

Article history

Received Nov 07, 2020

Accepted Dec 14, 2020

ANALISA PENGARUH SEKOLAH DARING TERHADAP MENINGKATNYA PEMAIN *ONLINE GAME*

Doohan Ryan Fathony¹⁾, Sulthan Alif Secca Ramadhani²⁾, Vincentian Michael Anton Poetra³⁾, Nur Aini Rakhmawati⁴⁾

Fakultas Teknologi Elektro dan Informatika Cerdas/Sistem Informasi, Institut Teknologi Sepuluh Nopember
email: doohan.fathony@gmail.com, sultanaiff@gmail.com, vincentianmike6@gmail.com, nur.aini@is.its.ac.id

Abstract

In this digital era, almost everyone has internet access to meet their individual needs. With the internet, all things information can be accessed easily and quickly. This research was conducted with the aim of looking at the relationship between online schools that provide freedom and ease of internet access at home with the increase in online game players. The research was carried out by distributing questionnaires to high school students in Indonesia, then the data was processed in such a way as to identify the behavior of high school students. The results show that there are several signs of the influence of online schooling from home with the increase in online game players.

Keywords: *online game, formatt, online school.*

Abstrak

Pada zaman yang serba digital ini, hampir semua orang mempunyai akses internet untuk memenuhi masing-masing kebutuhannya. Dengan adanya internet segala sesuatu hal informasi dapat diakses dengan mudah dan cepat. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk melihat adanya hubungan dari sekolah daring yang memberikan kebebasan dan kemudahan akses internet di rumah dengan meningkatnya pemain *game online*. Penelitian dilakukan dengan menyebar kuisioner kepada siswa-siswi SMA di Indonesia, lalu data diolah sedemikian mungkin untuk diidentifikasi perilaku siswa-siswi SMA. Hasilnya didapat terdapat beberapa tanda di mana adanya pengaruh dari sekolah daring dari rumah dengan meningkatnya pemain *game online*.

Kata Kunci: *game online, sekolah daring.*

1. PENDAHULUAN

Pada zaman yang serba digital ini, hampir semua orang mempunyai akses internet untuk memenuhi masing-masing kebutuhannya. Sehingga tak dapat dipungkiri bahwa internet sudah menjadi bagian besar dalam kehidupan manusia. Internet merupakan jaringan komputer yang saling terhubung secara global sehingga dapat menghubungkan perangkat di seluruh dunia. Sehingga dengan adanya internet segala sesuatu hal informasi dapat diakses dengan mudah dan cepat. Hingga saat ini pun internet terus berkembang, awalnya internet dimanfaatkan

untuk email dan situs, kemudian dimanfaatkan untuk blog, situs jejaring sosial, situs berbagi video, televisi internet, konferensi video, hingga kini *game online*.

Game online merupakan permainan yang dioperasikan menggunakan koneksi internet. Pada dasarnya *game online* adalah sebuah permainan yang harus diakses melalui internet dan dapat dimainkan oleh banyak pemain. Bahkan kini *game online* dapat dimainkan pada beberapa device, seperti *console*, *PC*, hingga *smartphone*. Hal itu mengartikan bahwa betapa

mudahnya manusia dapat mengakses *game online*.

Menurut data laporan dari Statista – sebuah perusahaan Jerman yang mengkhususkan diri dalam pasar dan data konsumen – terdapat lebih dari 2 miliar orang diseluruh dunia telah mengakses *game online* di semua platform dan tidak memperlihatkan tanda-tanda akan menurun. Bahkan jumlah pemain *game online* di Indonesia pada 2020 meningkat sebesar 6.1 juta orang dari 2019. Hal itu merupakan dampak dari mudahnya akses dari *game online* itu sendiri. Kemudahan akses ini akan dapat berdampak buruk jika tidak disikapi dengan baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja merupakan kelompok usia terbanyak yang mengalami permasalahan dengan penggunaan teknologi, seperti internet (Kuss, van Rooij, Shorter, Griffiths, & van de Mheen, 2013; Tsitsika et al., 2014), smartphone (Haug et al., 2015; Cha & Seo, 2018) dan *game online* (Hussain, Griffiths, & Baguley, 2012; Jiang, 2014; Király et al., 2014; Strittmatter et al., 2015; Wang et al., 2014). Maka penelitian ini dilakukan untuk melihat adanya hubungan dari sekolah daring yang memberikan kebebasan dan kemudahan akses internet di rumah dengan meningkatnya pemain *game online*.

