



JURNAL RISET PENDIDIKAN DASAR DAN KARAKTER

Volume 4 Nomor 1 Tahun 2022 Halaman 54-58

Research & Learning in Education

<https://ejurnal.stkipadzka.ac.id/index>



PENGARUH KEBIASAAN BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR

Sisri Wahyuni¹, Saski Yenika²

Email: Wahyunisisri1985@gmail.com

Abstrak

Latarbelakang penelitian ini adalah seringnya ada saat ini anak menggunakan android sementara pemantauan orangtua tidak begitu besar. fitur dan strategi permainan yang menyenangkan menimbulkan banyak sekali siswa yang bermain game online ketika pulang sekolah, waktu belajar, waktu makan dan beribadah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game online terhadap hasil belajar siswa Di SD. Jenis penelitian yaitu korelasional, ex post facto, experiment, dan quasi experiment. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD. Sampel siswa kelas V sebanyak (30 orang). Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan angket berupa 16 butir pernyataan, data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan uji t. Berdasarkan analisis data maka diperoleh hasil uji hipotesis dengan uji-t dan menunjukkan $t_{hitung} = 2,766$ dan $t_{tabel} = 1,987$ hal ini menunjukkan terdapat pengaruh positif antara Game Online terhadap Hasil belajar Siswa. Dengan menggunakan uji satu arah maka H_0 ditolak dan H_1 diterima jadi dapat disimpulkan hipotesis ada pengaruh positif antara Game Online terhadap Hasil belajar Siswa dapat diterima. Hasil signifikansi sebesar $0.010 < 0.05$ ini menggambarkan terdapat pengaruh yang signifikan antara Game Online terhadap hasil belajar Siswa.

Kata Kunci: game online, hasil belajar, peserta didik.

Abstract

The background of this research is that what has become a concern for teachers is that children play online games too often. Online games are currently booming in the community from children to adults. The fun features and strategies of the game give rise to lots of students playing online games when they come home from school, study time, mealtime and worship. This study aims to determine the effect of online games on student learning outcomes at SD. The types of research are correlational, ex post facto, experimental, and quasi-experimental. The population of this study were all fifth grade students of SD academic year with a sample of 30 grade 5 students. The data collection in this study was using a questionnaire in the form of 16 statement items, the data obtained were analyzed using the t test. Based on data analysis, the results of hypothesis testing were obtained with t-test and showed $t_{count} = 2.766$ and $t_{table} = 1.987$ this indicates that there is a positive influence between online games on student learning outcomes. By using a one-way test, H_0 is rejected and H_1 is accepted, so it can be concluded that the hypothesis that there is a positive influence between online games on student learning outcomes can be accepted. The significance result of $0.010 < 0.05$ illustrates that there is a significant influence between online games on student learning outcomes.

Keywords: online games, learning outcomes, students.

Copyright (c) 2022 Sisri Wahyuni¹, Saski Yenika²

✉ Corresponding author :

Email: Wahyunisisri1985@gmail.com

ISSN 2656-8071 (Media Online)

Jurnal Riset Pendidikan Dasar dan Karakter Vol 4 No 4 April 2022

e-ISSN 2809-4158

PENDAHULUAN

Zaman globalisasi tidak bisa lepas dari teknologi. Salah satu teknologi yang paling digemari adalah teknologi internet atau media online. Tidak hanya orang dewasa saja, bahkan anak-anak dan remaja sudah tidak asing lagi dengan hal ini. Perkembangan terakhir teknologi komunikasi saat ini adalah fenomena perkawinan antara teknologi media yang sebelumnya ada, berkumpul bersama dalam dunia maya dan dapat diakses dari segala belahan dunia secara real time. Teknologi informasi tidak saja mampu menciptakan masyarakat global, namun secara materi mampu mengembangkan ruang gerak kehidupan baru, sehingga tanpa disadari komunitas manusia telah hidup dalam dua dunia kehidupan, yaitu kehidupan masyarakat nyata dan kehidupan masyarakat maya (Riki Yanto, 2011).

Games online akan berdampak positif apabila dimanfaatkan untuk hiburan dimana segala rasa penat dan stres dapat dikurangi dengan bermain game. Namun yang terjadi saat ini, game online banyak dimainkan secara berlebihan dan digunakan sebagai tempat untuk melarikan diri dari realitas kehidupan sehingga yang terjadi adalah kecanduan game online (Adam, 2013). Menurut Andrew dan Ernest (Kurniawan 2017:1) bahwa games online lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. Games bisa membawa efek kecanduan. Jika seseorang sudah kecanduan, maka setiap ada kesempatan mereka selalu berusaha untuk bermain game.

