

ADAKAH HUBUNGAN ADIKSI *GAME ONLINE* DENGAN PRESTASI BELAJAR SISWA

ARE THERE RELATIONSHIP BETWEEN ONLINE GAME ADDICTION AND LEARNING ACHIEVEMENT STUDENTS

Anita Dwi Ariyani^{*}, Katrin Dwi Lestari¹, Yulifah Salistia Budi¹

¹Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Banyuwangi Jawa Timur,

^{*}Email: anitadwi26@gmail.com

ABSTRAK

Bermain *game online* secara berlebihan dalam durasi yang lama dan dilakukan secara terus-menerus dapat menyebabkan adiksi dalam bermain permainan online. Kecanduan dalam bermain permainan *online* dapat berpengaruh terhadap motivasi siswa terutama belajar sehingga dapat mempengaruhi prestasi akademik siswa. Tujuan dari penelitian adalah mengetahui hubungan adiksi *game online* dengan prestasi belajar siswa. Penelitian kuantitatif dengan pendekatan *cross sectional*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMP kelas 8 sejumlah 187 responden dengan besar sampel berjumlah 42 responden dan pemilihan sampel melalui teknik *purposive sampling*. Data diambil dengan menggunakan kuesioner *Internet Addiction Test* (IAT). Uji statistik dengan uji *chi square*. Hasil penelitian dari adiksi *game online* sebagian besar responden dalam kategori parah sebanyak 33 responden (79%). Prestasi belajar siswa sebagian besar responden dalam kategori kurang yaitu 28 responden (67%). Uji *chi square* didapatkan Asymp Sig. $0.002 < 0.05$ yang menunjukkan adanya hubungan adiksi *game online* terhadap prestasi belajar siswa. Adiksi *game online* mempengaruhi prestasi siswa sehingga diperlukan upaya untuk membatasi dan mengawasi penggunaan *game online* serta upaya untuk meningkatkan prestasi belajar siswa agar dapat belajar dengan baik.

Kata Kunci: Adiksi *Game Online*; *Game Online*; Prestasi Belajar

ABSTRACT

Playing online games excessively for a long time and continuously can lead to online game addiction. Addiction to online games can affect student motivation in learning so that it can affect student academic achievement. The aims of this research was to determine the relationship between online game addiction and student achievement. This research was a quantitative study with a cross sectional design. The population of 162 people and the total sample was 116 people taken by using a purposive technique. The sampling technique used purposive sampling with a total of 42 respondents. Data analysis in this study used the Chi Square test with the IAT questionnaire measuring instrument. Based on the results of the study, most of the respondents' online game addiction were included in the severe category, 33 respondents (79%). The results of student achievement, most of the respondents were included in the less category, 28 respondents (67%). Based on the chi square statistical test using spss for windows, the Asymp sig value was obtained. $0.002 < 0.05$, then H_0 was rejected and H_1 was accepted, which means that there was a relationship between online game addiction and learning achievement for 8th grade students of Junior High School. This study showed that there was a significant relationship between online game addiction and student achievement in

8th grade students of Junior High School. So that efforts were needed to limit and supervise the use of online games as well as efforts to improve student achievement in order to study well.

Keywords: *Online Game Addiction; Online Game; Learning Achievement*

Pendahuluan

Teknologi berkembang dengan pesat terutama pada era modern. Produk teknologi salah satunya yang berkembang hari ini adalah internet. Melalui internet, informasi dapat diakses dengan cepat karena internet merupakan media otentik untuk mendapatkan informasi terbaru dan sebagai media hiburan seperti instagram, email, film, berita dan *game online* (Santinah & Saluky, 2022). *Game online* merupakan salah satu bentuk kreativitas dari perkembangan teknologi dan fasilitas telekomunikasi (Anggraeni & Wihardja, 2020). *Game online* merupakan permainan yang melibatkan banyak pemain (*gamer*) yang terhubung dengan jaringan. Jaringan yang digunakan dapat berupa LAN (*Local Area Network*) berkabel maupun nirkabel (Chen, 2015). Bermain *game online* secara berlebihan dengan durasi lama serta dilakukan secara persisten akan menyebabkan kondisi adiksi (Azwar, 2010).

