

DAMPAK PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP SISWA DI MTsS ULEE TUTUE ACEH UTARA

Amiruddin

Institut Agama Islam Al-Aziziyah, Indonesia
Email: amiruddin.iai@gmail.com

Abstract

Online game is one type of game that involves many players who use LAN (local area network) or the Internet. Its presence is agreed to have neglected students by spending to play online games which in turn makes student achievement decreases. This issue is the focus of research, mostly related to the use of online games and their solution to the students of MTsS Ulee Tutue. Qualitative research uses observation, interview and documentation techniques for data collection. This research resulted in positive and negative findings. The positive impact can be made as entertainment, as a venue for concentration training and making friends. Besides positive thinking is that students can control themselves, train sports, train intelligence, creativity, logic and nerve reflexes of the brain and hands when playing games. Meanwhile, the negative is to waste time, waste and take payment as a student. The solution is to solve things that are new in the world of the internet, teach time discipline, and improve social relationships with friends and stay away from online games gradually.

Keywords: *Impact; Online Games; MTsS Ulee Tutue.*

A. Pendahuluan

Belajar sebagai suatu proses tingkah laku ditimbulkan atau diperbaiki melalui serangkaian reaksi dan situasi atau rangsangan yang terjadi. Belajar melibatkan berbagai unsur yang ada di dalamnya, berupa kondisi fisik dan psikis orang yang belajar. Kedua kondisi tersebut akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajarnya, dan masih banyak unsur lain yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar, antara lain suasana lingkungan saat belajar tersedianya media pengajaran dan sebagainya. Oleh karena itu, unsur-unsur tersebut perlu mendapatkan perhatian guna

menunjang tercapainya tujuan belajar sesuai dengan yang diharapkan. Media dalam proses pembelajaran sering diartikan sebagai alat-alat grafis (grafik, denah, peta, dll), fotografis (poster, brosur, dll) atau alat elektronis (radio, dan telepon) untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi secara visual atau verbal.¹

Menunjang keberhasilan belajar, hendaknya tersedia media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (massage), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar.² Misalnya radio dan tape recorder. Dengan tersedianya media pembelajaran seperti tape recorder, siswa dapat mendengarkan langsung apa yang diajarkan serta akan dapat lebih berpikir secara konkrit. Apalagi seiring dengan perkembangan zaman yang semakin modern dan serba canggih. Hal demikian mengakibatkan siswa termasuk guru dapat memilih atau menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar, termasuk komputer.

Era komputer dan internet yang semakin berkembang sangat berpengaruh bagi kehidupan khususnya bagi para pelajar. Internet sebagai media yang dapat menyajikan informasi yang sangat umum. Ada unsur positif dan negatif di dalamnya, maka disini sangat dibutuhkan pondasi agama yang kuat sebagai dasar untuk membentengi pengaruh negative dari perkembangan zaman dan teknologi. Era Komunikasi ini juga nantinya

¹Robertus Angkowo dan A. Kosasih, *Oimalisasi Media Pembelajaran*, (Jakarta: Grasindo, 2007), h. 10.

²Sumiati & Asra, *Metode Pembelajaran*, (Bandung: Wacana Prima, 2008), h. 160.

akan berdampak terhadap siswa.³ Dalam hal bermain Game misalnya, ketika peserta didik bermain secara bebas tampak bahwa mereka melakukan berbagai kegiatan secara spontan dan menanggapi dunia sekitarnya dengan alam fantasi dan imajinasinya sendiri, dan permainan itu semata-mata untuk memenuhi hasrat terpendam tanpa maksud orang lain untuk melihatnya.⁴

Permainan atau game ini sangat berdampak bagi siswa, lebih lagi bila dimainkan secara online di dunia internet. Game Online merupakan game yang saat ini sudah sangat maju dengan memanfaatkan koneksi internet sebagai jembatan penghubung antar para pemain game yang memainkan game online tersebut atau game yang bisa dimainkan hanya saat online atau terkoneksi dengan jaringan internet. Permainan atau game online itu sendiri telah banyak menyebabkan para siswa lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain dan melalaikan tugas pokoknya yaitu belajar. Hal ini merupakan dugaan dampak negatif dari adanya media game online baik yang ada di sekolah ataupun di lingkungannya.

B. Pembahasan

1. Game Online

Menurut Djalinus Syah dalam kamus Inggris Indonesia, Game adalah permainan/ pertandingan.⁵ Game online adalah permainan yang digunakan oleh anak-anak untuk memainkan berbagai macam permainan

³Darimi, Ismail. "Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif." *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 1.2 (2017): 111-121.

⁴Zakiah Darajat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010, h. 56.

