

**PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR
PADA PESERTA DIDIK KELAS 8I SMP NEGERI 36 SEMARANG**

Rizqi Amaludin¹, Dini Rakhmawati², dan Nanik Dwi Hastuti³

Bimbingan dan Konseling, PPG Prajabatan Gelombang II

¹Universitas PGRI Semarang

²Universitas PGRI Semarang

³SMP Negeri 36 Semarang

Email Korespondensi: rizqiamaludin25@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kecanduan *game online* terhadap prestasi belajar peserta didik di SMP N 36 Kota Semarang, Penelitian ini menggunakan metode korelasional kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP N 36 Kota Semarang yang berjumlah 270 siswa dengan penentuan sampel menggunakan teknik simple random sampling yaitu didapat siswa kelas VIII I yang berjumlah 30 siswa. Pengumpulan data peneliti menggunakan metode angket skala *likert* untuk mengumpulkan data peserta didik tentang kecanduan *game online* dan untuk pengumpulan data prestasi belajar siswa peneliti mengumpulkan data akumulasi skor hasil belajar peserta didik yaitu nilai rata-rata raport di semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Hasil penelitian di temukan bahwa adanya korelasi yang berkaitan antara kecanduan *game online* dengan prestasi belajar peserta didik sebesar -0,646, nilai (-) nenujukkan bahwa hubungan antar kedua variabel bersifat negatif. Sedangkan hasil uji t didapat hasil sebesar 4,482, yang membuktikan adanya pengaruh antara kecanduan *game online* dengan prestasi belajar peserta didik kelas VIII I. Besarnya pengaruh kecanduan *game online* terhadap prestasi belajar dilihat dari nilai R Square ialah sebesar 41,8%, sedangkan sisanya 58,2% dipengaruhi oleh faktor lain diluar variabel X.

Kata kunci: kecanduan; *game online*; prestasi belajar.

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect of online game addiction on student achievement at SMP N 36 Semarang City. This study used a quantitative correlational method. The population in this study were all students of class VIII SMP N 36 Kota Semarang, totaling 270 students. The sample was determined using a simple random sampling technique, namely students in class VIII I, totaling 30 students. In collecting data, researchers used a Likert scale questionnaire method to collect student data about addiction to online games and to collect student achievement data the researcher collected data on accumulated student learning outcomes scores, namely the average score of report cards in the odd semester of the 2022/2023 school year. The results of the study found that there was a correlation between online game addiction and student learning achievement of -0.646, the value (-) showed that the relationship between the two variables was negative. While the results of the t test obtained a result of 4.482, which proved that there was an influence

between online game addiction and student achievement in class VIII I. The magnitude of the influence of online game addiction on learning achievement seen from the R Square value was 41.8%, while the remaining 58, 2% is influenced by other factors outside the X variable.

Keywords: *addicted; online game; learning achievement.*

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi selalu mempengaruhi perkembangan individu dalam segala aspek. Pembangunan dan perubahan membutuhkan inovasi di banyak bidang. Produk teknologi yang sangat nyata saat ini adalah Internet. Tentunya dengan menggunakan internet, semua informasi dari berbagai belahan dunia dapat diakses dengan mudah. Karena internet merupakan sarana nyata untuk mendapatkan informasi terkini, tidak hanya informasi, namun internet juga menawarkan berbagai macam pilihan hiburan, seperti media sosial, film, berita dan *game online*.

Game online adalah *game* komputer yang dapat dimainkan dalam mode multipemain melalui media internet (Rahyuni, Yunus, & Hamid, 2021). *Game online* dapat dimainkan kapan saja, di mana saja, serta dapat dimainkan secara bersamaan atau berkelompok di seluruh dunia (Utomo, A. I., & Wibawa, 2019). *Game online* menawarkan sesuatu yang berbeda, semakin lama permainannya semakin menyenangkan. Mulai dari layar, gaya permainan, grafik permainan, resolusi gambar dan sebagainya. Selain itu, ragam jenis permainan yang tersedia pun semakin menarik, seperti: *game* perang, petualangan dan jenis permainan *online* lainnya yang menarik untuk dimainkan. Semakin menarik permainan tersebut maka semakin banyak yang memainkan *game online* tersebut, maka *game online* lebih dominan dimainkan oleh pelajar SD, pelajar SMP, SMA dan Perguruan Tinggi.

