**ARTIKEL**

# STUDI TENTANG MINAT BELAJAR SISWA PEMAIN *GAME ONLINE* COC (*CLASH OF CLANS*) DI SMP PAWYATAN DAHA 2 KOTA KEDIRI TAHUN AJARAN 2016/2017

***STUDIES ABOUT THE INTEREST OF STUDENT LEARNING PLAYER ONLINE GAME COC (CLASH OF CLANS) IN JUNIOR HIGH PAWYATAN DAHA 2 KEDIRI ACADEMIC YEAR 2016/2017***


**Oleh:**

**IVA NIAMATUL KHUSNA**

**12.1.01.01.0012**

**Dibimbing oleh :**

1. **Dr. ATRUP, M.Pd.,MM**
2. **GURUH SUKMA HANGGARA, M.Pd.**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**


**TAHUN 2017**

# SURAT PERNYATAAN
# ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

**Yang bertanda tangan di bawah ini:**

| | |
|---|---|
| Nama Lengkap | : Iva Niamatul Khusna |
| NPM | : 12.1.01.01.0012 |
| Telepun/HP | : 085649529369 |
| Alamat Surel (Email) | : iva.n.khusna@gmail.com |
| Judul Artikel | : Studi Tentang Minat Belajar Siswa Pemain *Game Online* COC (*Clash of Clans*) di SMP Pawyatan Daha 2 Kota Kediri Tahun Ajaran 2016/2017 |
| Fakultas – Program Studi | : FKIP – Bimbingan Dan Konseling |
| Nama Perguruan Tinggi | : UN PGRI Kediri |
| Alamat Perguruan Tinggi | : Jalan KH. Achmad Dahlan No. 76 Kediri (64112) |

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;
b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

| Mengetahui | | Kediri, 30- 01 - 2017 |
|---|---|---|
| Pembimbing I | Pembimbing II | Penulis, |
| Dr. Atrup, M.Pd., MM.<br>NIDN.0709116101 | Guruh Sukma Hanggara, M.Pd.<br>NIDN. 0705068605 | Iva Niamatul Khusna<br>12.1.01.01.0012 |

# STUDI TENTANG MINAT BELAJAR SISWA PEMAIN *GAME ONLINE* COC (*CLASH OF CLANS*) DI SMP PAWYATAN DAHA 2 KOTA KEDIRI TAHUN AJARAN 2016/2017

Iva Niamatul Khusna
12.1.01.01.0012
FKIP – Bimbingan Dan Konseling
iva.n.khusna@gmail.com
Dr. Atrup, M.Pd., MM. dan Guruh Sukma Hanggara, M.Pd.
UN PGRI KEDIRI

**ABSTRAK**

Pendidikan adalah salah satu wadah yang berisi suatu proses belajar mengajar yang diartikan sebagai suatu interaksi antara siswa dan guru dalam mencapai sebuah tujuan. Untuk mengembangkan itu semua manusia akan senantiasa belajar. Untuk menumbuhkan minat belajar yang ideal disekolah salah satu hal yang diperhatikan adalah lingkungan. Lingkungan belajar disekolah merupakan situasi yang turut serta mempengaruhi kegiatan belajar. Minat belajar adalah salah satu faktor psikologis yang akan mempengaruhi belajar. Game online adalah salah satu media sosial yang sekarang sedang marak di kalangan remaja. Game online sendiri merupakan salah satu media yang mampu mempengaruhi dunia pendidikan khususnya untuk para pelajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, artinya data yang dikumpulkan bukan berupa angka-angka, melainkan data tersebut berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan, dokumen pribadi, rekaman suara, yang didapat dari subyek penelitian yaitu siswa pemain game online, guru BK, dan teman dekat siswa. Guna ingin menggambarkan realita dibalik fenomena secara mendalam, rinci dan tuntas. Jenis penelitian yang digunakan adalah fenomenologi yaitu merupakan metode untuk memahami suatu objek atau peristiwa dengan mengalai secara sadar dan mempelajari suatu fenomena-fenomena yang terjadi dilingkungan tempat penelitian. Penelitian dilakukan di SMP Pawyatan Daha 2 Kota Kediri menggunakan jenis penelitian fenomenologi dengan melakukan wawancara kepada 4 siswa pemain *game online* COC, teman dekat siswa dan tentunya konselor atau guru BK. Ada empat komponen yang menjadi pedoman wawancara yaitu kesukaan, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan. Dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa *game online* cukup berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Untuk mengatasi siswa kecanduan game online dan kembali menumbuhkan minat belajaar siswa, harus ada kerjasama antara orangtua dan pihak sekolah. Dengan begitu siswa akan lebih terpantau. Sekolah harus lebih memperketat peraturan yang sudah ada di sekolah. Sekolah juga seharusnya menambah kegiatan ekstrakulikuler supaya siswa dapat mengalihkan kesibukannya dari bermain game online dialihkan ke hal yang mereka gemari. Seharusnya para orang tua mengawasi segala hal dan kegiatan yang dilakukan anak-anaknya. Orang tua harus membatasi dan mengawasi anak saat bermain *handphone*, misal hanya digunakan saat mencari informasi dan berkomunikasi dengan keluarga maupun teman. Selain itu, untuk para pemain *game online* agar bisa membagi waktu belajar dan bermain *game online* supaya tidak ada dampak yang cukup merugikan baik dibidang prestasi maupun sosial.

