



Pengaruh Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa di SMK Alam Karya Babelan

<u>INFO PENULIS</u>	<u>INFO ARTIKEL</u>
Juriah Universitas Panca Sakti Bekasi jriahju@gmail.com	ISSN: 3046-8507 Vol. 1, No. 3, November 2024 http://almufi.com/index.php/ASH
Chientya Annisa R.P Universitas Panca Sakti Bekasi chientya2725@gmail.com	
Irvia Eriza Universitas Panca Sakti Bekasi irvia.eriza@yahoo.com	

© 2024 Almufi All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Juriah., Annisa R.P., C, & Eriza, I. (2024). Pengaruh *Game Online* terhadap Prestasi Belajar Siswa di SMK Alam Karya Babelan. *Almufi Jurnal Sosial dan Humaniora*, 1 (3), 278-283.

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa di SMK Alam Karya Babelan dan juga guna menyajikan gambaran terkait besaran pengaruh negatif dari *game online* terhadap prestasi peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi pada penelitian ini adalah Siswa kelas X sebanyak 99 orang, sampel sebanyak 99 orang dengan menggunakan Total Sampling. Teknik dan Instrumen Pengumpulan data menggunakan angket dengan skala likert, dokumentasi berbentuk nilai arsip nilai rapor ataupun nilai rata-rata. Dilanjutkan dengan Observasi dan Wawancara. Teknik analisis data mempergunakan analisis deskriptif. Selanjutnya untuk mengetahui besaran pengaruh *game online* dilakukan analisis regresi tentang dua data yang di dapat. Hasil penelitian menunjukkan bahwasanya rata-rata kecanduan bermain *game online* peserta didik berpengaruh pada prestasi belajar dimana jumlah skor prestasi belajar rata-ratanya ialah 82.48, serta besaran pengaruh negatif *game online* setelah diuji dengan menggunakan uji regresi linear didapatkan pengaruh terhadap prestasi akademik peserta didik di toli-toli sebesar 37% dipengaruhi oleh kecanduan *game online* serta sisanya yakni 63% dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya. Game yang sangat diminati para siswa adalah *mobile legends* dengan presentasi 84%.

Kata Kunci: Pengaruh Game Online, Prestasi Belajar Siswa, SMK

Abstract

The research aims to find out how much influence online games have on student learning achievement at SMK Alam Karya Babelan and also to present an overview of the magnitude of the negative influence of online games on student achievement. This research uses quantitative descriptive research methods. The population in this study was 99 class X students, a sample of 99 people using Total Sampling. Techniques and Instruments Data collection uses a questionnaire with a Linkert scale, documentation in the form of archived report card grades or average grades. Followed by Observations and Interviews. The data analysis technique uses descriptive analysis. Next, to find out the magnitude of the influence of online games, a regression analysis was carried out on the two data obtained. The results of the research show that on average students' addiction to playing online games has an effect on learning achievement where the average learning achievement score is 82.48, and the magnitude of the negative influence of online games after being tested using a linear regression test shows that the effect on students' academic achievement in Tolitoli is 37% is influenced by online game addiction and the remaining 63% is influenced by other factors. The game that students are really interested in is mobile legends with a presentation of 84%.

Keywords: Playing Online Games, Learning Achievement, SMK

A. Pendahuluan

Perkembangan game online tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya game online sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Hampir setiap hari peserta didik bermain game online. Bagi peserta didik, game online sangat menyenangkan karena banyak tantangan dan dapat mengenal banyak orang dari komunitas game online, dan peserta didik berkhayal menjadi satu karakter pemain dalam game online sesuai yang diinginkan peserta didik. Selain itu, sering bermain game online peserta didik menjadi malas untuk sekolah dan malas untuk mencari atau mengerjakan tugas-tugas sekolah sehingga mempengaruhi prestasi belajar peserta didik.

Perkembangan teknologi dan informasi yang pesat telah mengubah berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Salah satu dampak nyata dari perkembangan ini adalah semakin maraknya penggunaan internet dan perangkat elektronik, seperti smartphone dan komputer, oleh para remaja. Salah satu kegiatan yang paling digemari oleh para remaja saat ini adalah bermain game online. Game online menawarkan pengalaman bermain yang interaktif dan menarik, yang memungkinkan para pemainnya untuk berkomunikasi dan berkompetisi dengan pemain lain di seluruh dunia.

Di satu sisi, game online dapat memberikan hiburan dan menghilangkan stres akibat rutinitas belajar. Namun, di sisi lain, bermain game online terlalu sering dapat memberikan dampak negatif, terutama jika tidak diimbangi dengan manajemen waktu yang baik. Bagi pelajar, kecenderungan menghabiskan waktu berlebihan untuk bermain game online dapat mengganggu kegiatan belajar dan menurunkan prestasi akademik. Dampak ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti berkurangnya waktu belajar, menurunnya konsentrasi, dan terganggunya pola tidur.