Berdasarkan wawancara pada Tanggal 12-13 Juli dari beberapa guru, yang peneliti lakukan di SD yang sudah terangkum bahwasannya yang menjadi kewaspadaan dari guru adalah anak terlalu sering bermain game online. game online yang saat ini sedang marak dimasyarakat dari yang anak-anak hingga dewasa. fitur dan strategi permainan yang menyenangkan menimbulkan banyak sekali siswa yang bermain games online, dari hasil wawancara guru kelas V salah satu permainan yang paling banyak dimainkan siswa di dalam Gadget nya ialah game online free fire ketika guru kelas bertanya kepada siswa apa games yang anak-anak sering mainkan ketika pulang sekolah ? dari 30 orang siswa yang menjawab game online free fire berjumlah 18 orang ini membuktikan bahwasannya yang paling banyak dimainkan anak adalah game online free fire. Dari hasil wawancara ini peneliti tertarik mengambil judul pengaruh game online terhadap hasil belajar siswa di SD terbatas pada game online free fire.

Games online adalah sebuah permainan atau games yang dimainkan di dalam suatu jaringan seperti LAN maupun internet, permainan ini bisa di mainkan secara bersamaan dengan pemain yang tidak terbatas jumlahnya. Menurut (Tedjasaputra, 2007 : 12) permainan atau games adalah kegiatan yang ditandai oleh aturan serta persyaratan-persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan tindakan yang bertujuan memperoleh kemenangan. Permainan atau game sangat lekat dengan yang namanya dunia anak-anak. Pada kemajuan zaman yang di tandai dengan berkembang pesatnya dunia teknologi. Dampak dari teknologi merambah ke berbagai aspek dalam kehidupan. Salah satunya adalah terciptanya games online.

Banyak cara dan upaya yang ditempuh oleh lembaga pendidikan lewat guru bimbingan dan penyuluhan untuk mengantisipasi meningkatnya perilaku menyimpang. Baik di lingkungan masyarakat maupun lingkungan pendidikan, selain teori tentang pemahaman moral dan bahayanya bermain game terlalu sering dan tentunya kerjasama antara guru dengan orang tua dalam hal mendidik anak, supaya dapat memonitoring kegiatan anak disekolah maupun dirumah. Dari beberapa penelitian yang sudah dibaca oleh peneliti tentang pengaruh games online, masih lebih sering meneliti akibat dari kecanduan bermain games online terhadap perilaku remaja, serta masih jarang meneliti pengaruh games online pada hasil belajar siswa yang merupakan pemain terbesar dalam games online. Maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana hubungan antara games online terhadap hasil belajar siswa, yang mana hasil-hasil penelitian sebelumnya juga masih sangat bervariasi.

Secara umum Abdurahman (2010:47) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar, menurutnya juga anak-anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Adapun yang dimaksud dengan belajar menurut Trianto dalam Hermawan (2016:40) adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Lebih luas lagi (Mardianto, 2012:39) mendefinisikan belajar adalah membawa kepada perubahan, bahwa perubahan itu pada pokoknya adalah didapatkannya kecakapan baru, bahwa perubahan itu terjadi karena usaha dengan sengaja. Dari beberapa definisi di atas terlihat para ahli menggunakan istilah "perubahan" yang berarti setelah seseorang belajar akan mengalami perubahan.

Di sini penulis bermaksud akan mengadakan penelitian di SD. Di mana pada setiap sekolah hasil belajar seorang siswa dapat diukur dengan parameter tertentu bagaimana seorang siswa dikatakan memiliki hasil belajar normal dan dibawah rata-rata. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti tersebut maka peneliti mempunyai suatu gagasan untuk melakukan penelitian yang tujuannya untuk melihat dan memahami pengaruh games online terhadap hasil belajar siswa melalui penelitian yang berjudul "Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa di SD.

METODE PENELITIAN

Ada beberapa metode dalam pendekatan kuantitatif, antara lain korelasional, *expostfacto*, *experiment*, dan *quasy experiment*. Pendekatan penelitian berkaitan dengan tujuan utama penelitian apakah peneliti bermaksud untuk menjelaskan hasil pengukuran suatu variabel (deskriptif) apa adanya, atau membandingkan antar aspek yang diteliti (komparatif), ataupun menghubungkan antar variabel (korelatif). Didalam laporan, peneliti hendaklah mengemukakan alasan penetapan metode dan pendekatan penelitiannya. penelitian ini menggunakan pendekatan asosiatif, pendekatan asosiatif menurut Sugiyono (2016:55) adalah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih, mencari peranan, pengaruh, dan hubungan yang bersifat sebab-akibat, yaitu antara variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*).

