



Aktivitas Kegemaran Game Online dan Perilaku Siswa Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadiin Nglaban Loceret Nganjuk

Ahmad Ali Riyadi¹, Achmad Nur Cholik², Khoiriyah³

^{1,2}Institut Agama Islam Tribakti Kediri

³Universitas Islam Negeri Raden Sahid Surakarta

¹ahmadaliriyadi@gmail.com; ²achmadnurcholik@gmail.com;

³khoiriyahali@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak bermain game online terhadap perilaku siswa di MI Hidayatul Mubtadiin Nglaban Loceret Nganjuk tahun ajaran 2021/2022. Penelitian ini penting dilakukan sebagai langkah untuk mengembangkan aturan baru di sekolah khususnya di MI Hidayatul Mubtadiin agar perilaku salah dalam bermain game online tidak berkelanjutan dalam merusak generasi bangsa.

Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan lokasi penelitian di MI Hidayatul Mubtadiin Nglaban Loceret Nganjuk. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara (interview) dan dokumentasi. Adapun analisis datanya menggunakan analisis deskriptif kualitatif.

Hasil dari penelitian ini adalah, pertama, terdapat hubungan antara kegemaran bermain game online dengan perilaku siswa. Kedua, game online dapat berfungsi sebagai tempat bersosialisasi dengan pemain lain, menghilangkan stress, melatih koordinasi saraf motorik antara mata dan tangan. Ketiga, dampak negatif dari bermain game online adalah tumbuhnya rasa kecanduan, kurangnya kontrol waktu, berbohong, mengabaikan lingkungan sekitar, perilaku agresif dan tindakan premanisme, penyalahgunaan uang, kesehatan terganggu, produktivitas menurun, terisolasi dari kehidupan sosial, dan menanamkan nilai-nilai kehidupan yang salah.

Kata Kunci : Game Online, Perilaku Siswa, MI Hidayatul Mubtadiin Nglaban

Abstract

This study aims to determine the impact of playing online games on student behavior at MI Hidayatul Muhtadiin Nglaban Loceret Nganjuk for the 2021/2022 academic year. This research is important as a step to develop new rules at school, especially at MI Hidayatul Muhtadiin so that wrong behavior in playing online games is not sustainable in damaging the nation's generation.

This type of research is qualitative with the research location at MI Hidayatul Muhtadiin Nglaban Loceret Nganjuk. Data collection was carried out by means of observation, interviews and documentation. The data analysis used descriptive qualitative analysis.

The results of this study are, first, there is a correlation between the love of playing online games and student behavior. Second, online games can function as a place to socialize with other players, relieve stress, train motor nerve coordination between eyes and hands. Third, the negative impact of playing online games, is growing a sense of addiction, lack of time control, lying, ignoring the surrounding environment, aggressive behavior and acts of thuggery, misuse of money, impaired health, decreased productivity, isolated from social life, and inculcating the wrong values of life. .

Key Word : *Online Games, Student Behavior, MI Hidayatul Muhtadiin Nglaban*

1. Pendahuluan

Penemuan teknologi informasi berkembang dalam skala massal. Teknologi telah mengubah bentuk masyarakat, dari masyarakat dunia lokal menjadi masyarakat dunia global. Perkembangan teknologi informasi juga tidak saja mampu menciptakan masyarakat dunia global, namun secara materi mampu mengembangkan ruang gerak kehidupan baru bagi masyarakat, sehingga tanpa disadari komunitas manusia telah hidup dalam dua dunia kehidupan, yaitu kehidupan masyarakat nyata dan kehidupan masyarakat maya. Masyarakat nyata adalah kehidupan masyarakat yang secara indrawi dapat dirasakan sebagai sebuah kehidupan nyata, dimana hubungan-hubungan sosial sesama anggota masyarakat dibangun melalui penginderaan. Secara nyata kehidupan masyarakat manusia dapat disaksikan sebagaimana

apa adanya. Sedangkan kehidupan masyarakat maya adalah sebuah kehidupan masyarakat manusia yang tidak dapat secara langsung di indra melalui penginderaan manusia, namun dapat dirasakan dan disaksikan sebagai sebuah realitas *cyberspace* sebagai salah satu produk teknologi modern saat ini selain memberikan kemudahan dan kecepatan dalam proses komunikasi, juga menyisakan berbagai ambiguitas bagi kehidupan nyata manusia.¹

Eksistensi *cyberspace* membawa komunikasi manusia berkembang ke arah yang melampaui komunikasi itu sendiri sehingga memunculkan apa yang disebut sebagai *hypercommunication* atau ekstasi komunikasi. Implikasi dari hal ini adalah penumpukan berbagai realitas, yaitu realitas dari masa lalu, masa kini, masa depan, bahkan realitas yang tak pernah diketahui manusia saat manusia melakukan proses komunikasi di ruang maya.²

Kenyataan tersebut sebagai sebuah dunia yang dilipat, di mana ruang dan waktu seolah menjadi sesuatu yang tidak berarti dalam kegiatan transformasi informasi. dalam terminologi yang sama, bahwa *cyberspace* merepresentasikan satu medium komunikasi baru pada bidang komunikasi elektronik yang menggantikan berbagai media komunikasi tradisional. Beberapa contoh produk teknologi seperti *e-mail*, *short message service* (SMS), messenger dan membaca jurnal online sebagai bentuk teknologi *cyberspace* yang menggantikan medium komunikasi tradisional seperti surat, buku, koran, telegram dan kartu pos. Salah satu pencapaian teknologi *cyberspace* adalah permainan game online.³

Remaja merupakan salah satu kelompok penduduk yang mudah terpengaruh oleh arus informasi baik yang positif maupun yang negatif. Perkembangan teknologi komunikasi tidak hanya berkutat pada daerah nyata atau realita saja, tetapi juga menjangkau dunia *virtual* atau *maya*. Di Indonesia dewasa ini, terlihat beberapa anak berusia sekitar 7-15 tahun duduk berjajar di depan komputer di suatu ruangan *ber-AC* dengan tempat duduk yang sangat nyaman. Sesekali

¹Dedeh Fardiah, "Komunikasi Antarpersona: Perspektif Komunikasi Cyberspace," dalam Jurnal Komunikasi *MEDIATOR*, Vol. 3 No 1 (2003), hlm. 61.