Kata Kunci : Minat Belajar, *game online* COC

## I. LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah salah satu wadah yang berisi suatu proses belajar mengajar yang diartikan sebagai suatu interaksi antara siswa dan guru dalam mencapai sebuah tujuan. Manusia dibekali dengan kecerdasan, bakat, keadaan jasmani, sosial, dan emosional. Untuk mengembangkan itu semua manusia akan senantiasa belajar. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilaksanakan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru. Semua hal tersebut diatas tidak akan luput tanpa adanya minat. Hakikat minat belajar adalah suatu kecenderungan atau kegairahan siswa terhadap kegiatan belajar yang dapat memberikan stimulus dalam kegiatan yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang diinginkan yang dilihat dari adanya semangat, ketekunan, perhatian, pengorbanan, dan usaha keras.

Minat belajar yang rendah banyak dialami oleh siswa, yaitu karena kurangnya ketertarikan pada suatu bidang tertentu. Hal ini tentu akan berdampak terhadap hasil belajar. Untuk menumbuhkan minat belajar yang ideal disekolah salah satu hal yang diperhatikan adalah lingkungan. Lingkungan belajar disekolah merupakan situasi yang turut serta mempengaruhi kegiatan belajar. Hamalik (2001:195) menyatakan bahwa lingkungan adalah sesuatu yang ada di alam sekitar yang memiliki makna atau dampak tertentu kepada individu. Kondisi belajar yang kondusif baik lingkungan rumah maupun lingkungan sekolah akan menciptakan ketenangan dan kenyamanan siswa dalam belajar sehingga siswa akan mudah menguasai materi belajar secara maksimal. Slameto, (2003:72) menyatakan bahwa lingkungan yang baik perlu diusahakan agar dapat memberi dampak yang positif sehingga dapat belajar dengan sebaik-baiknya.

Perwujudan perilaku belajar biasanya terlihat dari perubahan kebiasaan, ketrampilan, pengamatan, sikap, dan kemampuan yang biasanya disebut dengan hasil belajar. Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi dua faktor utama, yaitu Faktor dari dalam diri siswa, meliputi kemampuan yang dimilikinya, motivasi balajar, ketekunan, sosial, ekonomi, faktor fisik dan psikis. Faktor yang datang dari luar diri siswa / faktor lingkungan, terutama kualitas pengajaran.

Pada era globalisasi ini kebudayaan asing sudah banyak mempengaruhi masyarakat di semua kalangan khususnya di kalangan pelajar. Seperti salah satunya adalah *game online* yang sekarang sedang marak di kalangan remaja. *Game online* sendiri merupakan salah satu media yang mampu mempengaruhi dunia pendidikan khususnya untuk para pelajar.

