

**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME ONLINE*  
DENGAN PRESTASI BELAJAR PADA SISWA**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya untuk  
Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Strata Satu (S1)

Psikologi (S.Psi)



**Devy Putri Ratnasari**

**J01217014**

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI  
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL  
SURABAYA**

**2022**

### PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Hubungan Antara Kecanduan *Game online* Dengan Prestasi Belajar Pada Siwa” merupakan karya asli yang diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Karya ini sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat kata atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Surabaya, 21 Juli 2022



Devy Putri Ratnasari

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN  
PRESTASI BELAJAR PADA SISWA**

OLEH :

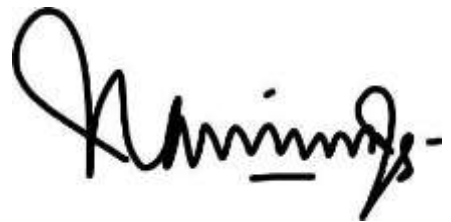
DEVY PUTRI RATNASARI

J01217014

Telah Disetujui Untuk Diajukan Pada Sidang Skripsi

Surabaya, 06 April 2022

Dosen Pembimbing



Drs. Hamim Rosyidi, M.Si

NIP : 196208241987031002

**HALAMAN PENGESAHAN  
SKRIPSI  
HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN  
PRESTASI BELAJAR PADA SISWA**

Yang disusun oleh :

Devy Putri Ratnasari

J01217014

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji pada tanggal 11 Juli 2022

Mengetahui,  
Dekan fakultas psikologi dan kesehatan  
Prof. Dr. Abdul Muhid, M.Si  
197502052003121002



Susunan tim penguji

Penguji 1

Drs. Hamim Rosyidi, M.Si

NIP. 196208241987031002

Penguji 2

Dr. dr. Siti Nur Asiyah, M.Ag

NIP. 197209271996032002

Penguji 3

Dr. Lufiana Harnany Utami, S.Pd, M.Si

NIP. 197602272009122001

Penguji 4

Tatik Mukhooyaroh, S.Psi, M.Si

NIP. 197605112009122002



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA**  
**PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300  
E-Mail: perpustakaan@uinsby.ac.id

---

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Devy Putri Ratnasari  
NIM : J01217014  
Fakultas/Jurusan : Psikologi dan Kesehatan/Psikologi  
E-mail address : devyputri876@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi  Tesis  Desertasi  Lain-lain (.....)  
yang berjudul :

HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN PRESTASI

BELAJAR PADA SISWA

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 19 Agustus 2022  
Penulis

  
(Devy Putri Ratnasari)

## INTISARI

*Game online* adalah permainan yang dimainkan secara *online* via internet. Maraknya *Game online* membuat para remaja ingin memainkan permainan tersebut. Pararemaja menganggap bahwa dengan bermain *Game online* segala rasa penat yang dialaminya, baik itu dari diri sendiri, orang tua, guru maupun orang lain dapat berkurang. Apabila seseorang sudah ketergantungan bermain *Game online*, maka dampak buruk jangka panjang akan terjadi, salah satunya adalah menunda-nunda mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *Game online* dengan prestasi belajar pada remaja. Subyek pada penelitian ini adalah 41 orang Siswa SMP MUHAMMADIYAH 8 TANGGULANGIN. Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan skala kecanduan *Game online* dan Nilai Raport dengan model *Likert*. Berdasarkan hasil uji teknik *Spearman'rho* menggunakan program SPSS 23 diperoleh koefisien korelasi ( $r$ ) = - 0,016 dengan nilai signifikansi ( $p$ ) = 0,007 < 0,01, yang berarti terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan *Game online* dengan prestasi belajar.

**Kata Kunci : Kecanduan, *Game online*, prestasi belajar**



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

### ***Abstract***

*Online games are games that are played online via the internet. The rise of online games makes teenagers want to play the game. Teenagers assume that by playing online games all the fatigue they experience, both from themselves, parents, teachers and others can be reduced. If someone is already dependent on playing online games, then long-term adverse effects will occur, one of which is delaying the tasks assigned by the teacher. The purpose of this study was to determine the relationship between online game addiction and learning achievement in adolescents. The subjects in this study were 41 students of Muhammadiyah 8 Tanggulangin junior high school. Retrieval of data in this study using online game addiction scale and report value with Likert models. Based on the results of the Spearman rho technical test using the SPSS 23 program, the correlation coefficient ( $r$ ) = -0.016 was obtained with a significance value ( $p$ ) = 0.007 < 0.01, which means there is a significant negative relationship between online game addiction and learning achievement.*

**Keyword :** Addiction, *online games*, learning achievements

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Keaslian Penelitian .....	6
D. Tujuan Penelitian.....	10
E. Manfaat Penelitian .....	10
F. Sistematika Penelitian .....	11
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
<b>A. Prestasi Belajar .....</b>	<b>13</b>
1. Pengertian Prestasi Belajar .....	13
2. Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar .....	19
3. Indicator Prestasi Belajar .....	21
4. Aspek-aspek prestasi Belajar .....	22
<b>B. Kecanduan <i>Game online</i> .....</b>	<b>23</b>
1. Pengertian Kecanduan <i>Game online</i> .....	23



2. Aspek Kecanduan <i>Game online</i> .....	27
3. Karakteristik Kecanduan <i>Game online</i> .....	28
4. Jenis-jenis <i>Game online</i> .....	29
5. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan <i>Game online</i> .....	31
6. Dampak Bermain <i>Game online</i> .....	31
7. Hubungan Kecanduan <i>Game online</i> dengan Prestasi Belajar .....	33
<b>C. Kerangka Berfikir</b> .....	35
<b>D. Hipotesis</b> .....	39
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Rancangan Penelitian .....	40
B. Identifikasi Variabel.....	40
C. Definisi Operasional .....	40
D. Populasi, Sampel, Teknik Sampling .....	41
E. Instrumen Penelitian.....	42
F. Validitas .....	45
G. Analisis Data .....	46
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	49
B. Instrume Penelitian .....	49
C. Pembahasan.....	54
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	60
B. Saran.....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	62
<b>LAMPIRAN</b> .....	65

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Blueprint Skala Kecanduan <i>Game online</i> .....	43
Tabel 2. Skor Kecanduan <i>Game online</i> .....	44
Tabe 3. Blueprint Skala Setelah Uji Validitas dan Reliabilitas .....	45
Tabel 4. reliabilitas Skala <i>Game online</i> .....	46
Tabel 5. Uji Normalitas Alat Ukur.....	47
Tabel 6. Uji Linearitas Alat Ukur .....	47
Tabel 7. Hasil Uji Korelasi Spearman's Rho .....	50
Tabel 8. Hasil Uji Hipotesis .....	53



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Skala Kecanduan <i>Game online</i> Sebelum uji coba.....	66
Lampiran 2. Skala Kecanduan <i>Game online</i> Sesusdah uji coba .....	70
Lampiran 3. Raport Kelas VIII .....	74
Lampiran 4. Raport Kelas VIII .....	78
Lampiran 5. Data Excel Skala Kecanduan <i>Game online</i> .....	81
Lampiran 6. Hasil Uji Validitas Dan Reliabilitas Skala Kecanduan <i>Game online</i> .....	83
Lampiran 7. Data SPSS.....	87
Lampiran 8. Hasil Uji Normalitas.....	89
Lampiran 9. Hasil Uji Linieritas .....	90
Lampiran 10. Hasil Uji Korelasi .....	91
Lampiran 11. Hasil Uji Hipotesis .....	92
Lampiran 12. Surat Ijin penelitian .....	93
Lampiran 13. Surat Balasan Penelitian.....	94

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Teoritik .....	39
----------------------------------	----



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Prestasi belajar adalah sebuah hasil pencapaian berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia. Dalam buku mengenai prestasi belajar dan kompetensi guru, kesuksesan tercipta dari hasil kerja keras yang menyenangkan, Widayanto (2012). Sesuai kutipan yang sama, Nasrun Harahap mengemukakan pengertian prestasi belajar merupakan penilaian pendidikan terhadap perkembangan dan kemajuan belajar siswa yang disampaikan oleh gurunya.