²Friska Emelia, "Peran Media dalam Cyberspace, Informational Politics, and Public Sphere," dalam *Jurnal Hubungan Internasional*, Vol. 6, No. 1 (2012), hlm. 59.

³Filosa Gita Sukmono, "Ruang Publik Alternatif dalam Cyber Space: Geliat Weblog sebagai Online Citizen Journalism," dalam Jurnal Ilmiah Komunikasi *MAKNA*, Vol. 2, No 2 (2011), hlm. 132.

mereka berteriak senang, kaget, ataupun nada teriakan kecewa. Mereka sangat menikmati apa yang disajikan oleh komputer tersebut. Sebenarnya apa yang mereka teriakkan, bukannya jika seseorang yang browsing di internet, tidak perlu sampai berteriak apalagi mengumpat tidak jelas. Karena mereka memang tidak sedang berhadapan dengan komputer untuk melakukan browsing. Tetapi mereka sedang bermain game-online dengan tidak hanya beberapa orang yang melainkan dengan orang-orang disekitarnya, tetapi bisa saja mereka bermain dengan orang di belahan bumi lainnya. Pada awalnya, game online yang lebih dulu dikenal adalah game jaringan dimana dalam hal ini beberapa personal computer dihubungkan satu sama lain dan para remaja dapat mulai bermain game sepuasnya. Pada game jaringan, permainan yang sering dimainkan kala itu adalah counter strike. Game jaringan cukup membuat beberapa anak bahkan orang dewasa betah duduk berjam-jam di game center untuk mendapatkan suatu kepuasan batin. Hanya seiring dengan semakin berkembangnya teknologi game, maka game jaringan pun mulai tersingkir dengan keberadaan game online. Pada dasarnya, antara game jaringan dengan game online hampir sama yaitu bermain game dengan menggunakan PC sebagai medianya dan bermain dengan beberapa orang yang membedakan adalah, dengan game online, dapat bermain dengan orang yang ada di sebelahnya tetapi juga dapat bermain dengan beberapa orang di lokasi lain, bahkan hingga orang di belahan bumi lain. Sekarang ini banyak sekali game online yang menyediakan fitur komunitas online, sehingga menjadikan game online sebagai aktivitas sosial.⁴

Secara psikologis permainan game online sangatlah menyenangkan namun apabila dipahami cara memainkannya, game online memiliki kecenderungan bersifat kecanduan bagi pemainnya. Hal ini dikarenakan dari segi permainannya, game online sendiri memiliki fitur yang menarik, berisi gambar-gambar, animasi-animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik bermain game, selain itu macam-macam game tersebut dirancang khusus agar anak menjadi ingin terus bermain.⁵

⁴Erizal Novrialdi,” Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya,” dalam *Buletin Psikologi*, Vol. 27, No. 2 (2019), hlm. 149

⁵Muhammad Darwis, dkk.,” Dampak dari Kecanduan Game Online di Kalangan Remaja Usia 15-18 Tahun di Kelurahan Kayuambon,” dalam *Ristekdik: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol.2 No. 5 (2020), hlm. 229.

Game online akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangannya. Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas games, akan mempengaruhi motivasi belajar sehingga mengurangi waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya. Jika hal ini berlangsung terus menerus dalam waktu lama, di perkirakan anak akan menarik pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, bahkan bisa membentuk kepribadian asosial, di mana anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya.⁶

Oleh karena itu, madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadiin Desa Nglaban Kecamatan Loceret, penulis tertarik melakukan penelitian di Madrasah ini karena beberapa dari siswa di sekolah mengalami perubahan sikap dan motivasi belajarnya. Hal ini dapat di lihat dari observasi awal yang dilakukan, peneliti melihat bahwa ketika anak belajar di kelas lebih suka sibuk sendiri, berbicara dengan temannya, melamun, dan tidak fokus untuk belajar bahkan nilai-nilai pelajaran pun mengalami penurunan dari banyaknya siswa yang nilai pelajarannya tidak memenuhi standar yang berlaku. Hal ini disebabkan karena anak terpengaruh oleh game online yang dimainkan, karena hampir semua anak menyukai permainan ini, ditambah dengan warnet yang ada disekitar sekolah yang membuat anak setelah pulang. Dengan fakta tersebut tulisan berikut akan membeberkan studi kasus dampak game online terhadap siswa di Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadiin Nglaban Loceret Nganjuk.

2. Metodologi Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain kualitatif. Hal ini disesuaikan dengan tujuan penelitian, yakni untuk memperoleh suatu pemahaman yang mendalam mengenai fenomena pemain game online yang difokuskan pada pemain yang berstatus pelajar di Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadiin Nglaban Loceret Nganjuk. Fenomena yang diteliti berlangsung dalam suatu konteks waktu tertentu dan tidak dapat dimanipulasi, sehingga peneliti akan menggunakan metode studi kasus sebagai satu pendekatan sesuai dengan tujuan penelitian.

⁶Nisrinafatin,” Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa,” dalam Jurnal EDUKASI NONFORMAL, Vol. 1, No. 1 (2021), hlm. 116.

