

## **DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN SEJARAH DI SMA N 4 KOTA JAMBI TAHUN AJARAN 2021-2022**

**Imandestario Dwi Armando,\* Nur Agustiningsih\*\***

Alumni Prodi Pendidikan Sejarah FKIP Unbari

Dosen Prodi Pendidikan Sejarah FKIP Unbari

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk melihat seberapa besar dampak *game online* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah di SMA N 4 Kota Jambi Tahun Ajaran 2021-2022, Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan analisis persentase, pengumpulan data peneliti menggunakan angket wawancara untuk mengumpulkan data peserta didik dan untuk pengumpulan data nilai akademik peserta didik menggunakan goggle form melalui tehnik *random sampling*, dengan perolehan data nilai yang bermain *game online* dengan tidak bermain *game online*, Tehnik Pengolahan data Menggunakan persentase world, Berdasarkan hasil penelitian yang telah diteliti selama kurang lebih dua bulan, Bahwa banyak nya peserta didik yang bermain *Game Online* ada 80% dari 60 peserta didik sebagai responden dan di atas kkm sebanyak 85% peserta didik dari 48 responden yang bermain *Game Online*, sedangkan yang yang tidak bermain *game online* sebanyak 15% dari 60 responden. peneliti mengambil kesimpulan bahwa peserta didik yang bermain *game online* dapat dikatakan rendah, bahwa *game online* tidak memiliki dampak pada pelajaran sejarah peserta didik di SMAN 4 Kota Jambi dan hanya berdampak sebanyak 7% peserta didik terhadap hasil belajar dalam mata pelajaran sejarah.

**Kata Kunci : *game online*, hasil belajar, mata pelajaran sejarah.**

### **Abstract**

*This study aims to see how big the impact of online games on student learning outcomes in history subjects at SMA N 4 Jambi City Academic Year 2021-2022. In this study using descriptive qualitative research methods with percentage analysis, data collection researchers used interview questionnaires to collect student data and for data collection of students' academic scores using the goggle form through random sampling techniques, by obtaining value data for playing online games by not playing online games, data processing techniques using world percentages, based on the results of research that has been researched for approximately two month, That the number of students who play online games is 80% of the 60 students as respondents and above the KKM as many as 85% of students from 48 respondents who play online games, while those who do not play online games are 15% of 60 respondents . The researcher concludes that students who play online games can be said to be low, that online games have no impact on students' history lessons at SMAN 4 Jambi City and only have an impact of 7% of students on learning outcomes in history subjects.*

**Keywords: *online games, learning outcomes, history subjects.***

### **A. PENDAHULUAN**

Perkembangan zaman sangat menakjubkan. Ini membuat teknologi berkembang sangat dunia industri bersaing memproduksi pesat. Ini terjadi karena secara massal. Hal ini membuat perkembangan *elektronika* dengan Perkembangan teknologi komputer dan penemuan-penemuan baru yang dan informasi menjadi satu dan

membentuk suatu ilmu baru yang sering di kenal dengan istilah internet. Internet ialah suatu jaringan dunia yang digunakan untuk mengakses informasi-informasi yang ada (Nur Khoiriyati 2020:1).

Teknologi merupakan suatu alat komunikasi berbasis perangkat atau komputer yang di gunakan untuk mempermudah kinerja manusia. Dengan adanya teknologi ini manusia dengan sangat mudah mencari suatu informasi dan hiburan. Namun seiring berkembang teknologi di zaman modern ini para industry berlomba-lomba membuat suatu luncuran terbaru atau produk terbaru yang biasa dikenal dengan nama laptop dan *smartphone* yang telah dilengkapi atau didukung dengan akses jaringan internet dan mudah di pergunakan dimana mana karena bisa dibawa kemana-mana, hal ini makin mempermudah kinerja manusia dalam mencari informasi dan hiburan melalui *smartphone*.

Seiring berjalannya zaman. Penggunaan internet ini dari pekerja kantoran hingga ke sekolah sekolah menggunakan teknologi ini untuk mempermudah menjalani kegiatan sehari-hari. Penggunaan perangkat komputer dan *smartphone* ataupun android selain untuk menggali suatu informasi juga di gunakan untuk dunia hiburan, yang biasanya lebih digemari dalam hiburan ialah bermain game, namun dengan era zaman yang sudah modern dan digital ini, sektor kehidupan berkembang dengan sangat pesat, dengan mengakses internet secara *online* di dunia hiburan, *game* sudah ada layanan *game* secara *online* atau biasa di kenal sebagai *game online*, bermain

*game online* yang sangat populer ini, dari orang dewasa hingga kalangan pelajar.