Kecanduan *game online* adalah kecanduan yang disebabkan oleh *addictive disorder* (Yanti, S. F., Gimin, G., 2020). Bermain *game online* secara berlebihan dapat menyebabkan kecanduan. Dalam dunia *online*, banyak sekali *game online* yang disukai dan dapat dikunjungi sehingga bisa menunjukkan kecanduan yang besar terhadap pengunjungnya.

Cahyana, C., Rohaeti, E. E., & Suherman M (2020) menjelaskan bahwa terdapat tiga aspek kecanduan *game online*, yaitu:

- a. *Compulsion* adalah keinginan atau tekanan yang kuat dari dalam diri seseorang untuk terus menerus bermain *game online*.
- b. *Withdrawal* adalah usaha untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari sesuatu.

- c. *Tolerance* (toleransi) yaitu bermain *game online* secara berlebihan menyebabkan jiwa ingin terus bermain sampai puas. Ini berlaku untuk masalah hubungan dan kesehatan seseorang.

Secara sosiologis, siswa yang kecanduan *game online* cenderung mementingkan diri sendiri dan mengutamakan individualitasnya (Nisrinafatin, 2020). Siswa secara alami menjauh dari lingkungan, menganggap bahwa lingkungan sosial adalah tempat bermain dan hidupnya berlangsung di dunia maya. Namun, jika dilihat *game online* memiliki efek positif pada beberapa aspek seperti peningkatan keterampilan fisik, keterampilan intelektual dan imajinatif siswa (Surbakti, 2017). Sedangkan menurut Anwar, N. R., & Winingsih (2022) *game online* dapat memberikan dampak negatif. Kecanduan adalah hasil dari bermain *game online* secara berlebihan. Berdasar pada beberapa pendapat dari pemain *game online*, mereka tidak tahu kapan harus mengakhiri permainan. Kondisi kecanduan adalah kondisi dimana seseorang sudah ketergantungan terhadap sesuatu yang dia sukai sehingga mengakibatkan kurangnya kontrol atau perhatian terhadap perilaku secara terus menerus ingin mengulanginya lagi dan lagi (Anwar, N. R., & Winingsih, 2022).

Anak-anak yang terbiasa bermain *game online* adalah mereka yang sangat menyukai tantangan. Anak-anak ini seringkali tidak menyukai stimulasi yang lemah, monoton, tidak responsif dan lambat. Hal ini berimplikasi pada pembelajaran akademik. Berdasarkan penelitian sebelumnya, kebiasaan siswa menggunakan *game online* mempengaruhi prestasi belajar mereka (Kurniawati & Purnomo, 2021).

Prestasi belajar menurut Helmawati (2018) adalah hasil dari pembelajaran. Prestasi hasil belajar ialah kemampuan yang dimiliki siswa setelah melakukan pembelajaran. Prestasi dicapai melalui penilaian atau evaluasi. Setiap anak memiliki hasil belajar atau prestasi belajar yang berbeda-beda. Prestasi diperoleh dari hasil pembelajaran setelah dinilai dan dievaluasi bisa saja rendah, sedang ataupun tinggi (Prasetyo, Rondli, & Ermawati, 2023). Prestasi belajar siswa merupakan hal yang harus dicapai oleh setiap siswa dalam rangka menilai tingkat pencapaian peserta didik dalam belajar di sekolah, baik secara kognitif maupun afektif dan psikomotorik.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti bermaksud untuk mengetahui tingkat kecanduan peserta didik terhadap *game online* di SMP N 36 Semarang. Selain itu untuk mengetahui seberapa besar pengaruh kecanduan *game online* terhadap prestasi belajar siswa di SMP N 36 Kota Semarang.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif (Nik Haryanti, Mar’atul Hasanah, & Setyaning Utami, 2022). Metode kuantitatif korelasional dirancang untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara dua atau lebih variabel. Peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif korelasional untuk mengukur pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa SMP Negeri 36 Kota Semarang.

