

PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP PRESTASI SISWA KELAS VIII MTS AISYIYAH SUNGGUMINASA GOWA

Noviyanti Nurdin, Syukri syamsuri, Akbar Avicenna

noviyantinurdin97@gmail.com

**Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakutas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar**

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini adalah siswa yang mengalami ketergantungan pada aktivitas games, sehingga mempengaruhi prestasi belajar, mengurangi waktu belajar dan mengurangi konsentrasi serta fokus belajar siswa. Adapun rumusan masalah penelitian ini yaitu “Apakah terdapat pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas VIII Mts. Aisyiyah Sungguminasa Gowa?”. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas VIII Mts. Aisyiyah Sungguminasa Gowa. Penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif yang bersifat deskriptif korelasional dan penelitian *Ex-Post Facto* untuk menemukan ada tidaknya pengaruh antara *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas VIII MTs Aisyiyah Sungguminasa Gowa. Variabel dalam penelitian ini adalah pengaruh *game online* yang merupakan variabel bebas (X) dan prestasi belajar sebagai variabel terikat (Y). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTs Aiyiyah Sungguminasa Gowa yang berjumlah 165 siswa. Sampel dalam penelitian ini yaitu 50 orang, data hasil penelitian diperoleh melalui angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji validitas, realibilitas, analisis statistic deskriptif, dan analisis uji hipotesis dengan menggunakan uji korelasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa yang terdapat hubungan positif atau signifikan sehingga hipotesis penelitian diterima.

Kata Kunci : *game online* dan prestasi belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha manusia untuk mengubah sikap dan tingkah laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan. Perubahan sikap dan tingkah laku tersebut dapat tercermin pada prestasi belajar seseorang. Saat ini *game online* sedang marak di masyarakat, peminatnya tidak pandang bulu mulai dari anak-anak, remaja dan bahkan orang tua. Dalam memainkannya terkadang siswa tidak mengenal waktu sehingga seringkali siswa lupa waktu dan tugas sekolah. *Game online* sudah menjamur dari waktu yang cukup lama di Indonesia. Penyebarannya pun sangat cepat sekali terutama dalam beberapa tahun terakhir.

Game online merupakan sebuah gaya hidup baru bagi beberapa orang di setiap kalangan umurnya. Sekarang ini banyak di jumpai warung internet (warnet), ponsel Android dan fasilitas-fasilitas lainnya yang dapat menghubungkan kita dengan internet baik itu di kota maupun di desa-desa dan mereka memfasilitasi akan adanya *game online* tersebut.

Dulu anak-anak hanya mengenal permainan tradisional yang biasanya di mainkan dengan teman-teman yang lain secara langsung seperti congklak dan petakumpet. Sedangkan permainan yang di buat sendiri oleh anak seperti bermain layang-layang dan mobil-mobilan. Tetapi sekarang anak-anak sudah tidak mau lagi bermain permainan tradisional karena telah mengenal permainan elektronik seperti *game online* tersebut. Baik di handphone maupun di komputer dengan menggunakan akses internet.

Data yang diperoleh dari 50 orang siswa ada 20 orang siswa yang mengalami penurunan prestasi belajar, ini diakibatkan dari beberapa faktor salah satunya faktor bermain. termasuk candu *game online*, karena dapat diakses dimana saja dan kapan saja terutama pada saat jam istirahat.

Prestasi belajar sangat penting sebab prestasi yaitu kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati tersebut diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa senang. Rasa senang dan rasa ketertarikan pada kegiatan tersebut tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan suatu hubungan antara diri sendiri dengan suatu kegiatan diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut maka semakin besar minatnya. Dalam kehidupan sehari-hari minat sering disamakan dengan perhatian, tetapi sebenarnya antara minat dan perhatian mempunyai pengertian yang berbeda. Perhatian mempunyai sifat yang sementara (tidak dalam waktu lama) dan belum tentu diikuti rasa senang. Sedangkan minat selalu diikuti dengan perasaan senang dan dari situ diperoleh kepuasan.

Keberhasilan seseorang tidak terlepas dari minat orang yang bersangkutan, oleh karena itu pada dasarnya prestasi belajar merupakan faktor yang sangat menentukan keberhasilan belajar seseorang.

Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas games, akan mempengaruhi prestasi belajar sehingga mengurangi waktu belajar dan mengurangi konsentrasi serta fokus belajar anak, dan faktanya perkembangan teknologi dan adanya *game online* menurunkan prestasi belajar mereka, termasuk siswa (siswa). Oleh karena itu, penulis bermaksud melakukan penelitian di Mts. Aisyiyah Sungguminasa Gowa dengan judul “Pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas VIII Mts. Aisyiyah Sungguminasa Gowa”

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Rancangan penelitian adalah rencana dan struktur penyelidikan yang disusun sedemikian rupa sehingga peneliti akan memperoleh jawaban untuk pertanyaan-pertanyaan penelitiannya” (Kerlinger, 1990: 483). Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka metode dan jenis penelitian ini menggunakan penelitian *Ex-Post Facto* atau pengukuran sesudah kejadian dan deskriptif korelasional. Metode ini dipergunakan karena penelitian ini berusaha untuk menemukan ada tidaknya pengaruh antara pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa kelas VIII A, B, C, D dan E MTS. Aisyiyah Sungguminasa Gowa. Variabel dalam penelitian ini adalah pengaruh game online variabel bebas (X) prestasi belajar sebagai variabel terikat (Y).

Subjek Penelitian

Siswa kelas VIII Mts. Aisyiyah Sungguminasa Gowa

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi

Populasi penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas VIII MTs Aisyiyah Sungguminasa Kabupaten Gowa yang berjumlah 165 siswa. Kelas VIII MTs Aisyiyah Sungguminasa Kabupaten Gowa yang berjumlah 165 orang terbagi ke dalam 5 kelas. Keadaan populasi dapat dilihat pada table 1 berikut ini:

Tabel 3. 1 keadaan populasi

No	Kelas	Jumlah
1	VIII 1	30
2	VIII 2	30
3	VIII 3	35
4	VIII 4	35
5	VIII 5	35
Jumlah		165

Sampel Penelitian

Jumlah populasi yang diteliti 165 siswa, dalam penelitian ini diterapkan jumlah sampel sebanyak 20% dari jumlah populasi yang ada atau 20% dari 165 siswa. Jadi, jumlah sampel yang ditetapkan sebanyak 50 orang atau satu kelas. Penarikan sampel dilakukan dengan sampel yang diteliti itu mempunyai sifat dan kemampuan yang hampir sama (homogen).

Definisi Oprasional Variabel

1. *Game Online*
2. Prestasi Belajar

Teknik Pengumpulan Data

1. Angket
2. *Game online*
3. Prestasi belajar
4. Metode dokumentasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Penelitian ini dilaksanakan di Mts. Aisyiyah Sungguminasa Gowa. Kelas VIII merupakan kelas yang dipilih pada pelaksanaan penelitian ini. Subjek penelitian ini terdiri dari 50 siswa.

Bersadarkan data yang diperoleh dari hasil pengembagian angket pada 50 orang siswa akan di berikan skore alternatif jawaban yang terdapat pada angket yaitu jawaban A diberi skore 3, jawaban B diberi skor 2 dan jawaban C di beri skor 1 sehingga peneliti lebih mudah dalam

mengolah data. Adapun yang diperoleh dari setiap poin – poin angket dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.1 Analisis Statistik Deskriptif *Game Online*

Descriptive Statistics		
		GAME ONLINE (X)
N	Valid	50
	Missing	0
Mean		27.98
Std. Error of Mean		.763
Median		27.50
Mode		27 ^a
Std. Deviation		5.393
Variance		29.081
Range		27
Minimum		18
Maximum		45
Sum		1399
Percentiles	25	24.75
	50	27.50
	75	31.00
a. Multiple modes exist. The smallest value is shown		

Berdasarkan tabel 4.1 dengan jumlah sampel 50 siswa, diperoleh data angket game online, nilai terendah (minimum) yaitu 18 dan nilai tertinggi (maksimum) yaitu 45, rata-rata (mean) 27.98, rentang (range) 27, median 27.50, modus (mode) 27, standar error of mean yaitu 0.763, standar deviasi 5.393, dan jumlah yaitu 1399. Kemudian untuk hasil penyusunan kelas interval nilai game online dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.2 Hasil Penyusunan Kelas Interval

No	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase (%)
1	18-23	9	18%
2	24-28	19	56%
3	29-33	15	86%
4	34-45	7	100%

Tabel 4.3 Analisis Statistik Deskriptif prestasi Belajar

Descriptive Statistics		
		PRESTASI (Y)
N	Valid	50
	Missing	0
Mean		15.70
Std. Error of Mean		.474
Median		16.00
Mode		18
Std. Deviation		3.352
Variance		11.235
Range		15
Minimum		9
Maximum		24
Sum		785
Percentiles	25	14.00
	50	16.00
	75	18.00
a. Multiple modes exist. The smallest value is shown		

Berdasarkan tabel 4.3 dengan jumlah sampel 50 siswa, diperoleh data angket game online, nilai terendah (minimum) yaitu 9 dan nilai tertinggi (maksimum) yaitu 24, rata-rata (mean) 15.70, rentang (range) 15, median 16.00, modus (mode) 18, standar error of mean yaitu 0.474, standar

deviasi 3.352, dan jumlah yaitu 785. Kemudian untuk hasil penyusunan kelas interval prestasi belajar dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.4 Hasil Penyusunan Kelas Interval

