



## **DAMPAK GAME ONLINE BAGI PENINGKATAN PRESTASI SISWA**

**Benyamin Mofu**

STFT GKI I.S Kijne Jayapura  
[bennymofu02@gmail.com](mailto:bennymofu02@gmail.com)

**Rosina Rumthe**

STFT GKI I.S Kijne Jayapura  
[Rosinarumthe493@gmail.com](mailto:Rosinarumthe493@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Banyak orang yang beranggapan bahwa game online akan memberikan dampak yang negatif bagi pemainnya, hal ini dikarenakan game online berhubungan dengan kekerasan. psikolog, dokter anak, dan ilmuwan percaya bahwa bermain game online dapat memberikan pengaruh yang positif. Bermain game online juga dapat memberikan dampak positif seperti, untuk meningkatkan konsentrasi, mengembangkan keterampilan berpikir atau penalaran, dan sebagai hiburan untuk menghilangkan stress. Jenis penelitian yang digunakan adalah studi pustaka (library research). Penelitian kepustakaan merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan penelaahan terhadap buku, literatur, catatan, serta berbagai laporan yang berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan (Nazir.1988). Dampak Game Online antara lain untuk menghilangkan rasa stress, mengisi waktu luang, menambah teman, dan mencari penghasilan. Selain itu tujuan bermain game online karena ingin mengikuti kompetisi. Game online dapat berdampak positif bagi pemainnya yaitu, game online bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa, melatih siswa agar mahir berbahasa Inggris, meningkatkan kecerdasan dan mengasah otak, dan juga game online dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan softskill.

**Kata Kunci : Game Online, Prestasi, Softskill, Akademik, Keterampilan**

### **ABSTRACT**

*Many people think that online games will have a negative impact on players, this is because online games are associated with violence. Psychologists, pediatricians, and scientists believe that playing online games can have a positive influence. Playing online games can also have a positive impact such as, to improve concentration, develop thinking or reasoning skills, and as entertainment to relieve stress. The type of research used is library research. Literature research is a data collection technique by reviewing books, literature, notes, and various reports related to the problem to be solved (Nazir.1988). The impact of Online Games includes relieving stress, filling spare time, adding friends, and earning income. In addition, the purpose of playing online games is because you want to participate in competitions. Online games can have a positive impact on players, that is, online games are useful for improving students' thinking skills, training students to be proficient in English, increasing intelligence and sharpening the brain, and also online games can help students to improve soft skills.*

