

Ketertarikan *Game Online* daripada Minat Membaca Bagi Anak

Joko Santoso
STKIP PGRI Metro
joko.spbsi@gmail.com

Abstract

This study aims to describe the interest in online games rather than the interest in reading for children. This study uses qualitative methods using observation and interview techniques. The results showed that the interest in online games rather than reading interest for children could be seen from the reasons why children were more interested in online games than reading interests, because online games were more fun/interesting, created a sense of challenge, and connected with others or their co-stars, while reading less fun/interesting, not challenging, and not connecting with other people.

Keywords: *game online, reading*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan ketertarikan game online daripada minat membaca bagi anak. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan teknik observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketertarikan game online daripada minat membaca bagi anak dapat dilihat dari alasan ketertarikan anak-anak lebih tertarik game online daripada minat membaca, karena game online lebih menyenangkan/menarik, menimbulkan rasa tertantang, dan terhubung dengan sesama atau lawan mainnya, sedangkan membaca kurang menyenangkan/menarik, tidak menimbulkan rasa tertantang, dan tidak terhubung dengan orang lain.

Kata kunci: *game online, membaca*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan IPTEK saat ini semakin pesat menghasilkan banyak produk teknologi yang memberikan manfaat dan kemudahan bagi manusia mulai dari manfaat ilmu pengetahuan, pendidikan dan hiburan. Berbagai ilmu pengetahuan, pendidikan, dan hiburan tersebut mudah didapatkan hanya dengan mengakses internet. Banyak sekali fasilitas-fasilitas yang terdapat di internet, seperti *email*, *word wide web*, *chatting*, *download file*, *game online*, dan sebagainya.

Salah satu fasilitas dan manfaat hiburan yang tersedia di internet adalah *game onlie* (Amelya. 2008). *Game onlie* merupakan permainan yang memanfaatkan fasilitas yang terdapat di internet. *Game online* juga merupakan permainan yang disukai di kalangan anak-anak. *Game online* merupakan gabungan dua kata yang berupa “*game*” dan “*online*”. *Game* merupakan suatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada

yang kalah, biasanya dalam konteks yang tidak serius atau dengan tujuan *refresing* (M. Fahrul dalam Rahmat. 2018). *Online* dapat diartikan terhubung (Nandang. 2005). *Online* ini juga bisa diartikan suatu keadaan yang dimana sebuah komputer (*device*) terhubung dengan(*device*) lain seperti modem. Jadi, *Game Online* dapat diartikan permainan yang berbasis elektronik dan visual yang menyediakan server-server tertentu agar bisa dimainkan. Banyak sekali permainan *game online* yang tersedia di internet, seperti *free fire* yang sering disebut dengan FF, *mobile legend* yang juga sering disebut ML, dan sebagainya. Kebanyakan anak-anak memainkan *game onlie* secara mandiri maupun kelompok.

Sebenarnya, tidak hanya manfaat hiburan saja yang bisa diakses di internet, akan tetapi manfaat ilmu pengetahuan juga dapat diakses di internet. Dunia internet banyak sekali menghadirkan berbagai ilmu pengetahuan yang bisa dibaca oleh anak-anak untuk belajar. Anak-anak dalam mencari ilmu pengetahuan baik itu yang berasal dari buku bacaan maupun internet harus awali dengan minat membaca mereka. Minat merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan (Slameto. 2013). Membaca ilmu pengetahuan di internet misalnya, merupakan salah satu aktifitas yang dapat dilekukan oleh anak-anak dalam mencari pengetahuan dalam dunia pendidikan. Membaca merupakan suatu proses yang dilakukan serta digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/Bahasa tulis (Tarigan. 2008).