⁵Djalinus Syah, *Kamus Inggris Indonesia*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1993), h. 149.

game baik secara online (menggunakan internet) atau secara manual. *Online* (tersambung), (dalam peralatan komputer), yang sedang dibawah control *Central Processing Unit* (CPU).⁶ Dalam pengertian yang luas permainan game berarti “hiburan”. Permainan game juga merujuk pada pengertian sebagai “kelincahan intelektual” (*intellectual playability*). Sementara kata “game” bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Ada target-target yang ingin dicapai pemainnya. Kelincahan intelektual, pada tingkat tertentu, merupakan ukuran sejauh mana game itu menarik untuk dimainkan secara maksimal.⁷

Sejalan dengan makin membanjirnya para penggemar game ini, teknologi piranti lunak untuk permainan ini pun berkembang kian pesat. Dari sekadar video game berbasis *Personal Computer* (komputer pribadi) atau Televisi yang dimainkan sendiri atau secara bersama banyak pemain (*multiplayer*) di sebuah medium yang sama, kini mulai bergerak menuju permainan yang terhubung secara online. Artinya, seorang pemain (*player*) akan bisa adu strategi dan ketrampilan dengan sejumlah pemain lain yang berada di belahan dunia yang lain. Keberadaan internetlah yang memungkinkan hal itu terjadi. Internet Merupakan masa depan bagi para kreator game. Meskipun jalan menuju ke sana masih menemui kendala, terutama disebabkan oleh kemampuan teknologi yang belum maksimal, game online tetap menyimpan banyak harapan.⁸

⁶Christhopher pass & Bryan Lowes, *Kamus Lengkap Bisnis*, (Jakarta: Erlangga,1994), h. 410.

⁷[http// pengertian game online dan sejarahnya.com](http://pengertian-game-online-dan-sejarah.com); Thursday, 29 April 2016.

⁸Lusiana Afrianti, *Perbedaan Tingkat Agresivitas pada Remaja yang Bermain Game Online Jenis Agresif dan Non Agresif*, "Skripsi, (Surakarta: Universitas Muhammadiyah, 2009), h. 18.

Game atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan *refreshing*. Game online adalah game yang berbasis elektronik dan visual. Game online dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga mata pun lelah dan biasanya diiringi dengan sakit kepala. Game online adalah game yang menyediakan server-server (file yang tempat menyimpan dokumen-dokument) tertentu agar bisa dimainkan. Namun, game online berbeda dari game yang lain, game online tidak ada akhirnya dan game online dapat juga menghasilkan uang tambahan yaitu dengan menukarkan mata uang di game online dengan bentuk rupiah atau bisa juga dengan menjual karakter game online kepada orang lain. Bila sudah “dewa”, harganya bisa mencapai jutaan rupiah.

Arus globalisasi saat ini semakin luas dan berkembang dengan cepat, tak terkecuali di dunia maya/dunia internet, dunia yang luas tak terbatas dengan segala sesuatunya bermunculan di dalam sana. Ada dampak positif ada juga dampak negatif yang terkandung di dalamnya. Dunia internet saat ini sudah banyak di kenal di kalangan para anak-anak, remaja hingga orang tua sekalipun atau bisa di katakan hampir semua kalangan bisa menggunakan internet. Akses internet bisa digunakan berbagai macam, seperti Browsing untuk mencari sumber informasi, bertukar pikiran di forum forum, saling bersilaturahmi dengan sosial *network* seperti *facebook*, *twitter* dan sebagainya. Jika sudah bosan dengan segala aktivitas online lainnya, bisa memanfaatkan fasilitas game online yang sudah banyak bertebaran di jagat maya ini.

a. Macam-macam Game Online

Setelah penulis menguraikan tentang pengertian game online, maka selanjutnya dalam Sub Bab ini penulis akan menguraikan macam-macam media game online yang sering dipakai di Indonesia. Diantara macam-macam media game online tersebut adalah: *Enemy Strike*, *Sniper Shooter*, *Seven Paladin*, *Mobile Legends*, *Clash of Clans*, *Line Let's Get Rich*, *master of fantasy*, *RAN Online*, *Pirate King online*, dan lain-lain.⁹ Berdasarkan pengamatan penulis, biasanya para remaja putri lebih menyukai game *casual* (game lepas) dan para remaja putra menyukai game strategi. Keduanya memang menyenangkan karena kita dapat bertemu dengan teman-teman ataupun berkenalan dengan teman-teman lainnya dari seluruh Indonesia. Selain itu kita juga dapat berinteraksi dengan teman-teman kita yang sedang online pada saat yang bersamaan, misalnya bersalaman, *toss*, ataupun merangkul teman kita. Tetapi di samping semua itu, ada beberapa hal negatif yang seharusnya tidak pantas untuk kita contoh, misalnya memukul teman. Tentunya positif dan negatif dari game online kembali kepada diri kita sendiri dan bagaimana menyiasatinya.

