

DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA

Ratna Amalia

ratnaamalia345@gmail.com

Emilia Susanti

emilia.susanti067@gmail.com

Imam Mudaris

mudaris132006@gmail.com

Fadlan Zikri

fadlanzikri095@gmail.com

Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Abstract

The development of science and technology gave birth to a variety of new discoveries, both in the field of science and technology. One of the results of new discoveries in the field of technology is the presence of online games. Online games are electronic and visual based games, online game is very closely related to the attitude and morals and language used. Online games are an alternative choice for students when they are bored and tired of studying. But without realizing it, online games turned out to have an impact on players both positive, negative impacts and motivation to learn in college. This study aims to find out more about how the impact of online games on learning motivation in students. Research methods and data collection techniques through observation, and library research. From the results of this study it was found that game or game becomes very influential, when only used unilaterally. This means that it is not balanced by valuable activities, so it only has a negative impact, typically by students. Students have high competence in education, but if the game defeats the main activity, then this of course has an adverse effect on motivation to learn.

Keywords : Impact; Online game; Motivation to

PENDAHULUAN

Game online merupakan sebuah permainan modern yang sudah lama menjadi trend dimasa sekarang. Tidak hanya itu, banyak sekali peminat dalam game online ini mulai dari kalangan anak-anak sampai usia dewasa. Pelajar yang sering memainkan game online

tersebut psikologisnya terganggu dan berdampak buruk untuk kedepannya. Tidak hanya berdampak buruk untuk kehidupannya tetapi juga akan berdampak buruk pada Kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, serta aspek keuangan serta dapat menurunkan presentasi dalam belajar untuk masa depan.

Belajar merupakan sebuah perubahan yang relatif menetap yang terjadi didalam segala macam tingkah laku yang organisme sebagai suatu hasil dari pengalaman, atau juga sebagai suatu proses yang memperoleh sebuah pengetahuan yang mendalam. Adanya suatu motivasi dalam belajar juga dapat dilihat dari prestasi-prestasi yang didapat dari pelajar tersebut.

Motivasi merupakan sebuah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang individu untuk dapat melakukan suatu perbuatan energi penggerak, pengarah dan juga memperkuat tingkah laku. Problematikan dalam motivasi belajar peserta didik juga sekarang ini semakin kompleks termasuk juga kecanduan dalam memainkan game online yang terus berkembang dalam lingkungan Masyarakat. Seharusnya perkembangan teknologi ini juga dimanfaatkan sebagai sebuah fungsi untuk menstifuluskan motivasi mahasiswa dalam proses belajar.

PEMBAHASAN

Pengertian Game online

Permainan daring (Online Games) adalah jenis permainan computer yang memanfaatkan jaringan computer. Jaringan yang biasanya di gunakan adalah jaringan internet dan sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya permainan daring di sediakan sebagai tambahan layanan dari Perusahaan penyedia jasa online atau dapat di akses langsung melalui system yang di sediakan dari Perusahaan yang menyediakannya permainan tersebut. Sebuah game online bisa di mainkan secara bersamaaan dengan computer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu.

Peneliti membagi 2 tipe mahasiswa pemain game online yaitu pecandu dengan penggemar biasa.

1. Tipe pecandu adalah ketergantungan berlebihan dalam memainkan game online (para gamer), memiliki pola hidup yang tidak teratur dan tidak dapat membagi waktu antara bermain dan melakukan aktifitas yang lain. Dapat dilihat dari

intensitas durasi bermain per hari dan waktu bermain dalam seminggu. Jika mahasiswa bermain game lebih dari 5 jam/hari atau lebih dari 35 jam perminggu dengan 7 kali bermain dalam seminggu itu berarti mahasiswa tersebut memiliki efek candu.

2. Tipe penggemar biasa adalah pemain game online yang tidak mengalami keterganungan dan mampu membagi waktu antara bermain dan melakukan aktifitas yang lain. Dapat dilihat dari intensitas durasi jam bermain perhari dan waktu bermain dan melakukan aktivitas lain. Dapat dilihat dari intensitas durasi jam bermain per hari dan waktu bermain dalam seminggu. Jika mahasiswa bermain game kurang dari 4 jam / hari atau kurang dari 28 jam per minggu dan kurang dari 7 kali bermain dalam seminggu itu berarti mahasiswa tersebut tidak memiliki efek candu dan hanya sekedar penggemar biasa.

Fakto-faktor pendorong mahasiswa rela menghabiskan waktunya untuk bermain game online yaitu : Sebagai media hiburan dalam mengatasi kejenuhan dan stress akibat banyaknya tugas kuliah.

1. Sebagai media untuk mengisi waktu luang.
2. Untuk menaikkan level dalam permainan
3. Permainannya yang terus update dan tidak membosankan
4. Rasa ingin tahu yang besar dan pengaruh lingkungan.

Dampak Game Online Terhadap Mahasiswa

Game online pada dasarnya sama seperti sebuah koin yang memiliki dua permukaan yang berbeda. Artinya game online memiliki pengaruh atau dampak yang saling bertolak belakang tergantung pada pemakainnya. Dalam penelitian ini penelitian ini peneliti mendapati beberapa dampak yang dihasilkan dari bermain game online yaitu :

Dampak Positif Game Online

Dampak positif dalam bermain game online yaitu dampak yang dapat dikatakan memberi manfaat atau pengaruh baik bagi penggunaannya. Dapat dilihat bahwa game online memiliki dampak positif bagi para pemainnya seperti sebagai media hiburan dalam mengisi waktu luang atau mengatasi kejenuhan karena banyaknya tugas kuliah, dapat melatih otak karena dalam setiap permainannya dibutuhkan strategi dan konsentrasi untuk dapat

mengalahkan musuh, dan dapat mengikuti turnamen yang berkesempatan meraih hadiah jutaan rupiah.