3. Pembahasan

a. Deskripsi Lokasi Penelitian

Di Ngunut Nglaban Loceret Nganjuk berdiri sebuah masjid yang sangat sederhana, masjid ini di namakan masjid Al Iklas kurang tau tepatnya tahun berapa masjid ini berdiri sejak penjajahan Belanda masjid ini sudah berdiri. Kyai Zainal Musthofa merupakan salah satu orang yang di tokohkan pada waktu itu beliau gigih berjuang menyebarkan Islam di lingkungan setempat.

Dengan berjalannya waktu setelah beliau wafat di gantikan oleh putranya yg bernama Muhammad Thoha, Islam semakin berkembang di lingkungan khususnya Desa Nglaban. Tahun demi tahun berganti untuk menjaga hal yang tidak di inginkan pada suatu ketika dari keluarga besar Kyai Muhammad Thoha membentuk suatu yayasan yang di dalamnya merupakan tokoh masyarakat dan lingkungan sekitar. Akhirnya terbentuklah suatu yayasan yang di beri nama Yayasan Pendidikan Islam Bani Musthofa yang menaungi lembaga pendidikan Madrasah Diniyah Hidayatul Muftadiin di tahun 2013 yang masih kokoh berdiri sampai sekarang.

b. Merebaknya Game Online di Kampung Ngunut

Penelitian ini merupakan studi kasus yang bertujuan untuk mengetahui korelasi kegemaran bermain game online dan perilaku siswa. Dalam penelitian mengenai dampak teknologi game online sebagai inovasi baru dalam dunia permainan adalah menjadi fokus penelitian. Fenomena game online sebagai sarana bermain masa kini sehingga para siswa yang mengadopsi teknologi baru tersebut dan memanfaatkannya. Dampak game online ini yang kemudian akan menjadi inti dari hasil penelitian berkaitan dengan bentuk perilaku yang dihasilkan pelajar, baik itu dalam hal positif ataupun negatif.

Berikut hasil dari penelitian studi kasus yang peneliti lakukan di ketiga game centers di Ngunut Nglaban Loceret Nganjuk mengenai dampak teknologi game online. Namun, sebelum penulis paparkan secara detail mengenai dampak dan perilaku yang dihasilkan maka terlebih dahulu penulis paparkan mengenai situasi dan kegiatan aktif para pemain (*gamers*) di Super game center, devil game center, dan exclusivegame center.

Pertama, super game center. Super game center adalah game center dengan duapuluh unit komputer yang tersedia untuk bermain game online dan satu unit pada meja operator untuk melakukan

transaksi pembayaran rental. Setiap hari game center ini buka dan menerima pelanggan selama duapuluh empat jam. Gamers yang datang pun bermacam-macam, mulai dari anak sekolah, pengangguran, dan pelajar. Waktu bermain di super game center ini terlihat sesuai dengan para gamers yang bermain yaitu pada pagi hari pukul 09:00 hingga sore hari pukul 16:30 adalah waktu bagi gamers yang berusia muda sekitar anak berumur 14-18 tahun, sedangkan sore hari pukul 17:00 hingga pukul 04:00 dini hari adalah waktu bermain bagi gamers yang berusia dewasa (18-26 tahun). Meskipun aturan ini tidak dibuat secara sengaja namun yang terjadi adalah game center ini sehari-hari terisi dengan waktu dan batasan usia yang sesuai terkecuali pada hari minggu dimana tempat ini ramai dikunjungi oleh para gamers dengan batasan usia yang tidak menentu dikarenakan hari libur. Para pemain di game center ini sebagian besar berasal dari penduduk yang tinggal disekitar wilayah tersebut yaitu dari daerah Nglaban, Ngunut, Mboto dan Loceret.

Adapun yang bertempat tinggal jauh namun tetap bermain di Super Game dikarenakan sekolahnya dekat dengan game center ini yakni pada SDN Nglaban I. Namun, tidak menutup kemungkinan para pemain juga datang dari wilayah yang cukup jauh dari Super Game dengan alasan ajakan dari temannya yang sudah sering bermain di tempat tersebut. Untuk jumlah atau banyaknya pemain setiap hari sangat relatif, terkadang tempat ini cukup ramai dengan jumlah pemain yang datang kurang lebih 20 orang yang berbeda dalam sehari ataupun sepi dari pelanggan dengan jumlah pemain yang datang kurang lebih 8 orang yang berbeda dalam sehari. Sedangkan jenis permainan yang populer dan banyak dimainkan oleh gamers yang datang di tempat ini adalah jenis permainan perang (*Point Blank*, *DragoNest*, dan *Lost Saga*) dan strategi (*DOTA*).⁷ Setiap gamers yang datang paling kurang mengambil paket waktu bermain yaitu 2-3 jam, sedangkan paling lama waktu bermain yaitu 5-7 jam. Oleh sebab itu, tidak sedikit penulis menemukan gamers yang sedang makan bakso atau membeli makanan dari luar seperti nasi bungkus dan kemudian makan sambil bermain di Super Game, baik itu di siang hari maupun malam hari.

⁷Caroline Vinci Wijaya dan Sinta Paramita, "Komunikasi Virtual dalam Game Online: Studi Kasus dalam Game Mobil Online," dalam *Jurnal Koneksi*, vol. 3 no 1 (2009), hlm. 262.

Kedua, Devil Game Center. Dalam hal fasilitas dan jumlah unit komputer, Devil Game Center juga tidak jauh berbeda dengan Super Game yaitu 18 unit untuk para pemain dan 1 unit untuk operator sebagai tempat melakukan transaksi pembayaran. Waktu bermain dan menerima pelanggan juga sama yaitu kurang lebih 24 jam setiap hari. Namun, di Devil Game ini terlihat hampir semua pemain adalah pelanggan tetap yang setiap hari berada di tempat game online ini.