**Keywords : Online Games, Achievements, Soft Skills, Academics, Skills**

## 1. PENDAHULUAN

Seiring dengan berkembangnya zaman di era globalisasi ini ada banyak hal yang mengalami kemajuan salah satunya yang paling mencolok ialah kemajuan teknologi yang semakin canggih dalam berbagai aspek kehidupan. Hal ini terlihat di seluruh dunia yang sudah mulai bersaing dengan memunculkan teknologi-teknologi modern, salah satunya yang tidak asing bagi kita ialah handphone atau telepon seluler. Saat ini *handhpone* telah menjadi kebutuhan dalam hidup kita, karena merupakan salah satu teknologi yang sangat mudah digunakan kapan saja dan dimana saja. Mulai dari kalangan anak-anak, remaja, bahkan orang tua sekalipun tidak asing lagi dengan yang namanya *smartphone*. Namun, perlu kita ketahui bahwa *smartphone* atau *gadget* sendiri mempunyai dampak bagi semua penggunanya. *smartphone* atau *gadget* memiliki dampak positif dan ada juga yang berdampak negatif jika di salah gunakan seperti salah satunya yaitu kecanduan *game online*. Banyak orang tua yang menganggap bahwa *game online* memberikan pengaruh negatif, karena sebagian besar *game online* umumnya berkaitan dengan perkelahian, peperangan, dan juga kekerasan. Akan tetapi apabila pengguna sendiri mampu mengontrol diri dengan memainkan *game online* itu maka akan memberikan dampak positif bagi penggunanya. Pengertian *game online* sebenarnya adalah sebuah jenis video permainan yang hanya dapat dijalankan atau dimainkan apabila suatu perangkat yang digunakan untuk bermain *game* terhubung dengan jaringan internet. Jadi apabila seseorang yang ingin bermain *game online* maka perangkat yang ia miliki itu harus terhubung pada jaringan internet. Kalau tidak, maka besar kemungkinan *game online* itu tak dapat dimainkannya. Dari awal diciptakan hingga saat ini *game online* sudah mengalami perkembangannya yang sangat maju. *Game online* menjadi favorite di semua kalangan mulai dari anak kecil hingga orang dewasa sekalipun terlibat dalam permainan berbasis online ini. Oleh karena itu *game online* menjadi sangat populer dan juga bisa meraup keuntungan yang sangat besar dari penjualan di seluruh dunia. Ada berbagai jenis *game online* yang dimainkan oleh semua kalangan, mulai dari *game online* Mobile Legend, PUBG, Free fire, dan masih banyak *game online* lainnya. Untuk Mobile Legend dan PUBG sendiri lebih cenderung digemari oleh kaum remaja sampai dewasa, sedangkan *game online* Free fire cenderung disukai dan dimainkan oleh anak SD, SMP, SMA, hingga mahasiswa. Jika kita melihat permasalahan saat ini banyak orang yang beranggapan bahwa *game online* akan memberikan dampak yang negatif bagi pemainnya, hal ini dikarenakan *game online* berhubungan dengan perkelahian, pertikaian, dan peperangan. Hal ini membuat banyak orang tua dan media percaya bahwa dengan bermain *game online* dapat merusak otak anak-anak dan mendorong perilaku kekerasan di antara mereka. Namun perlu kita ketahui bahwa sebenarnya *game online* juga bermanfaat bagi pertumbuhan anak. Banyak psikolog, dokter anak, dan ilmuwan percaya bahwa bermain *game online* dapat memberikan pengaruh yang positif. Tidak selamanya bermain *game online* akan berdampak negatif. Menurut Nisrinafatin (2020:119) bermain *game online* juga dapat memberikan dampak positif seperti, untuk meningkatkan konsentrasi, mengembangkan keterampilan berpikir atau penalaran, dan sebagai hiburan untuk menghilangkan stress. Hal-hal tersebut tentunya dapat memberikan pengaruh yang baik bagi anak-anak yang memainkannya, anak-anak dapat menjadikan itu sebagai media hiburan dalam mengisi waktu luang untuk mengobati kejenuhan karena banyak tugas-tugas sekolah, dan dapat melatih otak anak karena dalam permainan dibutuhkan strategi dan konsentrasi untuk dapat mengalahkan musuh. Selain itu seseorang yang ahli dalam memainkan *game online* tentunya akan berkesempatan untuk mengikuti turnamen e-sport baik di tingkat nasional maupun internasional. Pada umumnya seorang anak yang kecanduan bermain *game online* lupa akan tugas dan tanggung jawabnya sebagai pelajar, hal ini tentu akan berdampak buruk terhadap prestasi belajar anak tersebut di sekolah, namun jika anak tersebut mampu mengontrol dirinya dalam memainkan *game online* justru dapat memberikan dampak yang positif seperti yang sudah dijelaskan diatas. Karena semua itu bisa berjalan dengan baik apabila anak mendapat pengawasan yang baik dari orang tua serta lingkungan yang mendorong anak untuk berprestasi.

## 2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi pustaka (*library research*). Penelitian kepustakaan merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan penelaahan terhadap buku, literatur, catatan, serta berbagai laporan yang berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan (Nazir.1988). Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa metode *library research* adalah metode penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan cara menelaah dan menganalisa buku-buku, literatur-literatur, majalah, artikel, dan catatan atau laporan yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti dengan cara menganalisis dan mengolah sumber data yang digunakan.

Sumber data adalah subjek dari mana data diperoleh. Sumber data bisa berupa benda, perilaku manusia, tempat, buku, dan sebagainya. Merujuk pada penelitian ini adalah penelitian kepustakaan, maka sumber data penelitian yang digunakan adalah data sekunder yaitu jurnal, artikel, dan buku-buku yang berhubungan dengan judul penelitian yaitu dampak game online dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

Dalam buku metode Penelitian Kepustakaan, Zed menjelaskan ada empat langkah dalam penelitian kepustakaan: 1) menyiapkan alat perlengkapan, alat perlengkapan bisa meliputi, laptop, jaringan internet, catatan, buku, serta peralatan yang menunjang selama penelitian. 2) Menyusun bibliografi kerja, yakni dengan menyusun sumber-sumber penelitian yang akan digunakan. 3) Mengatur waktu, mengatur waktu peneliti dalam mengerjakan penelitian kepustakaan 4) Membaca dan membuat catatan penelitian, dalam hal ini peneliti mengkaji sumber-sumber yang telah ditemukan dan disusun menjadi sebuah penelitian kepustakaan.

