

**HUBUNGAN KEBIASAAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN PRESTASI
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS TINGGI MIN 16 JAKARTA TIMUR**

Amanda Salsabilla¹, Rahmiati², Nurafni³
^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka
Amandasalsabilla2001@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the relationship between the habit of playing online games with the learning achievement of high grade students at MIN 16 Cipayung, East Jakarta. This research uses Associative Quantitative Research and uses correlation research methods. The tool used to collect data in this study was a questionnaire in the form of a statement in the form of a Likert scale for the habit of playing online games, and report cards for student achievement in the even semester of the 2021/2022 school year. In testing the hypothesis, the product moment correlation test was used to obtain a sig value. (2tailed) 0.03 or < from 0.024, and the correlation value is 0.361. The conclusion of this study shows that there is a relationship between playing online games with the learning achievement of high grade students at MIN 16 East Jakarta.

Keywords: Playing game online, learning achievement

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kebiasaan memainkan *game online* dengan prestasi belajar peserta didik kelas tinggi MIN 16 Cipayung Jakarta Timur. Penelitian menggunakan jenis Penelitian Kuantitatif Asosiatif dan menggunakan metode penelitian korelasi. Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah kuisioner berupa pernyataan dalam bentuk skala *likert* untuk kebiasaan bermain *game online*, dan nilai raport untuk prestasi belajar peserta didik pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022. Pada uji hipotesis digunakan uji korelasi *product moment* diperoleh nilai sig. (2tailed) 0,03 atau < dari 0,024, serta nilai korelasi sebesar 0,361. Kesimpulan pada penelitian ini menunjukkan bahwa ada hubungan antara bermain *game online* dengan prestasi belajar peserta didik kelas tinggi MIN 16 Jakarta Timur.

Kata Kunci: bermain game online, prestasi belajar

A. Pendahuluan

Saat ini kita berada pada era teknologi semakin berkembang pesat, seperti halnya pada permainan di era revolusi industri ini permainan dapat

dimainkan melalui *handphone*, *computer* atau laptop dengan menggunakan jaringan internet kita bisa memainkan *game online* memungkinkan bertemu dengan

teman bahkan dari berbagai negara.

Game online tidak hanya dimainkan oleh kalangan remaja dan dewasa, tetapi juga dimainkan oleh siswa Sekolah Dasar. Apabila sudah bermain *game* anak-anak tidak ingat dengan waktu seperti lupa beribadah, makan, istirahat bahkan waktu untuk belajar. Menurut suara.com pada tahun 2019 gara-gara Kecanduan *Game Online*, 190 Anak Dibawa ke Rumah Sakit Jiwa. Direktur Utama RSJ Cisarua, Elly Marliyani menjelaskan, belasan pasien tersebut merupakan anak berusia 11-15 tahun yang murni mengalami gangguan adiksi atau kecanduan terhadap internet dan games.

Hasil wawancara penulis dengan salah satu orang tua peserta didik yaitu ibu miranti maria pada tanggal 25 December 2021 di kediamannya yaitu di Depok pada jam 15:00 WIB mengatakan bahwa game diberikan kepada anak agar anak tidak bosan dirumah. Pada awalnya bu Miranti senang memberi kesempatan anak bermain game online agar anak betah dirumah, namun setelah berkelanjutan timbul penyesalan karena akibat mulai mengenal *game online* anak menjadi kecanduan. Bermain *game online* suasana dikelas pada saat jam

pembelajaran jadi tidak kondusif dan susah diatur. Pekerjaan rumah terlambat dikerjakan atau bahkan banyak yang tidak mengerjakan. Nilai peserta didik juga dibawah kriteria ketuntasan minimal (kkm).

Pada saat pandemi anak menghabiskan waktu paling banyak sehari yaitu 40 menit untuk *zoom cloud meetings* atau *Google meet* dan selanjutnya mengerjakan pekerjaan rumah. Akan tetapi banyak anak yang tidak menyelesaikan tugas atau pekerjaan rumah tepat waktu. Bahkan tidak sedikit siswa tidak ikut dalam tatap muka dengan guru karena asik bermain *game online*. Maka dari itu Permainan *game online* menyita waktu akan tetapi anak yang bermain *game online* tidak semuanya jelek ada juga yang membuat anak berprestasi diantaranya bisa membuat anak juara dan menghasilkan. *game online* memiliki manfaat yaitu membantu anak untuk bersosialisasi. dengan orang lain dan melatih fokus anak. Serta anak dapat berpikir tentang strategi.

