



PEMBINAAN ANAK SMPN 2 KEPANJEN UNTUK MENGHASILKAN UANG DARI AKTIVITAS BERMAIN GAME

M Robi Alfazar¹, Naim²

1,2, *Faculty of Economics Education*, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

*Corresponding Author; jokamrif@gmail.com

ABSTRAK

Artikel ini membahas bagaimana anak-anak di SMPN 2 Kepanjen dapat diarahkan untuk memanfaatkan aktivitas bermain game sebagai peluang menghasilkan uang secara produktif. Dengan pembinaan yang tepat, aktivitas bermain game tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga mampu memberikan manfaat ekonomi tanpa mengorbankan pendidikan. Artikel ini mengulas potensi penghasilan dari bermain game melalui berbagai platform digital, seperti menjadi streamer, konten kreator, atau berpartisipasi dalam turnamen esports. Selain itu, pentingnya pembinaan dan pendampingan dari guru maupun orang tua juga dibahas untuk memastikan anak-anak dapat mengelola waktu dan memprioritaskan pendidikan mereka. Artikel ini juga membahas tantangan yang dihadapi, seperti manajemen waktu, risiko kecanduan, dan keterbatasan akses terhadap teknologi yang memadai. Solusi yang ditawarkan mencakup edukasi tentang manajemen waktu, pengaturan jadwal belajar dan bermain, serta memanfaatkan platform digital secara bijak. Penulis menyimpulkan bahwa dengan pendekatan yang tepat, aktivitas bermain game dapat diubah menjadi hobi yang produktif sekaligus menciptakan peluang baru bagi anak-anak. Namun, keseimbangan antara pendidikan dan hobi tetap menjadi kunci utama untuk memastikan anak-anak dapat tumbuh dengan potensi maksimal mereka, baik secara akademik maupun dalam mengeksplorasi bakat dan minat mereka.

Kata Kunci

Game online;
Menghasilkan uang; Anak sekolah;
Aktivitas online

Artikel;

Diterima: 28/12/2024
Diperbaiki: 30/12/2024
Diterbitkan: 7/1/2025

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan digitalisasi telah menciptakan berbagai peluang baru, termasuk dalam dunia hiburan dan permainan digital. Salah satu fenomena yang menarik adalah bagaimana aktivitas bermain game, yang awalnya dianggap sekadar hiburan, kini dapat dimanfaatkan sebagai sumber penghasilan. Anak-anak usia sekolah, termasuk siswa SMP, telah menjadi salah satu kelompok yang aktif terlibat dalam dunia game online. Namun, tanpa arahan dan pembinaan yang tepat, aktivitas ini dapat berdampak negatif terhadap pendidikan, kesehatan, dan perkembangan sosial anak. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang terstruktur untuk menjadikan aktivitas bermain game sebagai peluang produktif, terutama dalam mengembangkan potensi anak secara optimal.

Berdasarkan kajian empiris, pembinaan terhadap anak-anak usia sekolah dalam memanfaatkan teknologi digital telah menunjukkan hasil yang positif. Sebuah penelitian oleh Santoso et al. (2020) menunjukkan bahwa dengan bimbingan yang tepat, anak-anak mampu memanfaatkan platform digital seperti YouTube dan Twitch untuk mengembangkan keterampilan teknis, seperti editing video dan streaming game, sekaligus menghasilkan pendapatan tambahan. Penelitian ini menekankan pentingnya



pendekatan edukatif untuk mengarahkan aktivitas bermain game ke arah yang lebih produktif.

Di sisi lain, penelitian oleh Wardani et al. (2021) menyoroti bahwa bermain game tanpa pengawasan dapat menimbulkan dampak negatif, seperti kecanduan, gangguan waktu belajar, dan kurangnya keterlibatan sosial. Namun, dengan pembinaan yang terarah, anak-anak dapat diarahkan untuk memanfaatkan game sebagai sarana pembelajaran keterampilan baru. Penelitian ini memberikan dasar penting bahwa pembinaan adalah kunci untuk mengubah stigma negatif tentang game menjadi peluang yang bermanfaat bagi anak-anak.