Penelitian ini difokuskan pada siswa SMK Alam Karya Babelan sebagai subjek utama. Berdasarkan hasil observasi awal, terlihat bahwa banyak siswa di sekolah tersebut yang memiliki minat yang tinggi terhadap game online. Bahkan ada beberapa siswa yang terlihat lebih fokus pada game dibandingkan dengan kegiatan belajar, yang diduga berdampak pada prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa di SMK Alam Karya Babelan.

Winn dan Fisher (dalam Azis, 2011:13) mengatakan multiplayer online game merupakan pengembangan dari game yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua game lain perbedaannya adalah bahwa untuk multiplayer game dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama. Dalam memainkan game online terdapat dua perangkat

penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat komputer dengan spesifikasi yang menandai adanya koneksi dengan internet. Di era digital yang berkembang pesat saat ini, game online telah menjadi salah satu bentuk hiburan utama bagi siswa di seluruh dunia.

Dengan kemajuan teknologi, game online kini dapat diakses melalui berbagai perangkat, mulai dari komputer hingga ponsel pintar. Popularitas game online di kalangan siswa semakin meningkat, menciptakan kecenderungan baru yang signifikan dalam kehidupan sehari-hari mereka. Fenomena ini memunculkan pertanyaan penting tentang bagaimana aktivitas ini mempengaruhi prestasi belajar siswa, yang merupakan indikator utama dari keberhasilan akademik mereka.

Sebagian besar game online dirancang untuk memikat pemain dengan berbagai fitur menarik, seperti grafik canggih, cerita yang mendalam, dan interaksi sosial dengan pemain lain. Siswa sering kali menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain game ini, yang dapat berdampak pada rutinitas harian mereka, termasuk waktu yang seharusnya dihabiskan untuk belajar. Observasi menunjukkan bahwa siswa yang bermain game online dalam jumlah waktu yang signifikan sering kali mengalami penurunan dalam konsentrasi dan produktivitas belajar mereka. Hal ini dapat terlihat dari penurunan nilai ujian dan kinerja akademik secara umum.

Namun, tidak semua penelitian menunjukkan hasil negatif. Beberapa studi menunjukkan bahwa game online tertentu, terutama yang mengandung elemen pendidikan atau strategi, dapat memiliki efek positif pada keterampilan kognitif dan kemampuan *problem-solving* siswa. Misalnya, game yang mengharuskan pemain untuk memecahkan masalah kompleks atau merencanakan strategi jangka panjang dapat membantu meningkatkan keterampilan analitis dan perencanaan, yang berpotensi berkontribusi pada prestasi akademik yang lebih baik. Penting untuk mencatat bahwa dampak dari bermain game online terhadap prestasi belajar siswa mungkin dipengaruhi oleh berbagai faktor lain, seperti durasi bermain, jenis game, serta gaya hidup dan kebiasaan belajar siswa itu sendiri.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi secara mendalam hubungan antara frekuensi dan durasi bermain game online dengan prestasi akademik siswa, serta mengidentifikasi jenis game yang paling umum dimainkan dan bagaimana jenis tersebut mempengaruhi hasil belajar mereka. Dengan pemahaman yang lebih baik mengenai bagaimana bermain game online dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga bagi pendidik, orang tua, dan pembuat kebijakan pendidikan. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam merancang strategi untuk memaksimalkan manfaat dan meminimalkan dampak negatif dari game online, guna mendukung pencapaian akademik yang optimal bagi siswa.

Pengaturan waktu yang buruk akibat dari aktivitas bermain game online dapat mempengaruhi manajemen waktu siswa dalam menyelesaikan tugas akademik. Identifikasi masalah ini mencakup seberapa efektif siswa dalam mengatur waktu mereka antara bermain game dan kegiatan belajar serta bagaimana manajemen waktu yang buruk berdampak pada kualitas pekerjaan akademik mereka.

B. Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan analisis regresi dasar. Untuk mengurangi kesalahan, analisis regresi dasar merupakan cara sistematis untuk mengetahui apa yang akan terjadi selanjutnya dengan menggunakan data masa lalu dan masa kini (Riduwan & Sunarto, 2015). Penelitian menggunakan regresi untuk meramalkan variabel dependen (Y) ketika variabel independen (X) diketahui (Riduwan & Sunarto, 2015). Prestasi belajar (variabel Y) dan permainan daring (variabel X) merupakan dua komponen yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini.

Teknik statistik untuk menentukan hubungan antara dua atau lebih variabel adalah analisis regresi. Analisis regresi, dalam bentuk yang paling dasar, menunjukkan hubungan antara satu variabel (variabel dependen atau respons) dan variabel lain (variabel independen atau prediktor). Jenis analisis regresi paling dasar yang membentuk hubungan linier antara dua variabel disebut analisis regresi dasar atau regresi linier sederhana.