No	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase (%)
1	9-13	11	22%
2	14-18	29	80%
3	19-24	10	100%

Uji Reabilitas

Menurut sukaji (200) reabilitas yaitu seberapa besar derajat tes mengukur secara konsisten terhadap sasaran yang diukur. Jadi untuk mengetahui derajat kestabilan dari pernyataan tersebut diperlukan uji reabilitas instrumen. Mencari reabilitas untuk keseluruhan pertanyaan dengan menggunakan rumus *sperman brown* seperti yang dinyatakan oleh sugiyono (2021:122) sebagai berikut :

Dimana :

$$r_i = \frac{2r_b}{1 + r_b}$$

r = Nilai Reabilitas

rb = Perbandingan dengan jumlah responden dan taraf nyata. Bila rhitung > dari rtabel, maka instrumen tersebut dinyatakan reliabel, sebaliknya jika rhitung < dari rtabel maka instrumen tersebut dinyatakan tidak reliabel.

Berasarkan pengelolaan SPSS 25 diperoleh hasil uji reabilitas sebagai berikut :

Tabel 4.5 Hasil Uji Reabilitas Instrumen *Game Online*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.801	14

Sumber : IBM SPSS Statistic Version 25

Tabel 4. 6 Hasil Uji Reabilitas Prestasi Belajar

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.704	8

Sumber : *IBM SPSS Statistic Version 25*

Berdasarkan tabel 4.5 dan 4.6 Koefisien Cronbach's Alpha Game online 0,801 sementara koefisien dalam tabel pada taraf signifikan 0,5% adalah 0,248 dengan demikian Koefisien Cronbach's Alpha lebih besar dari koefisien tabel maka instrumen dinyatakan reliabel. Pada tabel 4. Reabilitas prestasi belajar Koefisien Cronbach's Alpha prestasi belajar siswa 0,704 sementara koefisien dalam tabel pada taraf signifikan 0,5% adalah 0,248 dengan demikian koefisien Cronbach's Alpha lebih besar dari koefisien tabel maka instrumen dinyatakan riabel.

a. Analisis Korelasi *pearson Product Moment*

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji korelasi *Product Moment* untuk menegathui pengaruh *Game* online terhadap prestasi belajar siswa hasil hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.7 Analisis Korelasi *game online* dan Prestasi Belajar

Correlations			
		GAME ONLINE (X)	PRESTASI (Y)
GAME ONLINE (X)	Pearson Correlation	1	.493**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	50	50
PRESTASI (Y)	Pearson Correlation	.493**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	50	50
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).			

Sumber : *IBM SPSS Statistic Version 25*

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < \text{dari } 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Game Online terhadap prestasi belajar sisiwa.

Berdasarkan tabel hasil uji hipotesis di atas menunjukkan nilai signifikansi pada variabel $X < \text{dari } 0,05$, karena nilai signifikansi $< \text{dari } 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Jadi kesimpulannya dalah terdapat pengaruh antara variabel *game online* (X) terhadap variabel hasil belajar (Y).

Terdapat hubungan yang signifikan antara Pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa, maka langkah selanjutnya yaitu menginterpretasikan r_{hitung} menggunakan tabel pedoman korelasi untuk memberi interpretasi tinggi rendahnya hubungan antar variabel.

Tabel 4.8 korelasi Product Moment

Pengaruh Variabel	R_{hitung}	r_{tabel}	Sig.
<i>Game Online</i>	0,493	0,025	0,000
Prestasi belajar	0,493	0,025	0,000

Sumber : IBM SPSS Statistic Version 25

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa pengaruh *game online* terhadap hasil belajar di peroleh dari r_{hitung} sebesar 0.493 sedangkan nilai r_{tabel} sebesar 0,025 dengan signifikansi 0,000. Oleh karena itu, nilai r_{hitung} lebih besar dari nilai r_{tabel} dan signifikansi lebih besar dari 0,05 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *game online* memiliki hubungan yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa dengan korelasi keeratannya sedang. Maka H_a diterima dan H_o ditolak yang memiliki makna bahwa pengaruh antara variabel game online terhadap hasil belajar berada pada tingkat hubungan yang sedang, signifikan dan searah (koefisien korelasi positif).