Dalam konteks SMPN 2 Kapanjen, Kabupaten Malang, aktivitas bermain game telah menjadi bagian dari keseharian siswa. Beberapa siswa bahkan menunjukkan potensi untuk memanfaatkan aktivitas ini secara produktif, seperti melalui streaming, monetisasi konten, dan partisipasi dalam kompetisi e-sports. Namun, keterbatasan pengetahuan dan arahan menjadi hambatan utama bagi siswa untuk mengoptimalkan peluang ini. Oleh karena itu, pembinaan menjadi kebutuhan mendesak untuk mengarahkan aktivitas bermain game menjadi lebih bermanfaat.

Pembinaan anak usia sekolah dalam konteks digital tidak hanya berfokus pada aspek teknis, tetapi juga mencakup pengelolaan waktu, pengelolaan pendapatan, dan pendidikan etika digital. Penelitian oleh Hartono dan Sari (2022) menemukan bahwa anak-anak yang diberikan pelatihan tentang pengelolaan waktu dan prioritas menunjukkan peningkatan dalam keseimbangan antara aktivitas bermain game dan tanggung jawab pendidikan mereka. Hasil ini menegaskan pentingnya pembinaan holistik untuk memastikan bahwa aktivitas bermain game tidak mengganggu pendidikan anak.

Selain itu, pembinaan juga bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial dan kepercayaan diri anak-anak. Studi oleh Prasetya et al. (2023) menunjukkan bahwa anak-anak yang aktif dalam komunitas game online, seperti melalui live streaming atau turnamen e-sports, mengalami peningkatan signifikan dalam kemampuan komunikasi dan rasa percaya diri. Aktivitas ini memungkinkan mereka untuk berinteraksi dengan komunitas yang lebih luas, sekaligus memperkenalkan mereka pada dunia profesional di usia dini.

Namun, tantangan dalam pembinaan anak-anak SMP tidak hanya terbatas pada aspek teknis dan sosial, tetapi juga pada pendidikan etika digital. Anak-anak perlu diajarkan untuk menjaga sikap positif di dunia maya, menghindari perilaku toxic, dan memahami pentingnya keamanan siber. Penelitian oleh Rahmawati dan Hidayat (2021) menunjukkan bahwa pendidikan etika digital mampu mengurangi perilaku negatif dalam komunitas game dan meningkatkan kualitas interaksi sosial anak-anak secara daring.

Keberhasilan pembinaan ini juga sangat bergantung pada dukungan dari berbagai pihak, termasuk orang tua, guru, dan masyarakat. Penelitian oleh Nugraha et al. (2022) menunjukkan bahwa kolaborasi antara sekolah dan orang tua dapat menciptakan lingkungan yang mendukung anak-anak untuk memanfaatkan peluang digital secara optimal. Dalam konteks SMPN 2 Kapanjen, dukungan dari pihak sekolah dan orang tua menjadi faktor penting untuk memastikan bahwa pembinaan ini berjalan dengan efektif.



Program pembinaan ini tidak hanya bertujuan untuk menghasilkan penghasilan tambahan bagi anak-anak, tetapi juga untuk mempersiapkan mereka menghadapi tantangan di era digital. Dengan pembinaan yang tepat, anak-anak dapat memanfaatkan teknologi sebagai alat untuk mengembangkan potensi diri dan membangun masa depan yang lebih cerah. Penelitian oleh Wijaya dan Putri (2023) menegaskan bahwa anak-anak yang didukung dengan pembinaan yang baik mampu menunjukkan hasil akademik yang lebih baik dan keterampilan digital yang lebih unggul.

Oleh karena itu, pembinaan anak-anak SMPN 2 Kepanjen dalam memanfaatkan aktivitas bermain game sebagai peluang produktif menjadi langkah strategis untuk mengoptimalkan potensi generasi muda di era digital. Dengan pendekatan yang holistik dan dukungan dari berbagai pihak, program ini tidak hanya memberikan manfaat jangka pendek, tetapi juga membekali anak-anak dengan keterampilan dan nilai-nilai yang relevan untuk masa depan. Program ini juga menjadi model bagi sekolah-sekolah lain dalam mengintegrasikan pembinaan teknologi dengan pendidikan formal untuk menciptakan generasi yang inovatif, bertanggung jawab, dan berdaya saing.

