

**HUBUNGAN KEBIASAAN BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN
PERILAKU BELAJAR SISWA KELAS V SD AL-KAUTSAR
BANDAR LAMPUNG**

(JURNAL)

Oleh

**WINDI TRIKANTI UTAMI
SUPRIYADI
DEVIYANTI PANGESTU**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2019**

**HALAMAN PENGESAHAN
JURNAL SKRIPSI**

Judul Skripsi : Hubungan Kebiasaan Bermain *Game Online* dengan Perilaku Belajar Siswa Kelas V SD Al-Kautsar Bandar Lampung

Nama Mahasiswa : **WINDI TRIKANTI UTAMI**
Nomor Pokok Mahasiswa : 1513053149
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Bandar lampung, 2019
Penulis,

Windi Trikanti Utami
NPM 1513053149

Mengesahkan

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Drs Supriyadi, M.Pd.
NIP 19591012 198503 1 002

Deviyanti Pangestu, M.Pd.
NIDN 003089302

Hubungan Kebiasaan Bermain *Game Online* dengan Perilaku Belajar Siswa Kelas V SD Al-Kautsar

Windi Trikanti Utami¹, Supriyadi², Deviyanti Pangestu³
 FKIP Unila Jalan Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 01 Bandar Lampung
e-mail: winditrikantiu@gmail.com, +6282176113718

Abstract: The Relationship Between The Habit Of Playing Online Game With Academic Progress Students In Elementary School Al-Kautsar

The problem in this research was the student's low the ability to learn correctly about the effects of online games. The purpose of this research was to knowing relationship between the habit of playing online games with academic progress student in elementary school Al-Kautsar. The method in this research is descriptive method type of correlational research. The population in this study were online games student class V in elementary school Al-Kautsar. The data is collected with questionnaire and documentation. The results of hypothesis testing using the product moment correlation formula and t test obtained r count = 0.728 means positive high standard. So that, which means there is a positive and significant relationship between the habit of playing online games with academic progress student in elementary school Al- Kautsar.

Keywords: *academic progress, game online*

Abstrak: Hubungan Kebiasaan Bermain *Game Online* dengan Perilaku Belajar Siswa Kelas V SD Al- Kautsar

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya tingkat kemampuan siswa dalam mengetahui dampak bermain *game online*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara kebiasaan bermain *game online* dengan perilaku belajar siswa kelas V SD Al-Kautsar. Metode yang digunakan metode deskriptif dengan jenis penelitian korelasional. Populasi dalam penelitian ini siswa kelas V SD Al-Kautsar yang pernah bermain *game online*. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dan dokumentasi. Hasil uji hipotesis menggunakan rumus korelasi *product moment*, korelasi antara X dengan Y sebesar 0,728 bertanda positif dengan kriteria tinggi. Terdapat hubungan kebiasaan bermain *Game online* dengan perilaku belajar siswa kelas V di Sekolah Dasar Al-kautsar.

Kata kunci: bermain *game online*, perilaku belajar.

PENDAHULUAN

Game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan internet sebagai medianya. Sesuai dengan yang diungkapkan oleh Subakti (2017: 31) *game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi, *game* sangat berkembang pesat di dunia hiburan, seperti halnya perkembangan *game online* yang marak terjadi pada masa-masa sekarang ini.

Game online mulai berkembang di Indonesia pada pertengahan tahun 1990-an, saat *game* nexian beredar. Saat itu, salah satu *game online* yang sangat digemari oleh masyarakat luas adalah Ragnarok. Pada masa sekarang *game online* semakin berkembang pesat terlihat dari munculnya berbagai jenis permainan *game online* seperti *Counter Strike*, *Point Blank*, *Three Kingdom online*, dan MOBA.

Anggraini (2017: 151) mengungkapkan bahwa pengguna

game online sendiri bukan hanya dari kalangan remaja saja, akan tetapi banyak anak-anak yang berpartisipasi dalam permainan *game online*, selain untuk mencari para pemenang juga sebagai tujuan mencari teman bagi para pecinta *game online*. Sehubungan dengan peminat *game online* yang sebagian besar berasal dari kalangan anak-anak maka tidak heran melihat anak SMP bahkan anak SD sekarang ini bisa menggunakan alat seperti komputer dan *handphone* yang memiliki kapasitas jaringan internet dengan lincah dan lancar dalam mengaplikasikannya. Kalau dulu komputer/laptop dan *handphone* dengan kapasitas internet merupakan benda asing bagi anak dibawah umur 12 tahun, namun sekarang bahkan anak berumur 5 tahun sudah mengenal benda elektronik seperti komputer/laptop dan *handphone* dengan kapasitas internet.

