjukkan berbagai pola dan intensitas yang cukup menarik untuk diteliti. Siswa kelas VIII, yang berada pada rentang usia remaja awal, cenderung memiliki ketertarikan tinggi terhadap teknologi dan aktivitas digital, termasuk game online. Dampak yang akan muncul akibat dari kecanduan game online tersebut meliputi lima aspek, yaitu aspek kesehatan, aspek akademik, aspek sosial, aspek keuangan, aspek psikologis. Dari kecanduan terhadap game online dapat ditandai oleh sejauh mana seseorang dalam bermain game online tersebut hingga dapat berpengaruh negative.

Berdasarkan dari hasil obseravasi pada peserta didik, bahwa fenomena bermain game online di kelas VIII MTS Labibia sudah menyebar dan menjadi topik hangat dikalangan peserta didik sejak tahun 2022, ketika waktu kosong mereka selalu berkumpul dikelas atau dikantin lalu membahas game online yang sedang ramai di mainkan. Peserta didik Kelas VIII MTS Labibia dengan cepat menanggapi game online terbaru dan mengunduhnya melalui ponsel mereka. Game online sangat berdampak pada penggunaannya, sehingga mereka cenderung menjadi kecanduan terhadap permainan yang mereka suka, yang ditandai dengan durasi bermain sekitar 4 hingga 5 jam per hari. Meskipun mereka tidak bermain game online, mereka tetap mempertimbangkan game tersebut dan memberinya prioritas utama dibandingkan dengan aktivitas lain (Rahman et al., 2022). Intensitas atau durasi bermain game online yang tidak terkontrol dapat menyebabkan kecanduan.

Permainan game online juga dapat membuat remaja malas belajar atau membuat mereka tidak suka membaca. Kecanduan yang berlebihan terhadap game tersebut dapat menyebabkan remaja menjadi malas belajar. Orang yang bermain game online tidak akan menghiraukan apa yang terjadi di sekitar mereka. Ia lebih nyaman untuk terpisah dan hanya akan terfokus pada layar handphone. Game online dapat menyebabkan remaja berbicara sendiri dan menghindari berinteraksi dengan teman. Ketika mereka bermain game online, beberapa orang merasa menemukan jati diri mereka melalui ikatan emosional yang mereka miliki dengan membangun avatar mereka, yang membuat mereka tenggelam dalam

dunia fantasi mereka sendiri. Hal ini dapat mengakibatkan kehilangan hubungan dengan dunia nyata, yang pada gilirannya dapat mengakibatkan kurangnya interaksi.

Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik

Game online pada dasarnya digunakan untuk menghibur dan menghilangkan rasa lelah setelah belajar atau bekerja, tetapi jika terlalu menyenangkan, terkadang membuat seseorang lupa waktu, dan hal ini akan membuat seseorang terkena dampak dari Game online yaitu dampak positif maupun negatif, tetapi anak-anak yang bermain game online akan menemukan kesenangan yang membuat mereka ingin terus bermain game online sampai mereka puas (Bafadal, 2021). Jika tidak diawasi, hal ini dapat menyebabkan kecanduan yang berdampak pada motivasi dan nilai belajar mereka. Peserta didik cenderung memainkan game online hampir setiap saat dan waktu belajar mereka tidak ada. Hal tersebut yang mengakibatkan pengetahuan mereka tentang game online lebih luas di bandingkan dengan pelajaran Al Qur'an hadits, terbukti pada saat proses pembelajaran mereka terkesan kurang semangat, bosan, dan kurang aktif.

Penggunaan game online terhadap motivasi belajar Peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits, bahwa penggunaan game online memiliki banyak dampak terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits Peserta didik cenderung mengalami penurunan motivasi belajar yang tercermin dalam penurunan nilai akademik dan perubahan perilaku, seperti kurangnya kedisiplinan, kehilangan fokus pada tugas sekolah, dan kurangnya keterlibatan dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits. Faktor faktor yang memberikan dampak negatif ini termasuk kecenderungan peserta didik untuk memprioritaskan waktu mereka untuk bermain game online, mengakibatkan waktu belajar yang berkurang. Bermain game online harus dibatasi agar tidak menjadi kecanduan, terutama bagi remaja yang harus belajar untuk menjadi orang yang sukses dan penerus bangsa di masa depan (Fitrajaya et al., 2022).

Guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadits menekankan bahwa dampak game online tidak hanya mempengaruhi motivasi belajar, tetapi juga berdampak pada karakter dan perilaku peserta didik. Mereka menjadi kurang sopan santun, kurang menghargai orang lain, dan seringkali menggunakan bahasa kasar. Hal ini tercermin dalam penurunan nilai Al-Qur'an Hadits peserta didik, yang sebelumnya lebih tinggi sebelum terpapar game online (Malahayati et al., 2020). Disamping itu dari dampak negatif terdapat juga dampak positif bermain game online, Manfaat bermain game online juga diperoleh dan dirasakan oleh beberapa peserta didik seperti keterampilan berpikir atau melatih konsentrasi dan kreatif. hal ini karena kemampuan untuk mengakses game online, seperti telepon genggam

canggih atau *smartphone*, mendorong respons cepat peserta didik terhadap kemunculan dan perkembangan game online.

Peserta didik dalam penelitian ini lebih suka game online dengan tema peperangan dan petualangan, keduanya menunjukkan bahwa game ini menuntut kerjasama tim dan memberikan pengalaman seru bagi para pemainnya sehingga Peserta didik kelas VIII MTS Labibia memiliki banyak alasan untuk menyukai game online ini. Pertama dan terpenting, bermain game online dapat meningkatkan kekompakan, menantang ketangguhan, dan meningkatkan adrenalin. Namun, konsekuensi negatifnya adalah bahwa ketika mereka kalah, peserta didik yang menjadi subjek penelitian ini cenderung bermain lagi hingga mereka menghabiskan waktu secara intens dan menyeluruh (Erida, 2022). Selain itu penelitian ini juga menemukan, terkait dengan orientasi ketertarikan peserta didik terhadap game online, bahwa ketertarikan peserta didik pertama kali meningkat ketika mereka menjadikan game online sebagai hiburan atau selingan saat mereka sibuk dengan tugas dan aktivitas sekolah. Peralihan ketertarikan ini ternyata berdampak pada motivasi belajar mereka.

Sehingga peneliti sendiri berasumsi bahwa perlu dilakukan evaluasi atau pertemuan antara guru dan orang tua peserta didik untuk membahas dampak penggunaan game online. Ketika orang tua dan guru tidak memiliki kontrol atas anak-anak mereka, mereka cenderung tertarik pada perilaku baru yang dapat membuat mereka bahagia dan puas, seperti bermain game online (Doni, 2018). Ketertarikan dan kebiasaan peserta didik untuk bermain game online dapat berdampak negatif pada motivasi belajar mereka di sekolah. Hal ini dapat diubah jika game online dapat dirancang untuk menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik misalnya diperkenalkan game yang didalamnya terdapat nilai-nilai pembelajaran islam sehingga peserta didik juga bisa mendapatkan pembelajara tentang agama dengan bermain game yang mensimulasikan kehidupan sehari-hari dalam konteks Islam.

Ada dua dampak dari penggunaan game online terhadap peserta didik di MTs Swasta Labibia yaitu dampak positif dan dampak negative.

- a. Game dapat memberi dampak yang baik karena dengan game online, remaja akan lebih tertarik dalam belajar. Dampak menghasilkan kemampuan otak untuk mengasah atau menganalisis sesuatu menjadi lebih meningkat, lebih mudah untuk memecahkan masalah, kreatif dan imajinatif, dan matakuliah yang dipelajari menjadi lebih mantap. Mahasiswa merasakan dampak positif dari game terhadap kemampuan otak untuk menganalisis sesuatu. Hal strategi bermain gamenya.
- b. penggunaan game online memiliki banyak dampak terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits. Peserta didik cenderung mengalami penurunan motivasi belajar yaitu

penurunannya nilai akademik dan perubahan perilaku, seperti kurangnya kedisiplinan, kehilangan fokus pada tugas sekolah, dan kurangnya keterlibatan dalam pembelajaran Al Qur'an Hadits.

Dampak yang langsung dirasakan oleh siswa ini dapat di mitigasi dengan membatasi waktu bermain game agar tidak mengganggu kegiatan akademik dan aktivitas sehari-hari lainnya (Junoko et al., 2020). Selain itu memilih game yang edukatif dan mengandung unsur positif yang dapat mendukung perkembangan siswa. Penting juga untuk melibatkan Orang tua dan guru perlu mengawasi dan mengarahkan penggunaan game online dengan bijak.