Anak-anak kecil yang masih sekolah dasar ataupun sekolah menengah dapat ikut bermain. Pada usia-usia seperti ini biasanya anak-anak meniru atau mencontoh berbagai hal yang dilihatnya. Sisi negatif game online merupakan salah satu hal yang harus kita perhatikan. Bila anak-anak seusia ini meniru interaksi yang negatif dari game seperti memukul atau menendang teman, tentunya bukan hal yang baik. Oleh karena itu, diperlukan suatu pengawasan dan pendidikan yang baik agar anak-anak tidak meniru hal-hal negatif tersebut. Hal ini juga seharusnya

⁹Lihat macam-macam game online yang dapat diunduh langsung di aplikasi *play store*

menjadi pertimbangan para penyedia game online agar interaksi yang kurang mendidik seperti ini seharusnya tidak dimasukkan ke dalam game itu sendiri.¹⁰ Maka dalam hal ini orang tua perlu melakukan pengawasan terhadap anak-anaknya yang masih sekolah, terutama bila masih tingkat sekolah dasar atau menengah. Tetapi untuk para remaja, hal-hal seperti ini tentunya sudah tidak asing lagi, dan mereka pun sudah dapat mulai membedakan yang mana yang baik dan buruk dan pengawasan serta pendidikan moral masih tetap harus dilakukan oleh para orang tua, sehingga para anak dapat tetap bermain dan menyalurkan hobinya tanpa takut terkena dampak negatif dari game online tersebut.

Hal yang mengkhawatirkan, jika siswa yang pada umumnya masih duduk di bangku sekolah menghabiskan waktu dengan main *game online* dapat menyebabkan merosotnya prestasi belajar. Begitu juga remaja dapat tidak mempunyai kemampuan untuk bersosialisasi dengan baik dalam lingkungan keluarga maupun lingkungan pergaulannya di masyarakat. Lebih berbahaya lagi, pengaruh dari *game online* dapat menyebabkan meningkatnya agresivitas. Ini dapat saja terjadi karena pengaruh permainan yang menampilkan perilaku agresif. Seperti permainan yang menampilkan perkelahian brutal, berdarah-darah, sadis, adegan penyiksaan, pembunuhan dan lain-lain. Jenis permainan yang digemari tersebut dan dinikmati secara berulang-ulang, maka secara tanpa sadar dan berangsur-angsur perilaku agresif tersebut akan terekam dalam memori alam bawah sadar. Akibatnya, siswa menjadi terbiasa menyaksikan adegan kekerasan, sehingga sikap agresif pada pelajar begitu mudah terbentuk.

b. Dampak Media Game Online

¹⁰ <http://kulinet.com/baca/game-online-mendidik-atau-merusak/291>

Main game sebenarnya memiliki kegunaan atau manfaatnya. Beberapa peneliti dari University of Rochester di New York, Amerika melakukan riset mengenai pengaruh positif dari bermain game. Dalam riset tersebut, para gamers usia antara 18 hingga 23 tahun dibagi menjadi dua kelompok. Pertama, adalah *gamer* yang dilatih dengan *Game Medal of Honor* (Sebuah game FPS yang cukup terkenal). Mereka main game ini satu jam tiap hari selama sepuluh hari berturut-turut. Hasil penelitian menyebutkan bahwa para pemain game ini memiliki fokus yang lebih terhadap apa yang terjadi di sekelilingnya, jika dibandingkan dengan mereka-mereka yang jarang main game, apalagi yang tidak main sama sekali.¹¹ Secara umum dapat disimpulkan bahwa manfaat atau kegunaan game ini diantaranya adalah:

- 1) Bisa menjadi sarana hiburan yang menyediakan interaksi sosial.
- 2) Membangun semangat kerja sama atau teamwork ketika dimainkan dengan *gamers-gamers* lainnya secara *multiplayer*
- 3) Bagi manula (lansia) , bisa mengurangi efek kepikunan.
- 4) Meningkatkan rasa percaya diri dan harga diri anak saat mereka mampu menguasai permainan.
- 5) Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan memecahkan masalah atau tugas
- 6) Membuat anak-anak merasa nyaman dan akrab dengan teknologi- terutama anak perempuan, yang tidak menggunakan teknologi sesering anak laki-laki.
- 7) Melatih koordinasi antara mata dan tangan, serta skill motorik.

¹¹ <http://ligagame.com>

- 8) Mengakrabkan hubungan anak dan orangtua. Dengan main bersama, terjalin komunikasi satu sama lain.
- 9) Bisa membantu memulihkan kesehatan untuk beberapa kasus.¹²

Meskipun demikian game online ini lebih banyak berdampak buruk pada siswa itu sendiri, sehingga orang tua hendaknya dapat memilih permainan yang baik bagi anak-anaknya, diantara dampak negatifnya adalah pemain game itu memiliki sifat agresif dalam berinteraksi dengan sesamanya.

2. Dampak Penggunaan game online di MTsS Ulee Tutue

Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan. Kreativitas manusia semakin berkembang sehingga mendorong diperolehnya temuan-temuan baru dalam teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan umat manusia. Salah satu produk manusia tersebut adalah internet, teknologi internet dewasa ini semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain. Permainan *video game* dengan menggunakan koneksi internet tersebut dikenal sebagai *game online*. Sebagai *game online* sangat berpengaruh terhadap pikiran manusia, yang diserap melalui dua panca indera yakni melihat dan mendengar.

a. Dampak Positif

1) Hiburan.