Pendidikan adalah salah satu wadah yang berisi suatu proses belajar mengajar yang diartikan sebagai suatu rangkaian interaksi antara siswa dan guru dalam mencapai tujuan. Pendidikan juga di artikan sebagai suatu proses pertumbuhan individu yang berlangsung sepanjang hayat. Hal ini berkaitan dengan konsep pendidikan seumur hidup yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan manusia. Sehingga, konsekuensinya harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya untuk memperoleh hasil yang diharapkan.

Hasil belajar yang dicapai seseorang dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal merupakan pengaruh yang berasal dari pribadi siswa, antara lain faktor psikis dan kematangan fisik. Faktor fisik meliputi panca indera yang tidak berfungsi dengan baik dan fungsi kelenjar tubuh yang menyebabkan masalah perilaku. Faktor psikologis meliputi sikap psikis yang ada dalam diri. Faktor eksternal merupakan pengaruh yang

berasal dari luar diri pribadi, yang meliputi faktor sosial budaya, lingkungan fisik, dan lingkungan keagamaan. Faktor sosial adalah keluarga, sekolah, dan faktor lingkungan sosial. Kedua faktor tersebut berhubungan secara langsung atau tidak langsung terhadap keberhasilan belajar. Berinteraksinya kedua faktor tersebut secara langsung atau tidak langsung dapat mempengaruhi keberhasilan belajar. Keberhasilan belajar anak tampaknya dipengaruhi oleh salah satu faktor lembaga pendidikan. Peran orang tua harus mampu menyediakan fasilitas belajar yang lengkap, namun pada bukti nyatanya orang tua yang tidak mampu memberikan fasilitas belajar yang lengkap dipengaruhi kondisi keuangan keluarga.

Menurut Gaol (2012), *Game online* dapat diakses oleh banyak pemain, dan mesin yang mereka gunakan terhubung melalui Internet. Pada dasarnya, *Game online* dirancang untuk mencegah kelelahan atau untuk menyegarkan otak setelah aktivitas sehari-hari. Nyatanya, *game* membuat orang ketagihan. Permainan yang intens mengarah pada pengalaman kecanduan yang memengaruhi perilaku individu dalam banyak cara. Beberapa implikasi dari bermain *Game online* seringkali tidak memiliki skala prioritas bagi remaja untuk melakukan berbagai aktivitas sehari-hari, mendorong mereka untuk bertindak asosiatif, dan mendorong siswa seperti cara membuat mereka untuk malas belajar.

Menurut Sanditaria (2010), kecanduan *Game online* berdampak buruk bagi para *gamer*. Menurut Psybernrtics (2016) faktor yang mengevaluasi orang dengan kecanduan *Game online* adalah antusiasme, toleransi, perubahan

suasana hati, kekambuhan, kebingungan, dan masalah. Menurut Santrock (2003) Kecanduan *Game online* dialami pada masa remaja yang mempengaruhi terhadap beberapa aspek, diantaranya adalah hasil belajar yang sangat penting pada masa remaja.

Menurut Young (2009), kecanduan *gameonline* adalah adanya keterikatan dengan *game*. Pemain *gameonline* akan berpikir tentang *game* ketika sedang *offline* dan kerap kali berfantasi mengenai bermain *game* ketika mereka seharusnya berkonsentrasi pada hal lainnya. Seseorang yang kecanduan *gameonline* akan memfokuskan diri pada bermain *game* dan menelantarkan hal lain seperti tugas sekolah, pelajaran, dan lainnya. Bermain *gameonline* menjadi sebuah prioritas yang harus diutamakan. Hal tersebut senada dengan definisi dari Weinstein (2010) yang menyatakan kecanduan *Game online* sebagai penggunaan berlebih atau kompulsif terhadap *Game online* yang mengganggu kehidupan sehari-hari. Seseorang yang kecanduan *Game online* akan bermain *Game online* dengan kompulsif, mengisolasi diri dari kontak sosial, dan memfokuskan diri pada pencapaian dalam *Game online* dan mengabaikan hal-hal lainnya.

Prestasi belajar yang buruk menjadi salah satu penyebab remaja terobsesi dengan *Game online* (Kusumawati, 2017). Remaja yang tergila-gila dengan *Game online* akan bersikap toleran dan akan bebas melakukan apa saja, termasuk bermain *Game online* (Kusumawati, 2017). Disisi lain, remaja dengan pola asuh otoriter cenderung menenggelamkan emosinya dengan bermain *Game online*. Tidak seperti remaja biasa, remaja dapat mengontrol berapa lama

mereka untuk bermain *Game online*. Penyebab perbedaan pembelajaran ini menentukan tingkat kecanduan *Game online* terhadap prestasi belajar siswa. Ditinjau dari hasil belajar menunjukkan perbedaan tingkat kecanduan *Game online* setiap siswa. Siswa dengan prestasi akademik yang baik tidak mengalami kecanduan *game*. Di sisi lain orang dengan kinerja akademik yang buruk sangat tergantung pada *Game online* dan tidak dapat membagi waktu antara bermain *game* dan belajar yang mempengaruhi kinerja siswa. Oleh karena itu sangat penting bagi siswa dan peneliti untuk mencoba menganalisis pengaruh kecanduan *Game online* terhadap prestasi belajar.

Pada kesempatan ini peneliti juga mewawancarai salah satu siswa dan guru Wali Kelas VIII. Responden menceritakan akibat dari bermain *Game online*, responden tidak mengerjakan PR, sering terlambat ke sekolah, menyalahgunakan uang sekolah, serta yang tidak bisa ditoleransi adalah membolos sekolah ke kehadiran tertinggi untuk mata pelajaran ada juga penurunan yang signifikan dalam tingkat nilai ujian harian dan nilai semester dalam mata pelajaran, yang telah menyebabkan penurunan tajam dalam kinerja akademik dalam mata pelajaran. Hasil penelitian ini merupakan aktifitas yang menghilangkan minat belajar, kesempatan belajar dan bermain *Game online* sebagai alasan menghindari masalah. Sempole data yang saya dapat di SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin, menurut saya di SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin saya mendapatkan sample yang cukup baik dan jarak dari rumah ke sekolah tidak cukup jauh jadi memudahkan saya untuk mengambil sample di masa pandemi covid-19.



Terdapat fenomena pengaruh *Game online* terhadap prestasi belajar pada siswa yang dikutip dari <https://cabdindikwil1.com/blog/pengaruh-game-online-terhadap-prestasi-belajar-siswa/> Perkembangan teknologi dimaksudkan untuk membantu para peserta didik dapat lebih maju lagi. Akan tetapi faktanya perkembangan teknologi tersebut dan dengan adanya *Game online*, maka membuat siswa lebih mementingkan *Game online* dan menurunkan motivasi belajar mereka. Prestasi belajar anak adalah harapan semua orang tua dan merupakan cita-cita setiap lembaga pendidikan.

*Game online* yang beredar luas di pasaran bukan hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga dapat berperan merangsang daya imajinasi fantasi. Sesuai dengan sifat *Game online* yaitu menampilkan masalah kemudian memikirkan masalah tersebut dengan hasil menang atau kalah, membuat *Game online* menyimpan banyak kerugian.