Seperti kita ketahui bahwa banyak sekali remaja yang mendapatkan dampak-dampak dari *game online*, baik itu positif maupun negatif. Permainan ini dapat mengganggu prestasi belajar. Hal ini karena permainan *game online* membawa dampak kecanduan bagi para pemakainya baik secara langsung maupun tidak. Anak sekolah merupakan salah satu kelompok yang mudah terpengaruh oleh dampak *game online*. Akibatnya mereka sering terlambat masuk ke kelas dan tidur di kelas, sering kali mereka tidak masuk sekolah karena alasan malas ataupun sakit. Anak sekolah merupakan kelompok yang mudah terpengaruh oleh *game online*, karena menurut (Hurlock,1978:182) sekolah dasar terutama diusia 10-11 tahun seperti itu anak-anak lebih memahami dan masih suka bermain, bergerak dan akan membuat pemainnya akan bermain terus-menerus tanpa memperdulikan berapa lama waktu yang digunakan dan usia sekolah biasanya menyukai permainan kelompok atau tim yang mana perminan ini sangat terorganisasi dan mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan yang kuat.

Meskipun sekedar duduk, anak dapat menghabiskan waktu luang lebih dari 5 jam sehari, serta permainan *game* dapat menguras energi serta membutuhkan konsentrasi dan anak dirangsang penasaran untuk mengejar nilai tinggi bahkan anak lupa waktu. Ketergantungan semacam itu dapat memicu perilaku negatif seperti bolos sekolah, malas mengerjakan pekerjaan rumah, dan ketergantungan. Bila anak bermain *game* dengan tingkat ketergantungan yang tinggi dan posisi duduk yang salah saat bermain *game* dikhawatirkan anak akan mengidap nyeri sendi di kalangan anak-anak.

Adapun jenis game online yang dimainkan adalah COC (Clas of Clans). *Clash of Clans* (COC) adalah sebuah *game* strategi di mana pemain membangun komunitas, melatih pasukan, dan menyerang pemain lain untuk mendapatkan emas, *trophy*

,*elixir* dan *dark elixir*, membangun pertahanan yang melindungi pemain dari serangan pemain lain, dan untuk melatih serta meningkatkan kemampuan maupun jumlah pasukan.

Dalam *game online* itu sendiri, ada tingkatan level dan skill yang harus dilalui pemain agar bisa menjadi yang terkuat pada *game* tersebut. Untuk meningkatkan level dan skill karakter pada *game* tersebut, seorang pemain harus melakukan sebuah misi atau hunting. Selain itu, seseorang yang memiliki *gadget* akan mudah terpengaruh oleh *game online*. Di mana waktu yang seharusnya digunakan untuk bekerja atau pun istirahat, namun cenderung dimanfaatkannya untuk asyik bermain dalam permainan *Clash of Clans* di *gadget*.

Selain itu, seseorang yang memiliki *gadget* akan mudah terpengaruh oleh *game online*. Di mana waktu yang seharusnya digunakan untuk bekerja atau pun istirahat, namun cenderung dimanfaatkannya untuk asyik bermain dalam permainan *Clash of Clans* di *gadget*. Terbukti pula pada hasil obsevasi yang dilakukan oleh peneliti pada beberapa warung kopi dan tempat berkumpulnya remaja dan dewasa umumnya terlihat mereka bermain *game online* di *gadget* dan terkadang mereka rela meninggalkan kewajiban dalam bekerja atau pun belajar demi bermain *Clash of Clans*. Dalam *Clash of Clans* ada fitur di mana pemain dapat bermain bersama dan berinteraksi dengan pemain lainnya yaitu yang bernama *clan*, *clan* adalah kumpulan dari para pemain *Clash of Clans* yang ingin bermain bersama dan berinteraksi dengan pemain lainnya melalui chatting yang ada pada *game Clash of Clans*. Di sini *Clash of Clan* memberikan pilihan kepada para pemainnya untuk dapat membuat *clan* tersebut atau hanya sekedar bergabung dengan *clan* yang sudah dibuat oleh pemain lainnya.

Mengapa penulis memilih untuk melakukan penelitian terhadap game online COC, karena pada saat itu yang marak dimainkan indivdu terutama para siswa adalah game online COC tersebut. Dan terbukti setelah silakukan survei dan wawancara hasilnya cukup signifikan terhadap minat belajar para siswa. Dapat disimpulkan bahwa game online COC mengakibatkan kecanduan bagi para pemainnya. Hasilnya minat belajar para pemain game online

tersebut berkurang, malas mengerjakan tugas sekolah, prestasi menurun, dan pola hidup berubah. Tentunya permasalahan ini harus dikaji dan diteliti mengenai pengaruhnya terhadap minat belajar siswa.