PEMBAHASAN

Di era globalisasi. ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang. Dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini mulai bermunculan jenis produk-produk yang berbasis teknologi yang canggih. Tentunya produk-produk teknologi tersebut untuk memenuhi keperluan manusia baik dibidang ilmu pengetahuan, kesehatan, pertanian, ekonomi, hiburan, dan masih banyak lagi.

fenomena *game online* sangat cepat mewabah dikalangan masyarakat dan pelajar. Hal tersebut bisa dilihat di kota-kota besar, tidak terkecuali juga kota-kota kecil, banyak sekali game center yang bermunculan. Game center memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak daripada warnet. Dan seiring dengan perkembangan zaman beragam game online bermunculan di hp android sehingga lebih memudahkan siswa untuk bermain game online melalui koneksi internet.

Hasil penelitian mengenai pengaruh game online pada siswa kelas VIII yaitu tingkat bermain game online siswa dalam kelas interval 70-79 dengan jumlah siswa 15 dan frekuensi 86%. Sedangkan nilai meannya yaitu 27.98

KESIMPULAN

Terdapat pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa kelas VIII Mts. Aisyiyah Sungguminasa Gowa berdasarkan hasil pengujian variabel (X) diperoleh nilai maksimum 45 dengan hasil “Ya” dan dengan nilai minimum 18 yang menjawab “Tidak” dengan jumlah 50 siswa dan 20 soal angket yang berupa pertanyaan. Dari pengujian variabel (Y), diperoleh nilai prestasi belajar dengan nilai maksimal 9 dan nilai minimum 24 yang didapat dari daftar angket yang terdiri dari 10 soal pertanyaan. Dari hasil pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa pengaruh game online (X) berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar siswa (Y) pada taraf $t_{hitung} > t_{tabel}$, dan hasil pengujian korelasi r_{xy} 0,493 lebih besar dari r_{tabel} 0,025.

REFERENSI

- Abror, Abdul Ranchman. 1993. Psikologi Pendidikan. Yogyakarta : Tiara Wacana
- Arikunto, Suharsimi. 2006. Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik. Jakarta: PT .Rineka cipta.
Halaman 168
- Arikunto, Suharsimi. Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Al. et. Dmitri. 2008. Motivations of play in online games.
- Aziz, Ibnu. 2010. Panduan praktik menguasai internet. Yogyakarta: Citra Media.
- Djaali. 2012. Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan. Jakarta : Grasindo
- Djamara, Syaiful Bahri. 2008. Psikologi Belajar. Jakarta : Rineka Cipta
- Djamara, Syaiful Bahri. 2002. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta : Rineka Cipta
- Ghozali, Imam. 2013. Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS Edisi Ketujuh. Semarang: Badan Penerbit Universitas Depongoro
- Haruman. 2008. Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Hurlock, Elizabeth B. 2006. Perkembangan Anak. Jakarta : Erlangga
- Muhibin, Syah. 2013. Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya. Halaman 88.

- Musika, 2009. „cerdas dengan game online’. Gramedia Pusaka Utama.
- Nawari. 2010. Analisis Regresi Dengan MS Excel 27 dan SPSS. Elex Media Komputindo.
- R. Elizzaty. 2008. Perkembangan Peserta Didik : Yogyakarta : Uny Press
- Slametto. 2003. Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. Jakarta : Rineka Cipta. halaman 57
- Slametto. 2013. Hubungan kesiapan belajar siswa dengan prestasi belajar. Jakarta : Rineka Cipta. Halaman 2
- 2013. Hubungan kesiapan belajar siswa dengan prestasi belajar. Jakarta : Rineka Cipta. Halaman 57-72
- Soemanto, Wasty. 2006. Psikologi Pendidikan Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan. Jakarta : Rineka Cipta
- Sugiyono. 2012. Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. Metode penelitian pendidikan pendekatan kualitatif, kuantitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 1997. Metodologi penelitian administrasi. Yogyakarta: CV Alfabeta
- Suyanto, 2005. Konsep Dasar Anak Usia Dini : Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Sudjana. 2004. Metoda statistika. Bandung: Tarsito Sukadji, Soetarlina. 2000. Penyusunan dan mengevaluasi laporan penelitian. Universitas Indonesia Press: Jakarta.
- Winkel, W.S 2004. Psikologi Pengajaran. Yogyakarta : Media Abadi
- Nandang, 2005 Arti istilah online. <http://www.total.or.id/info/.php?kk=game>. 28 Januari 2011.
- Neumann, J. Von And O. Morgenstern. 1953. Theory of games and economic behavior. <http://tutorialkuliaah.blogspot.com/2009/05/dasar-dasarteori-permainan-game.html>. 28 Januari 2011.
- Nurkencana, wayan dan sunartana. 1992. Evaluasi hasil belajar. Surabaya: Usaha Nasional
- Rahmat. 2018. “ bermain game online” web [http:// geeta. Blogspot.Com](http://geeta.blogspot.com). 28 Januari 2018.
- <http://skripsistikes.wordpress.com>