Menurut hasil wawancara penulis kepada salah satu guru di MIN 16 Cipayung Jakarta Timur yaitu ibu Neni Nuraini yang juga salah satu wali kelas dari kelas 3B mengatakan bahwa

terdapat sekitar 60 sampai 70 % peserta didik bermain *game online*. Ibu neni berpendapat bahwa ada beberapa peserta didik yang mengalami penurunan nilai akibat bermain *game online*.

Game online yang dimainkan oleh siswa MIN 16 Jakarta Timur yaitu seperti *Mobile legends, free fire, stumble, Pubg, Cooking mama, ludo, mine craft, Gacha life, zepeto, clash of clans*, dan lain sebagainya.

Dalam bermain *game online* tidak semua berdampak negatif ada pula yang berdampak positif bagi pemainnya. Maka dari itu saya ingin meneliti tentang hubungan *game online* dengan prestasi belajar peserta didik kelas tinggi MIN 16 Cipayung karena banyak peserta didik yang bermain *game online* dan lupa dengan aktifitasnya sehari hari. Apakah *game online* tersebut mempengaruhi prestasi belajar peserta didik atau tidak mempengaruhi.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif korelasi. Menurut Sugiyono dalam (Oktaviana, Yuli, Drs Noch, 2018) metode penelitian

kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Sedangkan Penelitian korelasional menurut (Yeni et al., 2018) adalah penelitian yang menyelidiki ada tidaknya hubungan /korelasi antara dua atau lebih variabel. Penelitian korelasi ini untuk mengetahui adakah hubungan dari kebiasaan bermain *game online* dengan hasil belajar peserta didik kelas tinggi MIN 16 Cipayung Jakarta Timur Tujuan analisis korelasi adalah untuk mengetahui apakah ada di antara dua atau lebih variabel terdapat hubungan atau tidak. Jika ada hubungan, berapa kekuatan hubungan tersebut.

Pada penelitian ini menggunakan populasi target adalah seluruh siswa sdn MIN 16 Cipayung Jakarta Timur. yang terdiri dari kelas 1

sampai kelas 6 berjumlah 720 siswa. Dan populasi terjangkau yaitu siswa kelas tinggi karena sudah lancar membaca angket. Kelas tinggi yang diambil adalah kelas 4 dan kelas 5 karena kelas 6 harus focus dengan ujian nasional. Yang menjadi sampel pada penelitian ini sebagian peserta didik yang berjumlah 66 peserta didik dari kelas tinggi MIN 16 Cipayung Jakarta Timur . Dalam melakukan penarikan sampel, peneliti menggunakan stratified random sampling menurut sugiyono dalam (Ningtyas, 2021) adalah teknik pengambilan sampel dengan menentukan sampel berdasarkan stratanya, karena dalam penelitian ini peneliti menggunakan populasi yang memiliki anggota yang tidak homogen dan berstrata sistem random.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah studi dokumentasi. Dokumentasi artinya barang barang tertulis, dan dalam pelaksanaan metode dokumentasi, peneliti meyelidiki benda- benda tertulis seperti mencari peraturan peraturan, hasil belajar, catatan harian dan sebagainya. Studi dokumentasi digunakan untuk melihat prestasi belajar peserta didik. Dan untuk

melihat hasil kebiasaan bermain *game online* peneliti menggunakan angket yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mengedarkan sejumlah daftar pernyataan tertulis kepada siswa yang berkaitan dengan kebiasaan bermain game online dengan prestasi belajar pesertadidik. jenis angket atau alat peraga yang digunakan adalah jenis angket Skala Likert untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi siswa tentang variabel dalam penelitian ini dengan memilih empat opsi bertingkat, yaitu selalu (SL), sering (S), kadang-kadang (KK), dan tidak pernah (TP).

Pada penelitian ini analisis data yang digunakan adalah

1. Uji validitas Pengujian validitas ditunjukkan untuk melihat hubungan antara masing-masing item pertanyaan pada variabel bebas dan variabel terikat. Apabila ada satu pertanyaan yang dinyatakan tidak valid, maka direvisi atau dihilangkan dari daftar pertanyaan sehingga terlihat konsisten dari masing-masing item pertanyaan. Kevalidan penelitian dapat dilihat dengan menggunakan rumus product moment.