Prestasi belajar gemilang yang dicapai oleh siswa merupakan lambang kejayaan suatu lembaga pendidikan. Pencapaian hasil belajar tersebut juga perlu diciptakan antara pihak sekolah dengan dukungan orang tua. Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari pada itu yakni mengalami proses belajar. Hasil belajar bukan suatu hasil latihan, melainkan perubahan kelakuan. Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Adanya motivasi belajar dapat dilihat dari prestasi yang didapat oleh peserta didik dan juga

karakter yang dimiliki, baik pelajar sekolah ataupun mahasiswa perguruan tinggi.

*Game online* menjadi pengaruh utama dalam kegiatan belajar mengajar peserta didik. Semakin lama permainannya semakin menyenangkan, mulai dari tampilan, gaya bermain dan lain sebagainya. Tak kalah juga bervariasi tipe permainan seperti perang, petualangan, perkelahian dan masih banyak lagi. Semakin menarik suatu permainan maka semakin banyak orang yang memainkan *game* tersebut. Ketagihan memainkan *Game online* akan berdampak buruk untuk segi akademik saat pemainnya masih dalam usia sekolah.

Berdasarkan penjelasan di atas, Peneliti ingin mengetahui hubungan antara kecanduan *Game online* dengan prestasi belajar siswa.

### **B. Rumusan Masalah**

Apakah ada hubungan antara kecanduan *Game online* dengan prestasi belajar?

### **C. Keaslian Penelitian**

Ada penelitian sebelumnya yang menjadi sumber inspirasi dan inspirasi untuk penelitian ini. Penelitian ini mengandalkan penelitian-penelitian berikut sebagai sumber informasi.

Penelitian yang dilakukan oleh hermawan (2012) yang berjudul “Kecanduan *Game Digital Online*; Memahami Dampak Kecanduan *Game online* Terhadap Hubungan Sosial”. Penelitian ini dilakukan dengan metode

survei yang bersifat kualitatif, data survei dikumpulkan menggunakan metode kuota sampling sebanyak 500 orang pecandu digital *online*, penggunaan data dilakukan melalui penyebaran kuisioner yang digunakan untuk mengukur konstruksi variabel diadopsi dari literatur sebelumnya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Hubungan sosial *offline*, hubungan firtual *online* dan sikap yang menguntungkan dari permainan berpengaruh signifikan terhadap kecanduan *game*.

Penelitian yang dilakukan oleh Wibowo tahun 2015 yang berjudul “Hubungan Permainan *Game online* dengan Penurunan Motivasi Belajar Pada Siswa Di SDN 1 Sumber Gede Kecamatan Sekampung Kabupaten Lampung Timur” Tahun 2015. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi belajar para siswa di SDN 1 Sumber Gede Tahun 2015 sebagian besar rendah, yaitu sebesar 61 siswa (50,8%) sedangkan intensitas bermain *Game online* para siswa SDN 1 Sumber Gede Kecamatan Sekampung Kabupaten Lampung Timur tahun 2015 sebagian besar berlebihan yaitu sebesar 71 siswa (59,2%).

Penelitian yang dilakukan oleh Khairul Anwar (2011) yang berjudul “Pengaruh *Game online* terhadap prestasi belajar siswa”. Dalam penelitian ini ditemukan persamaan yang berada pada variabel X yang sama-sama membahas tentang pengaruh *Game online*. Dan yang kedua persamaanya adlah peneliti menggunakan metode kuantitatif dan menentukan nilai variabel, reliabel. Perbedaan antara peneliti sebelum dan peneliti selanjutnya yaitu terletak pada penelitian variabel Y “ prestasi belajar siswa “ sedangkan pada peneliti disini variabel Y (motivasi belajar siswa).

Penelitian yang dilakukan oleh Aris Munandar (2019) yang berjudul “Dampak *Game online Mobile legends* Terhadap Agresivitas Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin” dapat diketahui bahwa bahaya bermain *Game online* dapat mengakibatkan emosi berlebih. Bedanya dengan penelitian saya adalah dengan siswa kelas V di SDN Melayu 2 Banjarmasin.

Penelitian yang dilakukan oleh Nurfadilah Ramdani (2018) yang berjudul “Pengaruh *Game online* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar” dapat diketahui bahwa pengaruh *Game online* sebesar 29,1%. Bedanya penelitian saya Pengaruh *Game online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V di SDN Melayu 2 Banjarmasin.

Penelitian yang dilakukan oleh Kautsar (2019) tentang “Pengaruh *Game online* Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik di MAN 3 Banda Aceh” bahwa memiliki pengaruh negatif sebesar 30% dan hal ini membuktikan semakin kecanduan dengan *Game online* maka semakin berpengaruh terhadap peningkatan prestasi pendidikan peserta didik. Bedanya dengan penelitian saya untuk SDN Melayu 2 Banjarmasin.

Penelitian Jenab (2015) Hasil Penelitian dengan judul “Pengaruh Adiktif *Game online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X Sman 1 Cileungsi”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa diperoleh persamaan regresi linier . Dari persamaan tersebut menunjukkan setiap kenaikan satu unit adiktif *Game online* akan mempengaruhi prestasi belajar siswa sebesar -0,645 unit secara signifikan

(terhitung = -9,32 lebih kecil dari ttabel 2,03) ceteris paribus. Lebih lanjut hasil perhitungan koefisien korelasi sebesar  $r =$  skor ini menunjukkan bahwa adiktif *Game online* memiliki pengaruh sangat tinggi dan negatif terhadap prestasi belajar siswa dengan kontribusi sebesar 69,5%, dan sisanya 30,5% dipengaruhi oleh faktor lain. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa adiktif *Game online* memiliki pengaruh negatif terhadap prestasi belajar siswa kelas X SMAN 1 Cileungsi.

Penelitian Marheni (2015) Hasil Penelitian dengan judul “ Hubungan Kecanduan *Game online* Dengan Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Kuta. Subyek penelitian adalah 55 orang siswa SMP Negeri 1 Kuta dengan kriteria berusia 13-15 tahun dan bermain *Game online* dengan durasi lebih dari 2 jam. Metode penelitian menggunakan studi korelasi. Pengambilan data dilakukan menggunakan kuesioner untuk mengukur kecanduan *gameonline* dan melihat nilai rapor untuk mengukur prestasi belajar. Hasil uji asumsi menunjukkan bahwa data memiliki persebaran normal dan linear. Uji normalitas kuesioner kecanduan *Game online* memiliki signifikansi 0,534 dan prestasi belajar memiliki signifikansi 0,819. Uji linearitas antara kecanduan *gameonline* dan prestasi belajar memiliki signifikansi 0,001. Hasil penelitian menemukan hubungan negatif signifikan antara kecanduan *Game online* dan prestasi belajar dengan koefisien korelasi -0,472.

Penelitian Maria (2016) Hasil Penelitian dengan judul “Hubungan Intensitas Bermain *Game online* Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta. Hasil penelitian menyatakan

bahwa terdapat hubungan intensitas *Game online* dengan prestasi belajar siswa kelas IV SDN Jarakan. Siswa yang berjenis kelamin perempuan kategori rendah sebanyak 42 siswa (91,3%), kategori sedang sebanyak 4 siswa (8,7%), dan kategori tinggi tidak ada. Sedangkan untuk siswa yang berjenis kelamin laki-laki kategori rendah sebanyak 16 siswa (37,2%), kategori sedang sebanyak 25 siswa (58,1%), dan kategori tinggi sebanyak 2 siswa (4,7%). Sedangkan siswa yang berjenis kelamin perempuan memiliki prestasi belajar kategori rendah 1 siswa (2,2%), kategori sedang sebanyak 21 siswa (45,7%), dan kategori tinggi sebanyak 24 siswa (52,2%). Sehingga terdapat hubungan antara intensitas bermain *Game online* dengan prestasi belajar siswa.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kecanduan *Game online* dengan prestasi belajar siswa.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Kajian ini perlu bermanfaat untuk banyak hal. Manfaat yang dibutuhkan untuk penelitian ini adalah:

##### a) Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan psikologi dalam bidang psikologi pendidikan dan Pengetahuan tentang interaksi antara kecanduan *Game online* dan keberhasilan belajar siswa.

b) Manfaat Praktis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk meningkatkan prestasi belajar yang terkait dengan penggunaan *Game online* dan berdasarkan hasil penelitian ini, diharapkan dapat dijadikan sebagai rekomendasi lebih lanjut bagi peneliti terkait yang menggunakan hasil belajar *Game online*.

