

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR ANAK

Hana Rahmawati¹, Khairunnisa Tanjung², Gusmanelli³

hanarahmawati1705@gmail.com¹, nisatanjung82@gmail.com², gusmanellimpd@uinib.ac.id³

UIN Imam Bonjol Padang

ABSTRAK

Perkembangan teknologi di Era digital sekarang ini sangat cepat dan pesat. Berbagai kemajuan teknologi dapat kita peroleh dengan mudahnya. Seiring dengan perkembangan zaman dan pesatnya perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi antar manusia dapat dilakukan dengan berbagai alat atau sarana, salah satunya sarana untuk penyegaran, seperti bermain game online. Perkembangan teknologi di era digital saat ini berlangsung dengan sangat cepat dan berdampak besar pada berbagai aspek kehidupan. Kemajuan dalam bidang informasi dan komunikasi memungkinkan akses yang lebih cepat dan mudah terhadap berbagai sumber pengetahuan dan hiburan. Salah satu fenomena yang signifikan adalah munculnya permainan online sebagai sarana untuk bersantai dan berinteraksi sosial. Permainan ini tidak hanya menyediakan hiburan, tetapi juga menciptakan kesempatan bagi pengguna untuk berkolaborasi, bersaing, dan membangun komunitas. Selain itu, kemajuan teknologi telah mengubah cara manusia berkomunikasi, menjadikan interaksi lebih dinamis dan beragam. Alat komunikasi modern, seperti media sosial dan aplikasi pesan instan, mempermudah hubungan antar individu di seluruh dunia. Namun, meskipun teknologi menawarkan banyak keuntungan, tantangan juga muncul, seperti risiko ketergantungan dan dampak negatif terhadap kesehatan mental.

Kata Kunci: Pengaruh Game Online, Peningkatan Prestasi Belajar Anak.

ABSTRACT

The development of technology in the current digital era is very fast and rapid. Various technological advances can be obtained easily. Along with the times and the rapid development of technology, information and communication between humans can be done with various tools or facilities, one of which is a means for refreshment, such as playing online games. Technological developments in the digital era are currently taking place very quickly and have a big impact on various aspects of life. Advances in information and communication allow faster and easier access to various sources of knowledge and entertainment. One significant phenomenon is the emergence of online games as a means to relax and interact socially. These games not only provide entertainment, but also create opportunities for users to collaborate, compete, and build communities. In addition, technological advances have changed the way humans communicate, making interactions more dynamic and diverse. Modern communication tools, such as social media and instant messaging applications, make it easier to connect between individuals around the world. However, although technology offers many benefits, challenges also arise, such as the risk of dependency and negative impacts on mental health.

Keywords: Influence Of Online Games, Increasing Children's Learning Achievement

PENDAHULUAN

Game online sangat berkembang pesat akhir-akhir ini, semakin lama, permainannya semakin seru dan menyenangkan. Mulai dari tampilan, gaya bermain, grafis permainan, resolusi gambar dan lain sebagainya. Tak kalah juga bervariasinya tipe permainan seperti permainan perang, petualangan, perkelahian dan game online jenis lainnya yang membuat menariknya permainan. Semakin menarik suatu permainan maka semakin banyak orang yang memainkan game online tersebut.

Game pada saat ini dimainkan oleh anak-anak, baik anak perempuan maupun anak laki-laki, anak perempuan biasanya sangat menyukai hal-hal yang berkaitan dengan memasak, dalam game ini dapat diwujudkan karena dalam game sudah menyediakan kebutuhan untuk bermain masak-masakan. Begitu juga anak laki-laki, anak laki-laki suka bermain sepak bola. Hal ini dapat diwujudkan dalam game sepak bola.

Permainan elektronik berupa permainan game online mengalami kemajuan yang sangat pesat ini bisa dilihat dari semakin banyaknya warnet ataupun game center yang bermunculan bukan hanya di kota-kota besar melainkan juga di kota-kota kecil. Yang mendominasi memainkan game online adalah kalangan pelajar, mulai dari TK, SD, SMP, dan SMA bahkan dari kalangan mahasiswa pun banyak yang ikut bermain. Hal ini dapat diketahui dari banyaknya warnet dan game center yang ada di kota besar maupun kota kecil yang main game online di dalamnya adalah pelajar.

