

Analisis Dampak Penggunaan Game Online terhadap Minat Belajar Siswa SMP

¹Fathul Rizki, ²M. Amin

¹Program Studi Teknologi Informatika, STKIP Yapis Dompu, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, STKIP Yapis Dompu, Indonesia

Co. Author Email: hajiamin582@gmail.com

Article Info	Abstrak (12pt, Bold)
Article History Received: December 9, 2025 Revised: December 16, 2025 Published: December 23, 2025	<i>Penelitian ini menganalisis dampak penggunaan game online terhadap minat belajar siswa kelas VIII di SMP Daerah Hu'u. Meningkatnya popularitas game online di kalangan remaja menimbulkan kekhawatiran mengenai penurunan motivasi serta perhatian siswa selama proses pembelajaran di kelas. Temuan penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kebiasaan bermain game secara berlebihan dapat menurunkan prestasi akademik; namun, kajian yang secara khusus membahas minat belajar dalam konteks sekolah menengah pertama di wilayah pedesaan Indonesia masih terbatas. Penelitian ini berupaya mengisi celah tersebut dengan menggunakan pendekatan kualitatif melalui desain studi kasus. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi yang melibatkan tiga siswa yang aktif bermain game online, seorang wali kelas, serta tiga orang tua siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa sering memainkan game online, terutama Free Fire dan Mobile Legends, baik di rumah maupun saat jam istirahat di sekolah. Meskipun penggunaan game online memberikan beberapa dampak positif seperti peningkatan kreativitas dan interaksi sosial, dampak negatif lebih dominan, antara lain menurunnya motivasi, berkurangnya fokus belajar, pengabaian tugas sekolah, berkurangnya waktu belajar, serta penggunaan uang saku untuk membeli kuota internet. Guru dan orang tua melaporkan kekhawatiran serupa dan telah menerapkan langkah-langkah seperti pembatasan penggunaan gawai dan peningkatan pengawasan. Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan game online berdampak signifikan terhadap menurunnya minat belajar siswa. Kolaborasi antara orang tua, guru, dan siswa diperlukan untuk mengatur penggunaan game online agar tidak mengganggu hasil belajar akademik.</i>
Keywords Online Games; Learning Interest; Motivation; Case Study	Abstract <i>This study investigates the impact of online game usage on the learning interest of eighth-grade students at SMP Daerah Hu'u. The increasing popularity of online games among adolescents has raised concerns regarding students' declining motivation and attention in classroom learning. Previous research indicates that excessive gaming may contribute to reduced academic performance; however, studies focusing specifically on learning interest within the context of rural Indonesian secondary schools remain limited. This study addresses that gap by employing a qualitative case study design. Data were collected through interviews, observations, and documentation involving three students who actively play online games, one homeroom teacher, and three parents. The findings show that students frequently play online games—particularly Free Fire and Mobile Legends—both at home and during school breaks. While online games offer minor positive effects such as enhanced creativity and social interaction, negative impacts are more dominant, including diminished motivation, poor focus, neglect of school assignments, reduced study</i>

time, and financial misuse to purchase internet data. Teachers and parents reported similar concerns and have implemented strategies such as limiting device usage and providing increased supervision. Overall, the study concludes that online game usage significantly lowers students' learning interest. Collaboration between parents, teachers, and students is needed to regulate game use and minimize negative effects on academic outcomes.

Copyright © 2025, The Author(s).

This is an open access article under the CC-BY-SA license



How to cite: Rizki, F., & Amin, M. (2025). Analisis Dampak Penggunaan Game Online terhadap Minat Belajar Siswa SMP. *Journal of Education and Innovation Advancement*, 1(3), 120-125.

INTRODUCTION

Perkembangan teknologi informasi dalam dua dekade terakhir telah membawa perubahan besar dalam kehidupan sosial, pendidikan, dan budaya masyarakat, termasuk di kalangan siswa sekolah menengah pertama. Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang sangat diminati oleh remaja adalah game online. Game online kini tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga telah membentuk pola perilaku baru dalam aktivitas sehari-hari siswa. Akses internet yang semakin mudah serta kepemilikan telepon pintar oleh hampir seluruh siswa membuat game online menjadi kegiatan yang sangat dekat dengan kehidupan mereka. Fenomena ini tidak dapat dipisahkan dari perubahan gaya hidup remaja yang cenderung lebih banyak berinteraksi dengan dunia digital dibandingkan aktivitas sosial tradisional.