Dan saya memilih SMP Pawyatan Daha 2 Kota Kediri karena disekolah tersebut sudah terdapat permasalahan mengenai judul yang saya tulis. Oleh karena itu penulis akan melakukan observasi mengenai *" Study Tentang Minat Belajar Siswa Pemain Game Online COC (Clash of Clan) di SMP Pawyatan Daha 2 Kota Kediri Tahun Ajaran 2016/2017".*

## I. METODE

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yaitu "Metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *post positivisme*, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci (Sugiyono, 2009:1)". Dalam penelitian ini bertujuan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek yang diteliti tanpa adanya rekayasa dari peneliti. Dengan penelitian kualitatif dapat menjelakan fenomena yang terjadi dilapangan dengan bentuk narasi atau pemaparan yang diolah dari data-data yang ditemukan dilapangan.

Pendekatan kualitatif artinya data yang dikumpulkan bukan berupa angka-angka, melainkan data tersebut berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan, dokumen pribadi, catatan memo, dan dokumen resmi lainnya. Sehingga yang menjadi tujuan dari penelitian kualitatif ini adalah ingin menggambarkan realita dibalik fenomena secara mendalam, rinci dan tuntas. Penelitian kualitatif dilakukan untuk memahami fenomena sosial dari pandangan pelakunya.

Jenis penelitian yang digunakan adalah fenomenologi. (Creswell, 2015: 8) berpendapat bahwa fenomenologi merupakan studi yang berusaha mencari "esensi" makna dari suatu fenomena yang dialami oleh bebrapa individu. Penelitian ini akan berdiskusi tentang suatu objek kajian dengan memahami inti pengalaman dari suatu fenomena.

Konsep dasar penelitian fenomenologis berusaha memahami arti peristiwa dan kaitan-kaitannya

terhadap orang-orang biasa dalam situasi tertentu. Yang ditekankan oleh kaum fenomenologis adalah aspek subjektif dari perilaku orang. Mereka berusaha masuk ke dalam dunia konseptual para subyek tang ditelitinya sedemikian rupa sehingga mereka mengerti apa dan bagaimana suatu pengertian yang dikembangkan oleh mereka disekitar peristiwa dalam kehidupan sehari-hari.

## II. HASIL DAN KESIMPULAN

### A. Hasil

Penelitian ini berupa wawancara dan diberikan kepada 4 siswa, 1 guru BK, dan 1 teman dekat siswa. Pada hasil penelitian, diketahui bahwa 2 siswa minat belajarnya berkurang dan nilainya menurun setelah menjadi pemain *game online* COC dan 2 siswa minat belajarnya tetap ada dan nilainya tetap stabil. Dari hasil wawancara kepada beberapa subyek pemain *game online* COC, dapat disimpulkan hasil bahwa *game online* tersebut ada yang berdampak buruk dan ada yang tidak berdampak sama sekali karena pemainnya hanya menggunakannya untuk hiburan saat bosan dan untuk mengisi waktu luang.

Guru BK memiliki wewenang atau tugas untuk memberikan pantauan atau perhatian kepada siswa agar tidak terjerumus pada media sosial khususnya *game online*. Oleh karena itu, guru harus memberi motivasi agar siswa mau belajar dan memperhatikan pelajaran. Selain guru, orangtua mempunyai peran untuk mengawasi anak dirumah. Orangtua harus memberi ketegasan kepada anak untuk membatasi mana waktu belajar dan mana waktu untuk bermain *game online* atau yang lainnya. Dan orangtua dianjurkan untuk menguasai teknologi supaya mempermudah memantau hal apa saja yang sudah dilakukan anak dengan bermain *handphone*. Agar tidak berdampak negatif, anak harus sadar akan kewajibannya sebagai seorang siswa, harus memiliki tujuan hidup, selalu berfikir positif, menghindari malas-malasan, mengatur waktu belajar dan bermain, dan menyadari dampak apabila kecanduan *game online*. Hasil penelitian ini dapat diambil inti atau kesimpulan dari wawancara adalah sebagai berikut:

1. Masalah yang ditimbulkan oleh *game online* :

a. *Game online* bagi siswa yang belum bisa mengatur waktu kapan harus bermain game dan kapan harus melakukan kegiatan lain sangat buruk, berupa rasa malas, hilangnya semangat belajar, kurangnya istirahat,kurangnya komunikasi dengan teman sebaya atau dengan orang lain, bahkan jika kita lihat kasus-kasus disekolah lain sampai ada siswa yang melakukan tindak pencurian hanya sekedar untuk membeli pulsa untuk bermain *game online*.

