

Pengaruh Kebiasaan Bermain *Game Online* Terhadap Hasil Belajar Siswa di

SDN Jatiguwi 3

Ervin Purwanto

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

Abstract: *The proliferation of online games, popularized among students, is due to the rapid development of globalization and increasingly sophisticated technology. This research aims to determine the influence of online gaming habits on students' learning outcomes at SDN Jatiguwi 3. This study uses a quantitative method with descriptive statistical analysis, data collection using a modified Likert scale questionnaire to collect online gaming addiction data, and student learning outcomes data collection using documentation, namely obtaining the accumulation of learning outcome scores, which is the average report card grade in the last 2 semesters. The results of this study show that the average addiction to online gaming among students is classified as high, with an average final score of 93.3 and an average learning outcome of 83.3, and the significant negative influence of online games on student learning outcomes at SDN Jatiguwi 3 is 30%, while 70% is influenced by other factors. It can be concluded that online games have a significant impact on student learning outcomes. Teachers should provide enjoyable learning situations so that students are not solely focused on playing online games. Online games can have negative effects on students who play them.*

Keywords: *Online Games, Learning Outcomes*

Abstrak : Maraknya *game online* yang dipopulerkan kalangan siswa, dikarenakan perkembangan era globalisasi yang sangat pesat dan perkembangan teknologi yang semakin canggih. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh kebiasaan bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa di SDN Jatiguwi 3. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif analisis statistik deskriptif, pengumpulan data menggunakan metode angket skala likert modifikasi untuk mengumpulkan data kecanduan *game online* dan pengumpulan data hasil belajar siswa menggunakan dokumentasi, yaitu perolehan akumulasi skor hasil belajar yaitu nilai rata-rata rapor dalam 2 smester terakhir. Hasil penelitian ini, rata-rata kecanduan bermain *game online* siswa tergolong tinggi, dengan rata rata perolehan skor akhir yaitu 93.3 dan hasil belajar rata-rata 83.3, dan besarnya pengaruh negatif *game online* tersebut terhadap hasil belajar siswa di SDN Jatiguwi 3 sebesar 30% dan 70% dipengaruhi oleh faktor-faktor yang lain. Maka dapat disimpulkan bahwa *Game Online* sangat berpengaruh terhadap hasilbelajar siswa. Guru harus memberikan situasi pembelajaran yang menyenangkan agar siswa tidak hanya terfokuskan pada bermain *game online*. *Game online* dapat menimbulkan pengaruh buruk bagi siswa yang memainkannya.

Kata kunci : *Game Online, Hasil Belajar*

PENDAHULUAN

Teknologi berkembang dengan cepat karena perkembangan ini didasari oleh perkembangan kebudayaan dan setiap orang tidak lepas dari yang namanya teknologi (Ngafifi, 2014). Seiring perkembangan teknologi internet yang berkembang dengan cepat, sebuah permainan *game online* juga mendapati perkembangan yang begitu cepat pula di kalangan anak-anak. *Game online* (permainan internet) adalah sebuah permainan yang berbasis elektronik dan

visual (Rini, 2011). *Game online* dapat dianggap sebagai *game* yang memiliki program, sehingga penting untuk memiliki jaringan web yang terkait agar *game* dapat dimainkan.

Game online tidak menyerupai sebuah permainan cuma dilihat, namun para pelaku permainan juga dapat mengikuti dalam menjalankan gambar didalam permainan tersebut. Secara bersamaan dengan pemain yang berbeda, bahkan dalam *game online*, pemain dapat bertarung satu sama lain untuk mendapatkan nilai agar menjadi sebagai pemenang dan yang mendapatkan nilai terendah akan memperoleh hasil menjadi pemain yang kalah. *Game online* juga dicirikan sebagai *game* yang dapat mempersiapkan ketangkasan seseorang dalam membuat pilihan langkah dalam *game* untuk mencapai target yang telah ditentukan. (Alam, 2013). *Game* menjadi semakin menarik dan mengasyikkan, dengan adanya perbedaan jenis atau kategori *game* seperti *game* peperangan, *game* pertarungan dan *game* petualangan.