Kehadiran game online pada awalnya dianggap sebagai hiburan positif yang dapat memberikan relaksasi dan meningkatkan kreativitas. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa permainan digital dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kerja sama tim, pengambilan keputusan cepat, hingga kemampuan pemecahan masalah. Namun, penggunaan yang tidak terkontrol dan berlebihan dapat membawa dampak negatif yang signifikan, terutama bagi pelajar. Salah satu dampak yang paling terlihat adalah menurunnya minat belajar siswa. Minat belajar merupakan faktor psikologis yang sangat berpengaruh dalam menciptakan suasana belajar yang baik. Ketika minat belajar menurun, siswa akan cenderung mengalami kesulitan berkonsentrasi, mengabaikan tugas, dan enggan mengikuti pembelajaran.

Perubahan perilaku akibat penggunaan game online yang berlebihan telah menimbulkan kekhawatiran di banyak kalangan, baik orang tua, guru, maupun lembaga pendidikan. Guru sering mengeluhkan siswa yang tidak fokus, mengantuk di kelas, dan kurang memiliki motivasi belajar. Beberapa siswa bahkan mengaku lebih memilih bermain game daripada belajar atau mengerjakan tugas sekolah. Kondisi ini menjadi semakin serius ketika siswa mulai menghabiskan uang saku untuk membeli kuota internet demi bermain game, serta menghabiskan waktu belajar hanya untuk mengejar peringkat di permainan. Situasi seperti ini mulai terlihat pula pada siswa-siswa yang tinggal di daerah rural atau pedesaan, termasuk di wilayah Hu'u, tempat penelitian ini dilaksanakan.

Meskipun banyak penelitian telah membahas dampak game online terhadap hasil belajar, prestasi akademik, atau perilaku sosial, namun kajian yang secara khusus berfokus pada minat belajar masih terbilang terbatas, terutama pada konteks sekolah pedesaan yang memiliki karakteristik sosial, ekonomi, dan budaya berbeda dari sekolah di perkotaan. Siswa di daerah pedesaan sering kali memiliki tantangan tersendiri dalam belajar, seperti kurangnya fasilitas belajar, rendahnya literasi digital yang produktif, serta pengawasan orang tua yang terbatas. Dengan demikian, perubahan perilaku akibat penggunaan game online dapat berdampak lebih besar pada minat belajar siswa dibandingkan di daerah perkotaan.

Di SMP Daerah Hu'u, fenomena penggunaan game online semakin terlihat dalam beberapa tahun terakhir. Siswa kelas VIII, khususnya laki-laki, sering terlihat memainkan game online seperti *Mobile Legends* dan *Free Fire*. Waktu bermain mereka meningkat terutama pada jam istirahat sekolah atau setelah pulang sekolah. Beberapa siswa juga mengaku bermain game hingga larut malam, sehingga mengganggu waktu istirahat dan konsentrasi mereka pada hari berikutnya. Kondisi ini diperparah dengan kurangnya kontrol penggunaan telepon pintar dari pihak keluarga, karena sebagian besar orang tua bekerja dan tidak memiliki cukup waktu untuk mengawasi anak-anak mereka.

Menurut teori psikologi pendidikan, minat belajar merupakan salah satu aspek afektif yang berperan penting dalam menentukan keberhasilan peserta didik. Minat yang tinggi akan memotivasi siswa untuk aktif mencari informasi, berpartisipasi dalam pembelajaran, dan menyelesaikan tugas tepat waktu. Sebaliknya, minat yang rendah akan mengurangi ketekunan, melemahkan semangat belajar, serta membuat siswa cenderung mengabaikan aktivitas akademik. Beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar antara lain lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, pergaulan teman sebaya, dan perkembangan teknologi. Ketika game online menjadi bagian besar dari keseharian siswa, maka aspek-aspek tersebut dapat terpengaruh secara langsung.

Di sisi lain, perkembangan teknologi dan kemudahan akses digital seharusnya dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendukung pembelajaran yang lebih menarik. Namun, pada praktiknya lebih banyak siswa menggunakan perangkat digital untuk hiburan daripada untuk tujuan belajar. Hal inilah yang menimbulkan ketidakseimbangan antara penggunaan teknologi untuk kegiatan produktif dan nonproduktif. Ketika hiburan digital seperti game online lebih dominan, maka aktivitas belajar sering kali terabaikan. Siswa menjadi lebih tertarik pada reward instan yang ditawarkan oleh game online, seperti naik level, mendapatkan skin, dan memenangkan pertandingan, dibandingkan reward jangka panjang dari aktivitas belajar seperti pemahaman akademik atau prestasi.