Tinjauan Pustaka

A. Pengertian Game online

Game online atau sering disebut dengan *Online Games* adalah sebuah permainan (*games*) yang dimainkan di dalam suatu jaringan, baik LAN maupun internet, permainan ini biasanya di mainkan secara bersamaan dengan pemain yang tidak terbatas banyaknya. Menurut Januar dan Turmuzi (2006:52) *game online* ialah sebagai *game* komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet.

Menurut pendapat Samuel (2010:7) *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual.

Jadi *game online* adalah sebuah permainan yang dimainkan di komputer dan dilakukan secara online (melalui internet) serta bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan dalam satu waktu.

B. Dampak Bermain Game online Bagi Siswa

Game online memiliki stigma yang mayoritas dianggap memberikan pengaruh

negatif pada para penggunanya. Hal ini didorong faktor bahwa sebuah *game* yang dapat memberikan efek adiktif dan tak lepas dari konten kekerasan, pertempuran, dan perkelahian. Di sisi pandangan orang tua dan beberapa media *game* dapat memberikan dampak perusakan pada otak anak-anak dan mempengaruhi sifat kekerasan pada penggunanya. Namun, beberapa psikolog, pakar m dan para ilmuwan meyakini bahwa permainan memiliki sisi positif bagi pertumbuhan anak-anak. Jadi, dari hal tersebut terdapat dampak positif dan negatif dari bermain *game online*.

a. Dampak positif menurut Anhar (2010:27) adapun dampak positif bermain *game online* sebagai berikut;

- Membantu perkembangan kemampuan koordinasi tangan-mata, motorik, dan kemampuan spasial.
- Meningkatkan kemampuan dalam menganalisa sesuatu, membuat keputusan yang cepat, dan berpikir secara mendalam.

b. Dampak negatif menurut pakar psikologi Douglas Yahudi dan Craig Anderson (2009 dalam Ananda, 2015), menunjukkan bahawa adanya kemungkinan unsur kekerasan dalam *game online*, dimana menimbulkan dampak sikap agresi terhadap anak dibandingkan dengan pengaruh media terdahulu. Kemudian menurut Darma (2011:67) dampak negatif yang ditimbulkan *game online* pada siswa atau anak-anak sebagai berikut;

- Anak cenderung menghabiskan waktu bermain *game online* pada jam-jam di luar sekolah.
- Tingkat konsentrasi belajar menurun karena pengaruh pikiran siswa cenderung memikirkan permainan yang ada di dalam *game online*.
- tertidur saat proses pembelajaran di sekolah.
- tertidur di sekolah dan nilai menurun
- sifat sosial menurun seperti bermain dengan teman atau mengikuti kegiatan sosialnya.
- mudah merasa cemas dan marah jika tidak bermain *game online*.

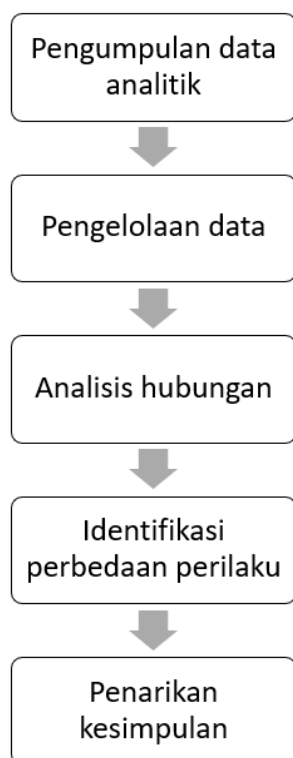
C. Pembelajaran Daring

Adanya perkembangan teknologi informasi memberikan pengaruh besar terhadap perubahan

dalam setiap aspek kehidupan. Salah satunya adalah perubahan pada aspek pendidikan. Sebuah teknologi dapat dimanfaatkan dalam kegiatan proses belajar mengajar, yang ditandai adanya pergantian cara konvensional menjadi ke modern. Menurut (Gheytsi, Azizifar & Gowhary (dalam Khusniyah dan Hakim, 2019:21) menyatakan bahwa beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa munculnya teknologi memberikan banyak pengaruh positif dalam sebuah pembelajaran. Internet merupakan sebuah alat yang digunakan untuk menunjang aktivitas pembelajaran (Martins,2015). Pembelajaran daring adalah Sebuah proses pembelajaran jarak jauh dengan metode penggabungan dari prinsip-prinsip didalam proses suatu pembelajaran dengan teknologi (Chandrawati,2010).