Permainan *game online* tersebut terdapat pengaruh positif dan negatifnya. Pengaruh positif bisa diambil oleh seorang pemain *game online* yaitu gembira dan hasrat terpenuhi secara pikiran dan hiburan pengurangan tekanan setelah melakukan berbagai latihan yang telah dicoba. Perkembangan permainan sekarang sangat berpengaruh kepada anak-anak dan yang saat ini digemari yaitu permainan *game online* dan anak-anak sangat menggemari permainan yang berbau dengan kekerasan (Fauziah, 2013). Permainan *game online* bisa menjadi permasalahan belajar anak, anak akan bersikap malas, bisa juga anak tidak merasa suka akan membaca akibat terlalu sering bermain *game online*. Bermain *game online* secara berlebihan mengakibatkan kurangnya tidur yang berakibat pada terganggunya kesehatan (Ridho, 2019). Hal tersebut dapat terjadi karena seseorang yang sudah mengalami kecanduan akan merelakan waktu tidurnya untuk bermain *game online*. Seorang anak yang berlebihan dalam bermain *game online* dapat dikatakan anak tersebut mengalami kecanduan. *Game Online* ini juga bisa membuat seseorang lupa waktu, lupa makan dan lupa minum (Amanda, 2016). Kecanduan yang berlebihan dapat menyebabkan lambannya belajar pada siswa, yang dapat mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh siswa. Hasil belajar adalah suatu kemampuan yang didapatkan oleh seseorang setelah mengikuti proses belajar (Sam's, 2010)

Soleman (Amanda, 2016) mengungkapkan bahwa sebagian besar *game online* hampir selalu berdampak negatif baik secara sosial, fisik, dan psikologis. Fenomena bermain *game online* juga menjangkit kalangan peserta didik

khususnya di SDN Jatiguwi 3, hal tersebut di ungkapkan oleh Purwanto (2021) dari hasil penelitian yang ia lakukan didapatkan bahwa bermain *game online* di kalangan peserta didik SDN Jatiguwi 3 cenderung berdampak negatif dengan ditunjukkan berbagai ciri seperti komunikasi antarsesama teman tidak maksimal baik itu kepada keluarga maupun orang tua, dan ditemukan pula adanya siswa yang bermain *game online* hingga berjam-jam lamanya mulai dari malam hingga ke malam lagi.

METODE

Pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif berbentuk analisis statistik deskriptif, pengumpulan data ini peneliti, menggunakan metode angket skala likert modifikasi untuk mengumpulkan data kecanduan *game online* dan untuk pengumpulan data hasil belajar siswa menggunakan dokumentasi, untuk memperoleh akumulasi skor hasil belajar dari nilai rata-rata rapor dalam 2 semester terakhir. Dalam penelitian ini menggunakan instrumen penelitian uji validitas dan reliabilitas untuk menunjukkan tingkat kevalidan di dalam instrumen. Lalu uji reliabilitas merujuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik.

Dalam pengumpulan data penelitian ini, peneliti menggunakan angket dan dokumentasi sebagai bahan pengambilan data penelitian. Peneliti akan memberikan angket kepada siswa kelas rendah dan kelas tinggi yang telah dijadikan objek oleh peneliti. Dalam pengambilan data melalui dokumentasi dilakukan dengan menggunakan beberapa sumber media seperti dokumen, video, kamera dan lainnya.

Setelah itu, dilakukan tindakan mengelompokkan informasi berdasarkan faktor-faktor dari semua responden, memperkenalkan informasi dari setiap variabel yang dipertimbangkan, melakukan perhitungan untuk mengujispekulasi yang diajukan. Dalam merinci informasi ini, spesialis menggunakan pengukuran memukau. Dengan menggunakan beberapa teknik sebagai berikut: uji normalitas, uji linearitas, uji homogenitas, uji autokorelasi *run test*, uji regresi linear sederhana, uji hipotesis, uji F, uji T dan uji koefisien determinasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pemeriksaan dan pengumpulan informasi dilakukan di SDN Jatiguwi 3 kelas III dan V pada tanggal 10 Juni 2022 s/d 17 Juni 2022, siklus eksplorasi ini diakhiri dengan mengadakan polling untuk mengumpulkan informasi variabel (X) dan mengumpulkan hasil belajar siswa kelas 2 semester, khususnya raport dengan melihat nilai rata-rata yang dicapai mahasiswa dalam 2

