

## **Kecanduan *Game Online* Dengan Prestasi Belajar**

Faridah BD<sup>1</sup>, Yuliva<sup>2</sup>, Vivi Oknalia<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Jurusan Kebidanan Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Padang

Email: [faridahbd140@gmail.com](mailto:faridahbd140@gmail.com)<sup>1</sup>, [yulivabakar@yahoo.com](mailto:yulivabakar@yahoo.com)<sup>2</sup>, [vivioknalia3@gmail.com](mailto:vivioknalia3@gmail.com)<sup>3</sup>

### **Abstrak**

Fenomena kecanduan *game online* diperkirakan dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa/siswi di sekolah. Survei terbaru yang dirilis oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2018, pengguna internet aktif pada tahun 2018, diperkirakan pemain *game online* di Indonesia berkisar 20,6 juta orang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi belajar siswa/siswi SMPN 39 Padang Tahun 2020. Jenis penelitian ini adalah survey analitik dengan desain *cross sectional*. Penelitian ini dilakukan bulan Agustus 2019- Maret 2020. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa/siswi di SMPN 39 Padang. Sampel terdiri dari 63 responden. Pengambilan sampel menggunakan teknik *probability sampling* dengan metode *proportionate stratified random sampling*. Analisis data secara univariat dan bivariat menggunakan uji *chi square* ( $p < 0,05$ ). Hasil penelitian ini adalah sebanyak 98,4% prestasi belajar siswa rendah, 52,4% tingkat kecanduan *game online* tinggi dan  $p\text{ value} = 0,290$  ( $> 0,05$ ). Kesimpulan penelitian ini adalah tidak ada hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi belajar siswa/siswi SMPN 39. Diharapkan dengan penelitian ini, diharapkan kepada orang tua untuk lebih memperhatikan dan membatasi anak dalam menggunakan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari.

**Kata kunci:** Kecanduan, game online, Prestasi belajar

## ***Addicted to Online Game with Learning Achievement***

### **Abstract**

*The phenomenon of game online addiction is thought to affect students' learning achievement at school. In the latest survey released by the Indonesian Internet Service Provider Association (APJII) in 2018, the active Internet users in 2018, it is estimated that game online players in Indonesia range from 20.6 million people. The purpose of this research is to know the relationship of game online addiction with the students learning achievement of SMPN 39 Padang year 2020. The kind of research is an analytical survey with a cross-sectional design. This research was conducted on 27 January – 29 January 2020. The population in the study was a student at SMPN 39 Padang. The samples of this study consisted of 63 respondents. This study uses sampling with probability sampling techniques with proportionate stratified random sampling. The analyses of data univariate and sufficient using the Chi-Square test ( $P < 0.05$ ). The results of this study were as much as 98,4% low students achievement, 52,4 % high level of online game addiction, and  $p\text{ value} = 0,290$  ( $> 0,05$ ). This study concludes that there is no relationship between online game addiction with student achievement in SMPN 39 Padang. it is expected that parents pay more attention to and limit children's use of the gadget in their daily lives.*

**Keywords:** Addiction, games online, Prestige learning

## PENDAHULUAN

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Prestasi belajar merupakan penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru (Jenab. H.A, 2015) . Faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar ada dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal . Faktor internal dibagi menjadi dua yaitu faktor fisiologis dan psikologis, faktor psikologis yang mempegaruhi prestasi belajar adalah faktor psikologis yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar meliputi tingkat inteligensia pada umumnya yang rendah, minat belajar yang kurang, motivasi yang rendah, kondisi kesehatan mental yang kurang baik seperti yang dialami oleh kecanduan *game online*. Dan faktor eksternal terdiri dari faktor non sosial dan faktor sosial (Pramesti.A, 2019).

*World Health Organization* (WHO) menerbitkan dokumen *International Classification of Diseases 11* (ICD-11) pada 18 Juni 2018. Dokumen ini digunakan oleh para tenaga kesehatan untuk mengkategorisasi berbagai penyakit dan kondisi kesehatan, salahsatunya kecanduan *game online* (*6C51 Gaming disorder*) (WHO, 2019). Menurut *International Telecommunication Union* (ITU) tahun 2017, di dunia proporsi anak remaja berusia 15-24 tahun menggunakan internet 71% (ITU, 2017). Survei terbaru yang dirilis oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2018, diperkirakan pemain *game online* di Indonesia berkisar 20,6 juta orang. APJII (2018) juga menunjukkan penduduk berusia 15-19 tahun (91%) mendominasi pengguna internet di Indonesia .Persentase anak usia 7-17 tahun yang mengakses internet di Sumatera Barat sebagai hiburan sebesar 49,12% untuk yang Perempuan dan 57,66% untuk Laki-laki (APJI, 2018).

