



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 3 Tahun 2023 Page 4366-4372

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Pengaruh Game Online Terhadap Atensi Belajar Siswa Di SMAN Unggulan Sukma Nias

Gita Claresta Evelyn Harefa<sup>1✉</sup>, Agnes Renostini Harefa<sup>2</sup>

Universitas Nias

Email: [gitaclarestaevelyn@gmail.com](mailto:gitaclarestaevelyn@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat saat sekarang ini telah banyak digunakan orang. Berbagai informasi dapat di akses melalui internet secara bebas. Bermain game online secara berlebihan tentu membawa dampak yang negatif atau positif. Hal ini akan berdampak pada perilaku siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game online terhadap minat belajar siswa kelas X dan kelas XI. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN UNGGULAN SUKMA NIAS yang beralamat di jalan Arah Nias Tengan km 7,5 Desa Fodo. Populasi penelitian ini sebanyak 33 orang siswa laki-laki. Penelitian ini di laksanakan dengan menggunakan wawancara dan observasi pada konteks belajar mereka.

Kata Kunci: *game online, minat belajar, keterlibatan siswa*

### Abstract

The rapid advancement of information and communication technology is now widely used by many people. Various information can be accessed via the internet freely. Playing online games excessively certainly has a negative or positive impact. This will have an impact on student behavior. This study aims to determine the effect of online games on students' interest in class X and class XI. This research was conducted at SMAN UNGGULAN SUKMA NIAS which is located at Jalan Direction Nias Tengan km 7.5, Fodo Village. The population of this study were 33 male students. This research was carried out using interviews and observations in their learning context.

Keyword: *online games, interest in learning, student involvement*

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat saat sekarang ini telah banyak digunakan orang. Berbagai informasi dapat di akses melalui internet secara bebas. Bermain game online secara berlebihan tentu membawa dampak yang negatif atau positif. Hal ini akan berdampak pada perilaku siswa.

Game online merupakan salah satu gaya hidup baru di kalangan muda mudi Indonesia. Namun perlu diketahui bahwa game online membawa pengaruh yang cukup besar bagi penggunanya. Menurut Megahantara dalam Isnani dan Uman (2023) Pertumbuhan ilmu pengetahuan memicu perkembangan teknologi baru. Oleh karena itu, teknologi pendidikan baru tidak dapat dihindari. Kehidupan sehari-hari masyarakat terus berubah oleh perkembangan teknologi baru. Ini berlaku apakah mereka sedang belajar, bermain, bekerja atau bersosialisasi secara umum.

Dalam era idigital yang isemakin imaju, igrone itelah imenjadi ifenomena yang isangat ipopuler idikalangan iremaja idan ianak bahkan orang tua. iGame ionline idadalah ibentuk ihiburan iinteraktif yang imemungkinkan ipemain iuntuk iterlibat idalam ilingkungan ivirtual yang imenarik idan imenantang. iNamun, idampak ipenggunaan igrone ionline iterhdap iminat ibelajar isiswa imenjadi iperhatian yang iserius ibagi ipendidik idan iorang itua.

Penggunaan igrone ionline ibagi isiswa isangat iberdampak ipada iminat ibelajar imereka. iGame ionline isering ikali imenawarkan itantangan, ihadiah, idan itingkat ikesenangan yang itinggi. iHal iini imengakibatkan isiswa imenghabiskan ibanyak iwaktu idalam ibermain igrone, ilalu imereka imengurangi iwaktu yang iseharusnya imereka ihabiskan iuntuk ibelajar.

Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin dekat atau kuat hubungan tersebut, maka semakin dekat atau kuat hubungan tersebut, maka semakin besar minat yang tumbuh (Slameto, 2010). Lalu, menurut Subini dalam Aeni & Suryadi, (2019) dijelaskan bahwa minat timbul dari orang untuk memperhatikan, menerima, dan melakukan sesuatu tanpa ada yang menyuruh dan sesuatu itu dianggap penting ataupun berguna bagi dirinya.

Minat belajar adalah salah satu faktor yang sangat penting untuk keberhasilan belajar yang dimiliki siswa, minat muncul dari dalam diri dalam diri itu sendiri. Faktor dari luar minat belajar yaitu bagaimana cara guru tersebut mengajar. Peran guru sangat penting untuk menumbuhkan minat belajar siswa salah satu dengan cara mengajar yang menyenangkan, memberikan motivasi yang membangun (Riamin, 2016).

Tidak hanya waktu penggunaan yang berlebihan, pengaruh game online juga

dapat mempengaruhi motivasi dan minat belajar siswa. Permainan online sering kali memberikan penghargaan instan dan signifikan langsung, sedangkan belajar memerlukan usaha, ketekunan dan waktu untuk mencapai hasil yang memuaskan. Siswa yang terbiasa dengan stimulasi cepat dan hadiah instan dari game online mungkin mengalami kesulitan dalam mempertahankan minat dan motivasi mereka dalam belajar yang membutuhkan proses dan pengorbanan.