Berbeda dengan Super Game yang memiliki pelanggan sesuai batasan usia dan waktu, Devil Game sendiri memiliki pelanggan yang sebagian besar siswa SD dengan waktu bermain tidak menentu atau bisa kapan saja, baik itu pagi, siang, ataupun malam hari. Dari keseluruhan pemain yang datang setiap hari, Devil Game Center sering dikunjungi oleh gamer dengan batasan usia 8-14 tahun.

Mereka yang main di game center ini juga sebagian besar berasal dari penduduk yang tinggal di wilayah sekitar kampung Keramat Ngunut Nglaban Datar. Untuk jenis permainan di Devil GameCenter yang menjadi favorit dari hampir semua pelanggannya adalah jenis perang, seperti *Point Blank*, *Drago Nest*, dan *DOTA*.

Meskipun Devil Game menyediakan berbagai macam jenis permainan seperti yang juga ada di Super Game namun, gamers yang ada di sini terlihat lebih tertarik dengan game yang ber-*genre war/action*. Meskipun, tidak menutup kemungkinan bahwa ada *gamer* yang juga memilih jenis permainan yang lain seperti strategi dan *RGP* tetapi dalam jumlah yang sangat sedikit atau kurang. Hampir sama dengan yang terjadi di Super Game Center waktu yang digunakan gamers untuk bermain di Devil game center paling cepat menggunakan 2-3 jam untuk bermain game online sedangkan paling lama 5-10 jam dalam sehari.

Ketiga, EXCLUSIVE Game Center. Berbeda dengan kedua game centers yang sudah disebutkan di atas, Exclusive lebih banyak menyediakan komputer, yaitu 22 unit untuk pemain (*gamers*) dan 1 unit untuk operator. Hal ini dikarenakan Exclusive Game Center memiliki tempat atau ruangan yang lebih luas dibandingkan dengan Super Game Center dan Devil Game Center. Untuk pelanggannya sendiri, di Exclusive Game Center lebih sering terlihat ramai dikunjungi oleh pelajar dan yang mendominasi mereka yang masih duduk di bangku Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau bisa dibilang yang berada pada usia 15 tahun. Meskipun demikian, tidak sedikit pula dari siswa SD yang juga bermain di game center ini,

hanya saja pelanggan dari 129 Game Center sebagian besar adalah pelajar SMP yang hampir setiap hari berkunjung ke tempat game online ini.

Exclusive Game Center buka 24 jam. Pemain yang datang bermain di Exclusive Game Center juga tidak jauh berbeda dengan gamers yang ada di Super Game Center dan Devil Game Center yang sebagian besar dari wilayah sekitar dan sebagian dari luar. Sementara itu, jenis permainan yang sangat populer dan menjadi favorit di tempat ini adalah jenis perang dengan judul game *Pointblank*, tetapi ada pula dari beberapa orang anak yang memilih jenis permainan berbeda yaitu strategi seperti *Dragonest* dan *DOTA*. Para gamers yang datang juga sama seperti di Super Game Center dan Devil Game Center dengan rata-rata waktu bermain paling kurang 2-3 jam dan paling lama 3-8 jam setiap hari.

Dari penjelasan di atas mengenai situasi dan keadaan ketiga game centers sebagai tempat penelitian, dapat disimpulkan bahwa para gamers yang datang untuk bermain game online cukup menghabiskan waktu yang lama selama bermain. Selain itu di setiap game center juga memiliki pelanggan atau pemain yang sesuai dengan batasan usia. Jenis permainan yang mendominasi dari ketiga tempat game online tersebut adalah perang atau *war action*. Dari sini bisa jelas dilihat bahwa hampir sebagian besar dari kalangan pelajar menerima inovasi baru yaitu teknologi game online sebagai sarana bermain mereka sehari-hari. Untuk sebuah bisnis, game center memang cukup menjanjikan dan punya prospek yang bagus kedepannya. Meskipun, usaha ini juga membutuhkan modal besar dikarenakan harga dari alat utamanya yaitu komputer dengan spesifikasi yang sesuai untuk game online, sekarang ini bisa mencapai 3 sampai 4 juta rupiah per-unit. Namun, melihat perkembangan game online yang semakin digemari oleh semua kalangan, terutama pelajar, maka para pengusaha juga tidak ragu untuk mengeluarkan modal sebesar itu demi meraih keuntungan yang lebih besar. Terlebih lagi kapasitas dari koneksi yang dibutuhkan untuk sebuah jaringan game online cukup besar. Oleh karena itu, para pebisnis game center yakin bahwa selama game online masih ada, maka gamers juga masih akan selalu membutuhkan tempat bermain game centre.

Di wilayah Nglaban kecamatan Loceret sendiri game center yang ada bermacam-macam, mulai dari dekorasi, perangkat dan ruangan di atas standar atau mewah sampai yang sangat sederhana.

Namun, sebenarnya sebuah game center sudah cukup layak untuk menjadi tempat bermain online dengan sarana dan prasarana yaitu; komputer dengan monitor berukuran minimal 16 inch, PC (*Personal Computer*) dengan spesifikasi sesuai yang dibutuhkan untuk *game online*, mouse, keyboard, mouse pad, speaker, koneksi internet dengan kapasitas minimal 1Mbps (*Megabits per second*) untuk maksimal 10 unit komputer, kursi, meja, kipas angin ataupun AC, kemudian jenis permainan online dalam bentuk *software* (perangkat lunak) yang beragam dan sudah tersedia pada saat komputer diaktifkan. Dengan perangkat dan fasilitas yang sudah disebutkan tadi, pengunjung atau gamers yang datang sudah cukup merasa nyaman untuk bermain. Akan tetapi, seperti layaknya jenis usaha yang lain yaitu selalu ingin memberi kepuasan kepada pelanggannya, maka sama halnya dengan game center yang beberapa dari pemiliknya membuat tempat game online mereka begitu berkelas yakni dengan dekorasi dan fasilitas mewah seperti kursi putar yang empuk, ruang merokok yang dibedakan, menggunakan AC, toilet yang bersih, kemudian didukung dengan perangkat komputer yang berkualitas beserta mouse, keyboard, dan mouse pad game yang khusus dibuat untuk bermain game online, ditambah pula dengan koneksi internet dengan kapasitas besar sehingga koneksinya cepat. Selain itu unit yang disediakan juga cukup banyak mulai dari 20 unit komputer sampai 50 unit untuk mencegah pengunjung mengantri terlalu lama sampai merasa bosan dan mencari tempat lain, hal ini dikarenakan para *gamer* sebagian besar menggunakan waktu minimal 2 jam untuk bermain.

