

---

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA  
MTS MATLAUL ANWAR**

**<sup>1</sup>R.R. Mardiana Yulianti, <sup>2</sup>Imam Syatoto, <sup>3</sup>Suroto, <sup>4</sup>Endang Suprapti,  
<sup>5</sup>Risza Putri Elburdah**

Dosen Fakultas Ekonomi Universitas Pamulang

Email : [dosen00155@unpam.ac.id](mailto:dosen00155@unpam.ac.id)

**ABSTRAK**

Game online merupakan sebuah gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan umurnya. Sekarang ini banyak kita jumpai warung internet (warnet) dikota ataupun di desa-desa dan mereka memfasilitasi akan adanya game online tersebut. Komputer (PC) yang mempunyai spesifikasi untuk game bukanlah komputer yang biasa dan sering kita pakai, harga komputer tersebut lebih mahal dari pada komputer biasa. Terlebih lagi koneksi internet untuk sebuah game online juga harus memadai. Jika kita lihat dari modal untuk sebuah "Game Center" yaitu tempat bermain khusus game online cukup besar, Realita pada masyarakat kita dikota maupun didesa game center sangat mudah kita jumpai dan keberadaannya menjadi candu bagi beberapa orang.

Dalam perspektif sosiologi orang yang menjadikan game online sebagai candu, cenderung akan menjadi egosentris dan mengedepankan individualis. Hal ini berbahaya bagi kehidupan sosial individu tersebut, mereka dengan sendirinya menjauh dari lingkungan sekitar dan dimungkinkan akan memarjinalkan diri sehingga beranggapan bahwa kehidupannya adalah di dunia maya dan lingkungannya sosialnya hanya pada dimana tempat dia bermain game tersebut. Banyak diantara mereka dari golongan pelajar sekolah dasar sampai jenjang perguruan tinggi, baik dari status dan golongan ekonomi menengah keatas sampai menengah kebawah. Problematika motivasi belajar pada peserta didik sekarang ini semakin kompleks termasuk candu game online yang berkembang pada dinamika masyarakat kita khususnya Indonesia. Asumsi yang ada motivasi belajar dapat dilihat dengan prestasi dan perspektif kognitif dari peserta didik, baik pelajar sekolah dasar atau mahasiswa perguruan tinggi.

Status yang ada tidak banyak menimbulkan perbedaan akan motivasi belajar hal ini menjadi sebuah kecenderungan bahwa kesadaran akan motivasi belajar tidak hanya dilihat dari aspek umur dan status tetapi juga dilihat dari gaya hidup masing masing individu. Paradigma dalam sebuah perkembangan teknologi adalah untuk membantu dan menstimulus motivasi belajar baik aspek kognitif maupun psikomotor para peserta didik di era modernisasi sekarang. Tetapi faktanya perkembangan teknologi dan adanya game online membuat arus balik sehingga mayoritas para pecandu game online menurunkan motivasi belajar mereka. Termasuk siswa MTS Matlaul Anwar Pamulang.

**Kata Kunci: Game Online, Minat Belajar, Siswa**

## PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya teknologi yang semakin canggih senantiasa mempengaruhi aspek kehidupan manusia. Salah satu aspek yang mengikuti perkembangan kemajuan teknologi yaitu ditandai dengan munculnya salah satu jenis permainan audio visual dan komputer yaitu game elektronik, salah satu contohnya adalah game online. Game adalah aktifitas yang dilakukan untuk fun atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah (Kamus Macmillan, 2009-2011). Sedangkan Menurut Eddy Liem, Direktur Indonesia Gamer, internet game adalah sebuah game atau permainan yang dimainkan secara online via internet, bisa menggunakan PC (personal computer), atau konsol game biasa (PS-2, X-Box, dan sejenisnya) (Kompas cyber media, 2003). Adams & Rollings (2007) mendefinisikan game online sebagai permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan internet. Game online berkisar dari permainan yang menggunakan teks sederhana sampai permainan yang melibatkan grafis yang kompleks dan dunia virtual yang dipenuhi oleh banyak pemain secara serempak (Anonim, 2011).