**F. Sistematika Penelitian**

Pembahasan pada penelitian ini terdiri dari lima bab. Dengan kajian yang membahas tentang “Hubungan antara kecanduan *Game online* dengan prestasi belajar pada siswa ”. Sistematika pembahasan ini sangatlah penting karena berfungsi sebagai meletakkan poin-poin pembahasan dari tiap bab. Hal ini dimaksudkan agar terhindar dari kekeliruan dan kesalahan dalam pemahaman dalam penyajian.

Pada bab I akan dibahas subbab mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, keaslian penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian.

Pada bab II akan dibahas mengenai teori-teori dari variabel yang diajukan yaitu tentang prestasi belajar dan kecanduan *Game online*. Dalam subbab prestasi belajar mengenai pengertian prestasi belajar, faktor yang mempengaruhi prestasi belajar, indikator prestasi belajar dan aspek-aspek prestasi belajar. Kemudian pada bab II ini juga membahas tentang kecanduan *Game online* membahas mengenai pengertian kecanduan *Game online*, aspek kecanduan *Game online*, karakteristik kecanduan *Game online*, jenis-jenis



*Game online*, faktor-faktor kecanduan *Game online*, dampak bermain *Game online*, hubungan kecanduan *Game online* dengan prestasi belajar, kerangka teoritik dan hipotesis.

Pada bab III akan di bahas mengenai rancangan penelitian, identifikasi variabel, definisi operasional, populasi penelitian, instrument penelitian dan analisa data yang digunakan untuk menguji data.

Pada bab IV penelitian ini akan dibahas mengenai hasil dari semua uji data yang telah dilakukan. Presentasi dan pembahasan ini meliputi persiapan dan pelaksanaan penelitian, deskripsi data, yang kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis.

Pada bab V penelitian ini akan dibahas penutup. Di dalamnya terdapat subbab kesimpulan dan saran.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A



## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Prestasi Belajar**

##### **1. Pengertian Prestasi Belajar**

Prestasi belajar berasal dari kata majemuk yang terdiri dari dua kata yaitu prestasi dan belajar, prestasi berarti suatu kesempurnaan pencapaian (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2007).

Menurut Slameto (2016), definisi belajar dalam psikologi adalah sebuah proses perubahan perilaku yang dihasilkan dari interaksi terhadap lingkungannya dalam proses pemenuhan kebutuhan hidup. Perubahan tersebut menghasilkan sebuah sikap perilaku yang tidak normal.

Menurut Winkel dalam Hamdani (2011) mengemukakan bahwa prestasi belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang. Dengan demikian, prestasi belajar merupakan hasil maksimum yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar. Adapun menurut Gunarso dalam Hamdani (2011) mengemukakan bahwa prestasi belajar adalah usaha maksimal yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar.

Prestasi belajar adalah istilah untuk menunjukkan suatu pencapaian tingkat keberhasilan tentang suatu tujuan, karena suatu usaha belajar telah dilakukan oleh seseorang secara optimal. Prestasi belajar merupakan perubahan dalam hal kecakapan tingkah laku, ataupun kemampuan yang dapat bertambah selama

beberapa waktu dan tidak disebabkan proses pertumbuhan, tetapi adanya situasi belajar. Perwujudan bentuk hasil proses belajar tersebut dapat berupa pemecahan lisan maupun tulisan, dan keterampilan serta pemecahan masalah langsung dapat diukur atau dinilai dengan menggunakan tes yang berstandar ( Sobur, 2006).

Daryanto (2010) mengartikan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Hamalik (2011) mengatakan bahwa belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan suatu hasil atau tujuan. Suyatna (2011) mengatakan bahwa belajar diartikan sebagai proses membangun makna atau pemahaman terhadap informasi dan/ atau pengalaman sehingga terjadi perkembangan pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Menurut Sudirman (2007), Prestasi Belajar yaitu perpindahan tingkah laku yang normal menjadi penampilan yang melibatkan berbagai aktifitas. Menurut (Syamsudin dan Vismaia, 2009) belajar adalah perubahan pola kepribadian seseorang dan keterampilan sikap, kebiasaan, pengetahuan dan keterampilan hidup.

Konsep hasil belajar adalah hasil usaha belajar individu (Hamdu dan Agustina 2011). Sebagaimana dilaporkan dalam transkrip. Chomaria (Kurniawan, 2009) menjelaskan bahwa nilai mengacu pada nilai di atas rata-rata, dan anak muda dikatakan unggul ketika mereka menjadi yang terbaik di kelasnya atau unggul dalam bidang tertentu.

Sumadi Suryabrata (2006) berpendapat bahwa prestasi dapat pula didefinisikan sebagai berikut: Nilai merupakan perumusan terakhir yang dapat diberikan oleh guru mengenai kemajuan/prestasi belajar siswa selama masa tertentu.

Sugihartono (2007) berpendapat bahwa prestasi belajar adalah hasil pengukuran yang berwujud angka maupun pernyataan yang mencerminkan penguasaan materi pelajaran untuk siswa.

Dimiyati dan Mudjiono (2009) berpendapat bahwa prestasi belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi peserta didik merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.

Menurut Adikusuma S. dalam Laos, Aleksander (2015) prestasi adalah apa yang dapat diciptakan, atau hasil yang menggembirakan. Dari pengertian tersebut, terlihat ada satu kesamaan bahwa prestasi merupakan hasil dari suatu kegiatan. Untuk itu dapat disimpulkan, bahwa prestasi adalah hasil yang menggembirakan dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, baik secara perorangan maupun kelompok dalam bidang tertentu. Berbagai pendapat yang dikemukakan para ahli tentang pengertian belajar, diantaranya Athur J. Getes yang dikutip oleh Ki RBS. Fudyartanto dalam Laos, Aleksander (2015) menyatakan bahwa “Belajar adalah perubahan tingkah laku melalui pengalaman dan latihan. Sementara Morgan yang dikutip oleh M. Ngalim Purwanto dalam Laos, Aleksander (2015) berpendapat bahwa “belajar adalah setiap perubahan yang relative menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.

Menurut Arifin (2009), keberhasilan belajar sering dikaitkan dengan berbagai aspek pengetahuan. Keberhasilan belajar adalah masalah lama dalam sejarah manusia. Sebab, sepanjang hidupnya, manusia selalu berusaha memanfaatkan kemampuan dan keterampilannya.

Menurut Arikunto (2009), hasil belajar adalah hasil dari kegiatan pendidikan dan pembelajaran yang dilakukan. Shah (Apriansyah, 2014) berpendapat bahwa hasil belajar tidak dapat dihindarkan dari kemauan belajar siswa.

Prestasi belajar adalah hasil dari pengukuran dan penilaian usaha belajar. Dengan mengetahui prestasi belajar, dapat diketahui kedudukan anak di dalam kelas. Seperti yang dinyatakan oleh Sutratinah (2001) bahwa “prestasi belajar adalah penilaian hasil usaha kegiatan yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak dalam periode tertentu”.

Menurut Siti Maesaroh (2013) menerangkan bahwa “prestasi belajar merupakan hasil daripada aktivitas belajar atau hasil dari usaha, latihan dan pengalaman yang dilakukan oleh seseorang, dimana prestasi tersebut tidak akan lepas dari pengaruh faktor luar diri peserta didik”.