Perkembangan teknologi *game online* telah membuka kemungkinan baru dalam kehidupan manusia terutama dalam dunia hiburan. *Game online* telah menjadi salah satu industri besar yang mendatangkan manfaat ekonomi yang besar (Nadeak, 2021). Data statistik global menunjukkan bahwa banyaknya remaja yang mengalami kecanduan *game online* cukup meresahkan. Di Korea Selatan, lebih dari 6 juta anak-anak dan remaja berjuang dalam melawan adiksi *game online* dan sekitar 8,4% pelajar berusia 11-15 tahun telah menjadi sangat kecanduan oleh *game online* (Demuyakor, 2021). Di Indonesia, *game online* sangat populer dikalangan anak-anak dan orang dewasa. Hal ini terbukti semakin meningkatnya pengguna dan pemain *game online* tiap harinya. Fenomena tersebut disebabkan oleh banyaknya pembaruan permainan yang

dapat memberikan pengalaman baru bagi pemainnya dan menawarkan grafik visual baru (Al Fuad & Helminstah, 2017).

Perkembangan yang pesat dari alat komunikasi memberikan dampak positif dan negatif bagi pemakainya. Pemanfaatan teknologi memberikan dampak positif termasuk dalam hal penyederhanaan informasi dan akses informasi yang cepat serta memfasilitasi proses komunikasi. Alat komunikasi juga menyediakan fitur permainan sebagai sumber hiburan untuk pemakainya. Sedangkan dampak negatifnya adalah munculnya budaya plagiarisme, kemudahan dalam mengekspos isu kekerasan dan pornografi, mengabaikan pekerjaan karena intensitas penggunaan alat teknologi yang berlebihan serta kecanduan dalam menggunakan *gadget*. Dampak negatif ini akan terus berlanjut hingga 10 tahun terakhir dengan didukung akses internet yang mudah diperangkat komunikasi dan komputer. Hal ini akan memudahkan pengguna untuk mencari fitur hiburan termasuk *games* (Anggraeni & Wihardja, 2020).

Games merupakan salah satu kegiatan rekreasi yang paling luas sejak adanya perkembangan internet. *Games* dapat dibagi menjadi 2 yaitu *games offline* dan *games online*. *Games offline* biasanya (namun tidak selalu) dimainkan sendiri, memiliki awal dan akhir yang jelas, tujuan permainan biasanya dapat dicapai oleh pemain sendiri tanpa bantuan pemain lain. *Games online* dapat dimainkan melalui komputer atau telepon pintar dan terhubung dengan jaringan internet serta dimainkan secara bersamaan oleh pemainnya yang dapat berkomunikasi satu sama lain secara langsung (Novrialdy et al., 2019). Permasalahan yang sering dijumpai akibat bermain *game online* adalah adiksi/kecanduan terutama sering dijumpai pada remaja maupun anak-anak. Adiksi *games online* juga sering dijumpai

pada siswa sekolah baik anak-anak maupun remaja. Adiksi game online dapat berdampak pada siswa terutama terhadap akademiknya (Santinah & Saluky, 2022). Kondisi tersebut disebabkan karena mereka lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *games online* dibandingkan dengan belajar. Alasan lain adiksi ini juga disebabkan oleh ketatnya persaingan dalam permainan dan juga perbaruan *games* setiap minggu bahkan setiap hari (Al Fuad & Helminstah, 2017).