*Game online* adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual-visual yang biasa digerakan. *Game online* mempunyai perbedaan yang sangat besar dengan *game* lainnya yaitu pemain *game online* tidak hanya dapat bermain dengan pemain sekelilingnya ,namun dapat juga bermain dengan beberapa pemain yang berbeda lokasi meskipun dengan jarak yang sangat jauh selama koneksi internet terhubung dan dengan jaringan yang sangat bagus pemain *game online* dapat bermain bersama dengan pemain *game online* di seluruh belahan bumi lainnya. Anak-anak ataupun kalangan pelajar lebih sering dan rentang terhadap pengguna permainangame *online* dibandingkan orang dewasa.

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 berkorekuensi 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).

Dalam permainan *game online* terdapat beberapa tipe *genre* permainan yaitu *Battleground* seperti PUBG Mobile (*Player Unknown's Battlegrounds*), *action* - peperangan seperti *Call of Duty*, strategi seperti *Clash of Clans* ataupun *Spider* dan adapun game yang ber *genre* olahraga seperti PES ataupun *Winning Eleven* dan *genre* lainnya. Dari beberapa Tipe-tipe permainan *game online* tersebut merupakan permainan yang sangat digemari dan banyak di mainkan oleh pengguna *game online* kalangan anak-anak ataupun pelajar. Hal ini karena *game online* dapat di mainkan secara praktis hanya menggunakan *smartphone* saja para pelajar dapat mainkannya, secara media nya *game online* menampilkan visual-visual yang sangat menarik sehingga menimbulkan daya tarik para pelajar buat bermain *game online*, secara individu banyak para pelajar menggemari *game online* berdasarkan hobi mereka contohnya anak-anak maupun pelajar mempunyai hobi bermain sepak bola pastinya dalam *game online* mereka memilih permainan sepak bola seperti PES (*Pro Evolution Soccer*). *Game online* dapat dimainkan secara global yang dimana para pemain dapat berkenalan dengan pemain *game online* lainnya, hal ini dapat

menambahkan teman bagi para pemain *game online*.

Permainan *game online* bukan hanya permainan yang mengandung unsur hiburan semata bagi para pemain *game online*, namun banyak kandungan-kandungan yang dapat kita ambil dari jalan cerita permainan *game online* tersebut, seperti kekerasan, motivasi, dan sejarah. kebanyakan para pelajar yang bermain *game online* hanya untuk mengisi waktu ataupun menyalurkan hobi yang digemari.

Seiring berjalannya perkembangan teknologi yang semakin canggih, *game online* makin berkembang pesat dengan visual-visual, fitur-fitur yang sangat menarik dan hal ini pun sangat digemari oleh kalangan pelajar. Hal ini yang membuat resah sektor lembaga masyarakat baik pun lembaga pemerintah dan pihak pendidikan pun semakin memperhatikan persoalan perkembangan *game online* dari hal segi nilai prestasi akademik peserta didik (Kautsar, 2019:2). Adapun dampak-dampak negatif maupun positif dari bermain *game online*, jika peserta didik bermain permainan *game online* secara berlebihan akan membuat waktu belajar peserta didik makin berkurang dan lupa akan waktunya belajar, dampak positif peserta didik yang bermain *game online* jika difikir secara logis akan menimbulkan rasa semangat belajar peserta didik karena akan menaikkan mood atau gairah para pelajar. Ada hal positif lainnya dari bermain *game online* ialah dapat mengikuti suatu kompetisi/Tournament yang biasanya di adakan oleh cabang olahraga

elektronik atau yang biasa di kenal dengan nama *EA Sport* atau event yang di adakan secara terbuka, tentu hal tersebut menimbulkan suatu prestasi yang dapat di miliki bagi para peserta didik ataupun pengguna permainan *game online*.

**Tabel 1. Observasi Nilai Mata Pelajaran Sejarah Di SMAN 4 Kota Jambi.**

| NO | KELAS    | JUMLAH       |             |
|----|----------|--------------|-------------|
|    |          | DI BAWAH KKM | DI ATAS KKM |
| 1  | XI IPS 3 | 3            | 27          |
| 2  | XI IPS 5 | 5            | 25          |

Berdasarkan table 1 di atas menunjukkan adanya nilai hasil belajar secara keseluruhan masih dibawah KKM sebanyak 3 peserta didik dan di atas KKM sebanyak 27 peserta didik dari kelas XI IPS 3 berjumlah 30 peserta didik responden dan nilai hasil secara keseluruhan masih di bawah KKM 5 peserta didik dan KKM di atas sebanyak 25 peserta didik dari kelas XI IPS 5.