Game online adalah jenis permainan yang dimainkan melalui internet, di mana pemain dapat berinteraksi secara langsung dengan permainan serta dengan pemain lain dari berbagai lokasi. Game ini mencakup berbagai genre, mulai dari permainan berbasis browser yang sederhana hingga game yang lebih kompleks yang dapat diunduh di konsol atau perangkat mobile. Di era digital ini, game online tidak hanya berfungsi sebagai bentuk hiburan, tetapi juga menciptakan komunitas sosial, memberikan peluang pembelajaran, dan berkontribusi pada pertumbuhan ekonomi.

Salen dan Zimmerman (2020) mendefinisikan game online sebagai sistem interaktif yang menggunakan teknologi internet untuk menghubungkan pemain dalam pengalaman bermain yang dinamis dan real-time. Mereka mencatat bahwa game online memungkinkan interaksi simultan antara banyak pemain, yang merupakan aspek penting dalam pengalaman bermain saat ini. Dengan fitur multiplayer dan server yang handal, game seperti "Fortnite" dan "World of Warcraft" dapat menampung ribuan pemain yang berpartisipasi dalam dunia virtual yang sama. Game-game ini tidak hanya menyediakan tantangan dan tujuan yang jelas, tetapi juga menciptakan lingkungan yang mendukung kolaborasi dan interaksi sosial yang kaya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak game online terhadap peningkatan prestasi belajar anak. Di era digital saat ini, game online menjadi bagian penting dalam kehidupan anak-anak, memengaruhi berbagai aspek perkembangan mereka. Metode yang digunakan adalah survei kuantitatif yang melibatkan siswa dari berbagai tingkatan pendidikan. Data dikumpulkan melalui studi pustaka. Penelitian ini memaparkan bagaimana pengaruh game online terhadap peningkatan prestasi belajar anak dalam kehidupan sehari-hari. Pada studi pustaka penulis melakukan penuturan literatur di perpustakaan UIN IMAM BONJOL PADANG dan sumber-sumber dari internet yang sesuai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peningkatan Prestasi Pendidikan Anak

Pendidikan yang berkualitas merupakan faktor utama dalam mencapai prestasi akademik yang baik. Berbagai elemen, termasuk dukungan keluarga, lingkungan belajar, dan metode pengajaran, berperan penting dalam peningkatan prestasi anak. Hattie (2017) menyatakan bahwa keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak dapat meningkatkan motivasi dan hasil akademis mereka secara signifikan. Dukungan baik secara emosional maupun akademis dari orang tua membangun fondasi yang kuat bagi anak untuk belajar dengan efektif.

Lingkungan belajar yang positif juga sangat berpengaruh pada prestasi siswa. Menurut penelitian oleh Cohen (2017), lingkungan sekolah yang aman dan mendukung

dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa, yang berkontribusi pada kinerja akademis mereka. Ketika siswa merasa dihargai dan didukung, mereka cenderung lebih aktif dalam proses belajar.

Metode pengajaran yang inovatif turut berperan dalam meningkatkan prestasi pendidikan. Darling-Hammond (2017) mengungkapkan bahwa pendekatan pembelajaran yang berfokus pada siswa, seperti pembelajaran berbasis proyek, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar dan mengembangkan keterampilan kritis yang penting untuk masa depan.

Secara keseluruhan, peningkatan prestasi pendidikan anak memerlukan kolaborasi antara orang tua, sekolah, dan metode pengajaran yang efektif. Ketiga aspek ini saling melengkapi untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyeluruh dan produktif (Fullan, 2017). Dengan perhatian yang tepat terhadap faktor-faktor ini, anak-anak dapat mencapai potensi terbaik mereka dalam pendidikan.

Pengaruh Game Online terhadap Anak

Game online telah menjadi fenomena yang melibatkan banyak anak dan remaja di seluruh dunia. Penelitian menunjukkan bahwa game ini dapat memiliki dampak positif dan negatif pada perkembangan anak. Menurut Gee (2017), game yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan keterampilan kognitif seperti pemecahan masalah dan kreativitas, memungkinkan anak belajar sambil bersenang-senang.