Pencegahan juga merupakan solusi terbaik dalam melawan adiksi *games online*. Orang tua memiliki peran utama dalam proses pencegahan dan rehabilitasi ketergantungan dalam bermain *games online*. Pertama-tama, orang tua harus menetapkan batas waktu yang jelas pada anak saat bermain *games online*. Selain itu, orang tua harus menyediakan kegiatan lain sebagai alternatif dalam mengurangi adiksi *game online* dengan menyediakan waktu agar anak-anak dapat bermain dengan temannya. Anak juga diminta untuk merilekskan mata setiap 20 menit selama menggunakan komputer atau media yang digunakan bermain *game online* untuk mencegah efek samping yang ditimbulkan. Orang tua juga dapat membatasi dan mengendalikan penggunaan internet pada anak dan memperhatikan isi dari permainan

yang dipilih oleh anak (Karapetsas et al., 2014). Upaya lain yang dapat dilakukan oleh orang tua dalam mengatasi adiksi *games online* dengan melakukan pemantauan dan pengontrolan saat anak bermain *games online* (Fauzi, 2015). Tujuan dari penelitian ini sesuai dengan latar belakang yang telah dipaparkan adalah mengetahui hubungan adiksi *games online* dengan prestasi belajar siswa.

Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain analitik deskriptif melalui pendekatan *cross sectional*. Populasi penelitian yang digunakan adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Genteng – Banyuwangi yang berjumlah 187 orang dengan sampel penelitian sebanyak 42 siswa yang memenuhi kriteria inklusi meliputi siswa yang bersedia menjadi responden dan yang bermain game online. Sampel diambil dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui pengisian kuesioner untuk variabel adiksi *games online* dan lembar cek list untuk prestasi belajar. Uji statistik melalui *uji chi-square*. Etik penelitian kesehatan telah dilakukan dengan No: 246/01/KEPK-STIKESBWI/VIII/2022.

Hasil Penelitian

Tabel 1. Karakteristik Responden

	Variabel	Total (n=42)	Presentasi (%)
Usia	Remaja Awal	6	14
	Remaja Akhir	36	84
Jenis Kelamin	Laki-Laki	3	21
	Perempuan	39	79

Pada tabel 1 menunjukkan bahwa sebagian besar responden adalah remaja akhir yaitu 36 responden (86%) dan

sebagian besar berjenis kelamin yaitu sebanyak 33 responden (79%).

Tabel 2. Adiksi *Game Online*

	Variabel	Total (n=42)	Presentasi (%)
	Ringan	16	38
	Parah	26	62

Penjelasan tabel 2, menunjukkan bahwa lebih dari 50% tingkat adiksi *games*

online responden dalam rentang parah yaitu 26 responden (62%).

Tabel 3. Prestasi Belajar

Variabel	Total (n=42)	Presentasi (%)
Kurang	28	67
Baik	14	33

Tabel 3 menjelaskan lebih dari 50% prestasi belajar siswa dalam kategori kurang yaitu 28 responden (67%).

Tabel 4. Hubungan Adiksi *Game Online* terhadap Prestasi Belajar

Adiksi <i>Game Online</i>	Prestasi Belajar				Total (%)		<i>p-value</i>
	Kurang		Baik		n	%	
	n	%	n	%			
Ringan	6	14	10	24	16	38	0,002
Parah	22	52	4	10	26	62	
Total	28	66	14	34	42	100	

Berdasarkan tabel di atas didapatkan bahwa responden dalam kategori parah dengan prestasi belajar kurang sebanyak 22 responden, responden dalam kategori ringan dengan prestasi belajar baik sebanyak 10 responden. Analisis *chi-square* menggunakan SPSS *for windows* dengan *Asymp Sig.* $0.002 < 0.05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat hubungan adiksi *games online* terhadap prestasi belajar siswa.

Pembahasan

Adiksi *Game Online* Siswa

Lebih dari 50% adiksi *games online* siswa dalam kategori parah yaitu 26 responden (62%). Responden masuk kategori parah karena bermain dengan durasi waktu 3-6 jam dalam sehari.