Tidak hanya itu, ada beberapa jenis game online yang dapat memperkuat pola pikir yang bersifat individualistik dan tidak kooperatif. Siswa mungkin terbiasa dengan mengambil keputusan sendiri tanpa perlu berinteraksi atau berkolaborasi dengan orang lain. Hal ini dapat mempengaruhi keterampilan sosial dan kemampuan kerjasama siswa yang merupakan aspek penting dalam pembelajaran di sekolah. Dalam perspektif sosiologi orang yang menjadikan permainan online selaku candu, cenderung hendak jadi egosentris serta mengedepankan individualis. Pada pengaruh permainan online terhadap atensi belajar siswa.

Pertumbuhan teknologi dan kemajuan internet telah membawa perubahan besar dalam kehidupan manusia modern. Salah satu perubahan tersebut adalah popularitas game online yang semakin meningkat dari waktu ke waktu. Game online telah menjadi bagian dari kehidupan banyak orang termasuk siswa. Namun banyak orang khawatir bahwa game online dapat mempengaruhi minat belajar siswa secara negatif. Oleh karena itu penelitian ini akan di cermat lebih lanjut untuk mendapatkan uraian yang lebih mendalam menimpa ikatan antara permainan online dengan atensi belajar siswa.

## METODE PENELITIAN

### Desain Penelitian

Metode pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan rancangan studi kasus. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang pengaruh game online terhadap minat belajar siswa.

### Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN UNGGULAN SUKMA NIAS yang beralamat di jalan Arah Nias Tengan km 7,5 Desa Fodo. Lokasi ini dipilih karena peneliti magang disekolah tersebut.

### Populasi dan Sampel

Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas X dan kelas XI SMAN UNGGULAN SUKMA NIAS yang bermain game online. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas

X-Mipa 1 dan kelas XI-Mipa 1 SMAN UNGGULAN SUKMA NIAS. Dalam melakukan penelitian ini, data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dan observasi partisipan dalam konteks belajar mereka.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Gambaran umum responden

Informasi demografis siswa kelas X-MIPA 1 serta XI-MIPA 1 yang jadi responden berjumlah 33 orang berjenis kelamin laki-laki. Rentang usia siswa yang terlibat dalam penelitian ini adalah 12-15 tahun dan 16-18 tahun.

### Pengalaman bermain game online

Dalam hasil wawancara kala siswa ditanyai menimpa lamanya mereka sudah bermain permainan online rata-rata siswa menanggapi 'ya bermain permainan tiap hari secara tertib tiap hari'. Permainan online mengurangi atensi belajar mereka. tipe permainan online yang sering kerap dimainkan ialah Mobile legend dan Free fire.

Atensi belajar Bersumber pada hasil observasi serta wawancara tingkatan atensi belajar siswa sangat menurun. Keterlibatan mereka dalam pendidikan, partisipasi serta respons siswa terhadap modul pendidikan sangat kurang, karna mereka lebih fokus memikirkan serta membicarakan permainan di gadget yang hendak mereka mainkan setelah pembelajaran selesai.

penemuan yang dihasilkan dari wawancara serta observasi terpaut pengaruh permainan online terhadap atensi belajar siswa yakni pergantian motivasi belajar dimana siswa yang aktif bermain permainan online kehabisan atensi belajar mereka sebab lebih tertarik dengan permainan. Sebaliknya sebagian siswa yang lainnya merasa termotivasi buat belajar supaya bisa menggapai prestasi yang lebih besar

Waktu yang mereka habiskan untuk bermain game ialah siswa yang sering memainkan game online menghabiskan waktu yang signifikan. Hal ini berdampak negatif pada waktu yang di alokasikan untuk belajar dan keterlibatan mereka dalam aktivitas akademik.

### Interpretasi Temuan

- Teori Motivasi Intrinsik dan ekstrinsik:

Temuan bahwa beberapa siswa mengalami perubahan motivasi belajar dapat dikaitkan dengan teori motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Siswa yang tetap termotivasi untuk belajar meskipun terlibat dalam game online mungkin memiliki motivasi intrinsik yang kuat terhadap prestasi akademik. Di sisi lain, siswa yang kehilangan minat belajar mungkin mengalami dominasi motivasi ekstrinsik yang lebih kuat, di mana game online menjadi

prioritas utama mereka.

- Teori Penggunaan Waktu dan Efisiensi Belajar:

Temuan bahwa siswa yang sering bermain game online menghabiskan waktu yang signifikan dalam aktivitas tersebut dapat dihubungkan dengan teori penggunaan waktu dan efisiensi belajar. Waktu yang dihabiskan untuk bermain game online mungkin mengurangi waktu yang tersedia untuk belajar, sehingga mempengaruhi efisiensi belajar dan hasil akademik siswa.

- Teori Interaksi Sosial dan Pembelajaran:

Temuan terkait interaksi sosial dalam permainan online dapat dikaitkan dengan teori interaksi sosial dan pembelajaran. Interaksi sosial yang intens dalam game online dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar melalui interaksi dengan pemain lain, tetapi juga dapat mengarah pada interaksi yang kurang sehat atau mengabaikan interaksi sosial di dunia nyata.