Seseorang dikatakan kecanduan permainan internet jika seseorang menghabiskan waktu lebih 14 jam per minggu. Betapa besar dampak jangka panjang dari kegiatan yang menghabiskan waktu luang lebih dari 30 jam perminggu, yaitu pada perkembangan aspek pendidikan, kesehatan dan sosial remaja (Jannah.N, Mudjiran.M & Nirwana.H 2015). Hasil penelitian Putu & Adijanti (2015) terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan prestasi belajar,

semakin tinggi intensitas kecanduan *game online*, maka penurunan prestasi belajar akan semakin drastis di SMPN 1 Kuta. Seiring dengan perkembangan teknologi, jenis *game* yang dihadirkan pun cukup beragam. Dengan kehadiran keberadaan *game online* yang semakin marak membuat siswa lebih menyukai bermain *game online* dibandingkan belajar. Akibat dari kecanduan bermain *game online* berpengaruh terhadap salah satunya prestasi belajar seorang anak membuat siswa ini cenderung tidak menyukai proses belajar akademis di sekolah yang memiliki rangsangan daya tariknya lemah, monoton, tidak menantang, dan lamban. (Immamuddin.M, Fitri.H & Rahmadila.R, 2019).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan peneliti melakukan survey di SMPN 39 Padang dengan nilai rata-rata UN 44,12 dengan persentase pengguna *game online* sebanyak 40,5%, dan 9 dari 10 siswa yang bermain *game online* lebih dari 2 jam dengan nilai rata-rata MID semester berada di bawah KKM. Jadi, dari hasil studi pendahuluan ini peneliti memilih SMPN 39 Padang sebagai tempat untuk melakukan penelitian.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi belajar siswa/siswi SMPN 39 Padang Tahun 2020

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah survey analitik dengan desain *cross sectional* yang dilakukan di SMPN 39 Padang pada bulan Agustus 2019 - Maret 2020. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa/siswi SMPN 39 Padang yang bermain *game online* lebih dari 2 jam berjumlah 186 orang dengan menggunakan teknik pengambilan sampel *probability sampling* dengan metode *proportionate stratified random sampling* dipilih sebanyak 63 orang responden yang sesuai dengan kriteria inklusi, Siswa yang tidak pernah dirawat di rumah sakit lebih dari dua minggu dan siswa yang tidak dari keluarga broken home. Pengukuran prestasi belajar adalah data hasil belajar rata-rata nilai MID semester dan angket berbentuk kuesioner untuk pengukuran kecanduan *game online*. Analisa univariat pada penelitian ini dengan melihat gambaran karakteristik dari masing-masing

variabel menggunakan deskriptif berupa frekuensi dan persentasi yang menggunakan sistem komputerisasi. Analisa bivariat ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara kedua variabel independen dan variabel dependen yaitu kecanduan *game online* dengan prestasi belajar siswa SMP, dengan menggunakan uji statistik *Chi-square* derajat kepercayaan (CI) 95% dengan nilai  $\alpha = 0,05$ . Bila *p-value*  $\leq 0,05$  berarti ada hubungan yang bermakna antara variabel independen dan variabel dependen.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Distribusi frekuensi prestasi belajar siswa/siswi SMPN 39 Padang

**Tabel 1. Distribusi frekuensi prestasi belajar siswa/siswi SMPN 39 Padang**

| Prestasi belajar | frekuensi | %     |
|------------------|-----------|-------|
| Rendah           | 62        | 98,4% |
| Tinggi           | 1         | 1,6%  |
| Total            | 63        | 100 % |

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan hasil analisis terhadap prestasi belajar siswa/siswi di sekolah SMPN 39 Padang bahwa anak memiliki prestasi belajar rendah sebanyak 62 orang (98,4%) dan anak yang memiliki prestasi belajar tinggi sebanyak 1 orang (1,6%).

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Ni Putu Arika Mulyasanti Pande dan Adijanti Marheni tentang hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi belajar siswa/siswi SMPN 1 Kuta didapatkan penurunan prestasi belajar pada kecanduan *game online* tinggi(Pande.N.P.A.M & Marheni.A, 2015).

Menurut Muhammad Irham dan Novan Ardy Wiyani (2015), terdapat dua jenis faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar seseorang yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang sangat berkaitan dengan prestasi belajar adalah motivasi. Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar itu mencapai tujuan (Sari. Y.N.E, 2015).