Metode yang mudah dan efektif untuk menentukan dan menilai hubungan antara dua variabel adalah analisis regresi dasar. Elemen penting yang mendukung penarikan kesimpulan dan prakiraan yang andal dari model regresi sederhana adalah pendekatan kuadrat terkecil, pengujian signifikansi, koefisien determinasi, dan analisis residual.

C. Hasil dan Pembahasan

Dalam penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa peserta didik sudah sangat mengenal yang namanya game online, akan tetapi masih ada hal yang perlu diperbaiki sehingga tidak berpengaruh negatif terhadap prestasi belajar peserta didik. Dimana masih ada peserta didik yang tidak mengenal tempat dan waktu dalam bermain game online, seperti bermain game online di lingkungan sekolah dan bermain game online pada saat proses pembelajaran berlangsung. Sehingga dari hasil analisis di atas disimpulkan bahwa yang paling sesuai dari bermain game online ialah kecenderungan peserta didik dalam mengerjakan tugas daripada bermain game online.

Berdasarkan hasil penelitian analisis kuantitatif asosiatif dalam penelitian ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah awal penelitian mengenai pengaruh bermain game online terhadap prestasi belajar siswa SMK Alam Karya Babelan. Hipotesis yang diajukan menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antar game online terhadap prestasi belajar siswa SMK Alam Karya Babelan. Berdasarkan uji hipotesis diperoleh hitung sebesar $-7.553 >$ tabel 2.048 dengan signifikansi sebesar 0,000, karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 jadi signifikan, maka hipotesis diterima yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara game online terhadap disiplin belajar. Berdasarkan hasil perhitungan SPSS diperoleh R adalah 0,370. Hal itu menunjukkan bahwa tingkat pengaruh game online terhadap disiplin belajar siswa adalah 37%. Sedangkan nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,609 Hal ini dapat disimpulkan bahwa kontribusi game online (X) terhadap disiplin belajar (Y) adalah 37% sedangkan sisanya 63% di pengaruhi variabel lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini.

Berikut ini adalah beberapa kesimpulan yang diambil dari penelitian tentang bagaimana permainan internet mempengaruhi prestasi siswa di SMK Alam Karya Babelan:

- a. Kecenderungan Siswa untuk Bermain Game Online Mayoritas siswa SMK Alam Karya Babelan berpartisipasi dalam permainan online, menurut statistik yang dikumpulkan. Jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain game bervariasi, mulai dari satu hingga dua jam hingga lebih dari lima jam sehari. Kebutuhan untuk menghibur diri, lingkungan sosial, dan fasilitas yang tersedia seperti telepon dan jaringan internet yang kuat semuanya berdampak pada kecenderungan untuk bermain game.
- b. Hubungan antara prestasi belajar dan tingkat intensitas bermain gim daring. Penelitian menunjukkan bahwa prestasi belajar dan jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain gim daring berkorelasi negatif. Siswa yang lebih sering bermain gim video cenderung memiliki prestasi akademis yang lebih buruk, terutama dalam mata kuliah dasar seperti matematika dan Bahasa Indonesia. Hal ini disebabkan oleh berkurangnya waktu belajar dan penurunan fokus yang disebabkan oleh kelelahan atau kecanduan gim.
- c. Dampak Sosial dan Psikologis. Pemain game yang terlalu memanjakan diri juga menunjukkan sejumlah masalah psikologis, termasuk kurangnya keinginan untuk belajar, kesulitan berkonsentrasi, dan kecenderungan untuk merasa bosan di kelas. Karena mereka menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain game daripada berinteraksi dengan orang lain, beberapa siswa melihat adanya penurunan kualitas hubungan sosial mereka dengan teman dan keluarga.
- d. Faktor Positif Game Online. Namun, tidak semua dampak game online bersifat negatif. Beberapa siswa yang bermain game online menunjukkan peningkatan dalam keterampilan tertentu seperti bahasa Inggris (karena game tersebut banyak menggunakan bahasa asing) dan keterampilan berpikir strategis dan cepat. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan game online yang dapat diterima dan dikelola dengan baik dapat memberikan beberapa manfaat bagi perkembangan siswa.