Untuk wilayah Loceret, game center ternama dan sudah dikenal terutama pada kalangan gamers dengan fasilitas di atas standar juga cukup banyak, antara lain di Jl. Wilis, Jl. Diponegoro, Jl. Jend. A.Yani, dan lain-lain. Selain terkenal dengan fasilitas dan jumlah unit yang lebih dari 10, salah satu dari game centers ini juga sering terpilih sebagai tempat seleksi pemain (gamers) ketika diadakan kompetisi nasional ataupun internasional. Jadi, game center yang terpilih telah diajak kerja sama dengan pusat tempat diadakannya kompetisi dan akan memperoleh keuntungan dari biaya sewa tempat dan komputer yang akan dibayar sesuai dengan lamanya penyeleksian tersebut berlangsung. Sementara itu, biaya sewa per-jam tiap unit komputer pada game center umumnya Rp. 3.000. Sebagian besar dari gamers menghabiskan waktu bermain paling sedikit 2-3 jam maka dibuatkan paketan bermain yang juga pada umumnya di setiap game center

memberikan harga yang sama seperti untuk paket 2 jam Rp.5.000, paket 3 jam Rp.7.000, paket 4 jam dan gratis 1 jam Rp10.000. Namun, tidak menutup kemungkinan pula harga dari paketan atau per jamnya bisa saja berubah menjadi sangat rendah yaitu Rp.1000/jam sampai Rp.5000/5 jam. Hal ini pernah terjadi pada salah satu game center terbesar di Loceret. ketika para pelanggan mereka mulai berkurang akibat persaingan yang semakin meningkat dengan menjamurnya game center di mana-mana di kota Nganjuk.

c. Dampak Psikologis Game Online terhadap Perilaku Siswa

Dari beberapa data sangat jelas terlihat bahwa sebagian besar dari (gamers) ini sudah mengadopsi inovasi baru dari sebuah teknologi yaitu game online sebagai sarana bermain mereka. Hal ini diperkuat pula dari data yang menyebutkan bahwa hampir semua dari gamers ini mengaku bermain game Online sebanyak 3-5 kali setiap minggu atau bisa dibilang hampir setiap hari dengan batas waktu yang cukup lama per harinya yaitu 3-5 jam. Setelah melihat game online sebagai inovasi yang diterima oleh hampir semua informan yang berusia 14-27 tahun, maka selanjutnya peneliti melakukan wawancara mendalam untuk mengetahui teknologi game online, apakah bersifat fungsional atau nonfungsional terhadap pelajar (gamers) dalam pemanfaatan pengetahuan mereka mengenai teknologi ini dapat dilihat melalui proses perkembangan kognitif, psikomotorik, dan afektif. Hasil dari ketiga proses akan memperlihatkan bentuk-bentuk perilaku (gamer) baik itu berupa perilaku yang positif maupun negatif. Selain melakukan wawancara mendalam, peneliti juga melakukan pengamatan yang cukup lama setiap harinya untuk melihat secara langsung pemahaman, kemampuan, dan sikap pada saat bermain. Hal ini juga disebabkan oleh beberapa (gamers) yang tidak ingin diganggu pada saat bermain, sehingga peneliti harus bisa paham dan terkadang ikut bermain game online untuk bisa melakukan interaksi tanpa membuat gamers merasa terganggu atau terusik kesenangannya. Sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan oleh peneliti yaitu bagaimana dampak game online dan penanggulangannya.

Pertama, perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif adalah proses yang terjadi secara internal didalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Dalam penjelasan mengenai perkembangan kognitif bahwa pada tahap ini anak-anak mengalami perkembangan penalaran dan kemampuan berpikir yang bisa dilihat

pada kemampuan para gamer ini dalam menggunakan komputer dan internet yang kemudian menjadi sebuah pengetahuan (*knowledge*) yang mereka kembangkan sesuai dengan kebutuhan mereka masing-masing. Hal ini bisa di lihat dari tujuan mereka menggunakan *search engine* yang pada intinya mereka cukup mengerti bahwa mesin ini bisa berguna untuk mengetahui apa saja terutama dalam hal pendidikan ataupun pengetahuan umum, tetapi karena hal yang lebih besar adalah rasa ingin tahu mereka mengenai game online sehingga ini lebih tertarik untuk menggunakan mesin pencari untuk memperoleh informasi game online.⁸ Pengaruh yang ditimbulkan dari game online terhadap perkembangan kognitif, terbagi atas dua hal yaitu positif dan negatif.