KAJIAN PUSTAKA

Game Online

Menurut Chen, game online ialah permainan yang dimainkan secara online melalui jaringan area lokal (LAN), Internet, atau media telekomunikasi lainnya (Freeman, 2018). Kim mendefinisikan game online sebagai permainan yang dapat dimainkan banyak orang pada waktu yang sama melalui jaringan komunikasi online (Kustiawan, 2019). Sekarang, rata-rata pemain game online memainkan game menggunakan handphone yang tersambung oleh jaringan internet yang memadai (Nisrinafatin, 2020). Permainan video dan internet memiliki hubungan yang saling menguntungkan, dengan video game yang menyediakan penggunaan melalui jaringan komputer. Pada akhirnya internet menjadi peran penting dalam 8 pengembangan dan budaya game, dengan memungkinkan game diakses, didistribusikan, dimodifikasi, dan didiskusikan melalui koneksi jaringan (Crawford, 2011). Menurut Immanuel, terdapat 2 (dua) faktor yang dapat mempengaruhi seseorang bermain game online (Kustiawan, 2019), diantaranya:

1. Faktor Internal

- a. Keinginan, keinginan yang kuat pada diri remaja untuk mencapai peringkat yang tinggi dalam bermain game online.
- b. Bosan, remaja yang bosan ketika berada dirumah maupun sekolah cenderung mengisi kebosannya dengan bermain game online.
- c. Kontrol diri, remaja kurang melakukan antisipasi terhadap dampak negatif yang mungkin akan timbul ketika bermain game online secara berlebihan merupakan salah satu bentuk dari kurangnya kontrol dalam diri remaja

2. Faktor Eksternal

- a. Lingkungan, remaja akan terpengaruh untuk memainkan game online apabila melihat teman-temannya banyak yang memainkan game online.
- b. Hubungan



sosial, kurang memiliki kompetensi yang baik memungkinkan remaja lebih memilih bermain game dan menjadikan game sebagai kegiatan yang menyenangkan. c. Harapan, harapan orang tua yang terlalu tinggi terhadap anaknya dalam mengikuti berbagai kegiatan seperti les dan kursus membuat kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan dan bermain bersama keluarga menjadi terlupakan. Hal dapat mempengaruhi seorang anak memainkan game, dan menjadikannya sebagai pengganti kebutuhan primer yang terlupakan tersebut

Perilaku kecanduan game online ialah suatu kegiatan yang dikerjakan seseorang yang berkeinginan terus-menerus memainkan game online dimana kegiatan ini akan menghabiskan waktu dan juga memungkinkan seseorang tersebut tidak mampu mengontrol ataupun mengendalikan kegiatannya tersebut (Kustiawan, 2019).

Terdapat beberapa dampak negatif yang mungkin timbul dari kecanduan game online ialah: a. Perubahan suasana hati, seperti mudah marah dan bosan. b. Siklus tidur yang terganggu dan kualitas tidur yang buruk. c. Depresi, kecemasan, dan risiko bunuh diri. d. Ketidaknyamanan fisik dan masalah nyeri. e. Kesehatan umum yang buruk. f. Pola makan yang buruk dan konsumsi kafein yang berlebihan. g. Hilangnya persahabatan dunia nyata dan isolasi sosial. h. Konflik dengan anggota keluarga. i. Perpisahan dan perceraian. j. Gangguan besar pada pekerjaan dan produktivitas. k. Absensi sekolah dan putus sekolah. l. Ketidakamanan keuangan (King, 2019).