Game online sebagai sistem interaktif yang menggunakan teknologi internet untuk menghubungkan pemain dalam pengalaman bermain yang dinamis dan real-time. Mereka mencatat bahwa game online memungkinkan interaksi simultan antara banyak pemain, yang merupakan aspek penting dalam pengalaman bermain saat ini. Dengan fitur multiplayer dan server yang handal, game seperti "Fortnite" dan "World of Warcraft" dapat menampung ribuan pemain yang berpartisipasi dalam dunia virtual yang sama. Game-game ini tidak hanya menyediakan tantangan dan tujuan yang jelas, tetapi juga menciptakan lingkungan yang mendukung kolaborasi dan interaksi sosial yang kaya. (salen dan zimmerman 2020)

Di sisi lain, game online juga dapat memperkuat kemampuan sosial anak. Kapp (2017) menjelaskan bahwa banyak game multiplayer yang memerlukan kerja sama dan komunikasi antara pemain. Interaksi ini membantu anak mengasah keterampilan sosial yang penting dalam kehidupan sehari-hari serta dalam konteks belajar di sekolah.

Namun, penting untuk menyadari bahwa terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain game dapat berdampak negatif. Gentile (2017) mencatat bahwa penggunaan game secara berlebihan dapat mengganggu waktu belajar dan tidur anak. Oleh karena itu, pengawasan dari orang tua sangat penting untuk memastikan anak tetap seimbang antara bermain dan belajar.

Secara keseluruhan, game online memiliki potensi untuk memberikan manfaat pendidikan jika digunakan dengan bijaksana. Steinkuehler dan Duncan (2017) berpendapat bahwa dengan pengawasan yang tepat, game dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran yang efektif, meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak dalam proses belajar.

Dampak Positif Game Online terhadap Prestasi Anak

Game online dapat memberikan berbagai manfaat bagi anak, terutama dalam pengembangan keterampilan kognitif. Menurut Adachi dan Willoughby (2018), game yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan kemampuan dalam pemecahan masalah, kreativitas, dan berpikir kritis. Saat anak terlibat dalam permainan yang menantang, mereka belajar menghadapi situasi kompleks dan menemukan solusi secara mandiri, yang dapat berkontribusi pada peningkatan prestasi akademis mereka.

Selain itu, game online juga dapat memperkuat kemampuan sosial anak. Penelitian oleh Przybylski dan Weinstein (2018) menunjukkan bahwa permainan yang melibatkan interaksi dengan pemain lain dapat membantu anak mengembangkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi. Keterampilan sosial ini sangat penting dalam lingkungan sekolah, di mana kerja sama dan komunikasi dengan teman sebaya menjadi kunci keberhasilan.

1. Peningkatan Keterampilan Kognitif

Berbagai game online, terutama yang menuntut strategi dan logika, mengharuskan pemain untuk berpikir kritis. Contohnya, game seperti "Civilization" meminta pemain untuk merencanakan strategi jangka panjang dan mengelola sumber daya. Kegiatan ini melibatkan analisis situasi, prediksi hasil, dan penyesuaian taktik. Penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan dalam game tersebut dapat meningkatkan kemampuan analitis dan logika, yang sangat bermanfaat untuk mata pelajaran seperti matematika dan sains. (Purwanto, A., & Santoso, S. 2022).

2. Peningkatan Motivasi Belajar

Banyak game edukatif yang menggunakan elemen gamifikasi untuk meningkatkan motivasi siswa. Platform seperti "Kahoot!" dan "Quizizz" memungkinkan siswa bersaing dalam kuis interaktif, sehingga mereka lebih terlibat dengan materi pelajaran. Elemen kompetisi yang positif ini dapat meningkatkan antusiasme anak untuk belajar. Penelitian menunjukkan bahwa motivasi intrinsik yang berasal dari pengalaman bermain game dapat berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan hasil akademis. (Rahayu, E. S., & Kurniawan, B. 2022).

3. Pembelajaran yang Aktif

Dalam game seperti "Minecraft: Education Edition," anak-anak belajar secara aktif dengan berpartisipasi langsung dalam kegiatan. Mereka bisa membangun, menyelesaikan tantangan, dan berkolaborasi dengan teman. Pembelajaran berbasis proyek ini memungkinkan anak untuk menerapkan pengetahuan yang dipelajari di sekolah dalam konteks yang praktis, sehingga memperkuat pemahaman mereka terhadap berbagai konsep. (Setiawan, R., & Sari, D. 2022).