Game online merupakan salah satu hobi rekreasi yang paling umum digunakan banyak orang. Terdapat berbagai alasan seseorang bermain *game online* diantaranya untuk meredakan stres, tantangan dan persaingan, relaksasi, sesuatu yang menyenangkan, interaksi sosial, dan sebagai pelarian dari dunia nyata. Remaja dan pelajar yang bermain *game online* hanya untuk senang-senang dan untuk mengurangi stres karena rutinitas sekolah dan akademik (Cabrillo et al., 2023). Bermain *game online* juga dapat menyebabkan kecanduan. Kecanduan merupakan bentuk perilaku

atau substansi ketergantungan. Adiksi *game* didefinisikan sebagai penggunaan yang berlebihan permainan komputer atau permainan video yang menyebabkan masalah emosional dan sosial (Anggraeni & Wihardja, 2020).

Game online salah satu aktivitas menyenangkan yang dilakukan oleh banyak orang dan dijadikan sebagai terapi tapi juga bisa menyebabkan ketagihan. Permainan online sebagai hiburan dan kegiatan yang menyenangkan ternyata memiliki efek negatif lebih banyak daripada efek positifnya. Berikut efek negatif dari permainan online yaitu: 1) berkurangnya waktu tidur, 2) gangguan perilaku seperti harga diri rendah, kecemasan dan depresi, 3) gangguan dalam perhatian, 4) prestasi akademik yang buruk pada remaja. Selain itu, peningkatan permainan elektronik dapat menyebabkan gangguan fungsional yang serius dalam kehidupan sehari-hari anak-anak dan remaja (Kathleen Seth F. Farillon, 2022). Selain itu, game online juga membawa dampak positif terhadap perkembangan sosial dan kognitif anak. Namun dampak positif ini tidak dirasakan oleh semua anak, game online berdampak negatif terhadap beberapa anak yang menyebabkan gangguan atau keterlambatan perkembangan (Al Fuad & Helminstah, 2017).

Hasil penelitian menunjukkan sebagian besar siswa berjenis kelamin laki-laki yang mengalami kecanduan dalam bermain *game online* dengan kategori

parah. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya bahwa anak laki-laki cenderung mengalami ketagihan untuk bermain permainan online dan menghabiskan banyak waktu untuk berada di rental *game* serta durasi bermain game 3-6 jam setiap harinya dibandingkan dengan anak perempuan.

Prestasi Belajar Siswa

Hasil penelitian prestasi belajar siswa menunjukkan dalam kategori kurang yaitu sebanyak 28 responden (67%).

Kegiatan pembelajaran siswa yang dilakukan di sekolah dibuktikan dalam bentuk nilai yang disebut dengan prestasi belajar. Prestasi belajar sebagai gambaran kemampuan siswa setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar dalam rentang waktu tertentu. Terdapat beberapa pendapat terkait prestasi belajar diantaranya menurut Pratini (2005), menyebutkan prestasi belajar adalah hasil yang dicapai oleh seseorang dalam melaksanakan kegiatan belajar. Pendapat lain dari Slameto (2003), menyebutkan bahwa prestasi belajar merupakan kegiatan yang melibatkan mental dan psikologis yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungan yang menghasilkan perubahan dalam mengelola pemahaman (Oktafiani & Yusri, 2021). Prestasi belajar juga merupakan standar yang harus dicapai oleh siswa sebagai indikator keberhasilan proses pembelajaran. Prestasi belajar siswa biasanya dilaporkan dalam bentuk rapor (Destomo et al., 2021).