Menurut Rosyid Moh. Zaiful, dkk (2019) mengartikan prestasi belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap mahasiswa dalam periode

tertentu dan dapat dinyatakan bahwa prestasi belajar merupakan hasil dari suatu kegiatan pembelajaran yang disertai perubahan yang dicapai mahasiswa.

Menurut Djamarah (2012) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar. Pendapat lain dari Helmawati (2018) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah hasil dari pembelajaran. Prestasi diperoleh dari evaluasi atau penilaian. Setiap anak akan memiliki hasil belajar atau prestasi yang berbeda antara satu dengan yang lain. Prestasi yang diperoleh dari hasil pembelajaran setelah dinilai dan di evaluasi dapat saja rendah, sedang ataupun tinggi. Sependapat dengan ahli tersebut, Susanti (2019) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah kemampuan menyelesaikan hal sulit, menguasai, mengungguli, menandingi, dan melampaui mahasiswa lain sekaligus mengatasi hambatan dan mencapai standar yang tinggi.

Istilah prestasi belajar terdiri dari dua kata, yaitu prestasi dan belajar. Istilah prestasi didalam Kamus Ilmiah Populer didefinisikan sebagai hasil yang telah dicapai. Menurut Noehi Nasution, menyimpulkan bahwa belajar dalam arti luas dapat diartikan sebagai suatu proses yang memungkinkan timbulnya atau berubahnya suatu tingkah laku sebagai hasil dari terbentuknya respons utama, dengan syarat bahwa perubahan atau munculnya tingkah baru itu bukan disebabkan oleh adanya perubahan sementara karena sesuatu hal (Wahab, 2015). Belajar dalam pengertian ini difokuskan pada tercapainya daya pikir dan tindakan yang berkualitas untuk memecahkan masalah-masalah yang kini dan nanti akan dihadapi oleh pelaku belajar (Wahab, 2015).

Hasil belajar adalah keterampilan yang diperoleh dalam bentuk hasil belajar atau sebuah penilaian. Meskipun prestasi akademik seseorang dinyatakan pada transkrip akademik. Menurut Pande dan Marheni, Sukmadinata (2005) menyebut keberhasilan akademik sebagai realisasi potensi diri. Perolehan hasil belajar tercermin dalam tindakan berupa peningkatan pengetahuan, pola pikir dan keterampilan siswa. Sekolah dapat mengukur kinerja kursus dan kinerja akademik berdasarkan mata pelajaran, dua faktor yang sangat mempengaruhi keberhasilan belajar yaitu: faktor eksternal dan faktor internal pada diri siswa. Definisi kedua faktor tersebut dapat dijelaskan bahwa faktor eksternal sebagai faktor pendukung dari luar lingkungan siswa yang didalamnya terdapat lingkungan alam dan sosial, perangkat kurikulum, guru, organisasi dan sarana prasarana, serta manajemen sekolah. Faktor internal disebabkan oleh siswa itu sendiri, fisik tubuh dan kekuatan, Psikologi bakat, kecerdasan, motivasi, dan kemampuan pengetahuan.

Berdasarkan penjelasan di atas, kecanduan *Game online* dapat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa, dan kesenjangan waktu tidak berpengaruh antara permainan dan pembelajaran, yang mempengaruhi hasil belajar dan motivasi siswa. Kurangi tampilan buletin. Peneliti dapat melacak kemajuan Siswa dengan menambah atau mengurangi kartu skor. Tingkat hasil belajar dapat ditentukan melalui kegiatan tes. Suatu Penilaian dilakukan untuk mengetahui tingkat belajar siswa. Selain itu, guru dapat melihat seberapa baik mereka memberikan materi dan pelajaran kepada siswa.

## 2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Ada dua kelompok faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar seorang siswa yaitu faktor internal dan eksternal (Yurazion, 2009), yang meliputi:

### 1) Faktor Internal

a) Faktor Fisik yaitu suatu kondisi kesehatan dan pengaruh gangguan fisik pada diri manusia.

b) Faktor Psikologis, merupakan tingkah laku kedewasaan seseorang.

c) Kelelahan adalah kondisi tubuh yang berhubungan terhadap kecacatan gangguan fisik tubuh. Beradaptasi dengan kecenderungan untuk bertahan selama kelesuan dan kebosanan, yang mengurangi minat dan motivasi.

### 2) Faktor Eksternal

a) Faktor Lingkungan Keluarga (Orang tua, suasana, ekonomi keluarga, pola pikir orang tua, dan latar belakang setiap individu keluarga.

Kecanduan *game* dapat dianggap sebagai masalah sosial yang serius (Park & Ahn, 2010). Kecanduan *game*, dengan perilaku bermain *game* yang berlebihan, dapat menyebabkan beberapa masalah sosial (Sun *et al.*, 2008), keluarga (Lee *et al.*, 2007) dan fisik (Porter, Starcevic, Berle, & Fenech, 2010), masalah dan bermain *game* yang berlebihan dapat dikaitkan dengan aspek-aspek problematik tertentu dari

kepribadian individu, kehidupan sosial (Festl, Scharnow, & Quandt, 2012) dan berbagai masalah medis (Griffiths, 2008; Griffiths & Meredith, 2009; Rehbein, Psych, Kleimann, Mediasci, & Möble, 2010). Selain itu, dari sudut pandang pendidikan, siswa dapat mengabaikan pelajaran karena permainan komputer. Hubungan antara berbagai jenis permainan komputer, video dan internet dengan prestasi akademik telah terjalin dengan baik (Anand, 2007; Ip, Jacobs, & Watkins, 2008). Penelitian sebelumnya (Chiu *et al.*, 2004; Choo *et al.*, 2010; Rehbein *et al.*, 2010; Skoric, Teo, & Neo, 2009). menunjukkan bahwa kecanduan video *game* dikaitkan dengan kinerja sekolah yang lebih rendah. Saat ini, siswa bermain *game* tidak hanya di rumah atau kafe internet mereka, tetapi juga di lingkungan pendidikan dengan perangkat elektronik portabel mereka. Poin-poin yang disebutkan di atas mengungkapkan motivasi untuk penelitian untuk menyelidiki kemungkinan hubungan antara kecanduan *game* dan prestasi akademik. Kami mengharapkan korelasi negatif antara kecanduan *game* dan prestasi akademik.

b) Faktor Sekolah seperti metode pembelajaran, kurikulum, hubungan guru dengan murid, kedisiplinan sekolah, perangkat pembelajaran, waktu belajar, kondisi gedung, tugas rumah.

c) Kegiatan masyarakat setempat, media, Faktor Kerumunan, teman, dan bentuk kehidupan sosial lainnya.



Menurut Purwanto (2001), faktor yang mempengaruhi prestasi belajar adalah faktor dari luar dan faktor dari dalam. Dari pendapat ahli ini dapat dijelaskan bahwa pengertian faktor dari luar merupakan faktor yang berasal dari luar si pelajar (siswa) yang meliputi : (a) lingkungan alam dan lingkungan sosial, (b) instrumentasi yang berupa kurikulum, guru atau pengajar, sarana dan fasilitas serta administrasi. Sementara faktor dari dalam merupakan faktor yang berasal dalam diri si pelajar (siswa) itu sendiri yang meliputi : (a) fisiologi yang berupa kondisi fisik dan kondisi pancaindra, (b) Psikologi yang berupa bakat, minat, kecerdasan, motivasi dan kemampuan kognitif. *Game online* merupakan faktor luar yang ditengarai berhubungan dengan prestasi belajar

Berdasarkan penjelasan diatas, Prestasi siswa dapat berupa pengetahuan, penerapan, keterampilan, perilaku, proses belajar dan penelitian.