## **2.1. Teknik Pengumpulan Data**

### **2.1.1. Studi Pustaka (library research)**

Studi pustaka merupakan suatu teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dengan mengumpulkan data-data dan sumber-sumber penelitian melalui buku, jurnal, majalah, surat kabar, dan lain-lain. Studi pustaka digunakan untuk mengumpulkan data-data yang ada kemudian dipahami dari setiap kesimpulan dan mengambil sumber-sumber data tersebut untuk dijadikan literatur dan referensi dalam memahami dan menganalisa penelitian.

### **2.1.2. Dokumentasi**

Metode dokumentasi ialah metode mencari data mengenai hal-hal yang berupa catatan, buku, transkrip, surat kabar, prasasti, majalah, dan notulen rapat (Arikunto, 2013:274). Metode dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara melihat kembali literatur atau dokumen yang relevan dengan topik yang dipilih yakni dampak game online pada prestasi belajar siswa. Dalam hal ini dokumentasi diperoleh dari buku, artikel, dan jurnal di internet.

## **2.2. Teknik Analisa Data**

Mirshad (2014) mengemukakan teknik yang digunakan dalam penelitian kepustakaan adalah analisis data model Miles dan Huberman. Dalam model ini aktivitas analisis kualitatif dilakukan secara terus-menerus sampai dirasa cukup. Aktivitas analisis data dalam model ini adalah sebagai berikut:

### **2.2.1. Reduksi Data (data reduction)**

Pada tahap awal ini peneliti melakukan pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, abstraksi dan pentransformasian data mentah dalam catatan-catatan tertulis. Tujuannya untuk mendapatkan temuan-temuan yang kemudian menjadi fokus dalam penelitian tersebut. Reduksi data dapat dibantu dengan peralatan seperti komputer, notebook, dan lain sebagainya. Dalam hal ini peneliti melakukan reduksi data dengan memilih dan memfokuskan pada hal-hal penting dan mengelompokkan data tentang dampak game online pada prestasi siswa.

### **2.2.2. Penyajian Data (*data display*)**

Mendisplay data adalah penyajian data dalam bentuk uraian singkat, jelas, dan padat. Pada tahap ini data yang sudah direduksi kemudian display hingga memberikan pemahaman terhadap data tersebut agar bisa menentukan langkah selanjutnya. Kegiatan ini bertujuan untuk mengorganisasikan data dengan uraian singkat dan tersusun dalam pola saling berhubungan sehingga data mudah dipahami.

### **2.2.3. Penarikan Kesimpulan**

Setelah reduksi dan display data dilakukan, maka langkah terakhir dalam analisis menurut Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2017:343) adalah menarik kesimpulan dan memberikan verifikasi, kesimpulan dalam hal ini merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada maupun sudah ada namun belum diteliti. Pada tahap ini peneliti melakukan penarikan kesimpulan atau verifikasi mengenai dampak game online bagi prestasi siswa.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Tujuan Bermain Game Online

Teknologi pada saat ini memberikan pengaruh yang besar terhadap kehidupan manusia begitu pesat pengaruh kemajuan teknologi seperti televisi, radio, telepon genggam, gadget, ipad bahkan internet sudah melanda di kalangan masyarakat. Pada era teknologi muncul berbagai jenis permainan melalui media komputer, handphone, laptop, ipad, dan teknologi lainnya. Pada masa perkembangan usia sekolah, pelajar sangat menyukai hal-hal yang bersifat kompetisi, salah satunya adalah kompetisi dalam permainan game online, dengan kompetisi tersebut anak akan tertantang untuk menjadi yang terbaik dalam melakukan permainan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Akhmad Nur Hakiki dan Abd. Muhith tentang efek *game online Free Fire* terhadap akhlak remaja ditemukan bahwa game online adalah permainan dunia maya yang relatif kompleks, yang menawarkan kemungkinan yang luas dan beragam untuk hiburan. Tujuannya bermain game online tidak hanya untuk hiburan semata, tetapi game online juga bisa menambah teman, dan menambah penghasilan rupiah.