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dimulai dengan melakukan pengumpulan data analitik dengan memberikan kuisioner kepada 30 pelajar di bangku SMA di Indonesia, dilanjutkan dengan pengelolaan data hasil kuisioner, analisis hubungan dari sekolah daring dengan meningkatnya pemain *game online* di Indonesia. Setelah itu akan dilakukan perbandingan perilaku dari pelajar, dan terakhir adalah penarikan kesimpulan dari hasil identifikasi.

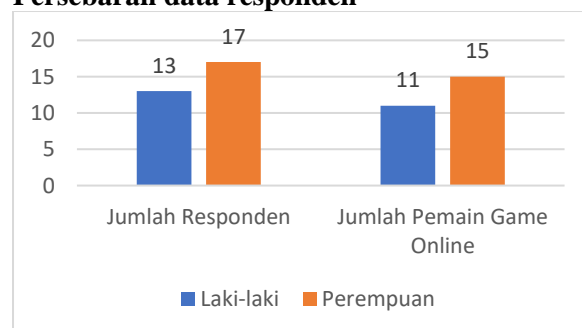


Gambar 1. Metodologi penelitian

Tahap pertama adalah pengambilan data. Data diambil dengan cara membagikan kuisioner kepada beberapa siswa SMA di Indonesia sebagai target narasumber. Dilakukan pengambilan sampel secara acak dari siswa SMA di Indonesia untuk diidentifikasi perilakunya terhadap *game online* di saat pembelajaran secara daring. Selanjutnya data yang sudah diambil akan dikelola dengan cara mengorganisir tiap jawaban agar lebih mudah dalam pembacaan dan identifikasi. Apabila data sudah dikelola, maka akan dilakukan analisis hubungan terkait dengan pembelajaran di rumah secara daring dan meningkatnya jumlah pemain *game online*. Dari hasil analisis tersebut, akan terlihat perbedaan perilaku dari siswa-siswa SMA tersebut. Tahap terakhir adalah tahap penarikan kesimpulan dari semua data yang sudah diambil, diolah, dan diidentifikasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Persebaran data responden



Grafik 1. Data berdasarkan jenis kelamin

Dari grafik di atas, didapatkan bahwa dari 30 responden kuisioner, terbagi menjadi 17 berjenis kelamin perempuan dan 13 sisanya berjenis kelamin laki-laki. Lalu dari pembagian jumlah tersebut, didapat bahwa 11 dari 13 responden laki-laki memainkan *game online* dan 15 dari 17 responden perempuan juga memainkan *game online*. Artinya, dari total 30 responden, ada 26 responden atau sekitar 53,3% responden yang pernah memainkan *game online* atau pemain *game online*. Ini menandakan bahwa siswa-siswa SMA pada zaman sekarang tidak lepas dari internet dan isinya, salah satunya adalah *game online*.

Daftar *game online* yang dimainkan

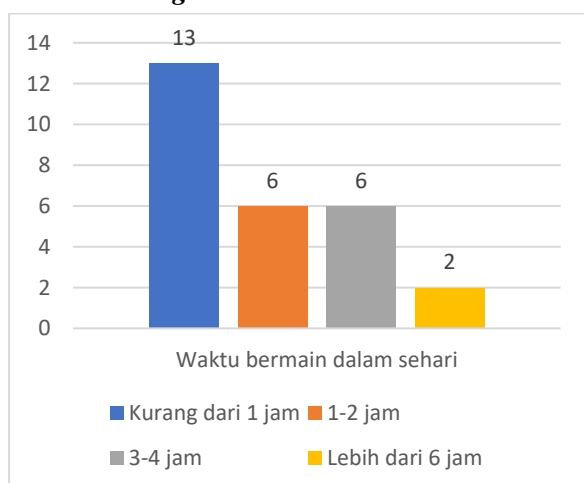
Tabel 1. Daftar nama *game online*

No	Nama Game Online
1	Among Us
2	Call of Duty
3	Counter Strike: Global Online
4	Free Fire