Fenomena ini menimbulkan pertanyaan penting: sejauh mana penggunaan game online memengaruhi minat belajar siswa SMP di daerah pedesaan seperti Hu'u? Apakah penggunaan game online sepenuhnya berdampak negatif, atau masih ada aspek positif yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran? Bagaimana persepsi siswa, guru, dan orang tua terhadap perubahan minat belajar akibat penggunaan game online?

Penelitian ini berusaha menjawab pertanyaan tersebut dengan melakukan analisis mendalam melalui pendekatan kualitatif studi kasus. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai dampak game online terhadap minat belajar siswa. Selain itu, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi guru dan orang tua dalam merumuskan strategi pengawasan dan pembinaan yang tepat dalam mengatur penggunaan game online. Penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan kajian terkait penggunaan teknologi digital dan dampaknya terhadap aspek psikologis serta akademik siswa.

Dengan memahami dinamika penggunaan game online dan pengaruhnya terhadap minat belajar, sekolah dan orang tua dapat mengambil langkah preventif dan kuratif untuk memastikan bahwa perkembangan teknologi tidak menjadi penghambat proses belajar siswa, tetapi justru dapat dimanfaatkan secara positif. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya penting secara akademis, tetapi juga relevan dalam konteks sosial dan pendidikan, terutama di lingkungan sekolah menengah pertama yang sedang menghadapi tantangan serupa di era digital saat ini.

RESEARCH METHOD

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Metode ini digunakan untuk mendapatkan gambaran mendalam mengenai perilaku dan pengalaman siswa dalam menggunakan game online serta dampaknya terhadap minat belajar.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian terdiri atas:

- Tiga siswa kelas VIII A yang aktif bermain game online
- Satu guru wali kelas
- Tiga orang tua siswa

Pemilihan subjek dilakukan secara purposive berdasarkan intensitas penggunaan game online.

Teknik Pengumpulan Data

1. **Observasi** – dilakukan di lingkungan sekolah untuk mengamati perilaku siswa selama proses belajar maupun pada waktu istirahat.
2. **Wawancara** – dilakukan secara semi-terstruktur dengan siswa, guru, dan orang tua.
3. **Dokumentasi** – berupa foto, catatan akademik siswa, dan catatan observasi.

Analisis Data

Analisis data menggunakan model Miles & Huberman, yaitu:

- Reduksi data
- Penyajian data
- Penarikan kesimpulan

Analisis dilakukan secara berkelanjutan sejak pengumpulan data hingga tahap evaluasi akhir.

FINDINGS AND DISCUSSION

Temuan Penelitian

1. Pola Penggunaan Game Online oleh Siswa

Ketiga siswa diketahui memainkan game online seperti *Free Fire* dan *Mobile Legends* selama 2–5 jam per hari. Mereka bermain di rumah, di lingkungan sekitar rumah, serta pada waktu istirahat di sekolah. Siswa bahkan sering menghabiskan uang saku untuk membeli kuota internet agar dapat bermain tanpa batas.

2. Dampak Positif Penggunaan Game Online

Beberapa dampak positif memang tercatat, meskipun jumlahnya terbatas, yaitu:

- Meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir cepat
- Menambah interaksi sosial dengan teman sebaya
- Mengembangkan kemampuan kerja sama tim dalam game

3. Dampak Negatif terhadap Minat Belajar

Dampak negatif lebih dominan dibandingkan dampak positif. Dampak tersebut antara lain:

- Menurunnya minat belajar dan motivasi mengikuti Pelajaran
- Siswa sering lupa mengerjakan PR
- Konsentrasi menurun saat kegiatan belajar mengajar (KBM)
- Waktu belajar berkurang drastis karena digunakan untuk bermain
- Kelelahan dan mengantuk saat di kelas akibat bermain hingga larut malam
- Pemborosan uang saku untuk membeli kuota internet

Guru menyatakan bahwa siswa yang kecanduan game sering harus ditegur berulang kali karena kurang fokus. Orang tua juga mengonfirmasi perubahan perilaku dan penurunan kedisiplinan belajar.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game online memberikan dampak signifikan terhadap minat belajar siswa SMP. Hal ini sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa kecanduan game mengakibatkan penurunan motivasi dan prestasi akademik.