Begitu besarnya pengaruh *game online* mengambil alih perhatian banyak kalangan anak-anak. Tentu terdapat perbedaan yang sangat jelas antara anak-anak

zaman dahulu yang hanya bermain permainan tradisional seperti bermain kelereng, layangan, yoyo, gasing, bola dll, dengan anak zaman sekarang yang hampir semua anak sudah mengenal komputer/ laptop dan *handphone* yang berkapasitas internet digunakan untuk bermain *game online*. Hal ini dapat dilihat dari maraknya pemberitaan tentang banyaknya anak-anak yang memainkan *game online*.

Menurut Fauziah, (2013: 6) menyatakan bahwa dengan adanya *game online* pada zaman modern ini, kecenderungan memainkan *game online* hingga kecanduan dapat mempengaruhi perilaku belajar siswa disekolah. Diantaranya yaitu dapat membuat seorang anak/ remaja malas belajar dan sulit berkonsentrasi selama jam belajar berlangsung, banyak pelajar yang suka membolos pada saat jam belajar berlangsung karena lebih tertarik bahkan memilih bermain *game* sehingga menjadi malas belajar serta tidak peduli dengan tugas-tugas sekolah.

Berdasarkan hal tersebut jelas menunjukkan bahwa *game online* secara tidak langsung langsung dapat membentuk perilaku anak-anak dan remaja menjadi kurang memperhatikan pendidikan mereka. Anak-anak atau remaja yang mudah tertarik dalam *game online* salah satu penyebabnya yaitu karena saat ini banyaknya keunggulan yang ditawarkan dalam *game online* sehingga sangat menarik untuk dimainkan.

Hasan, (2013 : 6) mengungkapkan *game online* juga menyediakan berbagai jenis/ genre permainan seperti : *Game* petualangan, perang, strategi dan lain-lain. Tidak hanya itu didalam *game online* juga menyediakan layanan chat bahkan ada yang bisa berkomunikasi dengan team ataupun lawan secara langsung melalui *voice note*. Selain faktor *game online* peran lingkungan sekitar juga sangat penting terutama orang tua. Kurangnya *self control* dan perhatian orang tua, guru dan lingkungan terhadap anak membuat anak mencari hiburan lain untuk bersenang-

senang dan melupakan kewajiban sebagai seorang pelajar.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih salah satu sekolah yang mendukung untuk digunakan sebagai subjek dan menjadi fokus dalam penelitian.

Peneliti memilih SD Al-Kautsar Bandar Lampung sebagai subjek penelitian. Alasan peneliti memilih sekolah dasar Al-Kautsar sebagai subjek penelitian adalah karena sekolah dasar tersebut merupakan sekolah yang memiliki fasilitas teknologi yang memadai seperti komputer dan adanya jaringan internet.

Peneliti hanya melakukan penelitian terhadap siswa kelas V sekolah dasar Al-Kautsar

dikarenakan siswa kelas V cenderung lebih ingin mengetahui tentang kemajuan teknologi.

Berdasarkan hasil pengamatan dan penelitian pendahuluan yang telah peneliti lakukan di SD Al-Kautsar Bandar Lampung, sebagian besar siswa di kelas V senang bermain *game online*. Untuk memperoleh data awal mengenai kebiasaan bermain *game online* dengan perilaku belajar siswa disekolah, peneliti membagi skala kebiasaan bermain *game online* dengan perilaku belajar siswa kelas V SD Al-Kautsar Bandar Lampung tahun pelajaran 2018/2019, hasil sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Kuesioner Kebiasaan Bermain *Game Online* Siswa Kelas V SD Al-Kautsar Tahun Pelajaran 2018/2019

No	Kelas	BermainGame <i>online</i>	Tidak BermainGame <i>online</i>	Jumlah
1.	V A	23	19	42
2.	V B	24	17	41
3.	V C	25	17	42
4.	V D	23	18	41
5.	V E	21	19	40
Jumlah		116	90	206

Sumber : Data Peneliti

Dari tabel 1 diketahui bahwa aspek kebiasaan bermain *game online* siswa kelas V SD Al-Kautsar yang berjumlah 319 siswa diperoleh 116 siswa yang bermain *game online* dan 90 siswa yang tidak bermain *game online*.