5	Mobile Legend: Bang Bang
6	Monster Hunter: World
7	PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)

Dari kuisisioner yang telah disebar, responden mengisikan nama atau judul *game online* yang telah dimainkan. Didapatkan bahwa *game online* yang dimainkan tersebar menjadi tujuh judul permainan seperti tabel 1. Hal tersebut menandakan bahwa banyaknya *game online* memberikan kemudahan kepada siswa-siswa SMA untuk mengakses dan memilih game mana yang mereka inginkan

Waktu main *game online*



Grafik 2. Persebaran waktu berapa lama mengakses *game online*

Grafik di atas menunjukkan berapa lama siswa-siswa SMA biasa mengakses *game online* dalam sehari. Didapat bahwa terdapat 13 responden yang mengakses kurang dari satu jam, 6 responden mengakses selama satu hingga dua jam, 6 responden biasa mengakses selama tiga hingga empat jam, dan ada dua responden yang mengakses *game online* selama lebih dari enam jam dalam sehari.

Data responden dalam mengakses *game online* saat pembelajaran secara daring



Grafik 3. Persebaran data responden dalam mengakses *game online* saat pembelajaran secara daring

Data di atas menunjukkan jumlah responden yang mengakses *game online* saat pembelajaran secara daring, lalu dibagi berdasarkan jenis kelamin. Dari data tersebut, didapat bahwa ada 9 dari 11 responden berjenis kelamin laki-laki yang pernah bermain *game online* dan pernah mengakses *game online* saat melakukan pembelajaran secara daring dan 3 dari 15 responden berjenis kelamin perempuan yang pernah bermain *game online* dan pernah mengakses *game online* saat melakukan pembelajaran secara daring. Total ada 12 responden yang mengakses *game online* saat pembelajaran secara daring. Hal ini mengartikan bahwa terdapat perbedaan perilaku dari responden laki-laki dan perempuan. Untuk responden laki-laki lebih sering mengakses *game online* saat pembelajaran secara daring disbanding dengan responden perempuan.

Frekuensi mengakses *game online* saat pembelajaran secara daring

Tabel 2. Persebaran data responden dalam mengakses *game online* saat pembelajaran secara daring

Frekuensi hasil data responden	
Tidak pernah	18
Jarang	4
Kadang-kadang	4
Sering	2
Sangat sering	2

Data di atas merupakan persebaran frekuensi responden dalam mengakses *game online* saat pembelajaran secara daring. Dari data tersebut didapat bahwa ada 18 responden yang tidak pernah mengakses *game online* sama sekali saat sedang melakukan pembelajaran secara daring. Dengan jumlah total 12 responden yang

mengakses *game online* saat pembelajaran dan persebarannya terbagi menjadi 4 responden secara jarang, 4 responden mengaksesnya secara kadang-kadang, 2 mengakses secara sering, dan 2 mengakses *game online* saat pembelajaran secara daring dengan sangat sering.

4. PENUTUP

Kesimpulan

Dari analisa yang sudah dilakukan sebelumnya, dapat diambil kesimpulan terkait dengan naiknya pemain *game online* pada masa pandemi, khususnya saat dilakukannya sekolah secara daring. Dari 30 responden yang terdiri dari siswa-siswi SMA di seluruh Indonesia dan terbagi menjadi 13 responden laki-laki dan 17 responden perempuan, terdapat total 26 responden yang pernah memainkan atau mengakses *game online*. Artinya bahwa siswa-siswi SMA sekarang tidak lepas dari internet dan isinya, termasuk *game online*. Bahkan ada 7 judul game yang tersebar dan pernah dimainkan oleh 26 responden tersebut. Hal ini menandakan ada banyaknya pilihan *game online* dan kemudahan akses permainan oleh siswa-siswi SMA. Selanjutnya, berdasarkan hasil analisa terkait dengan data responden dalam mengakses *game online* saat pembelajaran secara daring, terdapat perbedaan perilaku dari responden laki-laki dan perempuan. Untuk responden laki-laki lebih sering mengakses *game online* saat pembelajaran secara daring dibanding dengan responden perempuan. Artinya laki-laki akan lebih aktif dalam memainkan *game online* dibanding dengan perempuan. Berdasarkan hasil analisis dari data responden, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dari naiknya pemain *game online* dengan pembelajaran secara daring ini. Sistem pembelajaran yang menggunakan smartphone dan laptop akan memberikan kemudahan pada siswa-siswi untuk mengakses *game online*. Dibuktikan dengan data bahwa ada total 12 responden pernah membuka atau mengakses *game online* saat pembelajaran secara daring di mana hal itu seharusnya tidak boleh dilakukan. Dengan kemudahan dalam mengakses internet pada zaman sekarang mungkin saja hal tersebut tidak bisa dihindari, namun para guru dan instansi pendidikan dapat mencari cara untuk mencegah hal tersebut terjadi.