Dalam jurnal penelitian yang dilakukan oleh Sulasti Na'ran dan M. Ridwan Said Ahmad tentang dampak game online pada peserta didik di SMA Negeri 4 Tana Toraja, peneliti menemukan bahwa tujuan siswa memainkan game online adalah karena permainan ini sangat menghibur siswa dari frustrasi karena pelajaran di sekolah beserta dengan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Jadi dapat dikatakan game online adalah sarana untuk menghibur diri. Hal ini didukung oleh penelitian Restu Amalia yang mengatakan bahwa "mayoritas responden mengakui bahwa menghilangkan rasa bosan adalah alasan yang mereka cari saat bermain game online". Selain sebagai hiburan ternyata game online juga merupakan pengisi waktu luang siswa dan juga karena memang game online itu sangat menantang, dimana masing-masing punya level-level yang harus dilewati dan tentunya melewati itu tidak mudah karena pemain harus menggunakan strategi yang tepat, dalam hal ini kecekatan mata dan otak harus bagus untuk melewati setiap tantangan di dalamnya. Alasan lain siswa bermain game online adalah karena adanya event-event game online dengan hadiahnya masing-masing, sehingga hal ini menarik perhatian mereka untuk turut serta berkompetisi, karena ketika siswa berhasil memenangkan kompetisi tersebut beserta hadiahnya maka ada kebanggaan tersendiri yang dirasakannya. Dari hasil analisa peneliti terhadap jurnal, didapatkan bahwa sebagian besar tujuan siswa bermain game online adalah untuk sekedar menghibur diri karena lelah dengan aktivitas di sekolah. Ada juga sebagian siswa yang memainkan game online untuk menambah teman, dan sebagai ladang untuk menambah penghasilan rupiah. Selain itu ada sebagian siswa atau remaja yang memainkan game online dengan tujuan dapat mengikuti kompetisi baik ditingkat nasional sampai internasional.

Berdasarkan hasil analisa peneliti terhadap jurnal yang berbicara tentang tujuan bermain game online, maka peneliti mendapatkan bahwa tujuan siswa bermain game online adalah sebagai berikut:

##### 1) Untuk menghilangkan stress

Penelitian dari University of Saskatchewan menunjukkan bahwa ternyata bermain game online bisa menjaga kesehatan mental seseorang. Salah satu peranan game online dalam menjaga kesehatan mental adalah kemampuannya untuk membangun koneksi antarpemain. Dengan bermain game online pemain bisa saling berkomunikasi dengan pemain lainnya, bahkan berkolaborasi. Jaringan komunikasi tersebut juga mampu membentuk jaringan kerja sama, dan saling berbagi tujuan. Selain itu, keberhasilan pemain game menghadapi berbagai tantangan mampu memunculkan hormon bahagia sehingga tubuh menjadi lebih rileks. Dalam hal ini pemain bisa lebih bebas mengendalikan segala sesuatu yang dihadapinya. Umumnya seseorang bisa stress karena merasa bahwa dirinya kurang mampu mengendalikan kondisi yang dihadapi. Sehingga, salah satu cara menghilangkan stress adalah dengan meningkatkan kepercayaan diri bahwa ia mampu mengatasi dan mengendalikan segala hambatan tersebut. Hal ini didukung oleh penelitian Sulasti Na'ran dan M. Ridwan Said Ahmad yang mengatakan bahwa tujuan siswa bermain game online adalah untuk menghibur diri dan menghilangkan stress setelah melakukan aktivitas yang melelahkan di sekolah.

##### 2) Mengisi waktu luang

Sebagian besar pelajar menyukai game online karena game online dapat mengisi waktu luang mereka ketika mereka tidak memiliki aktivitas yang bisa dilakukan. Mereka merasa kesepian, dan merasa

bosan karena tidak ada teman ataupun keluarga yang bisa diajak berinteraksi membuat para gamer tertarik untuk bermain game online. Game online dianggap sebagai teman untuk mengisi waktu. Tuntutan aktivitas akademik juga menjadikan game online sebagai tempat pelarian bagi para gamers.

### 3) Menambah Penghasilan

Game online bisa menjadi sumber untuk menghasilkan uang. Pemain game online yang memiliki akun game dengan level tinggi, serta memiliki bundle, karakter, dan skin senjata yang unik dan menarik dapat menjualnya kepada pemain lain. Selain itu seseorang yang ahli dalam memainkan game online bisa mendapat penghasilan melalui live streaming di tiktok, facebook, dan jejaring sosial lainnya, bahkan gamers bisa menjadi konten kreator yang membuat konten atau channel youtubena untuk menambah penghasilan. Pemain juga bisa menambah penghasilan dengan mengikuti turnamen dan kompetisi game online lainnya.