Menurut Masya (2016: 4) terdapat faktor internal dan faktor *eksternal* yang menyebabkan adiksi remaja terhadap *game online*. Faktor-faktor *internal* yang dapat menyebabkan terjadinya adiksi terhadap *game online* yaitu sebagai berikut:

1. Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar *gamer* semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.
2. Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah.
3. Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya

adiksi terhadap *game online* dan

4. Kurangnya *self control* dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.

Sedangkan faktor-faktor *eksternal* yang menyebabkan terjadinya adiksi bermain *game online* pada remaja, sebagai berikut:

1. Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*
2. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga remaja memilih alternatif bermain *game* sebagai aktivitas yang menyenangkan.
3. Harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus- kursus atau les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan terkontrol biasanya akan berperilaku *over*.

Menurut Kurniawan (2017: 99) salah satu dampak negatif bermain *game online* yaitu dapat menyebabkan kecanduan bermain *game online*. Kecanduan bermain *game online* merupakan akibat dari tingginya intensitas individu dalam bermain *game*. Individu yang sudah kecanduan *game online* cenderung lebih memilih untuk bermain *game* dari pada mengerjakan pekerjaan yang lain. Sebagai seorang pelajar, tugas sekolah merupakan kewajiban yang harus dilaksanakan.

Pitaloka (2013:1) mengungkapkan bahwa *game online* yang dimainkan secara terus menerus menimbulkan kesenangan yang selalu ingin diulang-ulang dapat memberikan dampak positif dan negatif. Dampak positif dalam bermain *game online* yaitu mereka mendapat kesenangan dan hiburan, mendapat banyak teman baru, mahir berbahasa Inggris, kemampuan konsentrasi yang baik serta mengikuti perkembangan teknologi.

Dampak negatifnya adalah mereka menjadi jarang/ malas belajar, lupa waktu, boros, pergaulan tidak terkontrol, mengganggu kesehatan fisik dan psikologis serta membuat orang tua cemas.

Calvert (Wulan, 2015: 44-46) menjelaskan intensitas penggunaan permainan *online* atau jejaring sosial dalam kurun waktu lebih 4 hari per minggu dan durasi bermain lebih dari 4 jam per hari menimbulkan ketergantungan, yang menyebabkan terabaikannya peran sosial serta menurunnya minat belajar dalam bidang akademik.

Syah (2013 :87) mengungkapkan bahwa perilaku belajar merupakan perubahan dalam tingkah laku, perubahan itu bisa mengarah pada perilaku baik dalam proses belajar, akan tetapi ada juga kemungkinan mengarah pada tingkah laku yang lebih buruk dalam proses belajar, ini berarti berhasil dan gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami

peserta didik baik ketika berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri.

bentuk perilaku belajar siswa menurut Azizah (2017: 1-2) adalah sebagai berikut :

1. Perilaku belajar dalam mengikuti pelajaran
 - a. Perilaku belajar dalam mengikuti pelajaran
 - b. Perilaku dari siswa dalam mengikuti proses belajar secara berkesinambungan dari waktu ke waktu
2. Perilaku belajar dalam mengulangi pelajaran
 - a. Siswa melakukan pengulangan atas penjelasan guru mengenai materi pelajaran
 - b. Siswa melakukan pemantapan atas kesan tertentu yang masih sama saat proses pembelajaran
3. Perilaku belajar dalam membaca buku
 - a. Siswa membaca buku dan bacaan yang berkaitan dengan materi pelajaran
 - b. Siswa mencatat setiap pertanyaan setelah

membaca buku dan bacaan.

4. Perilaku belajar dalam mengunjungi perpustakaan
 - a. Siswa secara rutin mengunjungi perpustakaan sekolah
 - b. Siswa mencari tambahan materi pelajaran dipergustakaan sekolah
5. Perilaku belajar dalam menghadapi ujian
 - a. Siswa memiliki keyakinan yang tinggi dalam menghadapi ujian
 - b. Siswa mempersiapkan materi atau kisi-kisi sebelum menghadapi ujian.