Kadang kala anak-anak merasa bosan terus-menerus belajar, membuat tugas pekerjaan rumah yang kian menumpuk ditambah lagi dengan adanya guru yang *killer* di sekolah dapat membuat peserta didik

¹² <http://manfaatgame.com>

merasa jenuh dengan rutinitas kegiatannya itu. Dengan memanfaatkan sebuah permainan bisa untuk mencoba mengurangi stress akibat aktivitas yang telah mereka lalui, hal ini baik untuk menghilangkan kebosanan mengenai kegiatan pembelajaran. game adalah sebuah permainan yang interaktif. Permainan game tidak hanya untuk hiburan semata, tapi juga dapat digunakan sebagai sarana untuk belajar bagi siapapun yang memainkannya.

Selain untuk hiburan permainan game bisa juga untuk belajar, karena berbagai game yang dibuat walaupun tingkat tantangannya cukup tinggi, namun pada akhirnya akan ada *reward* (hadiah/penghargaan) baik oleh orang yang memainkannya maupun dari mereka yang menonton. Dalam permainan game tersebut, orang-orang yang menonton akan memberikan semangat dan tepukan tangan sehingga sang pemain akan bersemangat, sehingga ia akan menerima tantangan berikutnya.

Ulfa Nazira, adalah salah satu siswi yang tercatat sebagai murid di kelas I MTsS Ulee Tutue. Ia sering memanfaatkan waktu luangnya untuk bermain game online baik di sekolah ketika sedang berlangsungnya praktikum belajar pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), maupun di luar jam sekolah. Permainan game online ini menurutnya bisa menjadi ajang hiburan untuk menenangkan pikiran yang penuh dengan kegiatan dan tugas-tugas yang diberikan di sekolah.¹³ Permainan game online ini tidak membuatnya lalai untuk belajar, bahkan ia pernah mendapat peringkat 3 di dalam kelasnya.

2) Bisa untuk ajang melatih konsentrasi

¹³Hasil wawancara dengan Ulfa Nazira, siswi kelas I MTsS Ulee Tutue, Gampong Lancang Barat, 03 Februari 2016, Pukul 10. 40 WIB.

Setiap anak di dunia ini, sangat menyenangkan permainan. Umumnya mereka mempunyai daya imajinasi sendiri untuk membuat dunia yang ia kehendaki. Bentuk permainan tergantung dari keinginan mereka dan daya imajinasi yang mereka kembangkan. Ada yang mengambil robot robotan sebagai media untuk mengembangkan ide permainannya sendiri, ada boneka, melukis, pedang pedangan, pistol mainan, dan sebagainya. Semuanya itu adalah media untuk melepaskan hasrat imajinasi mereka. Seumpama seorang penembak jitu, ia akan melakukan hal itu dengan pistol mainannya dan berteriak seolah olah pistol itu bersarang tepat di target yang ia kehendaki.

Begitu juga saat mereka mengayunkan pedang mainannya ke arah yang mereka inginkan, lalu ada kalanya mereka berguling seperti layaknya jagoan yang mereka idolakan. Tanpa di sadari mereka sudah memiliki konsentrasi untuk memainkan permainan dan memenangkan pertempuran. Perlu diingat bahwa setiap anak dalam imajinasinya mereka selalu ingin menang dalam pertempuran atau permainan, tidak ada satupun yang ingin kalah. Dengan otak mereka sudah membentuk konsentrasi untuk menjalankan ide mereka ke dalam suatu dunia hayal. Mereka bermain sendiri, membuat alur cerita sendiri, dan memenangkan pertempuran. Sebagai orang tua umumnya hanya melihat bila mereka bermain, hanya membuang waktu dan membuat mereka menjadi nakal. Padahal ada konsentrasi dan permainan otak yang tersembunyi di balik semua permainan dan daya imajinasi mereka.

Umumnya orang tua merasa kesal, bila anak anak sangat sulit untuk mengerjakan pekerjaan rumah. langsung banyak alasan keluar dari mulut mereka. Mulai dari kecapean, mengantuk, malas, dan sebagainya. Hal ini kadang membuat orang tua langsung menghukum si anak agar

tidak lagi boleh bermain dan menghabiskan waktunya untuk berimajinasi. Bila hal demikian dilakukan, maka secara tak sadar orang tua telah mematikan perkembangan otak si anak. Mereka belum sepenuhnya menangkap dan mengerti keinginan kita. Mengenai masa depan, cita cita yang tinggi, tanggung jawab sebagai anak yang terlalu berlebihan . Anak anak belum mampu menelan perkataan orang dewasa secara jelas. Terlalu banyak nasihat yang mereka belum sepenuhnya pahami akan membuat si anak menjadi tidak begitu peduli kepada nasihat orang tuanya. Sebab menurut pikiran mereka, bahwa orang tua terlalu banyak menuntut dari diri mereka. Apalagi jika orang tua menghardik anak dengan keras, saat tidak mau belajar. Ini akan menimbulkan reaksi negatif bagi anak. Sehingga ada rasa kesal dan pada akhirnya si anak tidak akan mendengarkan dengan tulus hati saat orang tua berbicara kepadanya.