### 4) Menambah Teman

Dengan bermain game online seseorang bisa mendapatkan teman baru dalam permainan tersebut, karena game online merupakan game multiplayer yang dapat dimainkan oleh banyak orang. Dalam permainan game online tentu saja pemain bisa saling berkomunikasi, baik melalui pesan suara, maupun chat. Pemain berkomunikasi untuk bekerja sama mengatur strategi permainan agar dapat mencapai kemenangan. Hal ini tentu saja membuat pemain bisa saling berkenalan, bahkan bisa saling meminta pertemanan baik di dalam game online, tapi juga bertukar akun sosial media seperti Whatsapp, Facebook, Instagram dan lain sebagainya.

### 5) Mengikuti Kompetisi

Seseorang yang gemar dalam memainkan game online bisa berkesempatan untuk berkompetisi. Kompetisi yang diikuti seperti *tournament online* maupun offline antar team yang diselenggarakan di dalam satu kota, bahkan pemain bisa berkesempatan untuk mengikuti kompetisi game online ditingkat nasional bahkan internasional, seperti yang kita ketahui sekarang bahwa game online sudah masuk dalam cabang olahraga e-sport yang sudah diselenggarakan di SEA Games 2018 hingga sekarang. Hal ini membuat siapa saja yang gemar dan ahli dalam memainkan game online bisa berkesempatan untuk berkompetisi, baik antar kota, provinsi, bahkan antarnegara. Ketika pemain berhasil dalam mengikuti kompetisi tersebut maka akan menjadi suatu kebanggaan tersendiri.

## 3.2. Dampak Positif Game Online Bagi Prestasi Siswa

Menurut salah seorang menteri sekretaris Kabinet di Inggris, Tom Watson menyebutkan bahwa dengan bermain video game, anak-anak dapat belajar melatih pikiran, konsentrasi, menjawab tantangan, dan beradaptasi terhadap perubahan sekitar mereka. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nurdiana, dkk tentang Kebiasaan Bermain Game Online dan Dampaknya Terhadap Sikap Disiplin Belajar IPS pada siswa MTs Negeri 2 Kolaka Utara ditemukan bahwa dampak positif game online bagi siswa yaitu untuk menghilangkan stress, artinya para pelajar dapat menghibur diri. Hasil analisa peneliti terhadap penelitian yang dilakukan oleh Steven Christopher Pardede dan Darwin Hartono dengan judul kontribusi bermain game online dan self control pada prestasi belajar remaja komunitas royal e-sport Jakarta Timur, maka peneliti menemukan dari hasil penelitian yang dilakukan terdapat dampak positif bermain game online bagi pelajar. Hasil penelitian yang diperoleh dari uji stimultan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif rutinitas game online ( $X^1$ ) dan self control ( $X^2$ ) terhadap prestasi belajar (Y) pada remaja di komunitas Royal ESport Jakarta. Hal ini juga diakui dengan penelitian yang dilakukan Waldi & Irwan (2018) yang menunjukkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler e-sport di SMA 1 PSKD Jakarta memiliki esensi makna pembinaan karakter peserta didik seperti bekerja keras, disiplin, berprestasi, cinta damai, dan bertanggung jawab. Binaan dan pengawasan e-sport mampu berdampak positif bagi perkembangan akademik dan mental anak didik. Selain itu e-sport juga dapat menjadi kegiatan yang mengandung unsur pendidikan yakni perhitungan matematika, pemikiran ekonomis, dan dapat mengembangkan softskill individu seperti self-control, penyelesaian masalah, perkembangan strategi teknis komputer dan pengembangan dalam bekerja dengan tim. Selain itu terdapat juga pola pengaruh positif rutinitas bermain game online ( $X^1$ ) terhadap prestasi hasil belajar (Y). Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Azwar (2020) yang menunjukkan bahwa frekuensi atau rutinitas bermain game online berdampak positif terhadap prestasi hasil belajar. Dengan menerapkan strategi, latihan bermain game online dengan aturan, sistem dan pola yang baik, e-sport dapat membantu peserta didik dalam memahai pelajaran seperti mudah mengerti bahasa asing, cepat tangkap, dan