Sumber data penelitian adalah subjek penelitian. Berikut ini subjek dalam penelitian, antara lain: populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016). Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 36 Kota Semarang. Berdasarkan data, jumlah siswa kelas VIII SMP Negeri 36 Kota Semarang sebanyak 270 siswa.

Sampel adalah bagian dari populasi penelitian. Teknik *random sampling* digunakan sebagai teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini. Semua populasi memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi sampel penelitian terlepas dari karakteristik tertentu. Sampel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII I yang berjumlah 30 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP N 36 Kota Semarang dengan jumlah populasi sebanyak 270 peserta didik dan sampel sebanyak 30 peserta didik dari kelas VIII I. Penjabaran data yang diperoleh dapat ditinjau pada tabel berikut ini:

Tabel 1
Descriptive Statistics

Statistics			
		GAME_	
		ONLIEN	PRESTASI
N	Valid	30	30
	Missing	4	4
Mean		92.97	84.10
Std. Deviation		18.212	4.634
Minimum		57	77
Maximum		130	92

Dari tabel diatas, dapat dilihat bahwa nilai minimum variabel kecanduan *game online* adalah 57 dan nilai maximumnya adalah 130. Mean variabel kecanduan *game online* adalah 92,97 dan nilai Std. Deviation sebesar 18,212. Kemudian nilai minimum prestasi belajar sebesar 77 dan nilai maksimumnya adalah 92. Mean variabel prestasi belajar peserta didik sebesar 84,10 dan std. Deviationnya adalah 4,634.

Dari hasil perhitungan hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi belajar peserta didik diketahui bahwa terdapat hubungan antara *game online* dengan prestasi belajar siswa. Besarnya kontribusi pengaruh *game online* dengan prestasi belajar siswa ialah sebesar 41,8%, artinya bahwa variabel *game online* memiliki kontribusi terhadap penurunan prestasi belajar peserta didik sebesar 41,8% sedangkan sisanya 58,2% dipengaruhi oleh faktor lain diluar *game online*. Berikut merupakan tabel *model summary* perhitungan SPSS 23.0 yang menjelaskan besarnya pengaruh variabel kecanduan *game online* terhadap variabel prestasi belajar siswa.

Tabel 2
Model Summary
Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.646 ^a	.418	.397	3.598

a. Predictors: (Constant), TOTAL

Selanjutnya peneliti melakukan uji t, untuk menguji hipotesis penelitian mengenai pengaruh dari variabel X terhadap variabel Y. Dalam uji t dilakukan pada derajat kebebasan (n-k-1), dimana n adalah jumlah responden dan k adalah jumlah variabel. Untuk tingkat keyakinan yang digunakan ialah 95% atau $\alpha = 5\%$.

Tabel 3

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	99.389	3.474		28.613	.000
	Game_Online	-.164	.037	-.646	-4.482	.000

a. Dependent Variable: PRESTASI

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa koefisien korelasi yang didapat sebesar -0,646. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh negatif antara kecanduan *game online* dengan prestasi belajar siswa. Kemudian dilakukan uji hipotesis dengan hasil t hitung sebesar 4,482 dan t table sebesar 2,048, karena nilai t hitung sebesar 4,482 lebih besar > dari t

table 2,048 maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti ada pengaruh kecanduan *game online* (X) terhadap prestasi belajar siswa (Y), nilai t hitung 4,482 dianggap lebih besar dari nilai t table 2,048 dalam analisis regresi linear sederhana.

Berdasarkan hasil hipotesis yang telah dilakukan dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh negatif antara kecanduan *game online* dengan prestasi belajar peserta didik. Ditinjau dari nilai koefisien korelasi bahwa nilai koefisien sebesar -0,646. Sedangkan pengujian hipotesis menggunakan uji t digunakan untuk membuktikan adanya pengaruh antar kedua variabel, bahwa nilai t hitung > dari t tabel. Kemudian besar pengaruhnya ialah sebesar 41,8% dan sisanya 58,2% dipengaruhi oleh faktor lain diluar variabel X.