Karena pola pikir orang tua jauh lebih baik dari pada anak anak, sudah sewajarnya kita memahami karakter dan perilaku anak anak. Mencoba masuk ke pola pikir mereka, menjadikan diri kita seperti layaknya mereka, sehingga kita bisa memahami betul, apa yang mereka inginkan. Kita mencoba masuk ke dalam permainan yang mereka buat, sehingga dapat mengetahui alur cerita mereka dan daya imajinasinya. seiring dengan waktu, kita akan mengetahui seberapa besar mereka memiliki daya konsentrasi yang luar biasa.

Mengapa pada saat belajar mereka tidak begitu tertarik, di banding dengan permainan yang mereka buat? Pertanyaan seperti ini muncul pada diri orang tua, tatkala anak anak mereka berargumen dengan seribu satu alasan untuk tidak mau belajar. Jawabannya adalah karena pelajaran membuat mereka menjadi bosan. Ada juga diantara mereka yang tidak mengerti tentang pelajaran di sekolah. Sebab setiap anak berbeda daya

tangkap dan pendengarannya. Hal ini membuat mereka cenderung malas untuk belajar. Tetapi apabila mereka mengerti dan memahami dengan benar, apa yang guru ajarkan di sekolah, mereka akan mencintai pelajaran itu, selayaknya mereka mencintai dunia permainan yang mereka hayalkan.

Guru di sekolah tidak bisa di salahkan. Mereka telah bekerja keras untuk hasil yang terbaik untuk murid muridnya. Tetapi kendalanya guru harus mengajarkan siswanya di kelas bukan hanya satu dua orang saja. Melainkan puluhan murid jumlahnya. Tidak bisa mengajarkan kepada muridnya satu persatu. Tetapi yang dilakukannya adalah mengajar secara kolektif. Dan ada saatnya sang guru bertanya kepada murid muridnya, "apakah semua mengerti?". Lantas murid murid katakan juga dengan "mengerti pak "atau "mengerti buk". Padahal belum tentu semua murid mengerti. Kemudian sang guru bertanya lagi, "ada yang ingin bertanya?". Lalu mereka menggelengkan kepalanya. Tidak ada yang bertanya atau mengacungkan jarinya tinggi tingi. Banyak alasan murid tidak mau bertanya atau mengacungkan jarinya sebagai tanda tidak mengerti. Ada yang tidak mau capek, ada yang malu bila bertanya. Sebab nanti di sangka teman temannya ia bodoh. Ada juga yang masa bodoh serta tidak peduli karena memang tidak tahu dari awal pelajarannya. Ada yang memiliki rasa malas dan jenuh di kelas. Bayak sekali alasan yang membuat hal itu menjadi kendala bagi anak anak untuk memahami pelajaran di kelas.

Intinya dari semua tentang hal itu adalah konsentrasi anak dalam berpikir. Mau di dalam kelas, di rumah, ataupun dimanapun mereka berada. Dalam kondisi belajar atau bermain semuanya di butuhkan yang namanya konsentrasi. Konsentrasi dapat di latih dengan di buat suatu permainan atau cerita, sehingga kita dapat melihat perkembangan

konsentrasi anak. Menurut Muzammil, "permainan game online dapat membuat saya dapat melatih konsentrasi dalam bermain game peperangan dimana saya dituntut untuk dapat menelusuri area peperangan yang amat seram dan menakutkan".¹⁴ Prilaku konsentrasi ini akan berpengaruh juga ketika mereka keluar dari permainan dan akan membawa dampak pula pada kegiatan belajar-mengajar si anak, lebih-lebih jika pelajaran yang diberikan oleh sang guru dengan menggunakan metode bercerita.

Berikut ini akan dipaparkan beberapa tips yang bisa digunakan untuk melatih daya konsentrasi si anak. Siapkan 5 buah benda di atas meja. Misalnya mainan kesukaannya atau suatu benda yang memang disukai. Contohnya: pensil warna favorit, mobil mobilan, gelas kesukaannya, DVD idolanya, robot robotan. Bila semua sudah di siapkan di atas meja lakukan langkah berikut ini. Sebelum permainan diceritakan dahulu, bahwa kita punya permainan. Namanya permainan konsentrasi. Pasti mereka tertarik bila mendengar kata permainan. Katakan padanya, bahwa ia harus menghafalkan letak susunan ke 5 benda itu secara tepat, mulai dari susunan sebelah kiri sampai kanan. Dari nomor 1 sampai dengan nomor 5. Tidak ada yang boleh terlewatkan. Suruh ia melihat dengan jelas letak benda benda tersebut dan harus di hafalkan. Setelah itu tutup matanya dengan sehelai kain. Lalu mulailah katakan padanya sebutkan nama urutan benda dari kiri ke kanan. Apabila benar, ulangi dengan nama benda dan jenis warnanya. Apabila itu juga benar, tambahkan lagi jumlah benda yang lebih banyak. Lakukan hal itu sampai jumlahnya sepuluh buah atau lebih. Tips ini sangat bagus hasilnya, efeknya sangat baik untuk meningkatkan daya ingat anak-anak.