Saran

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat digunakan dalam penelitian selanjutnya. Saran tersebut antara

lain (1) Mengambil lebih banyak sampel dengan lebih memperhatikan siswa-siswi SMA di daerah terpencil. (2) Lebih memperhatikan detail dalam perbedaan perilaku dan bukan hanya terbagi atas jenis kelamin saja. (3) Memperbesar ruang lingkup pembahasan, tidak hanya siswa-siswi SMA saja.

5. REFERENSI

- Januar M. Iwan dan E.F. Turmudzi. (2006). *Game Mania, Jakarta: Gema Insani*.
- Kuss, D. J., van Rooij, A. J., Shorter, G. W., Griffiths, M. D., & van de Mheen, D. (2013). Internet addiction in adolescents: Prevalence and risk factors. *Computers in Human Behavior*, 29(5), 1987–1996
- Haug, S., Castro, R. P., Kwon, M., Filler, A., Kowatsch, T., & Schaub, M. P. (2015). Smartphone use and smartphone addiction among young people in Switzerland. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(4), 299–307. <https://doi.org/10.1556/2006.4.2015.037>
- Tsitsika, A., Janikian, M., Schoenmakers, T. M., Tzavela, E. C., Ólafsson, K., Wójcik, S., ... Richardson, C. (2014). Internet addictive behavior in adolescence: A cross-sectional study in seven European countries. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 17(8), 528–535. <https://doi.org/10.1089/cyber.2013.0382>
- Hussain, Z., Griffiths, M. D., & Baguley, T. S. (2012). Online gaming addiction: Classification, prediction and associated risk factors. *Addiction Research and Theory*, 20(5), 359–371. <https://doi.org/10.1007/s11469-009-9202-8>
- Cha, S. S., & Seo, B. K. (2018). Smartphone use and smartphone addiction in middle school students in Korea: Buletin Psikologi 155 Prevalence, social networking service and game use. *Health Psychology Open*, 5(1), 1–15. <http://doi.org/10.1177/2055102918755046>
- Jiang, Q. (2014). Internet addiction among young people in China: Internet

connectedness, online gaming and academic performance decrement. *Internet Research*, 24(1), 2–20. <http://doi.org/10.1108/IntR-01-2013-0004>

<<https://www.statista.com/outlook/212/120/online-games/indonesia>>

Kiraly, O., Nagygyörgy, K., Griffiths, M. D., & Demetrovics, Z. (2014). Problematic online gaming. In K. P. Rosenberg & L. C. Feder (Eds.), *Behavioral addictions: Criteria, evidence and treatment* (pp. 61–97). London, Inggris: Academic Press

Strittmatter, E., Kaess, M., Parzer, P., Fischer, G., Carli, V., Hoven, C. W., ... Wasserman, D. (2015). Pathological internet use among adolescents: Comparing gamers and non-gamers. *Psychiatry Research*, 228(1), 128–135. <http://doi.org/10.1016/j.psychres.2015.04.029>

Wang, C. W., Chan, C. L. W., Mak, K. K., Ho, S. Y., Wong, P. W. C., & Ho, R. T. H. (2014). Prevalence and correlates of video and internet gaming addiction among Hong Kong adolescents: A pilot study. *The Scientific World Journal*, 14(8), 1–9. <http://doi.org/10.1155/2014/874648>

Melani, Devita. (2009). *Studi Kasus Tentang Pengaruh Game Online Terhadap Agresivitas Remaja di Surabaya*. Skripsi :Universitas Kristen Petra.

Khusniyah, N., & Hakim, L. (2019). *EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN BERBASIS DARING: SEBUAH BUKTI PADA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS*. *Jurnal Tatsqif*, 17(1), 19-33. <https://doi.org/10.20414/jtq.v17i1.667>

Martin. 2015. “*Working Capital Management: Everything You Need to Know*.” *Cleverism*. June 17.

Chandrawati, Sri Rahayu. (2010). *Pemanfaatan E-Learning dalam Pembelajaran*. *Jurnal Cakrawala Kependidikan*. Vol 8 Nomor 2 September 2010: 101-203.

Indonesia Online Games, Statista, diakses pada 25 Oktober 2020,