Menurut pandangan Asri(2022) bahwa prestasi peserta didik yang kecanduan *game online* memiliki prestasi akademik yang kian menurun. Akibatnya, ia akan lamban dalam belajar dan konsentrasi belajarnya dalam belajar akan terganggu jika ia tidak secara maksimal menyerap materi yang dijelaskan oleh guru, karena focus belajarnya tersalurkan memikirkan permainan *game online* yang belum selesai. Siswa yang memiliki intensitas tinggi dalam bermain *game online*, maka akan memiliki prestasi belajar yang rendah.

Penelitian sebelumnya oleh Novrialdy (2019) menemukan bahwa upaya pencegahan adiksi judi *online* anak muda memiliki beberapa poin yaitu:(1) Distraksi adalah pengalihan perhatian permainan karena keterlibatan berlebihan dalam perjudian *online*. (2) Menyerah adalah tindakan untuk mencegah bermain *game online* melalui nasehat, argumentasi, keyakinan dan penelitian dengan cara pemaksaan. (3) Pendidikan terbukti memberikan landasan kognitif yang baik dan dapat dikelola sendiri. Pendidikan adalah kebalikan dari pengunduran diri, perjuangan aktif melawan apa yang ada di dalam lingkup kognitif seseorang. (4) Pendampingan orang tua merupakan upaya yang dilakukan orang tua untuk memperhatikan anaknya. Orang tua berperan penting dalam mencegah dan memantau perilaku siswa remaja.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti, bahwa kecanduan *game online* berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar peserta didik di SMP N 36 Kota Semarang Tahun Ajaran 2022/2023. Hal ini dibuktikan dari hasil perhitungan uji korelasi variabel X dan Y yaitu ($r = -0,646$), bahwa terdapat pengaruh negatif antara *game online* terhadap prestasi belajar peserta didik, Artinya, apabila penggunaan *game online* meningkat

dikalangan peserta didik, maka prestasi belajar peserta didik akan menurun, dan begitupula sebaliknya, apabila penggunaan *game online* menurun dimungkinkan prestasi belajar peserta didik akan meningkat. Berdasarkan hasil perhitungan koefisien determinasi menunjukkan kontribusi *game online* terhadap prestasi belajar peserta didik sebesar 41,8% dan sisanya 58,2% dipengaruhi oleh faktor lain diluar *game online*. Faktor tersebut dapat berupa faktor dari keluarga, lingkungan, motivasi belajar, dan sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, N. R., & Winingsih, E. (2022). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Akademik Siswa SMP Negeri 5 Banjar Dimasa Pandemi Covid-19. *Jurnal BK Unesa*, 12(1), 559–571.
- ASRI, A. R. (2022). *Kecanduan Game Online Siswa dan Penanganannya Pada Era Pandemi di SMA Negeri 13 Bone (Studi Kasus SMA Negeri 13 Bone)*. (2), 1–10.
- Cahyana, C., Rohaeti, E. E., & Suherman M., M. (2020). Gambaran Siswa Sekolah Menengah Pertama Yang Mengalami Kecanduan Game Online. *Fokus (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 3(2), 40–45.
- Helmawati. (2018). *Mendidik Anak Berprestasi Melalui 10 Kecerdasan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kurniawati, I., & Purnomo, H. (2021). Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa SD. *ELEMENTA: Jurnal PGSD STKIP PGRI BANJARMASIN*, 3(1), 74–81. <https://doi.org/10.33654/pgsd>
- M, S. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- Nisrinafatin. (2020). PENGARUH GAME ONLINETERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(2), 71–82. <https://doi.org/10.21070/jees.v1i2.442>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148.
- Prasetyo, A., Rondli, W. S., & Ermawati, D. (2023). *Dampak Permainan Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 9(1), 333–340. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4733>
- Rahyuni, R., Yunus, M., & Hamid, S. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. *Bosowa Journal of Education*, 1(2), 65–70. <https://doi.org/10.35965/bje.v1i2.657>

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).

Utomo, A. I., & Wibawa, S. C. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMK Katolik St. Louis Surabaya. *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education*, 04(01), 137–142.

Yanti, S. F., Gimin, G., & H. (2020). The Influence Of Online Game Playing On Student Learning Outcomes In Economic Study Class XI IPS SMA Negeri 8 Pekanbaru. *JOM FKIP-UR*, 7(2), 1–14.