METODE PENELITIAN

penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif korelasional. Sejalan dengan sifat penelitian korelasional, peneliti berusaha menggambarkan fakta-fakta sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya. Populasi dalam penelitian ini ialah peserta didik yang pernah bermain *game online* di kelas V SD Al-Kautsar Bandar Lampung yang

terdapat 5 rombongan belajar, yaitu V A, V B, V C, V D, dan V E.

No	Kelas	Siswa yang bermain <i>game online</i>
4.	V A	23
5.	V B	24
6.	V C	25
7.	V D	23
8.	V E	21
Jumlah		116

Sumber : Data Siswa SD AL-Kautsar Bandar Lampung.

Penarikan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel metode *nonprobability sampling* dengan jenis *purposive sampling* yaitu tehnik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu atau pengambilan sampel untuk tujuan tertentu. *Purposive sampling* dalam penelitian ini menggunakan karakteristik sebagai berikut :

- a. Siswa kelas V SD Al-Kautsar yang pernah bermain *game online*
- b. Pernah bermain *game online* dengan minimal 5 kali dalam seminggu.
- c. Peneliti hanya meneliti kelas dengan jumlah pemain *game* terbanyak saja agar penelitian lebih efektif, efisien dan tidak meluas sehingga data yang

dihasilkan dapat lebih spesifik seperti yang diharapkan.

Untuk menghitung besarnya sampel dari populasi dihitung menggunakan rumus Slovin yang didapat sebanyak 90 responden.

Instrumen penelitian ini yaitu:

1. Kuesioner (Angket)
Terdapat 24 item pernyataan yang digunakan untuk mengungkap variabel bermain *game online*, dan 21 pernyataan untuk variabel perilaku belajar. Demikian terdapat 45 butir.
2. Dokumentasi
Dokumentasi untuk memperoleh dokumen digunakan untuk mengumpulkan data terkait dengan jumlah siswa SD Al-Kautsar Bandar Lampung.

Selanjutnya uji coba instrumen untuk mengetahui valid dan reliabel alternatif jawaban yang tersedia maupun yang terkandung dalam pernyataan item angket tersebut. Pada perhitungan validitas menggunakan rumus korelasi *product moment* dan pada reliabilitas menggunakan rumus *alpha cronbach*.

Selanjutnya teknik analisis data menggunakan uji persyaratan analisis data dengan uji normalitas menggunakan rumus *Chi-Kuadrat*.

Pengujian selanjutnya yaitu uji hipotesis yang berfungsi untuk mencari makna hubungan antara variabel X terhadap Y, maka hasil korelasi tersebut diuji dengan rumus korelasi *product moment*.

Hipotesis yang akan diuji adalah:

Ha : Terdapat hubungan kebiasaan bermain *game online* dengan perilaku belajar siswa.

Ho : Tidak Terdapat hubungan kebiasaan bermain *game online* dengan perilaku belajar siswa .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan pengumpulan data, angket yang akan digunakan diuji coba untuk mengetahui valid dan reliabel pada alternatif jawaban yang tersedia maupun yang terkandung dalam pernyataan item angket tersebut. Setelah penyebaran angket uji coba diketahui dari 24 pernyataan diperoleh 24 item pernyataan bermain *game online* yang valid dan dari 21 pernyataan untuk perilaku belajar

terdapat 21 item pernyataan yang valid. Setelah melakukan penyebaran angket diketahui angket pada bermain *game online* mendapatkan nilai terbesar yaitu 88 dan nilai terkecil yaitu 35. Selanjutnya pada angket perilaku belajar mendapatkan nilai terbesar yaitu 84 dan nilai terkecil yaitu 33.

Selanjutnya menghitung uji normalitas dengan menggunakan rumus *Chi-Kuadrat*. Hasil penelitian menguji data normalitas, yaitu: data kebiasaan bermain *game online* (sebagai data variabel X), dan data perilaku belajar (sebagai data variabel Y).