Metode ini digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang telah diterapkan. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan statistik deskriptif atau inferensial sehingga dapat disimpulkan hipotesis yang dirumuskan terbukti atau tidak. Menurut Sugiyono (2010:208) statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendiskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas V SD. Penelitian dilaksanakan pada semester I tahun ajaran 2021/2022 pada kelas V SD.

Berdasarkan pengertian populasi di atas maka yang menjadi Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 11 Koto Tuo yaitu 30 orang. Karena populasi pada penelitian 30 orang, maka seluruh populasi dijadikan sampel, yaitu 30 orang. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah sampel jenuh. Metode sampel jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan menjadi sampel.

Teknik Analisis Data

Data dianalisis dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji linearitas. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh kedua variabel, peneliti menggunakan teknik analisis Regresi Linier Sederhana. Analisis regresi linier digunakan untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada variabel *dependent* (variabel Y), nilai variabel *dependent* berdasarkan nilai *independent* (variabel X) yang diketahui. Dengan menggunakan analisis regresi linier maka akan mengukur perubahan variabel terikat berdasarkan perubahan variabel bebas. Analisis regresi linier dapat digunakan untuk mengetahui perubahan pengaruh yang akan terjadi berdasarkan pengaruh yang ada pada periode waktu sebelumnya. Untuk mengetahui sejauh mana pengaruh yang diperkirakan antara *game online* dengan hasil belajar dilakukan dengan rumus regresi linier sederhana, yaitu sebagai berikut:

$$Y' = a + bX$$

Keterangan :

Y' = Subjek variabel terikat yang diprediksi (hasil belajar)

X = Subjek variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu (game online)

a = Bilangan konstanta regresi untuk X = 0 (nilai y pada saat x nol)

b = Koefisien arah regresi yang menunjukkan angka peningkatan atau penurunan variabel Y bila bertambah atau berkurang 1 unit.

Kemudian dilakukan uji signifikansi parsial (uji t). Uji statistik t dilakukan untuk menunjukkan seberapa jauh pengaruh suatu variabel independen secara individual dalam menerangkan variasi variabel dependen. Uji t dalam penelitian ini dilakukan dengan melihat nilai signifikansi masing-masing variabel pada output hasil regresi menggunakan SPSS dengan significance level 0,1 ($\alpha = 10\%$). Jika nilai signifikansi lebih besar dari α maka hipotesis (H1) ditolak (koefisien regresi tidak signifikan), yang berarti secara individual variabel independen tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen. Jika nilai signifikansi lebih kecil dari α maka hipotesis (H1) diterima (koefisien regresi signifikan), berarti secara individual variabel independen mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Winn dan Fisher (dalam Kustiawan dan Utomo 2018:5) mengatakan games online 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.

Mardianto (2012:39) mendefinisikan belajar adalah "membawa kepada perubahan, bahwa perubahan itu pada pokoknya adalah didapatkannya kecakapan baru, bahwa perubahan itu terjadi karena usaha dengan sengaja. Dari beberapa definisi di atas terlihat para ahli menggunakan istilah "perubahan" yang berarti setelah seseorang belajar akan mengalami perubahan. Berdasarkan hasil perhitungan statistik untuk variabel *games online* diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2.766 > 1.987$ hal ini menunjukkan terdapat pengaruh positif antara *Game Online* terhadap Hasil belajar Siswa. Dengan menggunakan uji satu arah maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga hipotesis ada pengaruh positif antara Penggunaan *Game Online* terhadap Hasil belajar Siswa dapat diterima. Hasil signifikansi sebesar $0.010 < 0.05$ ini menggambarkan terdapat pengaruh yang signifikan antara *Game Online* terhadap Hasil belajar Siswa.

Total Capaian Responden *Game Online* adalah 78,12% yang berada pada 70%-79,99% dengan kriteria cukup yang berarti bahwa responden memberikan penilaian cukup terhadap *Game Online*. Dengan pernyataan yang mendapatkan nilai TCR tertinggi pada setiap pulang sekolah saya bermain *game online* dengan nilai 88,33 pada kriteria cukup, kemudian dengan pernyataan yang mendapatkan nilai TCR terendah pada pernyataan saya bermain *game online* sampai malam hari dengan 71,67 dengan kriteria cukup.