Berdasarkan latar belakang dan observasi sementara yang telah dipaparkan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Pelajaran Sejarah di SMA N 4 Kota Jambi Tahun Ajaran 2021-2022”. Penelitian ini mengangkat masalah bagaimana pengaruh *game online* terhadap hasil belajar peserta didik dalam pelajaran sejarah.

## **B. METODE**

Metode penelitian kualitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana, dan terstruktur

dengan jelas sejak awal. Penelitian kualitatif adalah Metode analisis deskriptif kualitatif adalah teknik analisis yang difokuskan pada pemahaman akan suatu permasalahan, serta penampilan dari hasilnya. Demikian pula pada tahap kesimpulan penelitian akan lebih baik bila disertai dengan gambar, table, grafik, atau tampilan lainnya. Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif dan penelitian ini menggunakan metode deskriptif persentase.

## **C. HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN**

penelitian dan pengumpulan data ini di lakukan di sekolah SMAN 4 Kota jambi pada kelas XI IPS 3 dan XI IPS 5 dengan 36 peserta didik XI IPS 3 dan XI IPS 5 36 peserta didik. masing-masing kelas di ambil 30 peserta didik sebagai sampel responden pada tanggal 20 Agustus 2021 sampai dengan 8 September 2021.

Penelitian ini di lakukan dengan menyebarkan angket melalui *gogle Form*, data yang di ambil bedasarkan angket yang di buat penulis untuk di sebar kepada *objek* sample yaitu sebanyak 60 peserta didik seperti yang telah di terangkan pada BAB III di atas, Analisis penelitian ini menggunakan persentase. Peneliti mendeskripsikan hasil angket yang telah di sebar oleh peneliti dan telah di isi oleh responden dalam 4 aspek di soal nomor 1 sampai 8 dengan hasil analisis persentase sebagai berikut:

### **a. Aspek Waktu**

Hasil temuan pada peserta didik SMAN 4 Kota Jambi kelas XI IPS 3 dan 5, dalam sekali bermain

*game online* biasanya lebih dari 4 jam dalam sehari. 52 responden tidak setuju dengan persentase 87% dalam sehari bermain *game online* lebih dari 4 jam dalam sehari dan yang setuju sebanyak 8 responden atau 13% sehari bermain *game online* lebih dari 4 jam dalam sehari. Dapat disimpulkan hasil penelitian dalam pernyataan angket ini peserta didik SMAN 4 Kota Jambi tidak lebih bermain *game online* dari 4 jam dalam sehari.

Hasil temuan pada peserta didik SMAN 4 Kota Jambi kelas XI IPS 3 dan 5, Mengatakan bahwa 26 responden mengatakan tidak setuju dengan persentase 43% Setiap hari bermain *Game Online* dalam seminggu. dan yang mengatakan setuju sebanyak 34 responden atau 57% Setiap hari bermain *Game Online* dalam seminggu. Dapat disimpulkan hasil penelitian dalam pernyataan angket ini peserta didik SMAN 4 Kota Jambi banyak yang bermain *game online* setiap hari nya.

Hasil temuan pada peserta didik SMAN 4 Kota Jambi kelas XI IPS 3 dan 5, Mengatakan bahwa 38 responden mengatakan tidak setuju dengan persentase 34% Dalam sehari belajar Satu jam, atau kurang (asal sudah belajar/mengerjakan tugas) dan yang mengatakan setuju sebanyak 22 responden atau 66% Dalam sehari belajar Satu jam, atau kurang (asal sudah belajar/mengerjakan tugas). Dapat disimpulkan hasil penelitian dalam pernyataan angket ini peserta didik SMAN 4 Kota Jambi. Dapat disimpulkan hasil penelitian dalam pernyataan angket ini peserta didik SMAN 4 Kota Jambi lebih banyak dalam sehari belajar Satu jam, atau

kurang (asal sudah belajar/mengerjakan tugas)

Berdasarkan hasil temuan di peneliti di atas, dalam teori (Kautsar, 2019:49) pada penelitiannya menjelaskan bahwa waktu bermain *game online* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar, berdasarkan teori Kautsar hal ini dapat mendukung hasil penelitian peneliti.

