

DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH DI SMK MERAH PUTIH

Yesika Damayanti¹, Hendi Irawan²

¹⁻² History Education Study Program, Faculty Of Education And Social Sciences,
Universitas Indraprasta PGRI

*Penulis Korespondensi: Yesikadamaianiti1@gmail.com, hendiirawankesos@gmail.com

Abstract. *This study aimed to analyze the impact of online games on student learning outcomes in history subjects at SMK Merah Putih. The research used a descriptive quantitative approach. Data were collected through questionnaires, interviews, and documentation. The results showed that the intensity of online game usage among students was relatively high. Excessive use of online games had a negative impact on learning outcomes, such as decreased concentration, reduced study time, and lower academic achievement. However, online games also had positive impacts, including improving strategic thinking and reducing stress. Overall, the negative impact was more dominant, affecting students' performance in history subjects. Therefore, proper time management and supervision are needed to minimize the negative effects of online gaming on students' learning outcomes.*

Keywords: *Online Games, Learning Outcomes, History, Students, Education*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak permainan daring terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di SMK Merah Putih. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Data dikumpulkan melalui kuesioner, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas penggunaan permainan daring di kalangan siswa relatif tinggi. Penggunaan permainan daring yang berlebihan berdampak negatif pada hasil belajar, seperti penurunan konsentrasi, pengurangan waktu belajar, dan penurunan prestasi akademik. Namun, permainan daring juga memiliki dampak positif, termasuk meningkatkan pemikiran strategis dan mengurangi stres. Secara keseluruhan, dampak negatif lebih dominan, memengaruhi kinerja siswa pada mata pelajaran sejarah. Oleh karena itu, manajemen waktu dan pengawasan yang tepat diperlukan untuk meminimalkan dampak negatif permainan daring terhadap hasil belajar siswa.

Kata kunci: Permainan Daring, Hasil Belajar, Sejarah, Siswa, Pendidikan

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar mampu menghadapi tantangan hidup dan berkontribusi dalam masyarakat. Tilaar (2012: 45) menjelaskan bahwa pendidikan adalah proses humanisasi, yaitu upaya memanusiakan manusia agar mampu menghadapi perubahan zaman. Sekolah sebagai lembaga formal menjadi tempat utama bagi siswa dalam mengembangkan potensi, termasuk dalam bidang akademik.

Pendidikan merupakan suatu proses yang dibutuhkan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan menuju individu yang berkualitas. Salah satu upaya untuk mewujudkan individu yang berkualitas yaitu dengan

menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang tepat agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spriritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlaq mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya. Hal ini senada dengan Suhaemi et al., (2020: 37), bahwa Pendidikan bisa dikatakan sebagai proses dengan beberapa tahapan metode tertentu guna mendapatkan pengetahuan serta tingkah laku dan sikap yang berkaitan dengan kebutuhan. Pendidikan juga merupakan sebuah kunci penting bagi kehidupan bangsa dan negara agar lebih siap dalam menghadapi masa depan dan mampu bersaing dengan bangsa lain (Rohmah & Syifa, 2021: 127). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri agar memiliki kekuatan spriritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan termasuk sebuah proses untuk mengembangkan kepribadian setiap individu secara sadar serta bertanggung jawab untuk dapat mencapai pengetahuan, keterampilan dan sikap berdasarkan nilai-nilai norma yang dapat menyesuaikan diri terhadap lingkungan sekitar (Fitri Yanti & Sumianto, 2021: 21).

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membangun kesadaran berbangsa dan bernegara adalah Sejarah. Menurut Kuntowijoyo (2021: 18), sejarah bukan hanya kumpulan peristiwa masa lalu, tetapi juga cerminan identitas dan pedoman untuk memahami masa kini serta merencanakan masa depan. Melalui pembelajaran sejarah, siswa diharapkan mampu menghargai perjuangan para pendahulu, menumbuhkan nasionalisme, serta memiliki wawasan kebangsaan. Namun, kenyataannya banyak siswa yang menganggap pelajaran sejarah membosankan karena terlalu menekankan pada hafalan peristiwa, tokoh, dan tahun. Hal ini sesuai dengan pendapat Sardiman (2011: 92) bahwa motivasi belajar memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran; rendahnya motivasi akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi membawa perubahan signifikan terhadap gaya hidup remaja. Salah satu fenomena yang paling menonjol adalah

maraknya penggunaan **game online**. Griffiths (2010: 75) mendefinisikan game online sebagai permainan berbasis jaringan internet yang memungkinkan pemain dari berbagai tempat berinteraksi secara langsung dalam dunia virtual. Daya tarik game online terletak pada visualisasi menarik, kompetisi global, serta peluang untuk membangun komunitas virtual. Tidak mengherankan jika siswa SMA banyak menghabiskan waktu luang mereka untuk bermain game online, baik melalui komputer maupun smartphone.