2. Uji Reliabel Instrumen dikatakan *reliabel* adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama."Perhitungan untuk menghitung reliabilitas dapat digunakan rumus *Alpha Cronbach*.
3. Uji homogenitas (Usmadi, 2020) Uji homogenitas dilakukan untuk pengujian kesamaan varians untuk dua populasi. Uji homogenitas yang digunakan adalah uji *Fisher* (F), namun jika data tidak homogen maka perlu dilakukan uji *non parametrik*. Uji *Fisher* adalah uji homogenitas dengan varians terbesar dibandingkan varians terkecil.
4. Uji Normalitas (Oscar & Sumirah, 2019) mengutip dari Sugiyono Uji Normalitas merupakan pengujian terhadap normal tidaknya sebaran data yang akan dianalisis yang bertujuan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak dan variabel- variabel yang terdapat dalam penelitian ini memiliki sebaran data yang normal atau tidak. Untuk mengetahui kedua kelompok eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi normal, maka penelitian ini digunakan uji normalitas. Data dihitung dengan menggunakan *Uji Liliefors*.
5. Uji Hipotesis langkah-langkah dalam menguji hipotesis ini dimulai dengan menetapkan hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternative (H_a), pemilihan tes statistik dan perhitungannya, menetapkan tingkat signifikansi, dan penetapan kriteria pengujian" Sebelum pengujian dilakukan maka terlebih dahulu harus ditentukan. taraf signifikansinya. Hal ini dilakukan untuk membuat suatu rencana pengujian agar diketahui batas-batas untuk menentukan pilihan antara hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a). Rumus yang digunakan dalam pengujian hipotesis ini adalah *Korelasi Product Moment*

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian ini mengenai prestasi belajar siswa yang menurun karena terbiasa bermain game online. Setelah melaksanakan penelitian dengan membagikan kuisisioner pada peserta didik kelas tinggi MIN 16 Jakarta Timur, peneliti mengambil sampel VI A, VI B. dan VI

C. V A, V B, dan V C. Diperoleh data mengenai kebiasaan bermain *game online*(X) dan prestasi belajar (Y). Setelah kuisisioner kebiasaan bermain *game online* diberikan kepada peserta didik, selanjutnya kuisisioner yang telah diisi di analisis dan diberi skor sesuai jawaban per item pernyataan sesuai dengan kategori.). prestasi belajar peserta didik yang diambil oleh peneliti adalah nilai rata rata keseluruhan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022. Belajar adalah proses yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan baru sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya. Belajar terjadi karena disadari oleh individu yang belajar. Belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku. Ketika seseorang sudah belajar, maka mereka akan mendapatkan hasil dari apa yang mereka pelajari. Prestasi belajar secara umum adalah perubahan-perubahan yang terjadi dalam diri seseorang akibat suatu interaksi pembelajar dan tindakan mengajar, perubahan terjadi dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Tujuan pembelajaran dikatakan tercapai bila peserta didik memiliki prestasi belajar yang baik, prestasi

belajar peserta didik yang rata-rata belum mencapai KKM dipengaruhi oleh kebiasaan peserta didik dalam bermain *game online*. Kebiasaan bermain *game online* adalah kegiatan yang di ulang ulang oleh individu dalam waktu yang lama dan menjadi bagian dalam kehidupan individu. Adapun indikator dalam melihat kebiasaan peserta didik ketika bermain game online yaitu penarikan diri atau tidak bisa lepas dari kegiatan bermain game online, dorongan untuk melakukan terus menerus, melarikan diri dari berbagai masalah atau perasaan yang kurang menyenangkan masalah dengan Kesehatan, berinteraksi dengan orang lain, dan toleransi terhadap bermain *game online*.

Bermain *game online* yang dimainkan di *smartphone* berbeda dengan bermain game biasa, walaupun memiliki kesamaan yaitu permainan yang cara bermainnya menggunakan *smartphone*. Akan tetapi bermain *game online* memiliki sifat candu yang dapat menyebabkan pemainnya mengalami kecanduan. Sehingga peserta didik yang bermain *game online* mengalami lupa waktu untuk melakukan kegiatan lainnya

seperti makan, mandi, beribadah dan tentunya belajar. Selain itu dengan berlatihnya anak bermain *game online* maka akan menimbulkan hal positif yaitu dapat melatih kecepatan otot otot jari dan tangan.

Berdasarkan hasil uji *product moment* didapat rhitung sebesar 0,361 Hal ini menunjukkan bahwa kebiasaan bermain game online pada peserta didik kelas tinggi MIN 16 Jakarta timur memiliki hubungan terhadap prestasi belajar peserta didik semester genap tahun ajaran 2021/2022. Dari hasil yang sudah ada maka peneliti menyebutkan bahwa kebiasaan bermain *game online* memiliki hubungan yang positif dengan prestasi belajar peserta didik yang berarti hipotesis yang berbunyi “Terdapat hubungan antara kebiasaan bermain *game online* dengan hprestasi balajar peserta didik kelas tinggi MIN 16 Jakarta Timur.” diterima.