semester, khususnya semester ganjil dan genap tahun ajaran 2021/2022 sebagai informasi faktor (Y). Dalam tinjauan ini ada dua faktor, yaitu keterpaksaan *game online* tertentu sebagai variabel (X) dan hasil belajar sebagai variabel (Y), informasi yang digambarkan sebagai variabel (X) adalah informasi yang diperoleh dari hasil *polling* yang spesialis telah membuat disampaikan ke objek contoh, khususnya 30 anggota. Siswa kelas 3 dan 5 di SDN Jatiguwi 3.

Skor yang telah dijawab oleh siswa melalui penyebaran *polling* akan digambarkan sebagai tabel penggambaran pengulangan dan ukuran adil dan kuadrat ketergantungan bermain *game online* yang dimainkan oleh siswa, yang pada akhirnya akan diberikan tabel gambaran dengan skor yang diperoleh siswa. Ada berbagai tingkat skor, khususnya skor paling tinggi, rendah, jangkauan, dan normal. Kemudian dampak dari perolehan nilai rata-rata siswa dalam 2 semester terakhir akan peneliti mengetahui seberapa besar (%) dampak dari kecanduan *game online* terhadap hasil belajar siswa di SDN Jatiguwi 3.

Game online terdapat pengaruh negatif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa di SDN Jatiguwi 3. Hal ini dapat ditunjukkan dari hasil pemeriksaan penunjang yang telah dilakukan dari uji langsung langsung kekambuhan dan uji t. Dalam tes kekambuhan langsung dasar bahwa ada koefisien kekambuhan, nilainya adalah - 0,159. Angka ini sebenarnya bermaksud bahwa untuk setiap 1% ekspansi ke kebiasaan *game online* (X), hasil belajar (Y) akan meningkat sebesar - 0,159. Karena harga koefisien relaps pendek (-), dapat dikatakan bahwa kebiasaan bermain *game* berbasis web (X) berdampak buruk pada hasil belajar (Y) (Sahin dan Gumus, 2016). Sementara itu, dalam uji-t bahwa t-hitung lebih menonjol daripada t-tabel. t hitung - 3,452 > t tabel 2,048 maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diakui, hal ini menunjukkan adanya pengaruh ketergantungan *game* berbasis web (X) terhadap hasil belajar (Y). Konsekuensi dari peninjauan adalah bahwa bermain-main untuk waktu yang lama mengurangi kapasitas mereka hingga membidik pada usaha skolastik (Husna, Jamin, & Juliandi, 2022). Tingkat rata-rata nilai hasil belajar yang dicapai oleh siswa dapat dilihat dari informasi yang disampaikan dalam ulasan ini, ada nilai rata-rata siswa dalam belajar yang telah diselesaikan selama dua semester, khususnya seperti berbagai informasi dari nilai rata-rata rapor semester satu dan dua untuk tahun ajaran 2021/2022. Kemudian peneliti membuat evaluasi skor terakhir yang sesuai menggunakan teori dari (Azwar, 2005). Dengan demikian cenderung terlihat derajat hasil belajarsiswa melalui nilai normal yang memiliki derajat sedang 80-89, didapat 14 siswa, di angka 46% dari 30 siswa, kemudian nilai normal 70-79 ke atas dari 9 siswa di tingkat menjadi 30% dari 30 siswa, nilai rata-rata yang memiliki tingkat yang tidak dapat disangkal hanya 7 siswa dengan

tingkat 23%. Dengan hasil yang telah diperoleh tersebut terdapat siswa yang mengalami penurunan terhadap hasil belajarnya. Maka dapat dikatakan bahwa *game online* dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa bagi siswa yang sering memainkan *game online*.