Akan tetapi, bila dibandingkan antara memainkan *game online* dengan minat membaca, anak-anak lebih senang memainkan *game online* daripada membaca, baik itu membaca buku maupun membaca ilmu pengetahuan di internet. Berbagai alasan yang muncul mengapa anak-anak lebih senang memainkan *game online* daripada membaca. Alasa tersebut berupa 1) memainkan *game online* lebih menyenangkan/menarik sedangkan membaca membuat membosankan, 2) memainkan *game online* muncul perasaan tertantang sedangkan membaca tidak memiliki rasa tertantang, dan 3) memainkan *game online* merasa dirinya terhubung dengan yang lainnya sedangkan membaca merasa sendirian. Oleh karena itu, artikel ini akan mendiskripsikan ketertarikan *game online* daripada minat membaca bagi anak.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik observasi dan wawancara. Penelitian ini bertujuan untuk melihat dan mengungkap perilaku anak-anak terhadap ketertarikan *game online* daripada minat membaca. Peneliti mengamati anak-anak ketika mereka bermain *game online* dan melakukan wawancara dengan anak-anak. Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak usia SD yang berada di lingkungan tempat tinggal peneliti. Objek dalam penelitian ini adalah informasi perilaku ketertarikan *game online* daripada minat membaca.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai ketertarikan *game online* daripada minat membaca bagi anak didapat informasi mengenai alasan anak-anak lebih tertarik *game online* daripada minat membaca, yaitu *game online* lebih menyenangkan/menarik, tertantang, dan terhubung dibandingkan dengan membaca.

3.1 Menyenangkan/Menarik

Alasan anak-anak senang bermain *game online* yang pertama adalah kerana memainkan *game online* sangat menyenangkan. Banyak sekali *game online* yang dapat dimainkan oleh anak-anak. *Game online* yang sekarang populer dimainkan oleh anak-anak adalah *Free Fire* yang biasa mereka sebut sebagai game FF. Bagi mereka, permainan *game online* tidak membuat bosan. Hal itu terlihat ketika mereka sedang mainkan *game online* mereka terlihat senang dan gembira. Mereka memainkan *game online* terkadang tidak mengenal waktu, terkadang, mereka memainkan *game online* sampai adzan magrib berkumandang, bahkan sampai malam yang seharusnya mereka belajar, seharusnya mereka tidur karena sudah waktunya tidur malam, mereka tetap saja masih memainkan *game online* tersebut.

Memainkan *game online* sebenarnya juga membuat mereka merasa lelah, namun karena keasikan dalam memainkan *game online* tersebut, rasa lelah itu tidak dirasakan oleh mereka. Bahkan, meskipun mereka merasa lelah pun, mereka tetap saja asik bermain. Bagi anak-anak, *game online* merupakan

permainan untuk menghibur diri. Dengan bermain *game online*, mereka dapat menghilangkan rasa stress mereka karena tugas-tugas sekolah. Dengan bermain *game online* mereka merasa bahwa apa yang mereka inginkan sudah tercapai. Itulah sebabnya mengapa *game online* sangat mengasikkan bagi anak-anak.

Jika dibandingkan dengan membaca, anak-anak kurang begitu berminat untuk membaca. Jangan kan membaca buku bacaan, membaca komik baik yang *offline* maupun yang *online* saja mereka kurang berminat. Alasannya, karena membaca buku baik yang *offline* atau *online* sangat membosankan. Itu disebabkan karena di dalam bacaan jarang sekali terdapat gambar yang menarik, bahkan jika ada bacaan yang ada gambarnya, seperti komik, itupun masih kurang menarik minat membaca anak-anak, karena gambar dalam bacaan bagi mereka kurang menarik daripada video. Bagi anak-anak, membaca itu membuat mereka pusing, karena dalam membaca harus bisa memahami bacaan. Itulah alasan memainkan *game online* lebih menyenangkan/menerik daripada membaca.

3.2 Tertantang

Alasan anak-anak senang bermain *game online* yang kedua adalah kerena memainkan *game online* membuat mereka merasa tertantang. Anak-anak yang suka bermain *game online* biasanya suka dengan tantangan. Dalam permainan *game online* terdapat beberapa level/tingkatan yang harus dilalui si pemain. Level/tingkatan itu dimulai dari level/tingkatan termudah, level/tingkatan sedang, dan level/tingkatan tersulit. Ketika bermain *game online*, mereka akan memainkannya dari level/tingkatan yang termudah. Level/tingkatan yang termudah dari permainan *game online* adalah level/tingkatan di mana mereka dapat dengan mudah memenangkan permainan. Pada saat mereka memenangkan permainan pada level/tingkatan yang termudah, mereka akan dihadapkan pada level/tingkatan yang sedang. Level/tingkatan sedang merupakan level/tingkatan di mana mereka dalam memenangkan permainan tidak semudah pada level/tingkat termudah dan tidak sesulit pada level/tingkat tersulit, dengan kata lain, tingkat kemenangan 50-50. Pada saat mereka memenangkan permainan pada level/tingkat sedang, mereka akan dihadapkan dengan level/tingkatan yang

tersulit. Level/tingkatan tersulit dalam permainan *game online* adalah mereka akan kesulitan dalam memenangkan permainan.