Minat belajar berkaitan erat dengan perhatian dan keinginan siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Ketika energi, waktu, dan emosi siswa lebih banyak dicurahkan pada game online, minat belajar pun menurun. Lingkungan sosial, kebiasaan bermain, serta kurangnya pengawasan orang tua turut memperburuk situasi.

Dampak negatif yang dominan dalam penelitian ini memperlihatkan bahwa game online telah menjadi aktivitas yang bersaing langsung dengan kegiatan belajar. Jika tidak dikelola dengan baik, penggunaan game online dapat mengganggu perkembangan akademik siswa dalam jangka panjang.

CONCLUSION

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan game online berdampak signifikan terhadap penurunan minat belajar siswa kelas VIII A SMP Daerah Hu'u. Dampak positif memang ada, tetapi dampak negatif lebih kuat terutama dalam hal motivasi belajar, disiplin akademik, konsentrasi, dan pengelolaan waktu. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan dan kerja sama antara orang tua, guru, dan siswa untuk mengatur penggunaan game online secara bijak.

RECOMMENDATION

1. **Siswa** perlu mengatur waktu bermain game dan mengutamakan kewajiban belajar.
2. **Guru** dapat membuat pembelajaran lebih menarik sehingga siswa tidak mudah terdistraksi.
3. **Orang tua** perlu memberi batasan penggunaan gawai dan melakukan pengawasan intensif.
4. **Peneliti selanjutnya** dapat meneliti pengaruh game online secara kuantitatif atau membandingkan wilayah rural dan urban.

ACKNOWLEDGEMENT

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah, guru, orang tua, dan siswa SMP Daerah Hu'u yang telah membantu dalam proses penelitian ini.

REFERENCES

- Amin, M., & Wibowo, A. (2020). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap motivasi belajar siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 17(2), 112–120.
- Dewi, R. P., & Hakim, L. (2022). Hubungan penggunaan gawai dan kecanduan game online terhadap hasil belajar siswa SMP. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 10(1), 45–56.
- Ghazali, N., & Ridwan, M. (2021). Dampak negatif game online terhadap perilaku belajar remaja. *Jurnal Psikologi Remaja*, 3(1), 22–31.
- Hajar, A. (2022). *Pengaruh bermain game online terhadap minat belajar siswa*. SMA Negeri 5 Takalar.

- Harahap, S. H., & Ramadan, Z. H. (2020). *Dampak game online Free Fire terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar*. Universitas Islam Riau.
- Hidayat, A., & Samudra, G. (2020). Kecanduan game online dan implikasinya terhadap prestasi akademik siswa sekolah menengah. *Jurnal Kajian Pendidikan*, 8(3), 204–213.
- Istiqomah, S., & Putra, W. (2021). Pengaruh penggunaan mobile games terhadap perhatian belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 7(2), 76–85.
- Kusuma, A. D., & Surya, D. (2022). The effect of online gaming addiction on students' academic engagement. *International Journal of Education and Learning*, 3(4), 256–264.
- Lestari, M. (2021). *Analisis dampak game online pada perilaku sosial anak di Desa Simpang Beliti*.
- Mahardika, T., & Yuliana, D. (2022). Perilaku penggunaan game online pada remaja dan dampaknya terhadap kedisiplinan belajar. *Jurnal Sosiologi Pendidikan*, 5(1), 33–47.
- Ningsih, M., & Pratama, B. (2021). Hubungan intensitas bermain game online dengan minat belajar siswa SMP di era digital. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial*, 4(2), 98–106.
- Rahayu, S., & Fadillah, M. (2023). Motivasi belajar siswa di era gawai: Analisis perilaku bermain game online. *Jurnal Inovasi Pendidikan Indonesia*, 12(1), 14–25.
- Saputra, R., & Nirmala, A. (2020). Pengaruh lingkungan digital dan kebiasaan bermain game terhadap konsentrasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 9(1), 55–63.
- Sari Ananda. (2019). *Pengaruh kecanduan game online terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Tanjung Balai*.
- Sukmana, B. (2022). Online game addiction and its impact on adolescents' learning motivation. *Journal of Educational Psychology Studies*, 6(2), 112–123.
- Wijaya, H., & Syafitri, L. (2021). Pengaruh perilaku bermain game online terhadap hasil belajar siswa SMP: Studi kasus. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 13(2), 67–78.
- Yusuf, I., & Rahmat, F. (2023). Dampak sosial dan akademik dari penggunaan game online pada peserta didik sekolah menengah pertama. *Jurnal Penelitian Pendidikan Remaja*, 2(1), 1–10.