Pengaruh *game online* terhadap hasil belajar siswa dapat diketahui melalui data yang diperoleh dari penelitian dapat dikatakan bahwa *game online* memiliki pengaruh yang begitu besar terhadap hasil belajar siswa. Seperti yang telah diketahui bahwa *game online* dapat menimbulkan kecanduan bagi seseorang yang memainkannya secara berlebihan dengan memainkan 3-4 jam dalam sehari, ini akan mengakibatkan permasalahan kesehatan pada mata dan tangan, dapat membuat hubungan menjadi renggang dan mengabaikan orang lain (Safitri, 2020). Menurut peneliti sebelumnya (Sahin & Gumus, 2016) menyatakan bahwa kecanduan *game* dan hasil belajar berkorelasi negatif tetapi korelasi. Pengaruh *game online* dapat ditimbulkan akibat terlalu berlebihan dalam memainkan *game online*. *Game Online* ini juga bisa membuat seseorang lupa waktu, lupa makan dan lupa minum (Amanda, 2016). Maka pengaruh *game online* (X) terhadap hasil belajar (Y) melalui koefisien determinasi R pada table model garis besar ditunjukkan ke R Square dengan angka 0.298 diperkenalkan menjadi 30%, maka permainan internet atau variabel (X) mempengaruhi variabel (Y) = 30%. Dampak negatifnya adalah siswa yang ketergantungan pada *game* internet akan mempengaruhi peningkatan hasil belajar.

PENUTUP

Kesimpulan

Game Online sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, karena *game online* memiliki daya tarik yang mengakibatkan siswa mengalami kecanduan dan berdampak negatif. Tingkat rata-rata nilai hasil belajar siswa yang telah dicapai selama setahun terakhir terdapat tingkat yang masih tergolong sedang yaitu 80-90 sebanyak 14 peserta didik dengan presentase 46%. Diikuti nilai 70-79 sebanyak 9 siswa dengan presentase 30% dan 99 sebanyak 7 siswa dengan presentase 24%. Pengaruh *game online* terhadap hasil belajar siswa yaitu sebesar 30%, ini berdampak negative yang membuat penurunan angka indeks kumulatif nilai raport siswa selama dua semester.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dihasilkan dan kesimpulan yang telah diuraikan, dengan begitu peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut :

1. Teruntuk siswa bermainlah secukup mungkin karena game online dapat memberikan dampak terhadap hasil belajar siswa
2. Kepada Kepala SDN Jatiguwi 3 agar mengambil strategi terhadap siswa yang ketergantungan pada game berbasis web pada jam sekolah yang saat ini sedang sangat digemari oleh siswa.
3. Untuk semua guru di SDN Jatiguwi 3 agar lebih menambah pengawasan terhadap siswanya yang mengalami kecanduan bermain *game online* ketika pada waktu jam sekolah terutama pada waktu jam belajar.
4. Untuk peneliti selanjutnya, agar dapat menggunakan penelitian ini menjadi sumber rujukan bagi yang mau meneliti tentang pengaruh *game online* terhadap hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Alam, M. F. (2010). Pengertian Game Online dan Sejarahnya.

Amanda. (2016). Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa. Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, S. (2018). Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3. Bumi Aksara. Fauziah. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak Smpn 1 Samboja. Ejournal ilmu komunikasi, (1).

Purwanto, R. (2012). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Sistem Koordinasi Melalui Metode Pembelajaran Teaching Game Team Terhadap Siswa Kelas Xi Ipa Sma Smart Ekselensia Indonesia Tahun Pelajaran 2010-2011. Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa, 2(01), 55-65.

Sahin, M., Gumus, Y. Y., & Dincel, S. (2016). Game addiction and academic achievement. Educational Psychology, 36(9), 1533-1543.

Sam's, R. H. (2010). Model Penelitian Tindakan Kelas: teknik bermain konstruktif untuk peningkatan hasil belajar matematika. Yogyakarta: Teras.

Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, (Alfabeta: Bandung, 2015), hal. 204.

Sugiyono, Statistik untuk Pendidikan, (Bandung: Alfabeta, 2010), hal. 15. Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2018), hal. 317. 51 Sugiono, Metode...,hal. 142-14.