Hasil penelitian ini menegaskan bahwa intensitas bermain game online dapat memengaruhi prestasi akademik siswa. Penggunaan game online yang berlebihan berpotensi menurunkan prestasi akademik siswa karena berkurangnya waktu dan fokus belajar. Namun, jika digunakan secara bijak, game online juga dapat memberikan beberapa manfaat, seperti keterampilan berbahasa dan keterampilan berpikir kritis. Untuk mengatasi dampak negatifnya, perlu dilakukan beberapa pendekatan, seperti:

- a. Pendidikan Manajemen Waktu Siswa perlu diajarkan pentingnya manajemen waktu untuk menyeimbangkan antara bermain game dan belajar. Sekolah dan orang tua dapat bekerja sama untuk memberikan pendidikan tentang penggunaan waktu yang efektif.
- b. Pengawasan Orang Tua dan Guru Orang tua dan guru perlu berperan aktif dalam mengawasi dan membatasi penggunaan perangkat elektronik untuk bermain game. Membuat peraturan

di sekolah tentang penggunaan gadget dan pengawasan oleh orang tua di rumah sangatlah penting.

- c. Pemanfaatan Game Online Secara Produktif Game edukasi yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan tertentu dapat menjadi alternatif yang baik. Siswa dapat diarahkan untuk memainkan game yang mengandung unsur edukasi atau mengembangkan keterampilan tertentu.
- d. Bimbingan Konseling Bagi siswa yang telah menunjukkan tanda-tanda ketergantungan, pihak sekolah dapat memberikan bimbingan konseling untuk membantu mereka mengatasi kecanduan game online.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru, orang tua, dan pihak sekolah dalam mengambil tindakan yang tepat untuk meminimalisir dampak negatif game online terhadap prestasi siswa di SMK Alam Karya Babelan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah diperoleh, maka peneliti dapat menarik kesimpulan yaitu berdasarkan hasil perhitungan SPSS didapat nilai thitung > ttabel yakni $-7.553 > 2.048$ dan nilai signifikansi dan nilai signifikansi $< \alpha = 5\%$ atau $0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan uji signifikansi diperoleh bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara game online terhadap prestasi belajar siswa SMK Alam Karya Babelan. Berdasarkan hasil perhitungan SPSS diperoleh R adalah sebesar $0,370$. Hal itu menunjukkan bahwa tingkat pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa adalah 37% . Sedangkan nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar $0,609$. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kontribusi game online (X) terhadap prestasi belajar (Y) adalah 37% sedangkan sisanya 63% di pengaruhi variabel lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini.

E. Referensi

- Budiarti, L. (2019). *Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Prestasi Nilai Hasil Belajar (Penelitian Deskriptif di Kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Baleendah Bandung)* (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Effendi, A., & Junaidi, B. P. (2014). Pengaruh Penggunaan teknologi informasi terhadap aktivitas fisik siswa (studi pada smk negeri 8 surabaya kelas x). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 2(3), 605-608.
- Hamalik, O. (2009). *Proses Belajar Mengajar*, penerbit PT bumi Aksara.
- Hasan, S. H. (2012). Pendidikan sejarah untuk memperkuat pendidikan karakter. *Paramita: Historical Studies Journal*, 22(1).
- Henry, S. (2013). *Cerdas dengan game*. Gramedia Pustaka Utama.
- Hidayat, A. A. (2015). *Metode penelitian kesehatan paradigma kuantitatif*. Health Books Publishing.
- Koi, S., Sudiwati, N. L. P. E., & Lasri, L. (2017). Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Aktivitas Belajar Pada Anak Usia Sekolah Kelas III dan IV SDN Merjosari 1 Malang. *Nursing News: Jurnal Ilmiah Keperawatan*, 2(1).
- Kuantitatif, P. P. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Kurniawan, M. F., & Salam, R. (2022). Analisis Keaktifan Belajar Siswa dengan Peristiwa Learning-Loss Pasca Berakhirnya Pembelajaran Online Penuh. *Epistema*, 3(2), 59-66.
- Mardjiko, B., & Zaki, A. (2017). *Hubungan aktivitas fisik dengan prestasi akademik santri pondok pesantren x di Kabupaten Bogor* (Bachelor's thesis, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta: Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan, 2017).
- Nurdilla, N. (2018). Hubungan kecanduan bermain game online dengan kualitas tidur remaja.
- Packham, A., & Street, B. (2019). The effects of physical education on student fitness, achievement, and behavior. *Economics of Education Review*, 72, 1-18.
- Pratama, M. R., Masterjon, M., & Yul, F. A. (2024). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Smpn 17 Kota Bengkulu. *Jurnal Komputer Indonesia*, 3(1), 21-28.
- Purwa Atmaja Prawira, P. A. (2012). Psikologi Pendidikan dalam Perspektif baru.
- Ramadan, S. (2020). "Pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa".
- Rollings, A. (2010). *Fundamentals of game design*.
- Sardiman, A. M. (2019). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh game online terhadap remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).
- Sutratinah Tirtonegoro, S. (1984). ANAK SUPER NORMAL: dan Program Pendidikannya.

Tu'u, T. (2004). *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Siswa*, Jakarta: PT. *Gramedia Widia Sarana Indonesia*.