- Teori Prioritas dan Keseimbangan Aktivitas:

Temuan terkait prioritas dan keseimbangan antara game online dan kegiatan akademik dapat dikaitkan dengan teori prioritas dan keseimbangan aktivitas. Beberapa siswa mampu menjaga keseimbangan antara kedua aktivitas tersebut dengan baik, sedangkan yang lain mungkin mengalami kesulitan dalam memprioritaskan waktu dan mengatur keseimbangan antara bermain game online dan belajar.

Diskusi hasil dengan kerangka teori

1. Temuan : perubahan motivasi belajar siswa

Kerangka teori : teori motivasi intrinsik dan ekstrinsik

Perbandingan : hal ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa motivasi intrinsik yang kuat terhadap prestasi akademik dapat meningkatkan minat belajar, sementara dominasi motivasi ekstrinsik yang lebih kuat dapat mengurangi minat belajar.

2. Temuan : waktu yang dihabiskan untuk bermain game online

Kerangka teori : teori penggunaan waktu dan efisiensi belajar

Perbandingan : Teori ini menjelaskan bahwa penggunaan waktu yang tepat dan efisien sangat penting dalam belajar, dan waktu yang dihabiskan untuk bermain game online dapat mengurangi waktu yang tersedia untuk belajar.

3. Temuan : interaksi sosial dalam permainan online

Kerangka teori : teori interaksi sosial dan pembelajaran

Perbandingan : Teori ini menyatakan bahwa interaksi sosial dapat berperan penting dalam pembelajaran siswa. Temuan bahwa siswa terlibat dalam interaksi sosial

yang intens dalam game online mengindikasikan bahwa interaksi sosial ini dapat mempengaruhi cara mereka berinteraksi di kehidupan sehari-hari dan mungkin juga memengaruhi minat belajar mereka.

Temuan : prioritas dan keseimbangan antara game online dan kegiatan akademik  
Kerangka Teori : teori prioritas dan keseimbangan aktivitas aerbandingan: Temuan terkait prioritas dan keseimbangan antara game online dan kegiatan akademik dapat dikaitkan dengan teori prioritas dan keseimbangan aktivitas. Teori ini menekankan pentingnya menjaga keseimbangan antara berbagai aktivitas dalam hidup siswa. Temuan bahwa beberapa siswa mampu menjaga keseimbangan antara kedua aktivitas tersebut, sementara yang lain mengalami kesulitan dalam memprioritaskan waktu, mengindikasikan bahwa keseimbangan ini dapat mempengaruhi minat belajar siswa.

### SIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa game online memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa di SMA NEGERI UNGGULAN SUKMA NIAS. Adanya perubahan motivasi belajar, penggunaan waktu yang signifikan untuk bermain game online, interaksi sosial dalam permainan, dan tantangan dalam menjaga keseimbangan antara game online dan kegiatan akademik menjadi bukti pengaruh tersebut

### DAFTAR PUSTAKA

- Johan, Ria. "Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X Di Ma Al Hidayah Depok." *Research and Development Journal of Education* 5.2 (2019): 12-25.
- Hashemi, Dicky. "Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Ahmad Dahlan*. Vol. 1. 2021.
- BIRRI, MAFTUH BASTUL, MUHAJIR MUHAJIR, and IKHA LISTYARINI. "PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SD MUHAMMADIYAH 11 SEMARANG." *DWIJALOKA Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah* 3.2 (2022): 239-243.
- Maulatunnisa, Khofifah, and Agus Ria Kumara. "Pengaruh game online terhadap minat belajar peserta didik." *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Ahmad Dahlan*. Vol. 2. 2022.
- Tarigan, Agriva Apriwanta, et al. "Dampak Permainan Game Online Terhadap Minat Belajar Pada Siswa SD Negeri 060934 Kota Medan." *Jurnal Bidang Penelitian Multimedia* 1.1 (2022): 43-48.

- Athoillah, Ahmad Muraqib. *Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMA Negeri Ambulu Tahun Pelajaran 2015/2016*. Diss. IAIN JEMBER, 2016.
- Trisari, Nurlaela. *Pengaruh game online terhadap minat belajar peserta didik di SMK Negeri 1 Mendo Barat*. Diss. Institut Agama Islam Negeri Syaikh Abdurrahman Siddik, 2023.
- Wijaksana, Muhammd Ari. "PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS VIII B1 SMP UNISMUH MAKASSAR." *Jurnal Riset Guru Indonesia* 1.2 (2022): 86-93.
- Asdar, Asdar, Chuduriah Sahabuddin, and Abdul Latief. "Dampak Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Di Smp Negeri 7 Wonomulyo." *Journal Pegguruang: Conference Series*. Vol. 2. No. 2. 2020.
- Pattanang, Emik. *Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa di SMK Kristen Tagari Kabupaten Toraja Utara*. Diss. Universitas Kristen Indonesia, 2022.