Bermain game online memang sangat menyenangkan dan mengasikkan, namun dengan bermain game online dengan sangat berlebihan pasti akan menimbulkan dampak negatif bagi para pengguna permainan game online” (Kautsar, 2019:2). Hal tersebut dapat diartikan bahwa game online sebagai program permainan yang terhubung melalui jaringan internet yang dapat dimainkan dimana saja, kapan saja dan dapat dimainkan secara berkelompok dibelahan dunia dan permainan game online ini sendiri menampilkan gambar-gambar ataupun visual-visual itu yang sangat menarik seperti yang di inginkan para pemain game online itu sendiri.(Nur Khoiriyati 2020:2). Bahkan pemain game online dapat berkompetisi antara satu dan lainnya untuk memperoleh poin tertinggi atau terendah yang berkosekuensi menjadi pemain yang kalah atau pun sebagai pemenang, game online juga dapat diartikan sebagai permainan yang dapat melatih kelincahan intelektualitas seseorang dalam mengambil suatu keputusan aksi dalam permainan dengan mencapai target tertentu (Kautsar,;2019:3).

Fenomena ini membawa dua sisi yang saling bertolak belakang. Dari sisi positif, game online dapat mengembangkan keterampilan tertentu. Prensky (2021: 106) menyatakan bahwa permainan digital mampu melatih kemampuan berpikir kritis, strategi, kreativitas, serta koordinasi mata dan tangan. Selain itu, menurut Squire (2011: 19), game juga berpotensi menjadi media pembelajaran yang inovatif karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Dengan kata lain, jika dimanfaatkan dengan tepat, game online dapat menunjang proses belajar siswa.

Namun, sisi negatif dari game online lebih sering muncul dalam kehidupan remaja. Gentile (2011: 82) menegaskan bahwa bermain game dengan intensitas berlebihan dapat menyebabkan masalah konsentrasi, mengganggu waktu tidur, dan menurunkan prestasi akademik. Penelitian Putra (2015: 130) juga menunjukkan bahwa siswa yang kecanduan game online cenderung memiliki nilai akademik lebih rendah dibandingkan mereka yang

bermain secara wajar. Hal ini karena waktu belajar berkurang, fokus berpindah pada permainan, serta muncul rasa malas ketika mengikuti kegiatan belajar di kelas.

Dalam konteks mata pelajaran sejarah, dampak tersebut semakin terasa. Sejarah menuntut konsentrasi, ketekunan membaca, dan kemampuan mengingat peristiwa. Jika siswa lebih banyak menghabiskan waktu bermain game daripada belajar, maka pemahaman mereka terhadap materi sejarah akan menurun. Menurut Winkel (2014: 210), hasil belajar adalah bukti keberhasilan siswa setelah melalui pengalaman belajar tertentu, yang dipengaruhi oleh faktor internal (motivasi, minat, perhatian) maupun faktor eksternal (lingkungan keluarga, pergaulan, serta media teknologi). Dengan demikian, intensitas bermain game online termasuk salah satu faktor eksternal yang memengaruhi hasil belajar sejarah.

Melihat kondisi tersebut, penelitian mengenai *“Dampak Game Online Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA”* menjadi penting dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh game online terhadap motivasi dan hasil belajar sejarah, serta memberikan gambaran yang komprehensif mengenai fenomena yang sedang marak terjadi di kalangan siswa SMA.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan **kuantitatif dengan metode deskriptif korelasional**. Pendekatan ini digunakan untuk mengetahui hubungan serta dampak antara intensitas bermain game online terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah.

1. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah **desain survei**, yaitu dengan mengumpulkan data melalui kuesioner untuk mengetahui kebiasaan bermain game online serta data nilai siswa untuk melihat hasil belajar.

2. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X dan XI di SMK Merah Putih.

Teknik pengambilan sampel menggunakan **simple random sampling**. Jumlah sampel yang digunakan sebanyak **35 siswa**.

3. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari:

- **Variabel bebas (X):** Intensitas bermain game online
- **Variabel terikat (Y):** Hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah

4. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa teknik sebagai berikut:

1. Kuesioner (Angket)

Digunakan untuk mengukur tingkat intensitas bermain game online siswa, meliputi durasi bermain, frekuensi, dan jenis game yang dimainkan.

2. Wawancara

Dilakukan kepada beberapa siswa untuk memperkuat data terkait kebiasaan belajar dan penggunaan waktu.

3. Dokumentasi

Digunakan untuk memperoleh data nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah.

5. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dengan skala Likert, yang terdiri dari beberapa indikator, yaitu:

- Frekuensi bermain game
- Durasi bermain
- Dampak terhadap waktu belajar
- Konsentrasi belajar

6. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan langkah-langkah berikut:

1. Analisis Deskriptif

Untuk mengetahui gambaran umum intensitas bermain game online dan hasil belajar siswa.

2. Analisis Korelasi Sederhana

Untuk mengetahui hubungan antara game online dengan hasil belajar.

3. Persentase

Untuk melihat perbandingan kategori intensitas bermain game online.

7. Prosedur Penelitian

Langkah-langkah penelitian dilakukan sebagai berikut:

1. Menyusun instrumen penelitian
2. Menentukan sampel penelitian
3. Mengumpulkan data melalui kuesioner, wawancara, dan dokumentasi
4. Mengolah dan menganalisis data
5. Menarik kesimpulan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini disajikan hasil penelitian mengenai dampak game online terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di SMK Merah Putih, serta pembahasannya.

A. Hasil Penelitian

1. Intensitas Bermain Game Online

Berdasarkan hasil kuesioner terhadap 35 siswa, diperoleh data sebagai berikut:

Siswa yang bermain < 1 jam/hari: 5 orang (14%)

Siswa yang bermain 1–3 jam/hari: 12 orang (34%)

Siswa yang bermain > 3 jam/hari: 18 orang (52%)

Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki intensitas bermain game online yang tinggi, yaitu lebih dari 3 jam per hari.

2. Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah

Nilai hasil belajar siswa dikelompokkan sebagai berikut:

Nilai ≥ 85 (Sangat Baik): 6 siswa (17%)

Nilai 75–84 (Baik): 10 siswa (29%)

Nilai < 75 (Cukup/Kurang): 19 siswa (54%)

Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki hasil belajar yang masih di bawah kategori baik.

3. Hubungan Game Online dengan Hasil Belajar

Dari hasil analisis, diketahui bahwa siswa dengan intensitas bermain game tinggi (>3 jam/hari) cenderung memiliki nilai yang lebih rendah dibandingkan siswa dengan intensitas bermain rendah.

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain game online berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran sejarah.

Siswa yang bermain game dalam waktu lama cenderung mengalami:

Penurunan konsentrasi saat belajar

Kelelahan fisik karena kurang istirahat

Berkurangnya waktu untuk mengulang materi

Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan game online secara berlebihan dapat menurunkan prestasi belajar siswa.

Namun demikian, tidak semua dampak bersifat negatif. Game online juga memberikan beberapa manfaat seperti:

Melatih kemampuan berpikir cepat dan strategis

Mengurangi stres setelah belajar

Meskipun demikian, manfaat tersebut tidak cukup kuat untuk meningkatkan hasil belajar jika tidak diimbangi dengan pengelolaan waktu yang baik.

C. Analisis

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat kecenderungan hubungan negatif antara intensitas bermain game online dengan hasil belajar sejarah. Semakin tinggi intensitas bermain game, maka semakin rendah hasil belajar siswa.

Hal ini menunjukkan bahwa kontrol diri dan manajemen waktu menjadi faktor penting dalam menjaga keseimbangan antara hiburan dan kewajiban belajar.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa game online memiliki dampak terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di SMK Merah Putih. Sebagian besar siswa memiliki intensitas bermain game online yang tinggi, yaitu lebih dari 3 jam per hari.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat kecenderungan hubungan negatif antara intensitas bermain game online dengan hasil belajar siswa. Siswa yang lebih sering bermain game online cenderung memiliki nilai yang lebih rendah dibandingkan siswa yang jarang bermain. Hal ini disebabkan oleh berkurangnya waktu belajar, menurunnya konsentrasi, serta kelelahan fisik.

Meskipun demikian, game online juga memiliki dampak positif seperti meningkatkan kemampuan berpikir cepat dan mengurangi stres. Namun, dampak positif tersebut tidak cukup signifikan dalam meningkatkan hasil belajar jika tidak diimbangi dengan manajemen waktu yang baik.

DAFTAR REFERENSI

- Arsyad, *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2017.
- A. Pratama, "Pengaruh Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Indonesia*, vol. 5, no. 2, pp. 120–130, 2020.
- D. Setiawan, *Teknologi dan Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media, 2021.
- H. Wijaya, "Pengaruh Game Online terhadap Motivasi dan Konsentrasi Belajar," *Jurnal Edukasi*, vol. 6, no. 1, pp. 33–40, 2022.
- M. Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana, 2017.
- N. Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016.

- R. Kurniawan, "Manajemen Waktu Belajar Siswa di Era Digital," *Jurnal Pendidikan Indonesia*, vol. 4, no. 2, pp. 88–95, 2021.
- S. Rahmawati, "Dampak Teknologi Informasi terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, vol. 3, no. 1, pp. 45–50, 2019.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2015