Untuk pengaruh positif dapat kita ketahui bahwa game online membuat para gamers masa kini menjadi melek teknologi atau lebih jelasnya, paham dalam penggunaan teknologi terutama komputer dan internet. Seperti yang sudah dijelaskan pada hasil penelitian bahwa para gamers menjadi familiar dengan teknologi masa kini baik itu dalam penggunaan perangkatnya maupun penggunaan layanan, mereka juga memiliki pengetahuan dan pemahaman yang dapat mereka aplikasikan dalam memenuhi kebutuhan informasi yang mereka inginkan.⁹

Untuk pengaruh negatifnya yaitu inovasi yang diberikan game online ini sangat menarik sehingga membuat sebagian besar dari gamers menggunakan pemahaman dan pengetahuan mereka hanya sebatas ingin mengetahui perkembangan dan informasi game online. Hal inilah yang sangat disayangkan, karena semestinya apa yang telah mereka pelajari mengenai teknologi bisa dari sekedar bermain dan mengetahui perkembangan game online melainkan bisa menambah wawasan, pengetahuan, dan memudahkan mereka mencari tahu lebih dalam mengenai pelajaran.¹⁰

⁸Kukuh Pambuka Putra, dkk., “Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika Matematika) Usia 8-9 Tahun,” Jurnal *Sadya Widya*, Vol 33, No. 2 (2017), hlm. 152.

⁹Fabey Harsela, dkk.,” Dampak Permainan Gadget dalam Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak di TK Darma Wanita Bengkulu,” dalam Jurnal *PENA PAUD*, Vol. 1, No. 1 (2020), hlm. 128.

¹⁰Tri Rizqi Arianoro,” Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa,” dalam *JUTIM*, Vo. 1, No.1 (2016), hlm. 46.

Kedua, perkembangan psikomotorik. Perkembangan psikomotorik adalah perkembangan kepribadian manusia yang berhubungan dengan gerakan jasmani dan fungsi otot akibat adanya dorongan dari pemikiran, perasaan dan kemauan dari dalam diri seseorang. Sesuai dengan apa yang sudah penulis sebutkan sebelumnya dalam penjelasan mengenai perkembangan psikomotorik yang salah satu tujuannya untuk meningkatkan kemampuan perseptual anak yaitu menggunakan indra mereka seperti melihat, mendengar, atau menyentuh untuk memandu usaha ketrampilan mereka. Selain itu, ada pula pengaruh yang ditimbulkan dari game online terhadap perkembangan psikomotorik, terbagi atas dua hal yaitu positif dan negatif.

Untuk pengaruh positif jelas terlihat bahwa para gamers ini tidak asing lagi terhadap perangkat dan tampilan pada monitor komputer, mereka juga mengerti fungsi dan penggunaan dari perangkat komputer (*mouse, keyboard, speaker/headset*) yang akan bermanfaat dengan perkembangan mereka dalam penggunaan teknologi terutama pada era serba canggih sekarang ini.

Untuk pengaruh negatif yaitu Gamers menjadi kurang gerak dan berolah raga yang bisa mengakibatkan para Gamers menjadi malas, mudah pegal, lemas dan tidak sehat dikarenakan kurang melakukan aktifitas yang menggerakkan tubuh, seperti bermain bola, basket, dan sebagainya. Monitor pada komputer juga memiliki radiasi langsung yang tidak baik untuk kesehatan mata yaitu mata bisa menjadi minus, perih, dan iritasi akibat terlalu lama dan sering menatap layar pada monitor saat bermain game online.

Ketiga, perkembangan afektif. Perkembangan afektif adalah berkenaan dengan rasa takut atau cinta, mempengaruhi keadaan, perasaan dan emosi, mempunyai gaya atau makna yang menunjukkan perasaan.¹¹ Ada pula pengaruh yang ditimbulkan dari game online terhadap perkembangan afektif, terbagi atas dua hal yaitu positif dan negatif.

Untuk hasil yang positif dari data penelitian ini dapat diketahui bahwa pada akhirnya mau mempelajari dan menggunakan teknologi internet karena diawali dengan ketertarikan mereka terhadap game

¹¹Octavia Rosali Gultom, dkk., "Analisis Aspek Afektif Pada Game Online Dari Sisi Pengguna Menggunakan Kansei Engineering," dalam <https://ejournal3.undip.ac.id>, hlm. 8

online atau dengan kata lain game online sebagai media yang kemudian memperkenalkan teknologi internet yang memang sudah seharusnya, masa kini sudah harus bisa menggunakan internet demi untuk perkembangan ilmu pengetahuan mereka. Selain itu, dari beberapa pengamatan yang dilakukan peneliti terhadap pelajar yaitu dalam lingkungan game online, para gamer sangat mudah untuk bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungan mereka, para Gamers sangat mudah untuk saling mengakrabkan diri dan saling kenal dikarenakan mereka memiliki kesenangan yang sama dimana kemudian mereka bisa berinteraksi dengan bahan pembicaraan yang mereka pahami masing-masing. Tidak hanya itu, gamers ini juga tidak saling angkuh untuk mengajarkan atau mau berbagi ilmu terhadap gamers lain yang baru memulai bermain game online, sehingga tidak heran melihat mereka yang berada di game center sangat mudah akrab satu sama lain.¹²

Untuk hal yang negatif dapat diketahui bahwa gamers ini menunjukkan perilaku yang cukup mengkhawatirkan untuk perkembangan mereka. Hal ini terlihat oleh aktivitas mereka yang hampir setiap hari meluangkan waktu bermain game online dalam waktu yang cukup lama per jamnya dan kemudian mereka mengenyampingkan aktivitas yang lebih penting seperti; beristirahat, makan, sekolah, kuliah, berolah raga, beribadah, mengerjakan PR, dan hal lain sebagainya yang semestinya menjadi kewajiban mereka sebagai seorang pelajar. Karena lebih memprioritaskan game online sebagai kegiatan mereka yang hampir dilakukan setiap hari, maka gamers ini menjadi malas dan kurang tertarik dengan kegiatan lain yang tidak ada hubungannya dengan game online.¹³ Selain itu duduk berlama-lama dan menatap monitor menjadi hal utama yang mendukung Gamers ini menjadi semakin malas atau mudah lelah karena telah terbiasa dengan kegiatan seperti itu dan tidak terbiasa dengan kegiatan yang lebih banyak bergerak atau berkerlingat.