1. Hasil Uji Validitas

Berdasarkan hasil Pengujian validitas ini peneliti menggunakan spss versi 28. Dan mendapatkan hasil sebagai berikut bahwa ada 5 item yang tidak valid yaitu item nomor 1, 5, 8, 15, 31. Dan terdapat 40 item yang

valid yaitu item nomor 2, 3, 4, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 35, 26, 27, 28, 29, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45.

2. Hasil Uji Reliabel

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		<i>Unstand ardisized Residual</i>
<i>N</i>		66
<i>Normal Parameters^{a,b}</i>	<i>Mean</i>	.0000000
	<i>Std. Deviation</i>	4.00853030
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	.107
	<i>Positive</i>	.064
	<i>Negative</i>	-.107
<i>Test Statistic</i>		.107
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		.061 ^c

Berdasarkan hasil uji reliabilitas untuk angket kebiasaan bermain *game online* didapat r_{hitung} 0,894 sedangkan r_{tabel} 0,244. Hal ini menunjukkan $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan interpretasi bahwa instrumen reliabel dan dapat digunakan sebagai alat pengumpul data kebiasaan bermain *game online*. Terdapat 45 item pernyataan yang variabel.

3. Hasil Uji Normalitas

Dilihat dari Berdasarkan tabel diatas menunjukkan variabel memiliki

nilai signifikansi 0.061 variabel berdistribusi normal

4. Hasil Uji Homogenitas

Berdasarkan tabel di bawah dapat diketahui bahwa nilai signifikansi dari

Correlations			
		BERMAIN GAME ONLINE	PRESTASI BELAJAR
BERMAIN GAME ONLINE	<i>Pearson Correlation</i>	1	.361**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>		.003
	<i>Sum of Squares and Cross-products</i>	17374.621	1646.576
	<i>Covariance</i>	267.302	25.332
	<i>N</i>	66	66
PRESTASI BELAJAR	<i>Pearson Correlation</i>	.361**	1
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.003	
	<i>Sum of Squares and Cross-products</i>	1200.485	
	<i>Covariance</i>	18.469	
	<i>N</i>	66	

masing masing variable lebih besar dari 0,05. Adapun nilai signifikansi yang diperoleh yaitu 0,289 maka lebih

besar dari 0,05 dapat disimpulkan bahwa setiap sampel sama (homogen)

5. Hasil Uji Hipotesis diketahui bahwa Berdasarkan Hasil *Output* tabel dibawah nilai sig. (*2.tailed*) menunjukkan angka 0,003 atau < 0,025 yang artinya H_0 ditolak. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa ada hubungan atau korelasi

Test of Homogeneity of Variances			
BERMAIN GAME ONLINE			
<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.
1.977	13	49	.044

antara *Bermain Game Online* dengan Prestasi Belajar. Dan diketahui nilai korelasi yang diperoleh yaitu sebesar 0,361 yang berarti bertanda positif dan termasuk dalam kategori kriteria rendah.

E. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian kurang lebih 1 bulan peneliti dapat

menarik kesimpulan yaitu tangga e bermain game online peserta didik kelas tinggi MIN 16 Jakarta Timur termasuk dalam kriteria tinggi yaitu mencapai 37,8%. Kebiasaan bermain game memiliki dampak positif dan negatif. Adapun untuk dampak positif bermain *game* yaitu: membuat siswa lebih berkonsentrasi, menghilangkan rasa bosan dan berlatih disiplin. tetapi jika dibiarkan berlarut-larut hingga mengarah pada adiksi tentu akan memberikan dampak negatif. Adapun dampak negatif dari bermain game yaitu: menimbulkan efek kecanduan, mengganggu kesehatan, lupa segala hal serta berkurangnya sosialisasi. Berdasarkan data hasil penelitian yang didasari dari uji hipotesis menggunakan rumus korelasi Pearson *product moment* nilai sig. (2.tailed) menunjukkan angka 0,003 atau $< 0,025$ yang artinya H_0 ditolak. Dan diketahui nilai korelasi yang diperoleh yaitu sebesar 0,361 yang berarti bertanda positif dan termasuk dalam kategori kriteria rendah. Dengan hasil hitung $> r_{tabel}$ $0,361 > 0,244$ yang artinya terdapat hubungan antara bermain game online dengan prestasi belajar peserta didik kelas tinggi MIN 16 Jakarta Timur.

DAFTAR PUSTAKA

- Yuli, O. (2018). Pengaruh Akuntansi Inferensial Terhadap Keputusan Dan Dampaknya Terhadap Perencanaan Laba (Studi Kasus Pada Salah Satu Industri Keramik Naungan UPTD Litbang Keramik Plered).
- Yeni,Z.(2018).Penelitian Pendidikan. 1-70.
- Ningtyas.(2021). Metode Penelitian . 32-41.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D .