¹⁴ Hasil wawancara dengan Muzammil, siswa kelas I MTsS Ulee Tutue, Gampong Lancang Barat, 04 Februari 2016, Pukul 10. 45 WIB.

3) Ajang menambah kawan

Dengan bermain game online atau game online yang berhubungan dengan user (pengguna) lainnya bisa menambah teman di dunia maya. Saling tegur sapa dan bisa untuk menjalin tali silaturahmi, *walaupun* itu lawan di game online, namun nantinya bisa jadi kawan di dunia internet lainnya (misal facebook, dan jejaring sosial lainnya).

Permainan game ini bisa dijadikan sebagai ajang untuk bersosialisasi. Jadi bermain bersama dapat menambah keakraban kita dengan teman atau saudara. Hal ini sebagaimana yang dikatakan oleh Adi Kara Pratama, siswa kelas I MTsS Ulee Tutue.

Kami sering bermain game di warnet bersama kawan-kawan se kelas, dan ternyata di sana ada juga kawan-kawan yang lain. Saya juga banyak mendapat teman dan bisa berkenalan dengan mereka di dunia internet, awalnya mereka menawarkan saya untuk memainkan game texas di jejaring *face book*, dan akhirnya kami menjadi teman baik dan saling bertukar informasi, walaupun kami tinggal berjauhan, bahkan dengan orang yang belum begitu saya kenal sebelumnya"¹⁵

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa game online selain sebagai hiburan, juga bisa dimanfaatkan sebagai wahana untuk belajar dan melatih konsentrasi serta menambah kawan di dunia maya.

Selain itu dampak positif permainan (*game*) menurut Warzakila, S.Si adalah *pertama*, bisa mengontrol diri, *kedua*, melatih bersikap sportif (kalah dan menang kan hal biasa dalam sebuah pertandingan), *ketika*,

¹⁵ Hasil wawancara dengan Adi Kara Pratama, siswa kelas I MTsS Ulee Tutue, Gampong Lancang Barat, 04 Juli 2016, Pukul 10. 45 WIB

melatih kecerdasan, *keempat*, Kreatifitas, *kelima*, kelogikaan dan reflek saraf, otak dan tangan kan mesti bekerja juga sewaktu main game.¹⁶

b. Dampak negatif

Permainan game online bagi kalangan remaja, pelajar tingkat pertama hingga menengah bahkan anak-anak TK bukanlah hal yang asing lagi di zaman sekarang ini. Banyak fakta yang kita jumpai, dengan survey ke warnet-warnet maka tidak jarang kalangan remaja bahkan anak-anak yang sedang main game online. Bisnis warnet dengan permainan game online ini menjamur di kota-kota besar di Indonesia bahkan sampai ke pedesaan. Di beberapa warnet umumnya terlihat dipenuhi oleh kalangan pelajar yang datang untuk menghabiskan waktunya bermain game online dan terkadang mereka rela untuk tidak masuk sekolah (bolos) hanya demi bermain game online. Apa yang dilakukan pelajar tersebut terkadang tanpa diketahui oleh orang tua mereka, ada saja alasan mereka untuk meyakinkan orang tua nya, entah itu belajar di rumah teman, atau ada acara sekolah. Dalam hal ini seharusnya para orang tua harus lebih memperhatikan lagi anak-anak mereka, paling tidak mengetahui kemana mereka setelah pulang sekolah.¹⁷ Karena game ini memiliki dampak negatif yang besar bagi kehidupan si anak. Berikut ini penulis akan memaparkan dampak negatif dari permainan (*game online*) ini.

1) Tidak Kenal Waktu / Lupa Waktu.

Kebanyakan dari para pemain (*gamer*) yang sudah hobi dalam memainkan game game online yang ada sering kelupaan waktu untuk rutinitas kegiatan lainnya. Misalnya, lupa waktu untuk makan hanya

¹⁶ Warzakila, S. Si Kepala MTsS Ulee Tutue Dewantara, wawancara di Gampong Ulee Tutue Kecamatan Dewantara pada tanggal 5 Juli 2016.