### **3. Indikator prestasi belajar**

Pengungkapan Hasil Belajar mencakup semua bidang psikologi yang berubah sepanjang pembelajaran dan pengalaman siswa. Karena pengetahuan dan pemahaman yang mendalam tentang metrik keberhasilan akademik diperlukan untuk memperjelas pembelajaran dan hasil belajar, tiga indikator (emosional, kognitif, dan psikomotorik). Anda harus menerapkan alat dan metode penilaian.

Memahami suatu jenis hasil belajar dan indikatornya bertujuan untuk memiliki penggunaan lebih akurat dan efektif. (Suyadi, 2016), hal ini mengisyaratkan demikian “kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa sebagaimana yang terurai diatas adalah mengetahui garis-garis besar indikator

(petunjuk adanya prestasi tertentu) dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur”. Peneliti menggunakan nilai raport sebagai data untuk mengambil data populasi sebanyak 80 siswa dari kelas VIII yang dibagi menjadi dua kelompok terdiri dari 40 siswa.

Berdasarkan data diatas, disimpulkan bahwa keberhasilan belajar bisa diketahui melalui penilaian kinerja atau melalui ujian evaluasi yang terdiri dari semua materi yang dipelajari dalam waktu tertentu. Penelitian ini menggunakan data prestasi akademik semester dua dan transkrip nilai yang disajikan sebagai hasil ujian sekolah.

Dari interpretasi ini, sangat jelas bahwa indikator kinerja akademik dapat dibagi menjadi tiga kategori kinerja: kognitif, emosional, dan psikologis. Penelitian ini berfokus pada informasi linguistik, kemampuan intelektual, kemampuan kognitif, keterampilan motorik dan sikap.

#### **4. Aspek-Aspek Prestasi Belajar**

Kinerja atau hasil belajar siswa berkaitan aspek-aspek yang dikemukakan oleh Tohirin (2011), sebagai berikut:

- a) Kognisi adalah aktivitas mental, diantaranya mengetahui, memahami, menerapkan, dan menilai.
- b) Emosi adalah ekspresi yang berkaitan terhadap sikap, termasuk karakteristik emosi dan perasaan.

c) Keterampilan Psikomotorik yaitu sikap yang berkaitan dengan kemampuan seseorang setelah menjalani proses pembelajaran.

## **B. Kecanduan *Game online***

### **1. Pengertian Kecanduan *Game online***

Ketergantungan yaitu kondisi yang berkaitan dengan kebiasaan yang berulang-ulang tetapi dapat dikeluarkan dari konteks, sehingga individu tidak dapat mengontrol dirinya untuk melakukan aktivitas tertentu. Pecandu merasa dihukum karena gagal memenuhi kebutuhan normalnya (Mayita, 2016). Ketergantungan diartikan suatu perilaku yang tidak sehat atau merusak pribadi yang tidak dapat dihentikan oleh pasien. Kecanduan saat ini berupa internet, televisi, kecanduan alami, serta obat-obatan dan alcohol (Hakim, 2017).

Menurut (Young 2009), kecanduan *Game online* adalah adanya ketertarikan dengan *game*, pemain *Game online* akan berpikir tentang *game* ketika sedang *offline* dan kerap kali berfantasi seakan akan *game* yang dimainkan itu nyata dan sulit akan berkonsentrasi pada hal yang lainnya. Seseorang yang mengalami kecanduan *Game online* akan memfokuskan dirinya untuk selalu dapat bermain *game* dan kerap kali menelantarkan hal lain seperti tugas sekolah, pelajaran, dan lain sebagainya. Seorang individu yang sudah mengalami kecanduan bahwa bermain *Game online* ini menjadi sebuah prioritas yang harus diutamakan.

Jasson (2009) mengatakan bahwa *game* merupakan istilah yang berarti permainan, di dalam dunia teknologi informasi istilah ini digunakan untuk sarana hiburan yang menggunakan perangkat elektronik. *Game* adalah suatu system atau

program dimana satu atau lebih pemain mengambil keputusan melalui kendali pada obyek di dalam *game* untuk tujuan tertentu.

Kecanduan *Game online* adalah kecanduan kenikmatan dari bermain *game*, kecanduan sensasi berulang-ulang aktivitas menyenangkan bermain *Game online*. Masyita (2016), kecanduan *game* adalah keinginan seseorang untuk melakukan aktifitas bermain *online* dan menyita banyak waktu.

*Game online* adalah permainan di dalam komputer yang dapat dijalankan oleh banyak orang untuk berinteraksi. Menurut Kurniawan (2017), *Game online* adalah *game* komputer yang berguna untuk berinteraksi dalam sebuah permainan melalui jaringan internet. *Game online* multi pemain mengacu pada pengembangan *game* yang sebagian besar dimainkan oleh satu orang menggunakan format dan metode yang sama dengan *game* serupa lainnya, menggunakan konsep umum yang sama, tetapi dengan perbedaan bahwa Internet dimungkinkan. Banyak orang yang bermain secara bersamaan dalam sebuah *game* (Anhar, 2014).

Adams & Rollings (2007) mendefinisikan *Game online* sebagai permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (umumnya internet).

Rollings Andrew (2006) menjelaskan bahwa *Game online* merupakan mekanisme kemajuan teknologi yang menghubungkan pemain dalam *game*. Saat ini, *Game online* berkembang pesat. Semakin lama, semakin seru dan menarik permainannya. Mulai dari efek tampilan, gaya permainan, layar permainan, resolusi gambar, dll. Ada juga berbagai jenis permainan, seperti *game* perang, *game*

petualangan, *game fighting*, dan jenis *Game online* lainnya, yang membuat *game* ini menarik. Semakin menarik permainan, semakin banyak orang akan memainkan *Game online*.

*Game online* adalah pengembangan dari *game* yang dimainkan dengan konsep umum yang sama dalam format dan cara yang hampir sama dengan semua *game* lainnya. *Game* multipemain dapat dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan Winn dan Fisher (2004) dari (Santoso, 2017).

Menurut Kim (2002) berdasarkan Santoso (2017), *Game online* merupakan permainan yang bisa dimainkan sang poly orang pada saat yg bersamaan melalui internet. Kusumawardani (2015), mengemukakan bahwa *Game online* adalah permainan digital yang dapat dijalankan saat perangkat sedang *online*, memungkinkan pengguna buat permanen herbi *gamer* lain yg mengakses *game* buat saat yang singkat detail.

*Game online* adalah *game* yang terhubung melalui internet. Aji Harahap (2013) mengatakan bahwa *Game online* tidak dibatasi perangkat yang Anda gunakan dapat dimainkan di komputer, laptop, atau perangkat lain selama perangkat Anda terhubung ke internet.

Menurut Adams and Rollings (Saputra, 2016), banyak pemain yang dapat mengakses *game* secara *online* dan mesin yang mereka gunakan terhubung ke jaringan. *Game online* sebagai *game* yang dimainkan melalui koneksi internet, Freeman (Nuhan, 2016).

Menurut Young (Kartini, 2016), *Game online* adalah situs permainan yang memberikan berbagai jenis permainan dengan banyak pengguna internet di lokasi yang berbeda untuk terkoneksi secara bersamaan melalui jaringan komunikasi *online*. *Game online* menjadi semakin portabel dan hanya dapat dimainkan melalui PC atau komputer selama Anda memiliki koneksi internet, dan dapat diunduh dan dimainkan melalui smartphone Anda. Intensitas *Game online* memiliki dua aspek: kuantitas dan aktivitas. Ini menghasilkan frekuensi permainan individu dengan mempertimbangkan jenis permainan secara keseluruhan. Kuantitas adalah waktu dan durasi bermain *game*, aktif adalah seberapa sering seseorang memainkan *game*, atau aktif adalah seberapa sering *game* tersebut dimainkan. Semakin banyak waktu yang Anda habiskan dalam permainan, semakin lama mereka bermain Cowie (Kartini, 2016)

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams (2003 dalam Misnawati, 2016:4), *Game online* lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. Dalam pengertian yang luas *game* berarti hiburan. *Game* juga merujuk pada pengertian sebagai kelincahan intelektual (*intellectual playability*).