Dampak Negatif Game Online

Kecanduan game online merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet addictive disorder (kecanduan internet). Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah computer game addiction (berlebihan bermain game). dari sini terlihat bahwa game online merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari dan bahkan bisa mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi. Bermain game dengan frekuensi dan intensitas yang besar dapat memberikan efek samping kecanduan dan ketergantungan. Adapun akibat yang dimunculkan individu akan ditantang terus menerus untuk menekuninya. Bila seseorang memainkan game yang membutuhkan konsentrasi, maka dampak psikologi yang dirasakan adalah akan merasa penasaran sehingga mengabaikan apa saja demi memenangkan permainan itu.

Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar

Maraknya perkembangan dunia internet membawa banyak pengaruh bagi pelajar, Salah satunya game online. Permainan ini dapat mengganggu prestasi belajar. Hal ini karena permainan game online memiliki sifat adiktif atau membawa candu. Akibatnya anak yang sudah mengenal game online akan cenderung terpengaruh, baik secara langsung maupun tidak langsung. Waktu yang seharusnya digunakan untuk istirahat dan belajar, hanya dimanfaatkan untuk duduk didepan computer atau gadget dan asik dalam permainan game online tersebut. Meskipun kelihatannya hanya sekedar duduk saja namun, dampak jangka Panjang dari permainan game dapat menghabiskan waktu luang lebih dari 30 jam per minggu ini dapat menguras energi serta membutuhkan konsentrasi dan seseorang dirangsang penasaran untuk mengejar nilai tinggi bahkan lupa waktu untuk berhenti sejenak.

Hasil belajar yang dicapai pelajar dipengaruhi dua faktor utama, yaitu pertama faktor dari dalam diri pelajar, meliputi kemampuan yang dimilikinya, motivasi belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis. Kedua, faktor yang datang dari luar diri pelajar atau faktor-faktor lingkungan, terutama kualitas. Dapat kita lihat tidak ada masalah yang muncul akibat bermain game online terhadap kegiatan dikampus atau pun hubungan

dengan keluarga, asalkan bisa membagi waktu antara prioritas satu dengan yang lain agar tidak mengganggu aktivitas yang lain, apalagi dalam hal belajar. Ketika seorang mahasiswa mampu berfikir secara jernih dan bijaksana tentu akan mendorong motivasi belajar yang positif dalam rangka memenuhi segala hak dan kewajibannya sebagai seorang mahasiswa.

KESIMPULAN

Kesimpulan tentang efek penggunaan game online terhadap hasil belajar dapat diambil tanpa memperhitungkan aspek positif dan negatifnya. Perlu diingat bahwa setiap individu memiliki pengalaman unik dalam menggunakan game online, dan dampaknya pada hasil belajar dapat berbeda-beda. Faktor-faktor jenis seperti jenis game, durasi penggunaan, pengaturan waktu yang tepat, dan kemampuan pengguna dalam menggabungkan game dengan pembelajaran juga memengaruhi hasilnya,

Secara keseluruhan penggunaan game online dalam konteks pembelajaran memiliki manfaat potensial. Misalnya game yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam prose belajar. Game tersebut dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif, mendalam, dan menyenangkan, sehingga memudahkan pemahaman konsep. Selain itu beberapa game juga memungkinkan kolaborasi dan interaksi antara pemain, yang dapat meningkatkan kemampuan Kerjasama dan komunikasi. Namun kita juga perlu memperhatikan dampak negatifnya, penggunaan game online secara berlebihan atau tanpa kendali dapat menyebabkan gangguan tidur, kecanduan, penurunan produktivitas. Game juga bisa mengalihkan perhatian pelajar dari tugas-tugas akademik yang penting dan mengurangi waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar. Oleh karena itu, penting untuk menjaga keseimbangan antara penggunaan game online dan belajar. Pendekatan yang tepat adalah menggunakan game online sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, tetapi tetap memperhatikan batasan waktu dan mengintegrasikan game dengan metode pembelajaran yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

A.M Sardiman, 2007, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Bandung, Rajawali Pers.
Aji,C.Z.2012. *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. PT. Bounabooks.

- Azies, RN. 2011. Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Self Esteem Remaja Gamers di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang.
- Febrian, jack. 2007. Kamus Komputer & Teknologi Informasi. Bandung : PT. Informatika.
- Febriana S, Widyastuti. 2012. Kecanduan Mahasiswa Terhadap Game Online[skripsi-dipublikasikan]. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Gulo W 2002. Metodologi Penelitian. Jakarta : Grasindo Indonesia.
- KBBI. 2014. Kamus Bahasa Indonesia Dampak. [Online]. Diakses dari <http://kbbi.web.id/main>
- Miles dan Huberman. 1992. Analisis Data Kualitatif, terj. Tjetjep Rohendi Rohidi. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Soermarwoto, Otto, 1998. Analisis Mengenai Dampak Lingkungan, Gajah Mada University press, Yogyakarta.
- Sugiyono. 2017. Metode penelitian kualitatif. Untuk Penelitian yang bersifat: eksploratif, enterpretif, interaktif, dan konstruktif. Bandung: Alfabeta.
- Winkel. WS 2005. Bimbingan dan konseling di institusi Pendidikan. Yogyakarta:Media Abadi.
- Yusuf, Syamsu. 2009. Program bimbingan & konseling disekolah. Rizqi Press: Bandung.
- Yusuf, Syamsu. 2012. Psikologi perkembangan Anak dan Remaja. Bandung: Remaja Rosdakarya.