Menurut asumsi peneliti sesuai dengan teori yang mempengaruhi rendahnya prestasi belajar

ada faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal seperti keinginan dan minat siswa terhadap pelajaran dan faktor eksternal seperti ajakan teman bermain *game online* sehingga bermain lebih menyenangkan dibanding belajar, selain itu durasi dalam bermain *game online* juga dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa/siswi SMPN 39 Padang

### b. Distribusi frekuensi kecanduan *game online* Siswa/siswi SMPN 39 Padang

**Tabel 2 Distribusi frekuensi kecanduan *game online* siswa/siswi SMPN 39 Padang**

| Kecanduan <i>game online</i> | frekuensi | %     |
|------------------------------|-----------|-------|
| Rendah                       | 30        | 47,6% |
| Tinggi                       | 33        | 52,4% |
| Total                        | 63        | 100%  |

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan hasil analisis terhadap kecanduan *game online* di sekolah SMPN 39 Padang bahwa anak memiliki tingkat kecanduan yang tinggi sebanyak 33 orang (52,4%) dan tingkat kecanduan yang rendah sebanyak 30 orang (47,6%).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Endro Sujatmoko (2015) bahwa yang memiliki tingkat kecanduan *game online* tinggi sebanyak 164 orang (86,77%) dan kecanduan rendah sebanyak 25 orang (13,22%). Dan penelitian yang dilakukan Ni Putu Arika Mulyasanti Pande dan Adijanti Marheni di SMPN 1 Kuta (2015) bahwa kecanduan *game online* yang tergolong kategori tinggi lebih banyak dibandingkan dengan kecanduan *game online* dengan kategori rendah. Banyaknya siswa remaja menggunakan *game online* karena jiwa yang masih ingin bermain dan banyaknya *game online* yang bervariasi sehingga membuat remaja ingin terus bermain *game*, serta yang mendominasi kecanduan *game online* pada laki-laki karena banyak *game online* yang di buat untuk melatih adrenalin dan perang sehingga lebih banyak di gunakan oleh laki-laki di banding perempuan.

*Game online addiction* merupakan kesenangan dalam bermain karena memberi rasa kepuasan tersendiri, sehingga ada perasaan

untuk mengulangi lagi kegiatan yang menyenangkan ketika bermain *game online*. Jika perilaku ini terus-menerus dilakukan diusia remaja, maka akan menimbulkan masalah dikemudian hari. Masalah tersebut bisa berupa gangguan konsep diri, kesulitan dalam akademis, relasi sosial, kesehatan, dll. Masalah-masalah tersebut tentunya dapat menghambat perkembangan individu secara optimal.

Menurut asumsi peneliti tingginya kecanduan *game online* di SMPN 39 Padang karena siswa/siswi berlomba-lomba untuk menaikkan level game, dengan tingginya level *game* membuat mereka puas dan menyebabkan banyaknya siswa/siswi bermain *game online* lebih dari 2 jam/ hari dan sering bergadang

**c. Hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi belajar Siswa/siswi SMPN 39 Padang**

**Tabel 3 Hubungan kecanduan *game online* dengan prestasi belajar siswa/siswi SMPN 39 Padang**

| Kecanduan <i>Game Online</i> | Prestasi Belajar |         | Total     | P-Value |
|------------------------------|------------------|---------|-----------|---------|
|                              | Rendah           | Tinggi  |           |         |
|                              | f (%)            | f (%)   | f (%)     |         |
| Tinggi                       | 33(52,4%)        | 0(0%)   | 33(52,4%) | 0,290   |
| Rendah                       | 29(46,0%)        | 1(1,6%) | 30(47,6%) |         |

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa persentase anak yang mengalami prestasi belajar rendah terdapat pada anak dengan kecanduan *game online* tinggi. Berdasarkan uji statistik *p value* = 0,290 (*p-value* >0,05) artinya tidak terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dengan prestasi belajar siswa/siswi SMPN 39 Padang.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmadilla, dkk tentang hubungan *game online* dengan kemampuan berpikir kritis matematis siswa kelas VIII SMP , yang mengemukakan bahwa tidak ada hubungan yang bermakna antara kecanduan *game online* dengan berpikir kritis dengan *p value*= 0,728 (Immamuddin.M, Fitri.H & Rahmadila.R, 2019).