Pada sisi yang lain, game online dapat berfungsi sebagai wadah bersosialisasi dengan pemain lain, bahkan dengan pemain yang berasal dari negara yang berbeda. Game online dapat menambah wawasan, terutama dalam hal menyusun strategi. Game online dapat

¹²Reza Putri Elburdah, "Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Mts Mathlaul Anwar," dalam *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana Mengabdi Untuk Negeri*, Vol. 3, No. 1 (2020), hlm. 64.

¹³Tri Rizqi Arianto, "Dampak Game...", hlm. 47.

melatih untuk bekerja sama dalam team atau kelompok.¹⁴ Contohnya seperti game *pointblank* dan *DOTA*. Dapat menghilangkan stres karena game online sangat asyik dimainkan sebagai hiburan untuk menghilangkan kebosanan dan kejenuhan kita.

Perubahan psikis siswa terganggu dengan munculnya sikap sosialisasi dengan teman jadi berkurang dan merasa sulit untuk berhubungan dengan orang lain. Pikiran jadi terus menerus memikirkan game yang sedang dimainkan dan membuat gamer jadi cuek, acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di sekelilingnya. Jika terlalu sering berhadapan di depan monitor dapat merusak mata, serta dapat mengganggu kesehatan fisik karena terlalu pasif bermain game online.¹⁵

Game Online juga dapat mengajarkan anak untuk taruhan atau berjudi meskipun dengan uang game dan dapat menyebabkan ketegangan emosional antara orang tua dengan anak yang kecanduan game online. Begitu juga menimbulkan sikap anak terhadap sikap pemborosan waktu dan biaya. Waktu banyak terbuang sia-sia dan aktivitas anak di dunia nyata menjadi berkurang. Bagi anak-anak yang masih meminta uang kepada orang tua, biaya untuk main game online di warnet dan ada juga yang membeli item-item game online yang dimainkan dengan biaya yang cukup besar.

Tidak jauh berbeda seperti dampak negatif gadget, game online juga memiliki kecenderungan dampak negatif yang ditimbulkan. Misalkan, sikap kecanduan merupakan dampak negatif nomor satu yang ditimbulkan oleh game online. Kecanduan atau ketergantungan dapat terjadi karena seseorang menghabiskan terlalu banyak waktu untuk memainkan permainan game online. Jika anak merasa hari-hari kurang bermakna tanpa game online, bisa jadi anak sudah mengalami ketergantungan akan permainan yang biasanya dimainkan. Kecanduan atau ketergantungan akan sesuatu pasti sangat sulit dihilangkan, karena hal yang dilakukan sudah menjadi suatu kebiasaan. Untuk menghilangkan ketergantungan akan game online

¹⁴Mertika, dkk., "Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah dasar," dalam *Journal of Education Review of Research*, Vol. 3, No. 3 (2020), hlm. 100.

¹⁵Erizal Novrialdy, "Kecanduan Game Online pada Remaja," dalam *Buletin Psikologi*, Vol. 27, No. 2 (2019), hlm. 150.

ini, biasanya diperlukan terapi perilaku untuk menata ulang kembali kebiasaan normal sebelum kecanduan game online.¹⁶

Ketergantungan game online akan membuat kontrol terhadap waktu semakin buruk. Awalnya gamer akan berencana untuk menghabiskan waktu satu jam saja untuk bermain, namun karena terlalu asik menjadi lupa waktu. Hal ini akan berpengaruh pada tugas-tugas yang harus diselesaikan, seperti pekerjaan, kebersihan rumah, maupun kegiatan bersosialisasi dengan teman atau anggota keluarga menjadi terlupakan. Terlalu asik memainkan game online bisa membuat siswa menjadi suka menunda-nunda pekerjaan, sehingga pekerjaan yang harus diselesaikan menjadi terabaikan. Menentukan batasan waktu untuk memainkan game online dapat membantu siswa melatih kontrol terhadap waktu.¹⁷

Terlalu sering menunda pekerjaan maupun tugas akibat game online, akan membuat pekerjaan menumpuk dan terabaikan. Untuk menghindari teguran dari atasan maupun guru, biasanya anak akan berbohong dan berusaha menutupi tugas maupun pekerjaannya yang belum selesai. Siswa akan belajar cara berbohong yang baik dengan mengajukan alasan-alasan yang dapat diterima oleh mereka, akibatnya siswa akan pandai menyimpan banyak rahasia dan melakukan kebohongan demi menutupinya. Terlalu sering berbohong akan membuat kepercayaan orang lain akan diri menjadi menurun. Apabila siswa sudah kehilangan kepercayaan atasan maupun guru akibat kebiasaan berbohong yang terungkap, maka akan kesulitan untuk mendapatkan kepercayaan kembali.

Kebiasaan menghabiskan terlalu banyak waktu untuk memainkan game online dapat mengubah sikap siswa terhadap diri sendiri dan lingkungan sekitar. Bermain game online sepanjang hari dapat membuat siswa lupa menjaga kebersihan, seperti mandi, dan menjaga kebersihan ruangan yang ditempati. Tidak teraturnya pola makan karena terlalu banyak mengonsumsi snack atau makanan ringan bersodium tinggi, dan minuman manis merupakan kebiasaan baru setelah siswa mengalami ketergantungan game online. Selain itu, kepedulian siswa terhadap lingkungan sekitar menjadi menurun.

¹⁶Siti Maisyaroh, dkk., “Analisis Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Siswa SMPN 4 Pekanbaru,” dalam *Prosiding SEMESTER*, Vol. 1, No. 1 (2020), hlm. 253.

¹⁷Gilbert Luis Odang, “Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar”, dalam *Jurnal Holistik*, Vol. 13, No. 2 (2020), hlm. 4.

Waktu yang biasanya dihabiskan untuk keluarga maupun teman-teman menjadi berkurang drastis.