Kusumawardini (2015) juga menyatakan *Game online* adalah *game* atau permainan digital yang hanya bisa dimainkan ketika perangkat terhubung dengan jaringan internet memungkinkan penggunaanya untuk dapat berhubungan dengan pemain-pemain lain yang mengakses *game* tersebut di waktu yang sama. Suasana di dalam *Game online* dirancang sedemikian rupa menyerupai keadaan yang

sebenarnya di dunia nyata. Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa *Game online* ini merupakan sebuah jenis permainan yang hanya dapat dimainkan dengan menggunakan jaringan internet untuk dapat terhubung dengan pemain *game* lainnya yang sama-sama mengakses *game* tersebut dalam waktu yang sama, dan *Game online* ini dapat dimainkan dengan orang lain yang jarak jauh.

Seperti disebutkan di atas, kecanduan *Game online* adalah perilaku yang memberikan kepuasan kepada mereka yang terus bermain *Game online* tanpa mengenal waktu.

## 2. Aspek-Aspek Kecanduan *Game online*

Martanto (2010), ada 6 aspek untuk mengukur kecanduan *Game online* yang meliputi:

### a. Ciri Khas

Aspek yang berhubungan dengan *Game online* merupakan aktivitas yang penting bagi seseorang untuk mempengaruhi pikiran, emosi, dan sikap seseorang, sehingga waktunya dihabiskan lebih dalam bermain *game*.

### b. Toleransi

Aspek yang mempengaruhi saat bermain *Game online* yang berlebihan dan menghabiskan lebih banyak waktu untuk *game* tersebut. Semakin lama waktu yang dibutuhkan, menjadi sulit bagi pemain untuk menyelesaikannya.

### c. Suasana Hati

Aspek yang berhubungan dari pengalaman subjektif yang diperoleh dari peningkatan diri dengan bermain *Game online*.



d. Penarikan

Aspek ini terkait dengan konsekuensi fisik atau emosional yang tidak menyenangkan dari mengurangi atau menghentikan bermain *Game online*. Akibat dari *Game online*, menjadi sulit untuk menghindari ketidaknyamanan dan efeknya.

e. Pengulangan

Aspek penggunaan kesamaan pemain untuk kembali ke model asli berdasarkan *game* sebelumnya dengan model *game* hiperbolik yang akan sulit dihentikan. Karena ketika pemain di belakang mencoba bermain, meskipun niatnya pendek, pemain di belakang akan bermain lama.

f. Konflik

Aspek berkaitan dengan konflik interpersonal yang muncul dari pemain. Konflik ini biasanya terjadi antara satu pemain dengan pemain lainnya atau antara seorang pemain dengan orang-orang di sekitarnya. Konflik ini berbentuk perdebatan atau kebohongan. Ketika seorang *gamer* berinteraksi dengan orang lain seperti orang tua, teman, atau saat bepergian dihabiskan waktunya untuk bermain *game*, kurang memfokuskan komunikasi terhadap orang di sekitarnya.

### 3. Karakteristik-Karakteristik Kecanduan *Game online*

Kristiana (2018), memukakan karakteristik kecanduan *Game online* adalah:

- a. Memiliki kendala kontrol untuk membuat *game* (saya tidak bisa mengendalikan diri).



- b. Prioritaskan bermain *game* daripada aktivitas yang diprioritaskan.
- c. Terlepas dari efek dan dampak buruk yang diusulkan, interaksi terus meningkat. Jadi perilaku pola.
- d. Menyebabkan gangguan yang signifikan dalam pribadi, keluarga, sosial, pendidikan, dan lainnya.
- e. Kebiasaan ini sudah ada selama 12 bulan.

#### 4. Jenis-Jenis Kecanduan *Game online*

Menurut Fiutami (Kusadewi, 2009), *Game online* meliputi *game* yang berbasis teks sederhana hingga *game* yang menggunakan grafik tingkat tinggi sambil menempati visual multipemain. Jenis-jenis *Game online* berdasarkan kriteria bermainnya, meliputi:

##### a) *Massively Multiplayer Online First Person Shooter (MMOFPS)*

Banyak orang dapat berpartisipasi dalam *game* ini, dan biasanya *game* ini berlatar perang dengan senjata militer. Permainan ini berfokus pada karakter pemain utama, seperti pemain berada di permukaan reflektif. Contoh permainan tersebut termasuk serangan balik, panggilan tugas, titik kosong, dan pasukan hitam.

##### b) *Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG)*

Permainan ini mengambil karakter cerita fiksi dan bekerja sama untuk membuat sebuah alur cerita. Pergantian bermain dalam *game* biasanya fokus pada interaksi sosial daripada persaingan. Secara umum peran pemain bergabung dengan kelompok. Contoh jenis *game* tersebut adalah *Ragnarok*, *Rising Forces*, *Lineage II*, dan *World of Warcraft*.

c) *Game Strategy Massively Real-Time Online Multiplayer Games (MMORTS)*

*Game* ini memiliki fitur cara bermain untuk mengelola dunia virtual dan membentuk strategi setiap waktu. Contohnya antara lain: dota, zaman kerajaan, alam darah.

d) *Cross - platform online play*

*Game* ini dapat dimainkan secara *online* menggunakan perangkat keras yang berbeda, seperti *PC* atau *Xbox 360*.

e) *Simulation Game*

Jenis permainan ini memberikan pengalaman melalui simulasi. Antara lain simulator kehidupan, simulasi konstruksi, dan *simulator driver*. Dalam *game* simulasi kehidupan, pemain berperan sebagai karakter untuk menanggapi kebutuhan dalam kehidupan nyata.

f) *Massively Multiplayer Online Browser Games*

*Game* di browser ini adalah *game* yang memainkan satu karakter yang dapat dimainkan menggunakan Bahasa *hiperteks* Markuo dan teknologi skrip HTML. Perkembangan teknologi grafis berbasis web seperti *Flash* dan *Java* memunculkan *game* yang dikenal dengan istilah “Flash Games” atau “Java Games”, dalam hal ini sangat populer di Internet, dimana efek Multiplayer digunakan saat bermain.

## 5. Faktor-Faktor Kecanduan *Game online*

Faktor yang mendorong orang untuk menjalankan *Game online* (Yee, 2005), meliputi:

- a. Relasional, berdasarkan keinginan pemain untuk membangun hubungan yang langgeng dan memecahkan masalah dan masalah kehidupan nyata sejak awal.
- b. Manipulasi, pemain yang membuat item dan pemain lain memanipulasinya untuk memberikan kepuasan dan kekayaan mereka
- c. Immersion, pemain sangat menikmati menjadi figur lain. Mereka nyaman terhadap alur cerita imajinasi untuk menciptakan karakter yang sesuai dalam keadaan masa lampau.
- d. Eskapisme didasarkan pada *gamer* yang lebih suka bermain sementara atau dunia melarikan diri tekanan.
- e. Pencapaian didasarkan pada kuatnya untuk menjadi lebih kuat di dunia *template game*.

## 6. Dampak Kecanduan *Game online*

Dampak positif dan negatif saat memainkan *Game online* menurut Pooue (2012) antara lain:

### a) Dampak positif

- a. Kesulitan bervariasi antar permainan. Secara umum, *game-game* ini dilengkapi dengan berbagai senjata, amunisi, karakter, lonceng dan peluit. Diperlukan strategi untuk membersihkan level dan mengalahkan

musuh secara efektif. Dengan bermain *Game online*, pemain dilatih untuk mendapatkan tingkat level permainan yang tinggi. Efek positifnya adalah seseorang menemukan sesuatu yang baru. Kebaruan ini memungkinkan orang untuk bermain dan berinteraksi satu sama lain, serta bersaing dalam strategi dan pertempuran ini adalah suatu strategi dalam kehidupan manusia. Dampak ini lebih memuaskan secara psikologis dari pada tradisional yang membutuhkan keterampilan dan ketangkasan yang lebih kompleks untuk dimainkan.