Hal ini juga didukung dalam bukunya Ayu Rini dengan penelitian yang dilakukan peneliti dari Universitas Rochetes, New York terdapat para

pecandu *game online* yang menyatakan bahwa prestasi mereka disekolah terbilang bagus dan tidak terganggu dengan hobi mereka dalam bermain *game* (Immamuddin.M, Fitri.H & Rahmadila.R, 2019). . Karena ada dampak positif yang dari *game online* seperti meningkatkan kemampuan konsentrasi, meningkatkan kemampuan bahasa inggris, dan lain sebagainya ( Kustiawan.A.A & Utomo.A.W.B, 2019) .

Prestasi akademik sangat penting bagi keberhasilan siswa/siswi. Siswa/siswi yang kecanduan *game online* perlu diidentifikasi agar tidak berlanjut dan memberikan dampak yang negatif untuk selanjutnya. *Game online* memiliki dampak yang positif dan negatif terhadap prestasi. Efek ini tergantung kepada motivasi individu itu tersendiri untuk menanggulangi dampak yang ditimbulkan oleh bermain *game online*. Tingginya motivasi seseorang bermain *game online* menyebabkan seseorang tersebut mengalami kecanduan.

Menurut asumsi peneliti, rendahnya prestasi belajar tidak hanya dipengaruhi oleh *game online*. Dari hasil tanya jawab dengan responden, rendahnya prestasi belajar disebabkan karena sering menggunakan gadget, keluar pada jam pelajaran, dan kurangnya minat belajar. faktor psikologis juga dapat mempengaruhi rendahnya prestasi belajar pada siswa berupa tingkat inteligensia, bakat terhadap mata pelajaran, minat dan motivasi belajar yang masih rendah.

**SIMPULAN**

Dari penelitian yang dilakukan di SMPN 39 Padang dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut sebagian besar siswa/siswi (98,4%) memiliki prestasi belajar rendah, sebagian besar siswa/siswi (52,4%) memiliki tingkat kecanduan *game online* tinggi dan tidak ada hubungan yang bermakna antara prestasi belajar dengan kecanduan *game online* dengan *p value* = 0,290 di SMPN 39 Padang Tahun 2020.

**UCAPAN TERIMA KASIH**

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada para informan dan responden yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini serta Tim Peneliti yang telah bekerja sama sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan baik.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Jenab, Huda A. Pengaruh Adiktif Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Cileungsi. *Res Dev J Educ.* 2015;2(1):41-52.
- Pramesti A. Hubungan Stunting Dengan Prestasi Belajar Di SDN 11 Kampung Jua Padang.; 2019.
- WHO (World Health Organization). ICD-11 For Mortality and Morbidity Statistics. 2019. <http://id.who.int/icd/entity/1448597234>.
- Hasil Survey Nasional Penetrasi Pengguna Internet. APJII (asosiasi Penyelenggara jasa Internet Indonesia). APJII (asosiasi Penyelenggara jasa Internet Indonesia). 2018. <https://apjii.or.id/survei2018s/kirimlink>.
- Jannah N, Mudjiran M, Nirwana H. Hubungan Kecanduan Game dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling. *Konselor.* 2015;4(4):200. doi:10.24036/02015446473-0-00
- Julia P. Hubungan antara Kecanduan Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa SD Negeri 53 Banda Aceh. 2018;VI(1):49-57.
- Ariani, A P. Aplikasi Metodologi Penelitian Kebidanan Dan Kesehatan Reproduksi. Yogyakarta: Nuha Medika; 2014.
- Imamuddin M, Fitri H, Rahmadila R. Hubungan Game Online dengan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Kelas VIII SMP. *J Tadris Mat.* 2019;2(1):11-20. doi:10.21274/jtm.2019.2.1.11-22
- Irham, M., Wiyani, N A. Psikologi Pendidikan. Jogjakarta: AR-Ruzz Media; 2015.
- Gaol TL. Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Indonesia. *Fak Ilmu Keperawatan UI.* 2012:47.
- Kustiawan, A A, Utomo, A, W B. Jangan Suka Game Online Pengaruh Dan Tindakan Penegahan. Solo: CV.AE Media Grafika; 2019.
- Pande, N,P,A,M., Marheni, A. Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta. *J Psikol Udayana.* 2015;2(2):163-171. <https://ojs.unud.ac.id/index.php/psikologi/article/view/25196>.
- Sari, Y. N. E. (2015). *Psikologi Pendidikan*. Parama Publishing.
- Sujatmoko, E. dkk. (2015). *Publication Manuscript The Correlation Addiction To Play Game Online With Performance Student Learning Of Smk State 7 Samarinda Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa / Siswi Di Smk Negeri 7 Samarinda.* <https://dspace.umkt.ac.id/handle/463.2017/1109?show=full>.