Perilaku agresif merupakan salah satu perilaku yang cenderung selalu muncul pada diri siswa yang kerap memainkan game online.¹⁸ Permainan yang menggunakan prinsip online atau berkaitan dengan internet biasanya akan memicu para pemainnya untuk melakukan tindakan agresif ketika mengetahui koneksi internet yang tiba-tiba menurun atau hilang. Perkataan kasar yang sering keluar akibat kekesalan pasca kekalahan juga bisa menjadi kebiasaan baru. Permainan berbasis perkelahian juga akan memicu perlakuan kasar yang dilakukan sehari-hari. Menyamakan dunia nyata dengan dunia permainan akan meningkatkan tindakan premanisme.

4. Kesimpulan

Game online sekarang sudah menjadi permainan yang modern dan menjadi trend untuk masa sekarang dan peminatnya pun semakin lama semakin bertambah mulai dari anak hingga dewasa. Hal ini disebabkan karena game online pada setiap tahunnya akan memunculkan model game yang semakin menarik dengan grafis dan keunikan tersendiri. Beberapa game yang muncul juga semakin kompleks dari segi alur permainan dan banyak diantaranya yang mengandung kekerasan dan tidak sesuai untuk konsumsi anak-anak. Dibandingkan orang dewasa, anak sekolah merupakan kelompok yang sangat mudah terpengaruh oleh game online, terutama anak-anak yang masih duduk di bangku sekolah ibtidaiyah, terutama anak yang berusia 10-11 tahun lebih memahami dan masih sangat suka bermain permainan modern dari pada permainan tradisional.

Fenomena usia anak-anak lebih suka bermain game online yang mempunyai peraturan dan benuansa persaingan sehingga membuat pemainnya akan bermain terus-menerus tanpa memperdulikan berapa lama waktu yang dipergunakan. Pada akhirnya membuat mereka keasyikan bermain game online. Tentunya hal tersebut memunculkan dampak negative pada diri anak-anak, diantaranya mereka menjadi lupa waktu, lupa untuk belajar bahkan ada yang menjadi agresif dan

¹⁸Olsa Krui Saputri, dkk., "Analisis Bentuk-Bentuk Prilaku Agresif Siswa Pengguna Game Online," dalam *Jurnal Bimbingan dan Konseling ALBIKIN*, Vol. 7, No. 5 (2019), hlm. 3.

meniru perilaku yang ada didalam game online lalu mereka praktekkan ke dalam kehidupan nyata.

Daftar Pustaka

- Arianto, Tri Rizqi (2016),”Dampak Game Online terhadap Prestasi Belajar Pelajar,” dalam *Jurnal JUTIM*, Vo. 1, No. 1.
- Darwis, Muhammad, dkk. (2020),” Dampak dari Kecanduan Game Online di Kalangan Remaja Usia 15-18 Tahun di Kelurahan Kayuambon,” dalam *Ristekdik: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol.2 No. 5.
- Elburdah, Reza Putri (2020),”Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Mts Mathlaul Anwar,” dalam *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana Mengabdi Untuk Negeri*, Vol. 3, No. 1.
- Emelia, Friska (2012),”Peran Media dalam Cyberspace, Informational Politics, and Public Sphere,” dalam *Jurnal Hubungan Internasional*, Vol. 6, No. 1.
- Fardiah, Dedeh (2003),”Komunikasi Antarpersona:Prespektif Komunikasi Cyberspace,” dalam *Jurnal Komunikasi MEDIATOR*, Vol. 3 No 1 .
- Gultom, Octavia Rosali, dkk.,”Analisis Aspek Afektif Pada Game Online Dari Sisi Pengguna Menggunakan Kansei Engineering,” dalam <https://ejournal3.undip.ac.id>.
- Harsela, Fabey, dkk. (2020),” Dampak Permainan Gadget dalam Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anaka di TK Darma Wanita Bengkulu,” dalam *Jurnal PENA PAUD*, Vol. 1, No. 1.
- Maisyaroh, Siti, dkk. (2020), “Analisis Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Prilaku Siswa SMPN 4 Pekanbaru,” dalam *Prosiding SEMESTER*, Voi. 1, No. 1.
- Mertika, dkk. (2020), “Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah dasar,” dalam *Journal of Education Review of Research*, Vol. 3, No. 3.
- Nisrinafatina (2021),” Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa,” dalam *Jurnal EDUKASI NON FORMAL*, Vol. 1, No. 1.

- Novrialdi, Erizal (2019),” Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya,” dalam *Buletin Psikologi*, Vol. 27, No. 2.
- Novrialdy, Erizal (2019),”Kecanduan Game Online pada Remaja,” dalam *Buletin Psikologi*, Vol. 27, No. 2.
- Odang, Gilbert Luis (2020),”Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar”, dalam *Jurnal Holistik*, Vol. 13, No. 2.
- Putra, Kukuh Pambuka, dkk. (2017), “Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika Matematik) Usia 8-9 Tahun,” *Jurnal Sadya Widya*, Vol 33, No. 2.
- Saputri, Olsa Krui, dkk. (2019),”Analisis Bentuk-Bentuk Prilaku Agresif Siswa Pengguna Game Online,” dalam *Jurnal Bimbingan dan Konseling ALBIKIN*, Vol. 7, No. 5.
- Sukmono, Filosa Gita (2011),”Ruang Publik Anlternatife dalam Cyber Space: Geliat Werblog sebagai Online Citizen Journalism,” dalam *Jurnal Ilmiah komunikasi MAKNA*, Vol. 2, No 2.
- Wijaya, Caroline Vinci dan Sinta Paramita (2009),”Komunikasi Virtual dalam Game Online: Studi Kasus dalamGame Mobil Online,” dalam *Jurnal Koneksi*, Vol. 3, No. 1.