2. Treatment atau perlakuan yang disarankan untuk pengentasan masalah kecanduan *game online :*
   a. Mengatur waktu belajar dan waktu bermain.
   b. Menabung uang untuk hal-hal yang lebih bermanfaat
   c. Membuat perencanaan hidup kedepan.
   d. Menyadari dampak negatif dari kecanduan *game online*
   e. Berteman dengan orang yang baik dan memiliki tujuan hidup.
   f. Banyak melakukan ibadah.
   g. Selalu berfikir positif dan menghindari malas-malasan.
3. Dan treatment untuk siswa yang sudah kecanduan dapat diatasi dengan cara sebagai berikut:
   a. Dengan melakukan aktivitas-aktivitas seperti mengikuti ekstrakulikuler di sekolah, kegiatan sosial, dll.
   b. Mengurangi waktu bermain *game online* dengan mengikuti bimbingan belajar
   c. Dengan metode spiritual thinking, yaitu dengan dengan mengalihkan energi dan gairah pelajar tersebut menuju hal-hal yang kreatif dan positif. Jika mereka bisa memprogramkan diri untuk menyenangi televisi dan bermain *game online*, mereka mestinya juga bisa diprogramkan untuk hal-hal lain yang lebih baik. Jika ia bisa candu untuk bermain *game online*, maka merekapun juga bisa diprogramkan untuk candu belajar.

**B. Kesimpulan**

Minat belajar adalah salah satu faktor *psikologis* yang akan mempengaruhi belajar. Minat yang dapat menunjang belajar adalah minat kepada bahan atau mata pelajaran dan kepada guru yang mengajarnya. Apabila siswa

tidak berminat kepada bahan atau mata pelajaran juga kepada gurunya, maka siswa tidak akan mau belajar. *Game online* adalah salah satu hal yang menghambat siswa dalam belajar, penggunaannya yang terlalu sering akan mengakibatkan siswa mengalami kecanduan. *Clash of Clans* (COC) adalah sebuah *game* strategi di mana pemain membangun komunitas, melatih pasukan, dan menyerang pemain lain untuk mendapatkan emas, *trophy* ,*elixir* dan *dark elixir*, membangun pertahanan yang melindungi pemain dari serangan pemain lain, dan untuk melatih serta meningkatkan kemampuan maupun jumlah pasukan. Dalam *game online* itu sendiri, ada tingkatan level dan skill yang harus dilalui pemain agar bisa menjadi yang terkuat pada *game* tersebut. Untuk meningkatkan level dan skill karakter pada *game* tersebut, seorang pemain harus melakukan sebuah misi atau hunting.

Oleh karena itu, guru harus memberi motivasi agar siswa mau belajar dan memperhatikan pelajaran. Selain guru, orangtua mempunyai peran untuk mengawasi anak dirumah. Orangtua harus memberi ketegasan kepada anak untuk membatasi mana waktu belajar dan mana waktu untuk bermain *game online* atau yang lainnya. Dan orangtua dianjurkan untuk menguasai teknologi supaya mempermudah memantau hal apa saja yang sudah dilakukan anak dengan bermain *handphone.* Agar tidak berdampak negatif, anak harus sadar akan kewajibannya sebagai seorang siswa, harus memiliki tujuan hidup, selalu berfikir positif, menghindari malas-malasan, mengatur waktu belajar dan bermain, dan menyadari dampak apabila kecanduan *game online*.

## III. DAFTAR PUSTAKA

Creswell, W. John. 2015. Penelitian Kualitatif & Desain Riset. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Hamalik. 2001. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.

Slameto, 2003. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Rineka Cipta. Jakarta.

Sugiyono. (2009). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.