Menurut Surbakti (2017) dalam jurnalnya yang berjudul "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja", terdapat beberapa kelemahan (dampak negatif) dari kecanduan bermain game online, antara lain:

1. Mendorong melakukan hal-hal negatif, walaupun tidak banyak namun cukup sering kita temui kasus pemain game online yang berusaha mencuri akun pemain lain dengan berbagai cara. Selain itu kecanduan game online juga mendorong remaja melakukan hal-hal negatif lainnya seperti mencuri uang (SPP misalnya) dan pencurian waktu seperti bolos sekolah demi bermain game.
2. Berbicara kasar dan kotor, pemain game online sering mengucapkan kata kata yang kotor dan kasar saat bermain game online.
3. Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata, ketertarikan pada game online membuat para remaja sering sekali melupakan berbagai kegiatan dunia nyatanya baik itu waktu beribadah, tugas sekolah, ataupun pekerjaan rumah lainnya.
4. Perubahan pola makan dan istirahat, perubahan pola makan dan pola istirahat sudah awam terjadi pada gamers. Karena menurunnya kontrol diri, waktu makan dan tidur remaja menjadi tidak teratur. Para remaja sering sekali tidur pagi karena keasyikan bermain game dan mereka sering sekali melewatkan jam makannya ketika sedang asik memainkan permainannya.
5. Pemborosan, uang yang dikeluarkan untuk bermain game online nilainya cukup banyak. Baik itu uang untuk membayar sewa komputer di warnet, membeli kuota internet, ataupun membeli item-item yang dijual online oleh aplikasi game yang dimainkan.



6. Mengganggu Kesehatan, duduk terus menerus di depan komputer tentunya dapat menimbulkan dampak negatif bagi tubuh seperti kelelahan mata dan ambeien.

Selain dampak negatif dari bermain game online, menurut Kustiawan (2019) terdapat beberapa kelebihan (dampak positif) yang juga dimiliki game online, yaitu:

1. Meningkatkan kemampuan konsentrasi, setiap game memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Semakin sulit game yang dimainkan, maka semakin tinggi tingkat konsentrasi yang diperlukan untuk menyelesaikan atau memenangkan permainan tersebut.
2. Meningkatkan kemampuan motorik, remaja yang bermain game dapat meningkatkan koordinasi atau kerja sama antara mata dan tangan.
3. Meningkatkan kemampuan membaca, setiap permainan memiliki petunjuk bagaimana cara menguasai permainan tersebut atau menghadirkan petunjuk dari event yang sedang diadakan oleh game tersebut dalam bentuk tulisan. Jika ingin menguasai game tersebut pemain harus membaca setiap petunjuk dengan baik.
4. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, banyak dari game online menggunakan Bahasa Inggris dalam pengoperasiannya. Hal tersebut membuat para pemainnya harus mengetahui kosa kata bahasa Inggris jika mereka ingin menikmati permainan tersebut.
5. Mengembangkan imajinasi siswa, game dapat membantu remaja dalam pengembangan imajinasi mereka dengan menggunakan imajinasi tersebut untuk menyeimbangkan berbagai kejadian dalam game dan mengaplikasikannya di dunia nyata yang relevan dan positif.
6. Melatih kemampuan bekerjasama, pada beberapa game online terdapat mode multiplayer atau bermain secara berkelompok. Para pemain diajak untuk bisa saling bekerjasama dengan teman-temannya (dalam permainan) agar dapat memenangkan suatu permainan tersebut.

HASIL dan DISKUSI

Hasil pembinaan yang dilakukan menunjukkan bahwa anak-anak SMP yang mendapatkan bimbingan secara konsisten mampu memanfaatkan aktivitas bermain game menjadi lebih produktif. Dalam proses pembinaan, anak-anak diajarkan bagaimana mengintegrasikan keterampilan digital dan aktivitas bermain game menjadi peluang yang dapat memberikan manfaat ekonomi sekaligus memperkuat aspek-aspek kepribadian mereka. Salah satu hasil yang menonjol adalah peningkatan keterampilan digital, seperti editing video, komunikasi daring, dan strategi pemasaran konten, yang diperoleh melalui aktivitas bermain game dan pembuatan konten.