Game online dimasa sekarang begitu populer diberbagai kalangan, salah satunya populer diantara anak sekolah. Pada saat anak memasuki masa sekolah permainan anak menggunakan dimensi baru yang merefleksikan tingkat perkembangan anak yang baru. Bermain tidak hanya meningkatkan keterampilan fisik tetapi kemampuan intelektual, fantasi anak dan menumbuhkan rasa ingin menang dalam permainan, namun disisi lain jika terlalu berlebihan memainkannya maka akan muncul dampak negatif dari bermain game online, antara lain penurunan prestasi belajar. Untuk menarik antusiasme para pemain game online sehingga game yang mereka miliki tidak sepi peminat pembaharuan dan perbaikan kualitas game terus dilakukan para produsen game online, pembaharuan yang terus dilakukan tersebut sangatlah wajar karena bisnis diSeiring berkembangnya teknologi yang semakin canggih senantiasa mempengaruhi aspek kehidupan manusia. Salah satu aspek yang mengikuti perkembangan kemajuan teknologi yaitu ditandai dengan munculnya salah satu jenis permainan audio visual dan komputer yaitu game elektronik, salah satu contohnya adalah game online. Game adalah aktifitas yang dilakukan untuk fun atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah (Kamus Macmillan, 2009-2011).

Untuk menarik antusiasme para pemain game online sehingga game yang mereka miliki tidak sepi peminat pembaharuan dan perbaikan kualitas game terus dilakukan para produsen game online, pembaharuan yang terus dilakukan tersebut sangatlah wajar karena bisnis di bidang ini sangat menjanjikan keuntungan. Karena merasa bahagia dengan memainkannya dan bisa mendapat keuntungan jika mau melakukan transaksi jual beli item dan akun game online maka banyak dari para gamer tersebut menghabiskan waktunya untuk bermain game online, mereka termotivasi oleh dua hal tersebut yaitu kesenangan dan keuntungan sehingga bisa melupakan kewajiban yang harus dilakukan. Sebagai pelajar dampak yang dirasakan adalah mereka tidak bisa membagi waktu mereka sehingga lupa

mengerjakan tugas – tugas yang diberikan oleh guru sehingga motivasi belajar yang ada pada diri mereka akan berkurang. Oleh karena itu, kami civitas akademika dari Program studi Manajemen melakukan kegiatan PKM terkait dengan bahaya game online di MTS Matlaul Anwar.

#### **METODE PELAKSANAAN KEGIATAN**

Tahap persiapan. Pada tahap ini, Persiapan ini difokuskan dengan menyiapkan semua peralatan yang dibutuhkan untuk melaksanakan kegiatan ini. Pada tahapan ini pelaksana memulai dengan melakukan koordinasi dengan instansi terkait. Penentuan Lokasi. Pada tahap ini dilakukan kunjungan ke lokasi untuk menentukan tempat (lokasi). Dalam memilih lokasi, kami mempertimbangkan dengan jarak yang kami tempuh dari Universitas ke lokasi pengabdian. Perancangan kebutuhan. Adapun tahapan yang dilakukan dalam perancangan kebutuhan secara berurutan adalah sebagai berikut; (1) Perancangan materi sosialisasi dampak game online bagi siswa. (2) Perancangan materi tentang upaya menghindari game online bagi siswa. Perancangan alat. Perancangan alat yang dibutuhkan sebagai berikut; Menyiapkan sound system. Menyiapkan proyektor.