#### b. Aspek Permainan

Hasil temuan berikutnya *Game Online* yang di mainkan oleh peserta didik SMAN 4 Kota Jambi kelas XI IPS 3 dan 5 memainkan lebih dari satu *game*. 39 responden mengatakan tidak setuju dengan persentase 65% *Game Online* yang di mainkan lebih dari satu dan yang mengatakan setuju sebanyak 21 responden atau 35% *Game Online* yang di mainkan lebih dari satu. Dapat disimpulkan hasil penelitian dalam pernyataan angket ini peserta didik SMAN 4 Kota Jambi. Dapat disimpulkan hasil penelitian dalam pernyataan angket ini peserta didik SMAN 4 Kota Jambi peserta didik tidak hanya satu permainan *game online* yang di mainkan. Ini sesuai dengan hasil penelitian teori *game online* (Kautsar, 2019:17) yang menjelaskan beberapa jenis *game online*.

#### c. Aspek Pembelajaran

Hasil temuan berikutnya *Game Online* yang di mainkan oleh peserta didik SMAN 4 Kota Jambi kelas XI IPS 3 dan 5 memainkan lebih dari satu *game*. 2 responden mengatakan tidak setuju dengan persentase 3% . Mereka lebih prioritaskan sekolah (sekolah) tugas, belajar, dll dari pada *game online* dan yang mengatakan setuju sebanyak 58 responden atau

97% Lebih prioritaskan sekolah (sekolah) tugas, belajar, dll dari pada *game online*.

Hasil temuan berikutnya *Game Online* yang di mainkan oleh peserta didik SMAN 4 Kota Jambi kelas XI IPS 3 dan 5 memainkan lebih dari satu *game*. Mengatakan bahwa 51 responden mengatakan tidak setuju dengan persentase 85% Pernah menggunakan jam sekolah mata pelajaran sejarah (sedikit membolos) untuk bermain *Game Online* dan yang mengatakan setuju sebanyak responden atau 15% Pernah menggunakan jam sekolah mata pelajaran sejarah (sedikit membolos) untuk bermain *Game Online*. dapat disimpulkan hasil penelitian dalam pernyataan angket ini peserta didik SMAN 4 Kota Jambi lebih memprioritaskan belajar dari pada membolos untuk bermain *game online*.

Hasil temuan berikutnya *Game Online* yang di mainkan oleh peserta didik SMAN 4 Kota Jambi kelas XI IPS 3 dan 5 memainkan lebih dari satu *game*, Mengatakan bahwa 48 responden mengatakan tidak setuju dengan persentase 80% Pada saat sedang banyak tugas atau menjelang UTS, bermain *Game Online*, dan yang mengatakan setuju sebanyak 12 responden atau 20% pada saat sedang banyak tugas atau menjelang UTS, bermain *Game Online* dapat di simpulkan hasil penelitian dalam pernyataan angket ini peserta didik SMAN 4 Kota Jambi lebih mementingkan waktu untuk belajar dari pada bermain *game online*.

Menurut Khairi (2013:29) dalam teorinya waktu bermain *game online* yang panjang dapat

melupakan kegiatan sehari hari dalam belajar maupun mengerjakan tugas, hal ini justru bertolak dari hasil penelitian yang dimana peserta didik di SMAN 4 Kota Jambi lebih memprioritaskan urusan belajar dari pada *game online*.

#### d. Hasil Belajar

Hasil temuan berikutnya *Game Online* yang di mainkan oleh peserta didik SMAN 4 Kota Jambi kelas XI IPS 3 dan 5, *game online* berpengaruh negatif terhadap nilai peserta didik, 46 responden mengatakan tidak setuju dengan persentase 77% *Game online* berpengaruh negatif terhadap nilai dan yang mengatakan setuju sebanyak 14 responden atau 23% *Game online* berpengaruh negatif terhadap nilai.

Peneliti mendiskripsikan hasil kerja nyata peserta didik yang bermain *Game Online* dan tidak bermain *Game Online* menggunakan analisis persentase dan Hasil Kerja Nyata Peserta Didik yang Bermain *Game Online* dan Tidak Bermain *Game Online* dengan sekolah memiliki KKM 75 yang dimana sebanyak 8 responden dibawah kkm atau 13,3% dan sebanyak 52 responden di atas kkm atau 86,6% dari 60 responden.

Peserta didik yang bermain *game online* sebanyak 48 responden dari 60 responden atau 80% peserta didik bermain *game online*, 41 responden di atas kkm sedangkan 7 responden di bawah kkm atau 85% peserta didik bermain *game online* diatas kkm dan responden yang tidak bermain *game online* sebanyak 12 responden dari 60 responden atau 15% peserta didik tidak bermain *game online*, sebanyak 11 responden

dengan KKM di atas sedangkan 1 responden di bawah KKM atau 91,6% peserta didik yang tidak bermain *game online* berada di atas KKM.