multitasking. Selain itu dengan bermain game online menstimulus potensi perkembangan anak didik tentang bagaimana merespons dalam kegiatan pembelajaran dan melihat peluang yang ada serta dapat membantu dalam mengelola emosinya. Dengan kata lain e-sport dapat membentuk aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa asalkan kegiatan tersebut terprogram, terbina dan dalam pelaksanaannya terdapat pengawasan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sulasti Na'ran dan M. Ridwan Said Ahmad tentang dampak game online Pada Peserta Didik di SMA N 4 Tana Toraja ditemukan bahwa game online rata-rata diyakini oleh masyarakat dapat membawa pengaruh yang negatif, dimana sebagian besar dari game online menyajikan tentang kekerasan dan peperangan. Hal ini yang membuat kebanyakan orang berpikir bahwa permainan tersebut dapat merusak otak anak-anak. Namun selain berdampak negatif, game online juga berdampak positif bagi siswa yang memainkannya, yakni dengan memanfaatkan game online siswa dapat terlepas dari stresnya. Selain itu game online juga dapat menjadi sarana siswa untuk berlatih mengasah kemampuan berpikir cepat, kemampuan berbahasa Inggris, karena rata-rata dalam game online bahasa yang digunakan adalah bahasa Inggris. Selanjutnya dampak positifnya yaitu ketika siswa telah memiliki ID dalam game online mereka dapat menjualnya sehingga dari situ siswa mendapat pemasukan. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Dea Stella Ananda, dkk tentang penyuluhan dampak game online bagi siswa SMP X Kota Palangkaraya, Kalimantan Tengah. Hasil penyuluhan kepada siswa/i yang dilihat dari views dan google form yang telah diberikan, mendapat hasil yang sangat positif. Siswa/i SMP X menjadi tahu bahwa game online itu sendiri bisa memberikan dua dampak pada siswa/i yaitu negatif dan positif. Untuk sisi negatifnya sendiri membuat siswa/i malas untuk belajar maupun mengerjakan tugas, dan sikap untuk menghargai mulai berkurang, kemudian menyebabkan gangguan pada psikis mereka membuat mereka susah untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya. Namun selain berdampak negatif ada sisi positif yang dimana membuat siswa/i itu sendiri bisa menjadi profesional gamers, bisa membagi waktu untuk belajar dan bermain game online. Selain itu game online juga meningkatkan kecerdasan anak itu sendiri, dan memiliki banyak teman yang berada di luar kawasan pulau maupun daerah bahkan bisa memiliki teman di luar negeri. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Yusuf Zandrato, dan Hendrikus Harefa tentang dampak game online terhadap prestasi belajar siswa, ditemukan hasil bahwa dampak game online pada prestasi belajar peserta didik di SMP Swasta Karya Botombawo yaitu: (1). Peserta didik yang tidak dapat mengatur atau mengontrol sistem belajar di rumah dengan hanya bermain game setiap saat, maka akan memiliki dampak terhadap diri peserta didik tersebut yaitu prestasi belajarnya akan menurun. (2). Jika peserta didik hanya fokus pada game online saja, maka ketika mengikuti proses belajar di sekolah peserta didik tersebut merasa bosan dan mengantuk. Penelitian yang dilakukan oleh Sukron Habibi Harahap dan Zaka Hadikusuma Ramadan (2021) tentang dampak game online free fire terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar, maka ditemukan bahwa semakin sering intensitas bermain game pada anak, maka semakin banyak dampak yang dirasakan oleh siswa terhadap prestasi belajar. Intensitas bermain game pada siswa kelas V SDN 0703 Hutaraja Tinggi adalah sebagai berikut. Kategori rendah sebesar 20%, kategori sedang 40%, dan kategori tinggi sebesar 40%. Dampak bermain game online free fire terhadap hasil belajar anak kelas V SDN Hutaraja Tinggi adalah pada point kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada aspek kognitif anak yang bermain game online free fire memiliki kemampuan berpikir akan terasah. Kemampuan berpikir anak akan semakin cepat, karena terbiasa menyelesaikan misi dalam game online. Sedangkan untuk aspek afektifnya adalah penurunan minat belajar anak, karena kecanduan game. Serta menjadikan interaksi anak dengan teman sebayanya menjadi menurun dan anak lebih sering terasingkan dengan lingkungan sekitarnya. Dampak pada psikomotorik adalah menurunnya kesehatan fisik anak seperti gangguan mata karena terlalu lama dan sering menatap layar hp, serta menjadikan anak malas untuk melakukan kegiatan lain selain bermain game, sehingga berdampak pada kesehatan anak.