Selain itu, hasil pembinaan juga menunjukkan adanya penghasilan tambahan yang dapat diperoleh dari aktivitas ini. Beberapa anak berhasil mendapatkan pendapatan dari live streaming, monetisasi video di YouTube, dan menjual barang virtual dalam game. Rata-rata penghasilan berkisar antara ratusan ribu hingga jutaan rupiah per bulan, tergantung pada kualitas dan konsistensi mereka dalam memproduksi



konten. Hal ini menunjukkan bahwa bermain game, jika diarahkan dengan baik, dapat menjadi peluang ekonomi yang menjanjikan bagi anak-anak.

Manajemen waktu juga menjadi salah satu poin penting dalam pembinaan ini. Dengan bimbingan yang terstruktur, anak-anak mampu mengatur waktu mereka secara lebih baik. Mereka tidak hanya dapat fokus pada kegiatan akademik, tetapi juga memiliki waktu khusus untuk bermain game. Jadwal yang seimbang ini membantu mereka meningkatkan produktivitas tanpa mengorbankan pendidikan. Bahkan, beberapa anak menunjukkan peningkatan dalam prestasi akademik mereka karena mampu menjaga keseimbangan antara bermain game dan belajar.

Di sisi lain, interaksi anak-anak dengan komunitas game dan penonton mereka turut berkontribusi pada peningkatan kepercayaan diri. Melalui pengalaman berbicara di depan kamera saat live streaming atau menyampaikan ide-ide kreatif dalam komunitas, anak-anak menjadi lebih percaya diri dalam berkomunikasi. Hal ini juga berdampak positif pada kemampuan mereka dalam berinteraksi di lingkungan sosial, baik di dunia nyata maupun di dunia digital.

Pembinaan ini juga memberikan pemahaman yang mendalam tentang pentingnya kesadaran etika digital. Anak-anak diajarkan untuk menjaga sikap positif di dunia maya, menghindari perilaku yang merugikan seperti toxic behavior, dan mempromosikan nilai-nilai yang membangun dalam komunitas game mereka. Hal ini tidak hanya menciptakan lingkungan digital yang lebih sehat, tetapi juga membantu membentuk karakter anak-anak menjadi lebih bertanggung jawab.

Lebih lanjut, hasil pembinaan ini memperlihatkan bahwa bermain game dapat dijadikan sarana pengembangan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan zaman. Selain keterampilan digital, anak-anak juga belajar berpikir strategis, mengambil keputusan, dan bekerja sama dalam tim, yang semuanya merupakan keterampilan penting untuk masa depan. Pembinaan semacam ini memberikan wawasan kepada anak-anak bahwa bermain game bukan sekadar aktivitas hiburan, tetapi juga bisa menjadi investasi masa depan.

Dari segi dukungan masyarakat, program ini juga mendapat respons positif dari para orang tua dan guru. Mereka melihat transformasi anak-anak mereka, tidak hanya dalam aspek keterampilan, tetapi juga dalam karakter dan tanggung jawab. Pembinaan yang melibatkan elemen masyarakat ini juga membantu menghilangkan stigma negatif terhadap bermain game, menjadikannya sebagai aktivitas yang produktif dan bernilai positif.

Dengan hasil yang dicapai, pembinaan ini menjadi bukti bahwa dengan pendekatan yang tepat, aktivitas bermain game dapat diubah menjadi peluang yang memberikan manfaat nyata. Program ini diharapkan dapat menjadi model bagi sekolah-sekolah lain untuk memberdayakan anak-anak melalui integrasi hobi mereka dengan keterampilan yang relevan, menciptakan generasi muda yang lebih siap menghadapi tantangan zaman digital.

KESIMPULAN



Berdasarkan hasil pembinaan dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa aktivitas bermain game dapat menjadi peluang produktif bagi anak-anak SMP 2 Kepanjen Kabupaten Malang, terutama dalam menghasilkan pendapatan tambahan. Dengan bimbingan yang terstruktur, anak-anak mampu mengembangkan keterampilan digital, meningkatkan kepercayaan diri, dan mengelola waktu dengan baik tanpa mengorbankan pendidikan maupun kesehatan. Dukungan orang tua, guru, dan masyarakat, termasuk pengajaran etika digital dan pengelolaan keuangan, memainkan peran kunci dalam memastikan aktivitas ini memberikan manfaat maksimal. Pemanfaatan platform digital secara bijak tidak hanya memungkinkan anak-anak untuk menyalurkan kreativitas, tetapi juga memperkenalkan mereka pada dunia profesional sejak usia dini.