Pencapaian dalam prestasi belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya motivasi belajar, minat belajar, lingkungan belajar dan metode pembelajaran. Motivasi memiliki peran penting dalam meningkatkan prestasi akademik siswa karena motivasi dapat memberikan dorongan pada siswa untuk berusaha dengan kemampuan yang dimiliki untuk mencapai standar prestasi (Lastri et al., 2020). Lingkungan belajar juga berperan dalam mempengaruhi prestasi belajar siswa terutama lingkungan rumah. Pentingnya lingkungan rumah dan

struktur keluarga terhadap prestasi akademik siswa karena lingkungan rumah memiliki pengaruh besar terhadap psikologis, emosional, sosial dan ekonomi siswa. Dapat disimpulkan bahwa lingkungan dimana siswa berasal dapat sangat mempengaruhi kinerja siswa dalam belajar terutama saat di sekolah (Dev, 2016). Menurut Destomo et al (2021), menyebutkan lingkungan juga mempengaruhi prestasi belajar dimana lingkungan siswa bergaul dengan rekan atau teman sebaya. Teman sebaya adalah teman dengan usia dan tingkat kematangan yang sama. Teman pergaulan akan mempengaruhi prestasi belajar siswa terlihat dimana siswa yang sering bergaul dengan teman yang rajin otomatis akan menjadi rajin atau sebaliknya.

Hasil penelitian dari prestasi belajar siswa menunjukkan kategori kurang dengan nilai rata-rata 70-79. Hal ini dapat disebabkan karena faktor minat, motivasi dan juga lingkungan siswa mempengaruhi prestasi belajarnya

Hubungan adiksi *game online* terhadap prestasi belajar siswa

Adanya korelasi antara adiksi permainan *online* dengan prestasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Cabrillos et al (2023), menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara dampak *game online* dengan prestasi akademik siswa dengan tingkat signifikansi $P > 0,05$.

Game online merupakan media elektronik yang banyak diminati oleh anak-anak dan orang dewasa. *Games* sangat menarik untuk dimainkan dan menjadi kebutuhan primer dalam aktivitas sehari-hari. Bahkan saat di sekolah anak akan berusaha mencuri waktu agar dapat bermain *game online* (Munawir, 2019). *Game online* memiliki dampak yang kurang baik terutama pada anak usia sekolah diantaranya mempengaruhi perkembangan psikologis anak dan juga adiksi/ketergantungan. Perilaku kecanduan *game* dikalangan anak dan remaja merupakan masalah yang serius.

Munculnya kecanduan *game* pada anak dan remaja dapat disebabkan adanya kesulitan dalam hidup mereka yaitu kesulitan dalam berinteraksi dengan teman maupun lingkungan sosial sehingga untuk mengatasi masalah tersebut mereka bermain *game online*. Permainan online tersebut dijadikan sebagai pelarian (Nadeak, 2021).

Adiksi *games* pada kenyataannya dialami sebagian besar oleh siswa, terkadang mereka merelakan uang sakunya untuk bermain *game online*. Faktanya siswa mengalami kegagalan dalam mengingat tanggung jawabnya di sekolah maupun di rumah (Aquino, 2019). Ketergantungan dalam bermain permainan *online* pada remaja akan berdampak pada aspek akademik yaitu menyebabkan performa akademik mengalami penurunan. Hal ini dapat terjadi karena waktu luang yang seharusnya dapat digunakan untuk mempelajari pelajaran di sekolah tetapi lebih memilih digunakan untuk menyelesaikan permainan. Selain itu, *game online* juga mempengaruhi konsentrasi dalam belajar sehingga kemampuan dalam memahami pelajaran di sekolah tidak maksimal (Novrialdy, 2019).

Hasil penelitian menunjukkan prestasi belajar siswa dalam kategori kurang dengan nilai rata-rata 70-79. Hal ini dapat disebabkan adiksi dalam *game online* akan berdampak buruk dalam akademik siswa karena siswa akan kurang berminat dan tertarik terhadap suatu pelajaran serta tidak serius dalam belajar sehingga dapat mengganggu prestasi akademik siswa dan menyebabkan nilai di sekolah menjadi rendah.

Kesimpulan

Hasil penelitian menyimpulkan sebagian besar siswa mengalami adiksi *game online* dengan kategori parah dan prestasi belajar siswa sebagian besar kategori rendah. Adanya hubungan antara adiksi *game online* terhadap prestasi belajar siswa. Pentingnya orang tua dalam melakukan pengontrolan pada anak terutama pada saat bermain *game online*

serta memberikan pembatasan saat bermain sebagai upaya untuk menghindari kemungkinan terjadinya adiksi bermain *game online*.