Dari hasil penelitian terhadap jurnal, peneliti menemukan adanya dampak positif game online bagi prestasi belajar siswa, dampak positifnya adalah sebagai berikut: 1. Meningkatkan kemampuan berpikir cepat Dalam memainkan game online, pemain diharuskan untuk berkonsentrasi dan menyusun strategi yang tepat untuk mengalahkan musuh. Hal ini tentunya memaksa anak untuk berpikir cepat agar dapat mencapai skor tinggi dan meraih kemenangan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Azwar (2020) dalam jurnal penelitian Steven Christopher yang mengatakan bahwa dengan bermain game online dapat menstimulus potensi perkembangan peserta didik tentang bagaimana merespon dalam kegiatan pembelajaran dan melihat peluang yang ada serta membantu dalam mengelola emosinya. Hal tersebut dapat membentuk aspek kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik agar lebih baik. 2. Melatih kemampuan berbahasa Inggris Game online juga memberikan dampak positif bagi prestasi belajar siswa yakni meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris. Anak yang memainkan game online mengakui bahwa game online bermanfaat untuk membantu menyelesaikan tugas sekolah mereka. Kemampuan siswa mempelajari bahasa Inggris karena telah terbiasa dengan kata-kata dan kalimat yang ada dalam game online yang berupa petunjuk-petunjuk, dan peraturan permainan. Hal ini didukung oleh penelitian Sulasti Na'ran, dan penelitian Steven Christopher yang mengatakan bahwa game online meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris karena rata-rata dalam game online menggunakan bahasa Inggris. 3. Meningkatkan Kecerdasan dan mengasah otak Bermain game online membutuhkan strategi yang tepat, sehingga memaksa otak untuk berpikir mencari jalan keluar dalam menyelesaikan permainan hingga menjadi pemenang. Karena pada dasarnya saat kita tidak bisa atau susah untuk mengalahkan lawan, pasti kita mau tidak mau harus berfikir bagaimana caranya untuk mengalahkan musuh tersebut dengan strategi yang tepat. Pada saat itulah IQ bekerja dan akan terus meningkat seiring berjalannya game dan

seberapa banyak masalah yang kamu telah selesaikan. 4. Meningkatkan kemampuan softskill Bermain game online dapat membantuh meningkatkan kemampuan softskill siswa, antara lain sebagai berikut: • Komunikasi dan kerjasama tim Saat bermain game online pemain tentunya membutuhkan kerjasama tim untuk meraih kemenangan. Oleh karena itu diperlukan komunikasi aktif bersama tim untuk saling membantu dan mendukung. Komunikasi dibutuhkan untuk mengatur strategi antar pemain agar dapat kompak melawan musuh. • Problem solving Siswa yang sudah terbiasa memainkan game online bisa dengan cepat menyelesaikan soal pelajaran, karena siswa tersebut sudah biasa dalam memecahkan masalah atau level dalam bermain game online sehingga berdampak pada kemampuannya untuk menyelesaikan masalah. • Kreativitas Saat bermain game online biasanya terdapat masalah atau teka-teki yang harus dipecahkan. Oleh karena itu diperlukan kreativitas, untuk menciptakan kreativitas maka pemain dituntut untuk kreatif untuk mencari inovasi atau strategi agar dapat memecahkan masalah untuk mencapai kemenangan di dalam game tersebut. Dari hasil analisa peneliti terhadap jurnal tersebut, peneliti menemukan bahwa game online berdampak positif bagi prestasi belajar siswa, seperti yang sudah dijelaskan diatas. Game online berdampak positif bagi prestasi belajar siswa apabila siswa tersebut dapat mengontrol diri dalam memainkan game online, dalam hal ini perlunya bimbingan orang tua memperhatikan siswa dalam memainkan game online agar siswa tersebut tidak kecanduan. Dalam penelitian Yusufri dan Hendrikus Harefa mengatakan bahwa apabila siswa kecanduan bermain game online maka hal ini berdampak negatif bagi siswa yakni menurunnya prestasi belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian Sukron Habibi dan Zaka (2021) yang menyatakan bahwa semakin sering siswa bermain game online maka akan berdampak negatif pada aspek afektif dan psikomotrik seperti penurunan minat belajar, kurangnya interaksi dengan lingkungan sekitar, dan menjadikan siswa malas untuk melakukan kegiatan lain selain bermain game online. Selain itu dampak negatif game online juga mempengaruhi kondisi kesehatan siswa.