¹⁷ Warzakila, S. Si Kepala MTsS Ulee Tutue Dewantara, wawancara di Gampong Ulee Tutue Kecamatan Dewantara pada tanggal 5 Juli 2016.

karena untuk bermain game online ke warnet, akibatnya perut jadi sakit, bahkan ada yang bergadang dimalam hari untuk bermain game akhirnya mereka kesiangan dan terlambat datang ke sekolah.¹⁸

2) Pemborosan

Para gamer yang sudah bisa mencari penghasilan sendiri, ini belum terlalu bermasalah bagi diri dan keluarganya. Namun untuk anak tingkat SMP yang masih meminta uang kepada orang tua, tentu saja hal ini sangat besar pengaruhnya bagi perekonomian keluarga. Misalnya 1 jam 5000 (lima ribu) rupiah main game online sekitar 2 sampai 4 jam. Dalam sehari mungkin ia akan menghabiskan 20 ribu rupiah. Ketika anak-anak sudah tidak ada uang lagi untuk main game online dan orang tua tidak memberi uang untuk main game online, bisa jadi mereka akan belajar untuk mencari uang sendiri dan dapat melalaikan mereka untuk belajar.¹⁹

3) Lupa Kewajiban.

Sebagaimana yang telah penulis paparkan bahwa kebanyakan dari pemain game online ini masih kisaran anak-anak sampai remaja (pelajar), walaupun ada juga orang dewasa bahkan orang tua juga yang memainkan game online ini. Kewajiban para pelajar yaitu untuk belajar. Dengan keseringan, dampak buruk nya yaitu waktu belajar semakin berkurang. Selain itu kita juga mempunyai kewajiban terhadap Agama. Dan kewajiban lainnya yang patutnya di laksanakan sebagaimana mestinya.

¹⁸ Warzakila, S.Si Kepala MTsS Ulee Tutue Dewantara, wawancara di Gampong Ulee Tutue Kecamatan Dewantara pada tanggal 5 Juli 2016.

¹⁹ Warzakila, S. Si Kepala MTsS Ulee Tutue Dewantara, wawancara di Gampong Ulee Tutue Kecamatan Dewantara pada tanggal 5 Juli 2016.

Mereka menghabiskan waktu berjam-jam, bahkan ada yang meninggalkan shalat hanya untuk menyelesaikan permainan mereka.²⁰

3. Analisa Penulis dan Solusi Pemecahannya

Siswa yang gemar bermain game online adalah anak yang sangat menyukai tantangan. Anak-anak ini cenderung tidak menyukai rangsangan yang daya tariknya lemah, menonton, tidak menantang, dan lamban. Hal ini setidaknya berakibat pada proses belajar akademis. Suasana kelas seolah-olah merupakan penjara bagi jiwanya. Tubuhnya ada di kelas, tetapi pikiran, rasa penasaran, dan keinginannya ada di game online. Sepertinya sedang belajar, tetapi pikirannya sibuk mengolah bayang-bayang game yang mendebarkan. Kadangkala anak juga jadi malas belajar atau kadang-kadang suka bolos sekolah hanya untuk bermain game.

Kebanyakan para pemain (*players*) menganggap bahwa game tidak mempengaruhi belajar mereka, namun pada kenyataannya kebanyakan dari mereka mengalami penurunan prestasi. Hal ini menunjukkan, walaupun dianggap tidak akan mempengaruhi nilai, tetapi kebanyakan keadaan posisi mereka statis, dalam artian kegiatan mereka hanya sekedar membuang-buang waktu dengan hal yang sebagian besar tidak bermanfaat. Dengan kata lain, bermain game ternyata lebih cenderung merugikan dari pada menguntungkan, selain materi (uang juga waktu banyak yang terbuang sia-sia. Oleh karena ini penulis menawarkan solusi pemecahan yang tepat bagi para pecandu game online agar terhindar dari pengaruh negatif game online itu sendiri. Solusi tersebut adalah sebagai berikut:

²⁰ Warzakila, S. Si Kepala MTsS Ulee Tutue Dewantara, wawancara di Gampong Ulee Tutue Kecamatan Dewantara pada tanggal 5 Juli 2016.

a. Mempelajari hal yang baru

Seorang siswa bermain game dengan tujuan adalah untuk mencari hiburan atau mengisi waktu senggang dengan permainan. Lalu kenapa seorang siswa tidak mengisi waktu luang itu kepada hal-hal yang lebih bermanfaat? Para siswa yang ketagihan dengan bermain game online, tentu saja ia selalu berhadapan dengan komputer. Oleh sebab itu tidak ada salahnya jika mereka mempelajari hal-hal baru, seperti memperdalam ilmu komputer, belajar membuat blog, atau mencari bahan-bahan pelajaran lain di internet (*browsing*), hal ini akan lebih bermanfaat daripada bermain game.