Dengan adanya level/tingkatan itulah, mereka merasa tertantang untuk memainkan *game online*. Terlebih lagi, ketika mereka memainkannya pada level/tingkat tersulit. Mereka akan merasa penasaran terhadap permainan yang sulit dimenangkan. Sehingga, mereka akan merasa tertantang untuk dapat memenangkan permainan tersebut. Terlebih lagi, jika permainan *game online* tersebut berhadapan lawan dengan teman yang sama-sama memainkan *game online* di mana teman lawan mainnya lebih ahli dari si anak.

Bila dibandingkan dengan membaca, anak-anak merasa tidak tertantang ketika mereka membaca. Hal itu disebabkan karena, mereka merasa membaca bacaan tidak membuat mereka merasa penasaran. Bagi anak-anak, rasa penasaran itulah yang membuat mereka timbul rasa penasaran. Itulah alasan memainkan *game online* membuat anak-anak tertantang daripada membaca.

3.3 Terhubung

Alasan anak-anak senang bermain *game online* yang ketiga adalah karena memainkan *game online* membuat mereka merasa terhubung. Dalam permainan *game online*, anak-anak saling berinteraksi melalui suara dan pesan. *Game online* pada saat ini dilengkapi dengan fitur panggilan suara maupun pesan, sehingga mereka dapat berkomunikasi antara sesamanya baik melalui suara maupun melalui pesan tulisan. Tidak heran bila ketika mereka bermain *game online*, mereka saling mengobrol melalui suara, bahkan ada juga yang sampai berteriak ketika mengobrol dalam memainkan *game online* tersebut. Itulah alasan bermain *game online* anak-anak merasa terhubung dengan sesamanya yang sama-sama memainkan *game online*.

Jika dibandingkan dengan membaca, anak-anak merasa bahwa mereka sedang sendirian ketika membaca. Hal itu karena, membaca dibutuhkan ketenangan agar bacaan yang dibaca dapat dipahami. Sehingga, ketika mereka membaca, mereka akan mencari tempat yang sunyi untuk membaca. Oleh karena itu, ketika anak-anak membaca mereka merasa sendirian dan tidak terhubung

dengan yang lainnya. Itulah alasan memainkan *game online* membuat anak-anak merasa terhubung dengan yang lainnya daripada membaca.

4. SIMPULAN

Permainan *game online* lebih disenangi anak-anak daripada membaca. anak-anak lebih senang memainkan *game online* daripada membaca, hal itu disebabkan karena *game online* memberikan fitur-fitur yang menarik sehingga anak-anak akan lebih tertarik dengan permainan *game online* tersebut. Anak-anak akan merasa tertantang ketika bermain *game online* karena dalam permainan *game online* terdapat level/tingkatan yang harus dilalui oleh si pemain. Level/tingkatan itulah yang menyebabkan anak-anak merasa tertantang untuk memainkan *game online* tersebut. *Gama online* juga membuat anak-anak merasa terhubung dengan lawan mainnya, karena *game online* sekarang ini dilengkapi dengan fitur-fitur panggilan suara maupun pesan yang dapat digunakan ketika pemain ingin berinteraksi dengan lawan mainnya.

Berbeda dengan membaca, anak-anak kurang menyukai membaca. hal itu karena, membaca merupakan kegiatan yang membosankan karena bacaan yang dibaca tidak begitu menarik, sehingga anak-anak merasa tidak tertantang untuk membaca, dan juga anak-anak merasa tidak terhubung dengan yang lainnya ketika membaca, karena membaca membutuhkan ketenangan agar bacaan yang dibaca dapat dipahami.

DAFTAR PUSTAKA

- Slametto. 2013. *Hubungan kesiapan belajar siswa dengan prestasi belajar*.
Jakarta: Rinekakipta.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*.
Bandung: Angkasa
- Nandang, 2005 *Arti istilah online*. <http://www.total.or.id/info/.php?kk=game>. 28
Januari 2011.
- Rahmat. 2018. "*bermain game online*" web [http// geeta. Blogspot.Com](http://geeta.blogspot.com). 28
Januari 2018