**Gambar 1. Sosialisasi Terhadap Siswa Tentang Game Online**

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada kegiatan ini dilakukan dengan cara membuka mindset tentang pengaruh game online kepada siswa MTS Matlaul Anwar Pamulang, membangun motivasi belajar dalam dunia akademis, maupun pembelajaran secara umum. Belajar merupakan sebuah kegiatan yang sangat disukai anak-anak. Bagaimana tidak, dengan bermain anak dapat bebas melakukan kegiatan yang disukainya dan mendapatkan hiburan. Sebagian besar anak-anak menghabiskan waktunya dengan bermain, dapat dikatakan bahwa bermain merupakan salah satu kegiatan utama bagi anak-anak. Banyak orang beranggapan bahwa bermain hanya membuang-buang waktu bagi anak-anak. Ini menjadikan banyak orang tua melarang anaknya untuk bermain dan lebih membuat sibuk anak

dengan kegiatan-kegiatan yang serius seperti les tambahan pelajaran dan sejenisnya. Memang tidaklah salah, namun dengan bimbingan yang tepat, kegiatan bermain dapat diselaraskan dan digabungkan dengan belajar sehingga bermain selain anak-anak menjadi senang juga mendapatkan ilmu dari belajar karena bermain yang edukatif. Yang perlu ditekankan adalah pendampingan dari orang tua, guru, ataupun orang yang terdekat dengan anak agar terus membimbing dan mengawasi ketika anak bermain. Kegiatan bermain ini hendaknya dilakukan dengan perencanaan.

Aspek yang akan dikaji dalam kegiatan ini adalah factor agar tidak terpengaruh pada game online. Konseling sebagai seorang individu yang sedang



**Gambar 2. Simbolis Pemberian Modul Materi terhadap Siswa Siswi**

berada dalam proses berkembang atau menjadi (on becoming), yaitu berkembang ke arah kematangan atau kemandirian. Untuk mencapai kematangan tersebut, konseling memerlukan bimbingan karena mereka masih kurang memiliki pemahaman atau wawasan tentang dirinya dan lingkungannya, juga pengalaman dalam menentukan arah kehidupannya. Disamping itu terdapat suatu keniscayaan bahwa proses perkembangan konseling tidak selalu berlangsung secara mulus, atau bebas dari masalah. Dengan kata lain, proses perkembangan itu tidak selalu berjalan dalam alur linier, lurus, atau searah dengan potensi, harapan dan nilai-nilai yang dianut. Perkembangan konseling tidak lepas dari pengaruh lingkungan, baik fisik, psikis maupun sosial. Sifat yang melekat pada lingkungan adalah perubahan. Perubahan yang terjadi dalam lingkungan dapat mempengaruhi gaya hidup (life style) warga masyarakat apabila perubahan yang terjadi itu sulit diprediksi, atau di luar jangkauan kemampuan, maka akan melahirkan kesenjangan perkembangan perilaku konseling, seperti terjadinya stagnasi (kemandegan) perkembangan, masalah-masalah pribadi atau penyimpangan perilaku. Perubahan lingkungan yang diduga mempengaruhi gaya hidup, dan kesenjangan perkembangan tersebut, di antaranya: pertumbuhan jumlah penduduk yang cepat, pertumbuhan kota-kota, kesenjangan tingkat sosial ekonomi masyarakat, revolusi

teknologi informasi, pergeseran fungsi atau struktur keluarga, dan perubahan masyarakat dari agraris ke industri.

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Hasil kegiatan ini dapat memberikan manfaat bagi siswa di MTs Matlaul Anwar Pamulang tentang bahaya dari kecanduan game online dan upaya untuk mengatasi kecanduan tersebut. Disarankan kepada tenaga pengajar dan akademisi untuk lebih memperluas jangkauan dalam menyebarkan informasi kepada siswa siswi di wilayah Tangerang Selatan sehingga masyarakat luas dapat merasakan manfaat dari kegiatan PKM yang diadakan oleh akademisi di lingkungan Prodi manajemen.