Latar belakang penulis melakukan penelitian adalah karena maraknya *game online* saat ini, yang banyak membuat anak remaja lupa waktu ketika sudah berada di depan komputer yang sudah terhubung dengan internet di mana di dalamnya dapat mengakses segala jenis game. Peminat terbesar dari *game online* tersebut adalah remaja bahkan anak-anak yang masih duduk di bangku sekolah. Berdasarkan penelitian relevan yang dilakukan oleh Mahfuz (2021) yang menyimpulkan bahwa siswa MIN 1 HSS Kelas IV, V dan VI sering bermain game menggunakan Hp. Dari hasil analisis regresi linier Dari Output tabel Model Summary dapat diartikan bahwa nilai korelasi/hubungan dapat dilihat dari kolom (R) adalah 0,394. Dan dari kolom (R Square) dapat diartikan bahwa pengaruh Variabel *Game Online* terhadap Variabel Hasil Belajar adalah 15,6%. Dari hasil Uji Hipotesis bahwa kolom (sig) *Game Online* bernilai 0,021 yang berarti signifikansinya $< 0,05$ maka dapat disimpulkan H_1 diterima dan H_0 ditolak, yang berarti *Game Online* berpengaruh terhadap Hasil Belajar Siswa di MIN 1 Hulu Sungai Selatan.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Sukron Habibi Harahap (2021) dengan hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa Dampak *game online* terhadap hasil belajar siswa kelas V meliputi tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Pada aspek kognitif *game online* free fire memberikan dampak yaitu kemampuan berpikir anak semakin terasah. Pada aspek afektif anak mengalami penurunan minat belajar disebabkan kecanduan *game free fire*. Pada aspek psikomotor berdampak kepada kesehatan fisik anak yang menurun seperti mata yang lelah dan kurang bersosialisasi dalam kehidupan sehari-hari.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Ajun Purwanto (2021) hasil analisis data pengaruh penggunaan *game online* Kahoot yang telah dilakukan pada kelas XI IIS 3 SMA Negeri 2 Tebas Kabupaten Sambas pada

mata pelajaran Geografi dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) rata-rata hasil belajar siswa sebelum adalah pre-test 45.002), 2) rata-rata post-test hasil belajar siswa adalah 60.14, 3) terdapat pengaruh penggunaan *game online* Kahoot terhadap hasil belajar siswa kelas XI IIS 3 SMA Negeri 2 Tebas Kabupaten Sambas dengan sebesar thitung 3.594 dengan taraf signifikan 5%. Pengujian hipotesis dengan thitung, dimana derajat bebas ($db = N - 1$) atau ($28 - 1 = 27$) pada taraf signifikan 5% adalah 3.594 dan penentuan pada tabel dengan taraf signifikan 5% adalah 2,052. Hasil post-test $60.14 \geq$ pre-test 45.00, berdasarkan hipotesis statistik alternatif, apabila $\mu_{post} \geq \mu_{pre}$ maka hipotesisnya diterima sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan game online kahoot terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran geografi kelas XI IIS 3 SMA Negeri 2 Tebas Kabupaten Sambas.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa hasil perhitungan statistik untuk variabel Games Online diperoleh nilai t hitung $>$ t tabel yaitu $2.766 > 1.987$ hal ini menunjukkan terdapat pengaruh positif antara Game Online terhadap Hasil belajar Siswa. Dengan menggunakan uji satu arah maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga hipotesis ada pengaruh positif antara Game Online terhadap Hasil belajar Siswa dapat diterima. Hasil signifikansi sebesar $0.010 < 0.05$ ini menggambarkan terdapat pengaruh yang signifikan antara Game Online terhadap Hasil belajar Siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih banyak penulis ucapkan kepada rekan dosen dan pihak sekolah yang telah banyak membantu sehingga penelitian ini dapat dilakukan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Fera, F., & Purwanto, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Game Online Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Geografi Di Kabupaten Sambas. *Geo Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Geografi dan Pariwisata*, 1(1), 20-28.
- Kurniawan. (2017). "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling. Universitas Pgrri Yogyakarta". 1-8
- Mahfuz, M. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Hulu Sungai Selatan (Doctoral dissertation, Universitas Islam Kalimantan MAB).
- Mardianto. 2012. Psikologi Pendidikan. Medan : Perdana Publishing.
- Riki, 2011. "Pengaruh game online Terhadap Perilaku Remaja". 1-13
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta, CV.