Pada data variabel X diperoleh hasil, χ^2_{hitung} dengan χ^2_{tabel} untuk $\alpha = 0,05$ dengan $dk = k - 1 = 7 - 1 = 6$, maka dicari pada tabel *chi-kuadrat* didapat χ^2_{tabel} sebesar 12,592. berdasarkan kaidah yang menyatakan bahwa $\chi^2_{hitung} = 11,674 \leq \chi^2_{tabel} = 12,592$ berarti data variabel X berdistribusi normal.

Pada data variabel Y diperoleh hasil χ^2_{hitung} dengan χ^2_{tabel} untuk $\alpha = 0,05$ dengan $dk = k - 1 = 8 - 1 = 7$. Maka dicari pada tabel *chi-kuadrat* didapat χ^2_{tabel} sebesar 11,571. berdasarkan kaidah yang menyatakan bahwa

$\chi^2_{hitung} = 11,571 \leq \chi^2_{tabel} = 13,754$ berarti data variabel Y berdistribusi normal.

Uji hipotesis pertama menggunakan rumus *product moment*. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan didapatkan korelasi antara X dengan Y sebesar 0,728 bertanda positif dengan kriteria tinggi berarti hipotesis diterima. Terdapat hubungan kebiasaan bermain *game online* dengan perilaku belajar siswa kelas V di Sekolah Dasar Al-Kautsar Bandar Lampung.

Hal ini sesuai dengan pendapat Angela (2013:3) yang mengungkapkan anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas *games*, akan mempengaruhi minat belajar sehingga mengurangi waktu belajar anak serta waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya.

Hasil penelitian ini diperkuat pula oleh penelitian yang relevan, yakni penelitian yang dilakukan oleh Salim (2016) yang berjudul “Hubungan *Game Online* Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alaudin Makasar. Hasil penelitian ini menunjukkan realitas penggunaan

game online dikalangan mahasiswa jurusan pendidikan agama islam angkatan 2014 terletak pada kualifikasi cukup tinggi dengan nilai rata-rata 109 yaitu berada pada interval 104,9 sampai 113,2. Sedangkan perilaku belajar pada dikalangan mahasiswa jurusan pendidikan agama islam angkatan 2014 terletak pada kualifikasi cukup tinggi dengan nilai rata-rata 56,26 yaitu berada pada interval 56,5 sampai 59,6.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa korelasi antara X dengan Y sebesar 0,728 bertanda positif dengan kriteria tinggi. Terdapat hubungan kebiasaan bermain *game online* dengan perilaku belajar siswa kelas V di Sekolah Dasar Al-Kautsar Bandar Lampung.

DAFTAR PUSTAKA

- Angela. 2013. *Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa SD N 015 Kelurahan Sidomulya*

- Kecamatan Samarinda Ilir. Samarinda.*
- Anggraini, Delviana. 2017. *Dinamika Perilaku Agresif Anak yang Bermain Game pada Anak Kelompok B4 di TK Aba Wonocatur Banguntapan Bantul.* Jurnal Psikologi, Volume 6. Edisi 2. Universitas Negri Yogyakarta.
- Azizah. Zahratul, dkk. 2017. *Hubungan kebiasaan bermain game online dengan perilaku belajar siswa*”. Konselor, Vol. 04. No. 04. Yogyakarta.
- Fauziah. Eka. 2013. *Pengaruh Game Online terhadap Perubahan Perilaku.* Vol. 1 No. 03. Fisip. Universitas Mulawarman. Kalimantan.
- Hasan. 2011. *Multiplayer Online Game.* PT Gramedia: Bandung.
- Kurniawan, Drajat. Edy. 2017. *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling.* Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta.
- Masya, Hardiyansyah. Dan Candra, Dian. 2016. *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al-furqon Prabumulih.* Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung.
- Pitaloka, Ardanareswari. Ayu. 2013. *Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013).* Universitas Sebelas Maret.
- Salim, Agus. 2016. *Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Allaudin Makassar.* Makassar.

Surbakti, Krista. 2017. *Pengaruh
Game Online terhadap Remaja.*
Jurnal Curere. Vol. 01, No. 01.
FKIP Universitas Quality.

Syah. Ahmad. 2010. *Strategi Belajar
Mengajar.* Ciputat Press.
Jakarta.

Wulan. Tri. 2015. *Motif dan Adiksi
Pemain Game Online.* Jurnal
Holistik. Vol 04. No. 01.
Universitas Airlangga.
Surabaya.