Keberhasilan pembinaan ini juga menunjukkan pentingnya pendekatan holistik yang membantu anak-anak menjaga keseimbangan antara bermain game dan tanggung jawab lainnya, seperti pendidikan dan kesehatan. Anak-anak belajar untuk bekerja keras, disiplin, dan menghargai nilai tanggung jawab. Selain itu, program ini memberikan mereka pemahaman strategis tentang teknologi, mulai dari keamanan siber hingga pemasaran digital. Dengan cara ini, mereka tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga kreator yang mampu memberikan kontribusi positif.

Kesimpulan ini menggarisbawahi bahwa bermain game bukan sekadar aktivitas hiburan, tetapi juga dapat menjadi sarana untuk mengembangkan potensi anak dalam menghadapi tantangan era digital. Dengan dukungan yang berkelanjutan dari berbagai pihak, anak-anak dapat memanfaatkan teknologi secara kreatif, bertanggung jawab, dan strategis. Hal ini membuka peluang bagi mereka untuk tidak hanya sukses secara finansial, tetapi juga menjadi individu yang berintegritas, memiliki etika kuat, dan mampu berkontribusi positif terhadap masyarakat.

REFERENSI

- Chen, C. (n.d.). Game Online. Diakses melalui berbagai sumber.
- Crawford, G. (2011). *Video Gamers: Exploring the Relationship Between Video Games and the Internet*. London: Routledge.
- Freeman, M. (2018). *The Impact of Online Games on Social Interaction*. New York: Academic Press.
- Hartono, A., & Sari, R. (2022). Pembinaan Pengelolaan Waktu pada Anak Usia Sekolah untuk Meningkatkan Produktivitas di Era Digital. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 14(2), 115-126.
- Kim, J. (2019). Game Online: Multiplayer Connections and Networking in Modern Gaming. *Journal of Digital Game Studies*, 5(3), 45-60.
- King, D. (2019). Online Gaming Addiction and Its Negative Impacts on Mental and Physical Health. *Journal of Behavioral Addictions*, 8(3), 123-135.



- Kustiawan, A. (2019). Pengaruh Bermain Game Online terhadap Perilaku Remaja di Era Digital. Yogyakarta: Deepublish.
- Nisrinafatin, R. (2020). Penggunaan Handphone dalam Bermain Game Online oleh Remaja. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan Remaja*, 7(2), 123-135.
- Nugraha, D., Santoso, A., & Raharjo, B. (2022). Kolaborasi Orang Tua dan Sekolah dalam Pembinaan Etika Digital Anak. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10 (1), 89-101.
- Prasetya, A., Wibowo, T., & Putri, D. (2023). Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Melalui Aktivitas Komunitas Game Online. *Jurnal Komunikasi Digital dan Pendidikan*, 9(3), 233-245.
- Rahmawati, L., & Hidayat, M. (2021). Pendidikan Etika Digital: Strategi Mengurangi Perilaku Toxic di Dunia Maya. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan Anak*, 12(1), 77-90.
- Santoso, Y., Wijaya, S., & Handayani, T. (2020). Potensi Digitalisasi dalam Pendidikan Anak: Studi Kasus Penggunaan YouTube sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 5(4), 305-319.
- Surbakti, A. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Psikologi dan Perkembangan Remaja*, 6(2), 89-102.
- Wardani, S., & Suryadi, F. (2021). Dampak Bermain Game terhadap Anak Usia Sekolah dan Strategi Pembinaan Orang Tua. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Digitalisasi*, 7(2), 145-157.
- Wijaya, R., & Putri, N. (2023). Pengaruh Teknologi Digital terhadap Keterampilan dan Hasil Belajar Anak di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 11(2), 87-99.