Daftar Pustaka

- Al Fuad, Z., & Helminstah. (2017). The impact of online games on social and cognitive development on elementary school students. *Proceedings of the 1st International Conference on Innovative Pedagogy, Icip*, 374.
- Anggraeni, L. D., & Wihardja, H. (2020). *Online Game , Addiction and Learning Achievement of Senior High School Students in Jakarta*. 7(2), 151–155.
- Aquino, P. I. (2019). the Effect of Online Games To the Academic Performance of the Students in the College of Teacher Education. *International Journal of Advanced Research in Management and Social Sciences*, 8(4), 245–262. <https://garph.co.uk/>
- Azwar, S. 2010. *Metode penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Cabrillos, L. E., Gapasin, J. D., & Marfil, J. A. (2023). *Examining the Effects of Online Games on The Academic Performance of BPEd Students of Sultan Kudarat State University, Philippines*. 3(1), 13–18.
- Chen, T. T. (2015). Online Games. *ACM Computers in Entertainment*, April. <https://doi.org/10.1145/2582193.2633445>
- Demuyakor, J. (2021). Battling Underaged Online Video Gamers: Probing the Negative Effects of Online Video Gaming Addictions on Young Adolescents. *Asian Journal of Media and Communication (AJMC)*, 5(2), 151–169. <https://journal.uui.ac.id/AJMC/article/view/21313>
- Destomo, D., Istiatin, I., & Sudarwati, S. (2021). STUDENT LEARNING ACHIEVEMENTS REVIEWED FROM LEARNING FACILITIES,

- PEER ENVIRONMENT, MOTIVATION, AND DISCIPLINE (Study at SMP Batik Surakarta). *International Journal of Economics, Business and Accounting Research (IJEBAR)*, 5(2), 554–561.
- Dev, M. (2016). Factors Affecting the Academic Achievement : A Study of Elementary School Students of NCR Delhi , India. *Journal of Education and Practice*, 7(4), 70–74.
- Fauzil. 2015. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Karapetsas, A. V., Karapetsas, V. A., Zygouris, N. X., & Fotis, A. I. (2014). Internet Gaming Addiction. Reasons, Diagnosis , Prevention and Treatment. *Encephalos*, 51(January), 10–14.
- Kathleen Seth F. Farillon, L. M. F. F. & E. F. F. (2022). Computer Games Addiction and Class Performance of Selected Philippine Senior High School Students. *Journal of Ultimate Research and Trends in Education*, 4(3), 186–201.
- Lastri, L., Kartikowati, S., & Sumarno, S. (2020). Analysis of Factors that Influence Student Learning Achievement. *Journal of Educational Sciences*, 4(3), 679. <https://doi.org/10.31258/jes.4.3.p.679-693>
- Munawir, A. (2019). Online Game and Children’S Language Behavior. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 7(2), 337–343. <https://doi.org/10.24256/ideas.v7i2.1050>
- Nadeak, B. (2021). The Impact of Online Game Addiction on the Quality of Student Education During the COVID-19 Pandemic. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 54(3), 520–528. <https://doi.org/10.23887/jpp.v54i3.35480>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Novrialdy, E., Nirwana, H., & Ahmad, R. (2019). High School Students Understanding of the Risks of Online Game Addiction. *Journal of Educational and Learning Studies*, 2(2), 113. <https://doi.org/10.32698/0772>
- Oktafiani, Z., & Yusri. (2021). The Relationship of Self Confidence to Students Learning Achievement. *Counseling and Humanities Review*, 1(1), 20–26.
- Santinah, S., & Saluky, S. (2022). The Effect of Online Games on Learning Motivation and Learning Achievement. *ITEJ (Information Technology Engineering Journals)*, 7(1), 22–31. <https://doi.org/10.24235/itej.v7i1.100>