**Gambar 3. Simbolis Pemberian Modul Materi Terhadap Siswa Siswi**

### **DAFTAR PUSTAKA**

- A Sobarna, S Hambali, S Sutiswo, D Sunarsi. (2020). The influence learning used ABC run exercise on the sprint capabilities. *Jurnal Konseling dan Pendidikan* 8 (2), 67-71
- A Sudarsono, D Sunarsi. (2020). Pengaruh Kualitas Pelayanan Dan Varian Produk Terhadap Keputusan Pembelian Pada Laboratorium Klinik Kimia Farma-Bintaro. *Value: Jurnal Manajemen dan Akuntansi* 15 (1), 16-26
- D Prasada, S Sarwani, M Catio. (2019). Pengaruh Kompensasi Dan Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada PT. Mitra Adiperkasa, Tbk. *Jurnal Manajemen, Bisnis dan Organisasi (JUMBO)* 3 (3), 195-207
- D Sunarsi. (2014). Pengaruh Gaya Kepemimpinan, Motivasi dan Disiplin Kerja Terhadap Kinerja Pendidik. Universitas Pamulang
- D Sunarsi. (2014). Pengaruh Gaya Kepemimpinan, Motivasi dan Disiplin Kerja Terhadap Kinerja Pendidik. Universitas Pamulang
- Gumilar, I., Sunarsi, D. (2020). Comparison of financial performance in banking with high car and low car (Study of banks approved in the Kompas 100 index for the period 2013-2017). *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*. Volume 24 - Issue 7

- Kurniawan, Drajat Edy. “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta, Jurnal Konseling GUSJIGANG Vol. 3 No. 1
- Maddinsyah, A., Sunarsi, D., Hermawati, R., Pranoto. (2020). Analysis of location selection effect on the user decision that influence the success of the service business of micro, small and medium enterprise (MSME) in bandung timur region. *International Journal of Advanced Science and Technology*. Vol. 29 No. 06
- Masya, Hardiyansuaty, dkk. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016”, Mei 2016
- Purwanti, P., Sarwani, S., & Sunarsi, D. (2020). Pengaruh Inovasi Produk Dan Brand Awareness Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Pada Pt. Unilever Indonesia. *Inovasi*, 7(1), 24-31.
- Sobarna, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Personalized System For Instruction (PSI) Terhadap Kebugaran Jasmani. *Jurnal Keperawatan Olahraga*, 8(1), 46-58
- Sunarsi, D., & Asmalah, L. (2018). Pelatihan Manajemen Pengembangan Diri Bagi Penerima Beasiswa RZIS UGM Dan Dompot Shalahuddin Jogjakarta. *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana*, 1(1).
- Sunarsi, D., & Asmalah, L. (2018). Pelatihan Manajemen Pengembangan Diri Bagi Penerima Beasiswa RZIS UGM Dan Dompot Shalahuddin Jogjakarta. *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana*, 1(1), 51-60.
- Sunarsi, D., & Erlangga, A. (2020). The Effect of Leadership Style and Work Environment on the Performance of Stationary Pump Operators in the Water Resources Office of West Jakarta City Administration. *International Journal of Advances in Social and Economics*, 2(3).
- Sunarsi, D., Kustini, E., Lutfi, A. M., Fauzi, R. D., & Noryani, N. (2019). Penyuluhan Wirausaha Home Industry Untuk Meningkatkan Ekonomi Keluarga Dengan Daur Ulang Barang Bekas. *BAKTIMAS: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 1(4), 188-193.
- Sunarsi, D., Kusjono, G., & Nuryana, I. (2019). Pelatihan Manajemen Penguasaan Kelas Dan Pembuatan Bahan Ajar Bagi Tenaga Pengajar Sukarela Taman Belajar Kreatif Mekarsari. *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana*, 2(1), 41-44.
- Suplig, Maurice Andrew. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar 1), *JURNAL JAFFRAY*, Vol. 15, No. 2, Oktober, 2017.
- Ulfa, Mimi. (2017). “Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan PekanbaruJOM. *FISIP* Vol. 4 No. 1 – Februari, 2017.