Berdasarkan hasil penelitian ini peserta didik yang bermain *Game Online* 80% (48) dari seluruh responden (60). Peserta didik yang bermain *game online* dengan hasil di bawah KKM sebanyak 85% (41) dari jumlah responden yang bermain *game online* dan peserta didik yang nilainya berada di bawah KKM sebanyak 15% (7) dari peserta didik yang bermain *game online* ke seluruhnya. Hal ini jelas *game online* tidak memiliki dampak pada pelajaran sejarah peserta didik di SMAN 4 Kota Jambi dan hanya berdampak sebanyak 7% peserta didik terhadap hasil belajar.

Menurut Rizky Yogatama (2016) e-jurnal yang berjudul "Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMP N 1 Maospati Magetan" memberikan kesimpulan semakin tinggi pengaruh *game* maka prestasi belajar peserta didik semakin rendah dan begitu juga sebaliknya semakin rendahnya pengaruh *game online* maka prestasi belajar peserta didik semakin tinggi. Hal ini dapat mendukung hasil penelitian peneliti, kesamaan yaitu membahas tentang *game online* terhadap hasil belajar ataupun nilainya. Rizky Yogatama melakukan penelitian dengan ruang lingkup responden semua jurusan sedangkan peneliti hanya melakukan penelitian pada responden SMAN 4 Kota Jambi.

#### **D. KESIMPULAN DAN SARAN**

##### **Kesimpulan**

Banyaknya peserta didik yang bermain *Game Online* ada 80% dari 60 peserta didik sebagai responden dan di atas kkm sebanyak 85% peserta didik dari 48 responden yang bermain *Game Online*, sedangkan yang yang tidak bermain *game online* sebanyak 15% dari 60 responden. Hal ini dapat diartikan bahwa *game online* tidak memiliki dampak pada pelajaran sejarah peserta didik di SMAN 4 Kota Jambi dan hanya berdampak sebanyak 7% peserta didik terhadap hasil belajar atau nilai dalam mata pelajaran sejarah.

##### **Saran**

Hasil penelitian yang telah di temukan, maka peneliti memberikan saran kepada beberapa pihak, sebagai berikut:

##### 1. Saran Siswa

Kepada siswa *game online* memang permainan yang sangat menghibur namun harus di perhatikan waktu penggunaan *game online* memiliki pengaruh besar bagi penggunaannya yang di lakukan secara berlebihan seperti penundaan dalam belajar, agar lebih memperhatikan waktu belajar dan prestasi akademiknya.

##### 2. Saran Sekolah

Kepada pihak sekolah di harapkan bisa memberikan edukasi terkait *game online* yang baik untuk membantu pembelajaran di sekolah.

##### 3. Saran Peneliti

Kepada peneliti *game online* dapat berpengaruh besar bagi penggunaannya, hal ini dapat di pastikan dari lingkungannya dan kebiasaan buruknya dalam membagi waktunya sehari hari, pastinya bila mana siswa bermain *game online* tanpa akan sadar batas waktu hal itu

dapat di pastikan kurangnya waktu buat belajar dan akan berdampak buruk bagi pendidikannya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Budiarti Lisna, 2019, *Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Prestasi Nilai Hasil Belajar*, Kecamatan Baleendah Bandung, Skripsi(S1),FKIP UNPAS.
- Fascho. 2016. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhui Hasil Belajar*, Bogor, Skripsi (S1), STKIP Muhammadiyah Bogor.
- Harahap, Khairani 2017, *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar*, Sumatera Utara, Departemen Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara.
- Krista, Surbakti, 2017. *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*, Universitas Quality, Jurnal currera Dosen FKIP
- Kautsar. 2019. *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di Man 3 Aceh Besar*, Banda Aceh, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
- Kuswidyaningrum 2016, *faktor minat calon pengganti*.Semarang, Skripsi S1 Universitas Negeri Semarang
- Nur, Khoiriyati, 2020, *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMK Muhammadiyah 1 Palembang*”, Palembang, Universsitas Muhammadiyah Palembang,
- Saputra, M. Ihwan Hendra. (2018). *Game Edukasi Pengenalan Aksara Sasak Level Dasar Berbasis Android*, Malang, Institut Teknologi Nasional Malang
- Yogatama, Rizky (2016) “ *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMP N 1 Maospati Magetan*” SMP N 1 Maospati Magetan, Jawa Tengah, Universitas Widya Dharma Klaten.