#### 4. KESIMPULAN

Game online banyak digemari oleh pelajar, mulai dari kalangan SD, SMP, SMA, hingga mahasiswa banyak yang menyukai game online. Game online sendiri digemari oleh pelajar karena terdapat banyak tantangan, yang dimana hal itu membuat pemain game online tertarik untuk menyelesaikan tantangan atau level-level tersebut untuk menang. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap jurnal yang berkaitan dengan topik penelitian yakni dampak game online pada prestasi belajar siswa, maka dari kedua tujuan penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan bermain game online adalah untuk menghilangkan rasa stress setelah melakukan aktivitas yang melelahkan, selain itu tujuan siswa bermain game online karena untuk mengisi waktu luang, menambah teman, dan juga sebagai ladang bagi para gamers untuk mencari penghasilan. Selain itu tujuan siswa bermain game online karena ingin mengikuti kompetisi. Game online dapat berdampak positif bagi pemainnya yaitu, game online bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa, melatih siswa agar mahir berbahasa Inggris, meningkatkan kecerdasan dan mengasah otak, dan juga game online dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan softskill.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Nela. et all. (2021). Peran Guru dalam Membentuk Karakter Siswa. Yogyakarta: UAD Press
- Ananda, Dea Stella. (2021). Penyuluhan Dampak Game Online Bagi Siswa SMP X Kota Palangkaraya, Kalimantan Tengah. *Jurnal Pengabdian Bareleng*, 3(01), 20-23.
- Andri Arif Kustiawan, dan Andy W, B, U.(2019). Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan.
- Hadisaputra. (2022). Strategi Pemanfaatan Game Online Dalam Mendidik Anak Usia Dini. *Nanaeke: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 5(1), 1-14.
- Hakiki, A, N, dan Abd. Muhith. (2021). Efek Negatif Bermain Game Online Free Fire Battlegrounds Melawan Akhlak Remaja di Desa Ambulu Kabupaten Jember. *SOLIDARITAS: Jurnal Ilmu Sosial*, 1(2), 60-72.
- Harahap, S,H, dan Zaka, H,R. (2021). Dampak Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.:*Jurnal Basicedu*, 5(3).
- Latumahina Fransina. et all. (2022). Mengukir Pengabdian di Negeri Imahamu. Indramayu Jawa Barat: Penerbit Adab
- Na'ran Sulasti, dan M Ridwan Said Ahmad. (2018). Dampak Game Online Pada Peserta Didik di SMA Negeri 4 Tana Toraja. *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi-FIS UNM*, 3(2),136-142.
- Novrialdy, Eryzal. (2019).Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahanya . *Online Game Addiction in Adolescents:Impacts and its Preventions. Jurnal Buletin Psikologi*,27(2),148-158.

- Nurdiana. et all. (2022). Kebiasaan Bermain Game Online dan Dampaknya Terhadap Sikap Disiplin Belajar IPS Pada Siswa MTs Negeri 2 Kolaka Utara. *Jurnal Penelitian Pendidikan Sejarah UHO*.
- Pardede, Steven Christopher, dan Darwin Hartono. (2022). Kontribusi Bermain Game Online dan Self Control Pada Prestasi Belajar Remaja Komunitas Royal E-sport Jakarta Timur. *Research and Development Journal of Education*.
- Pande, N., & Marheni, A. (2015). Hubungan kecanduan game online dengan prestasi belajar siswa SMP Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 22, 163–171.
- Prastius, E. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Kemampuan Berbahasa Inggris. *Jurnal Sistem Informasi Berbasis Komputer*, 29-36
- Ri'a, M. (2023). Peran Orang Tua Meningkatkan Prestasi Belajar Anak di Jalan Gatot Soebroto Lorong Adinda Kelurahan Mautapaga Kabupaten Ende. *Jurnal Pendidikan*
- Rosyid, Moh Zaiful. et all. (2019). Prestasi Belajar. Malang: Literasi Nusantara
- Salsabila, A., dan Puspitasari, P. (2020). Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *PANDAWA*, 2(2), 278-288.
- Syafi'I Ahmad, dkk. (2018). Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek dan Faktor yang Mempengaruhi. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*,
- Transmawati, Mudtika., dan Widya Sartika. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Remaja. *Jurnal Seminar Pendidikan Nasional*.