Selain itu seorang pendidik juga hendaknya menjelaskan kepada siswa dan siswi mereka akan pentingnya mendalami ilmu agama. Mereka bisa memperdalam ilmu agama dengan membaca *web-web online* Islami. Jika yang ketagihan bermain game itu adalah anak-anak, maka disini peran orang tua sangat diperlukan untuk membantu memberikan pembelajaran yang baik terhadap buah hatinya. Jangan terlalu keras mengekang anak, tanpa memberikan perhatian dan pengertian yang baik kepada mereka, karena biasanya mereka akan berontak karena merasa terkekang dan malah semakin tidak peduli dengan nasihat orang tua.

b. Memperbaiki hubungan social dengan teman-teman

Bagi seorang siswa terutama di sekolah tingkat SMP yang baru mengenal internet, sangat penting bagi mereka untuk mengetahui hakikat daripada teknologi ini. Para siswa harus diberikan nasihat agar mereka sadar bahwa di sedang berada di dunia nyata, bukan dunia maya. Mereka hendaknya mencoba berinteraksi dengan teman-teman dunia nyata yang bukan *gemers*.

Sebagai orang tua di rumah, hendaknya mereka juga turut memperhatikan, dengan siapa saja anak mereka bermain, apakah teman sepermainannya itu dapat membawa pengaruh buruk terhadap anaknya ataupun tidak. Apabila memang temannya kurang baik, maka segeralah memberi pengertian kepadanya untuk mencari teman lain yang lebih baik.

Sebagai orang tua, juga hendaknya mereka juga harus bisa menjadi teman yang baik bagi anak-anaknya dengan memberikan sedikit waktu bagi anak untuk bercerita apa saja yang mereka alami dalam kehidupan mereka sehari-hari dan mengajaknya untuk beraktifitas bersama sehingga mereka tidak cepat jenuh ketika berada di rumah.

c. Mengajari Disiplin waktu

Para siswa harus diajarkan untuk disiplin. Waktu belajar harus mereka gunakan untuk belajar, waktu mengerjakan tugas segera kerjakan, waktunya makan, segera makan, waktu istirahat segera istirahat, waktu mandi, segera mandi dan jika waktu shalat tiba, mereka harus segera shalat. Para siswa harus diajarkan untuk menggunakan waktu sebaik mungkin, jika perlu, buatlah skedul atau catatan tertulis mengenai kegiatan apa saja yang harus dilakukan dalam satu hari. Hal ini cukup membantu terutama bagi anak-anak. Akan tetapi orang anak-anak tidak boleh terlalu dikekang sehingga mereka tidak diberikan kesempatan untuk bermain.

d. Menjauhi game secara bertahap

Seorang pendidik harus bisa meyakinkan siswa dalam hati bahwa game bisa merusak kehidupan nyata, menghambat sekolah, menghambat karir dan cita-cita karena selalu memikirkan level (tingkatan dalam permainan) atau mengumpulkan poin-poin yang tidak akan pernah habisnya. Jika memang belum bisa benar-benar lepas dari game online, maka ajari mereka untuk melakukannya secara bertahap. Seperti tidak lagi

mengunjungi area game di warnet. Jika mereka bermain game di rumah, silahkan *uninstall* (membatalkan peng-instalan) atau bahkan menghapus game tersebut dari komputernya demi kebaikannya juga.

C. Simpulan

Dari uraian atau penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa game online adalah permainan yang digunakan oleh anak-anak untuk memainkan berbagai macam permainan game baik secara online (menggunakan internet) atau secara manual. Dampak positif penggunaan media game online terhadap siswa MTsS Ulee Tutue adalah dapat dijadikan sebagai hiburan, bisa untuk ajang melatih konsentrasi dan sebagai ajang untuk menambah kawan. Selain itu bisa mengontrol diri, melatih bersikap sportif, melatih kecerdasan, kreatifitas, kelogikaan dan reflek saraf, otak dan tangan sewaktu bermain game. Adapun dampak negatifnya adalah tidak kenal waktu/ lupa waktu, pemborosan dan melupakan kewajibannya selaku pelajar. Solusi pemecahan terhadap pecandu game adalah dengan mempelajari hal-hal yang baru dalam dunia internet, mengajari disiplin waktu, dan memperbaiki hubungan sosial dengan teman-teman serta menjauhi game secara bertahap.

Daftar Rujukan

- Christhopper pass & Bryan Lowes, Kamus Lengkap Bisnis, Jakarta: Erlangga, 1994.
- Darimi, Ismail. "Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif." Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi 1.2 (2017): 111-121.
- Djalinus Syah, Kamus Inggris Indonesia, Jakarta: Rineka Cipta, 1993.

Lusiana Afrianti, Perbedaan Tingkat Agresivitas pada Remaja yang Bermain Game Online Jenis Agresif dan Non Agresif, "Skripsi, Surakarta: Universitas Muhammadiyah, 2009.

Robertus Angkowo dan A. Kosasih, Optimalisasi Media Pembelajaran, Jakarta: Grasindo, 2007.

Sumiati & Asra, Metode Pembelajaran, Bandung: Wacana Prima, 2008.

Zakiyah Darajat, Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam, Jakarta: Bumi Aksara, 2010.