4. Pengembangan Keterampilan Sosial

Game online seringkali melibatkan interaksi dengan pemain lain, baik lokal maupun global. Permainan yang memerlukan kerja sama, seperti "Fortnite" dan "Among Us," mengajarkan anak-anak tentang kolaborasi, komunikasi, dan kepemimpinan. Keterampilan sosial yang terbentuk dalam konteks ini dapat membawa dampak positif bagi hubungan anak-anak di sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang lebih introvert dapat lebih mudah beradaptasi dalam interaksi sosial melalui pengalaman bermain game. (Pramudita, A., & Wijaya, T. 2022).

Dampak Negatif Game Online terhadap Prestasi Anak

Namun, game online juga memiliki potensi dampak negatif yang perlu diperhatikan. Gentile (2018) mencatat bahwa penggunaan game secara berlebihan dapat mengganggu waktu belajar dan tidur anak. Ketika anak lebih fokus pada bermain game daripada belajar, hal ini dapat menyebabkan penurunan prestasi akademis serta masalah kesehatan seperti kelelahan dan kesulitan berkonsentrasi.

Selain itu, paparan berkelanjutan terhadap konten yang tidak sesuai dalam game online dapat memengaruhi perkembangan psikologis anak. Anderson dan Dill (2018) menemukan bahwa anak-anak yang terpapar konten kekerasan dalam game cenderung menunjukkan peningkatan perilaku agresif dan penurunan empati. Hal ini dapat mengakibatkan masalah perilaku yang berdampak negatif pada hubungan sosial mereka dan prestasi di sekolah.

1. Sumber Distraksi

Game online dapat menjadi sumber gangguan yang signifikan bagi anak-anak. Banyak yang lebih memilih bermain game daripada menyelesaikan tugas sekolah, yang dapat menyebabkan penurunan kualitas belajar. Penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang menghabiskan terlalu banyak waktu bermain game cenderung memiliki prestasi akademis yang lebih rendah dibandingkan mereka yang mengatur waktu bermain dengan baik. Ketika terlibat dalam game, fokus mereka terhadap pembelajaran sering kali menurun, mengarah pada kebiasaan belajar yang kurang baik. (Sari, L. P., & Hamid, A. 2022).

2. Potensi Kecanduan

Keterlibatan yang berlebihan dalam game dapat menyebabkan kecanduan, yang menjadi masalah serius di kalangan anak-anak dan remaja. Kecanduan game dapat mengganggu rutinitas harian, di mana anak-anak mungkin mengabaikan tanggung jawab seperti belajar dan berolahraga. Hal ini bisa berkontribusi pada masalah kesehatan mental dan fisik serta mengganggu perkembangan sosial mereka. Penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang mengalami kecanduan game seringkali mengalami penurunan dalam interaksi sosial di dunia nyata. (Wibowo, H., & Yulianto, D. 2022).

3. Dampak Negatif pada Kesehatan Mental

Tekanan untuk berprestasi dalam game, terutama dalam konteks yang kompetitif, dapat menyebabkan stres, kecemasan, dan bahkan depresi. Anak-anak yang merasa tertekan untuk mencapai level tertentu atau peringkat tinggi dalam game mungkin mengalami masalah emosional yang berdampak pada konsentrasi dan motivasi mereka dalam belajar. Penelitian menunjukkan bahwa anak-anak dengan masalah kesehatan mental lebih rentan terhadap dampak negatif dari pengalaman bermain game. (Utami, R. A., & Susanto, E. 2022).

4. Gangguan Tidur

Banyak anak yang terjebak dalam rutinitas bermain game hingga larut malam, yang dapat mengganggu pola tidur mereka. Kurangnya tidur berkualitas berpengaruh langsung terhadap kemampuan kognitif, konsentrasi, dan performa akademis. Anak-anak yang kurang tidur sering mengalami kelelahan, kesulitan untuk fokus, dan hasil belajar yang lebih buruk. Penelitian menunjukkan bahwa anak-anak dengan kebiasaan tidur yang buruk akibat bermain game sering menghadapi masalah dalam pembelajaran di sekolah. (Handayani, N., & Syahrul, M. 2022).