Penutup

Penelitian mengenai dampak penggunaan game online terhadap motivasi belajar peserta didik di MTs Swasta Labibia Kota Kendari mengungkapkan adanya dua sisi dari pengaruh tersebut, baik positif maupun negatif. Dari sisi positif, penggunaan game online dapat membantu meningkatkan keterampilan kognitif, kerjasama, dan komunikasi antar siswa. Beberapa game edukatif juga dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih aktif dan meningkatkan kemampuan bahasa asing mereka melalui interaksi dalam game.

Namun, penelitian ini juga menemukan sejumlah dampak negatif yang signifikan. Salah satu dampak terbesar adalah potensi kecanduan, di mana siswa menghabiskan waktu berlebihan untuk bermain game sehingga mengabaikan tugas dan tanggung jawab akademik mereka. Kecanduan ini dapat berdampak langsung pada penurunan prestasi akademik karena waktu belajar berkurang. Selain itu, masalah kesehatan seperti kelelahan mata dan gangguan tidur juga ditemukan sebagai akibat dari terlalu banyak bermain game. Game dengan konten kekerasan juga berpotensi meningkatkan perilaku agresif di kalangan siswa.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa, meskipun game online memiliki potensi untuk memberikan manfaat tertentu bagi pengembangan keterampilan siswa, dampak negatifnya dapat mengganggu motivasi dan prestasi belajar mereka jika tidak dikelola dengan baik. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang tepat untuk mengatasi masalah ini, seperti pembatasan waktu bermain, pemilihan game yang tepat, serta pengawasan dari orang tua dan guru. Dengan demikian, penggunaan game online dapat dioptimalkan untuk mendukung motivasi belajar tanpa mengorbankan kesehatan dan prestasi akademik siswa di MTs Swasta Labibia Kota Kendari.

Referensi

- Adiningtias, S. W. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 4(1), 28–40. <https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>

- Bafadal, I. (2021). Parenting Islam dalam Menekan Kecanduan Game Online pada Remaja. *Jurnal Penelitian Keislaman*, 17(1), 21–38. <https://doi.org/10.20414/jpk.v17i1.3470>
- Doni, F. G. (2018). Dampak Game Online Bagi Penggunaanya. *IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering Implementasi*, 4(2), 6–13. <https://ijse.web.id/jurnal/index.php/ijse/article/view/77/77>
- Erida, F. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Influence of Games Online on Changes in Adolescent Behavior. *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Influence of Games Online on Changes in Adolescent Behavior*, 1(2), 15. <http://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/klinik/article/view/531/394>
- Fitrajaya, R. R., Utomo, I. P., & Handayani, L. (2022). Dampak Kesehatan Akibat Kecanduan Game Online Pada Remaja. *Jurnal Cakrawala Promkes*, 4(2), 102–113. <https://doi.org/10.12928/promkes.v4i2.5651>
- Junoko, S., Yulius, Y., & Prasetya, D. (2020). PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL DAMPAK GAME ONLINE BAGI REMAJA DI KOTA PALEMBANG Berlandaskan dari faktor tersebut Penulis berinisiatif untuk merancang suatu media kampanye yang edukatif serta mampu memberi pengetahuan baru kepada remaja tentang dampak bermain. *Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 5(2), 141–148.
- Malahayati, Warits, N., Putri, M., & Doriza, S. (2020). Dampak Game Online: Studi Fenomena Perilaku Trash-Talk pada Remaja. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 2(2), 72–85. <https://core.ac.uk/download/pdf/353678409.pdf>
- Mertika, M., & Mariana, D. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 99. <https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>
- Ningsih, P., Kuryanto, M. S., & Setiadi, G. (2023). Analisis Dampak Penggunaan Game Online Mobile Legend pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1719–1734. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.5520>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Nugraha et al, Yuda, Fikruzzaman, deden dan Nurhasanah, E. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *JEES (Journal of English Educators Society)*, 6(1), 71–82. <https://jees.umsida.ac.id/index.php/jees/article/view/1587>
- Rahman, I. A., Ariani, D., & Ulfa, N. (2022). Tingkat Kecanduan Game Online Pada Remaja. *Jurnal Mutiara Ners*, 5(2), 85–90. <https://doi.org/10.51544/jmn.v5i2.2438>

RELIGI
VOL. 1 NO. 2 TAHUN 2023

Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1), 29.