KESIMPULAN

Game online merupakan fenomena yang kompleks dan multifaset. Dari aspek teknologi, game online memanfaatkan internet untuk menyediakan pengalaman bermain yang interaktif dan dinamis, memungkinkan banyak pemain terlibat secara bersamaan. Dalam konteks sosial, game ini membantu membangun komunitas dan memfasilitasi interaksi yang mendalam antara pemain, berkontribusi pada pembentukan identitas sosial dan kolaborasi. Dari sudut pandang ekonomi, game online telah berkembang menjadi industri yang sangat menguntungkan dengan berbagai model bisnis, termasuk *microtransactions* dan *e-sports*. Pengertian ini menunjukkan bahwa game online telah menjadi bagian integral dari kehidupan modern, berfungsi sebagai lebih dari sekadar hiburan, tetapi juga sebagai platform sosial yang kaya dan sumber pendapatan yang signifikan.

Dampak game online terhadap prestasi belajar anak mencakup kedua sisi, yaitu manfaat dan tantangan. Di satu sisi, game dapat meningkatkan keterampilan kognitif, motivasi belajar, pembelajaran aktif, dan keterampilan sosial. Di sisi lain, ada potensi

distraksi, kecanduan, dampak negatif pada kesehatan mental, serta gangguan tidur yang harus diperhatikan. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk mengawasi serta membimbing penggunaan game online, memastikan anak-anak mendapatkan manfaat maksimal sambil meminimalkan dampak negatif. Pendekatan yang seimbang antara bermain dan belajar sangat penting untuk mendukung prestasi akademis yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adachi, P. J. C., & Willoughby, T. (2018). **Do Video Games Foster Creativity?** Psychology of Popular Media Culture.
- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2018). **Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life**. Journal of Personality and Social Psychology.
- Cohen, J. (2017). **Modal Sosial dan Prestasi Akademik**. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Darling-Hammond, L. (2017). **Dunia Datar dan Pendidikan: Komitmen Amerika terhadap Keadilan**. Jakarta: Penerbit Bumi Aksara.
- Fullan, M. (2017). **Memimpin dalam Budaya Perubahan**. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika.
- Gee, J. P. (2017). **What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy**. Computers in Human Behavior.
- Gentile, D. A. (2017). **Pathological Video Game Use Among Youth: A Two-Year Longitudinal Study**. Pediatrics.
- Gentile, D. A. (2018). **Pathological Video Game Use Among Youth: A Two-Year Longitudinal Study**. Pediatrics.
- Handayani, N., & Syahrul, M. (2022). "Hubungan Antara Kebiasaan Tidur dan Penggunaan Game pada Remaja." **Jurnal Ilmu Kesehatan**, 7(3), 145-155.
- Hattie, J. (2017). **Visible Learning: Feedback**. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Kapp, K. M. (2017). **The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook**. Wiley.
- Pramudita, A., & Wijaya, T. (2022). "Pengaruh Permainan Online Terhadap Keterampilan Sosial Anak." **Jurnal Psikologi Anak**, 6(1), 32-40.
- Przybylski, A. K., & Weinstein, N. (2018). **Digital Screen Time Limits and Young Children's Psychological Well-Being**. Pediatrics.
- Purwanto, A., & Santoso, S. (2022). "Pengaruh Game Edukasi Terhadap Keterampilan Kognitif Siswa." **Jurnal Pendidikan dan Teknologi**, 15(1), 45-56.
- Rahayu, E. S., & Kurniawan, B. (2022). "Gamifikasi dalam Pembelajaran: Meningkatkan Motivasi Siswa." **Jurnal Teknologi Pendidikan**, 8(2), 98-107.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2020). **Rules of Play: Game Design Fundamentals**. MIT Press.
- Sari, L. P., & Hamid, A. (2022). "Dampak Game Online Terhadap Prestasi Akademik Siswa." **Jurnal Pendidikan dan Psikologi**, 11(2), 112-120.
- Setiawan, R., & Sari, D. (2022). "Pembelajaran Aktif Melalui Game Edukasi." **Jurnal Ilmiah Pendidikan**, 10(3), 150-160.
- Steinkuehler, C., & Duncan, S. (2017). **Scientific Habits of Mind in Virtual Worlds**. Journal of Science Education and Technology.
- Utami, R. A., & Susanto, E. (2022). "Dampak Psikologis dari Permainan Online pada Anak." **Jurnal Kesehatan Anak**, 9(1), 20-30.
- Wibowo, H., & Yulianto, D. (2022). "Kecanduan Game pada Remaja: Tanda dan Solusi." **Jurnal Kesehatan Mental**, 5(2), 75-85.