- b. Meningkatkan konsentrasi. *Game online* akan menjadi lebih bertarget karena mereka melakukan banyak tugas, menemukan celah, dan melacak *gameplay*. Semakin sulit permainan, semakin banyak konsentrasi yang dibutuhkan.
- c. Meningkatkan koordinasi anggota tubuh. Faktanya, bermain *game* membutuhkan koordinasi tubuh yang sangat refleks untuk memenangkan permainan.
- d. Menumbuhkan minat baca. Setiap level kemenangan pemain membutuhkan banyak pengetahuan dan bacaan.
- e. Tingkatkan bahasa Inggris Anda. Pemain berasal dari negara yang berbeda.
- f. Tingkatkan pemahaman tentang komputer. Karena permainan selalu berkaitan dengan jaringan komputer dan memiliki dampak positif yang memungkinkan pemain belajar lebih giat lagi.

- g. Tingkatkan keterampilan mengolah kecepatan mengetik untuk memenangkan *game*.

**b) Dampak Negatif**

- a. Orang yg bermain *Game online* hanya membuang waktu.
- b. Saat bermain menciptakan sebuah ketagihan.
- c. Sering membolos sekolah.
- d. Memberikan rasa lupa di waktu: makan, sholat, & pulang saat main *Game online*
- e. Terlalu acapkalikali memakai mata telanjang bisa mengakibatkan mata negatif.
- f. Anak putus sekolah seringkali berhohong pada orang tuanya lantas bolos sekolah.

**7. Hubungan Antara Kecanduan *Game online* Dengan Prestasi Belajar**

*Game online* berhubungan dengan prestasi belajar siswa perlu diteliti, khususnya pada siswa SMP. Sukmadinata (2005) menyatakan prestasi belajar sebagai realisasi dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik. Di sekolah, hasil belajar atau prestasi belajar ini dapat dilihat dari penguasaan siswa akan mata pelajaran yang telah ditempuhnya. Sementara Sudjana (1990) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.

Menurut Purwanto (2001), faktor yang mempengaruhi prestasi belajar adalah faktor dari luar dan faktor dari dalam. Dari pendapat ahli ini dapat dijelaskan bahwa pengertian faktor dari luar merupakan faktor yang berasal dari luar si pelajar (siswa) yang meliputi : (a) lingkungan alam dan lingkungan sosial, (b) instrumentasi yang berupa kurikulum, guru atau pengajar, sarana dan fasilitas serta administrasi. Sementara faktor dari dalam merupakan faktor yang berasal dalam diri si pelajar (siswa) itu sendiri yang meliputi : (a) fisiologi yang berupa kondisi fisik dan kondisi pancaindra, (b) Psikologi yang berupa bakat, minat, kecerdasan, motivasi dan kemampuan kognitif. *Game online* merupakan faktor luar yang ditengarai berhubungan dengan prestasi belajar

Kecanduan *Game online* adalah suatu tindakan yang tidak dapat dikontrol. Perilaku pribadi saat bermain berpengaruh pada prestasi belajar khususnya di kalangan siswa. Pola perilaku akademik tercermin dari kegiatan akademik yang terabaikan dan indeks prestasi kumulatif. Orang yang kecanduan biasanya tidak tahu bahwa mereka kecanduan *Game online*. Kecanduan internet, narkoba, alkohol, dan perjudian menyebabkan kegagalan akademis Young, (1996). Kegagalan akademik mempengaruhi hasil belajar atau prestasi siswa. Penggunaan internet harus disikapi dengan cara yang sehat dan masuk akal.

Pengguna yang sehat secara normal merupakan cara seseorang dalam menggunakan Internet secara wajar untuk berinteraksi dengan teman komunitas *onlinenya* dan untuk menemukan informasi yang mereka butuhkan. Dengan kata lain, kelompok ini adalah kehidupan nyata yang terintegrasi ke dalam dunia maya. Pengguna internet yang tidak sehat dapat meranggangkan individu dari kehidupan

nyata terhadap dunia maya. Dengan kata lain dunia maya menjadi dunia yang lebih penting.

Psikolog senior Amerika David Greenfield sudah menemukan bahwa lebih kurang enam pengguna Internet, terutama mahasiswi & mahasiswa, kecanduan. Para pelajar ini menampilkan tanda-tanda yang hampir sama menggunakan pecandu narkoba yang lupa saat buat berselancar pada internet. Sebagian besar pelajar sebagai pecandu internet lantaran mereka menemukan kepuasan pada internet yang silyanya bisa mereka temukan pada global nyata. Hal tersebut menjadi perangkap dalam kegiatan negatif misalnya *Game online*. Kecanduan *Game online* menyebabkan masalah pada prestasi akademik palajar. Pelajar mengalami penurunan motivasi pada belajar sebagai akibat melalaikan tugas-tugas belajar.

Fenomena *Game online* merupakan fenomena yang tersebar luas di Indonesia. Hasil yang diperoleh dari *Game online* menunjukkan dampak kecanduan *Game online* terhadap prestasi belajar siswa SMA di Medan. Hasil penelitian dilakukan pada tahun 2011 oleh mahasiswa kedokteran Universitas Sumatera Utara. Selain itu, sebuah studi oleh Ip, Jacobs, dan Watkins (2008) menunjukkan dampak permainan pada kinerja akademik. Keberhasilan akademik sangat penting untuk keberhasilan akademik. Siswa yang tergila-gila dengan *Game online* perlu diidentifikasi kemudian agar tidak terus berdampak buruk pada mereka.

### **C. Kerangka Teoritis**

Kecanduan *Game online* merupakan wadah bermain untuk berbagai kalangan salah satunya adalah kalangan siswa sekolah dasar. Sebuah permainan *Game online*

sangat memberikan pengaruh yang besar bagi siapapun yang memainkannya karena akan menimbulkan pengaruh dalam proses akademik atau pembelajaran terhadap prestasi belajar dan pastinya akan ada nilai negatif dan positifnya. Apabila prestasi belajar rendah dikarenakan siswa lebih sering bermain *game* online maka nantinya dapat menimbulkan rasa malas belajar dalam diri siswa. Maka prestasi belajar yang lebih tinggi bermain *Game online* semakin rendah, maka tidak menutup kemungkinan *Game online* merupakan salah satu faktor keberhasilan dalam belajar. Prestasi belajar merupakan suatu dorongan baik dari dalam diri peserta didik maupun dari luar yang akan menimbulkan suatu perubahan pada diri individu tersebut sebagai pengalaman dari individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Prestasi belajar memegang peran yang penting dalam memberi gairah, semangat dan rasa senang dalam belajar sehingga peserta didik mempunyai motivasi tinggi, mempunyai energi yang banyak untuk melaksanakan kegiatan belajar yang pada akhirnya akan mampu memperoleh prestasi yang lebih baik.

Menurut Gentile (2011), anak-anak yang kecanduan *Game online* cenderung mengalami penurunan prestasi di sekolah, peningkatan tindakan agresif, dan masalah sosial seperti penarikan diri dari pergaulan di dunia nyata karena lamanya waktu yang dihabiskan dengan bermain *Game online*.

Menurut Chaplin (2014) Kecanduan merupakan suatu keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius. Pada umumnya, kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat bius, ketegangan fisik dan psikologis, dan menambah pula gejala-gejala pengasingan diri dari masyarakat, apabila pemberian



obat dihentikan. Menurut Young (2017) Kecanduan internet adalah sebuah istilah yang mencakup perilaku dan masalah kontrol impuls.

Menurut Griffiths (2007) mendefinisikan kecanduan internet sebagai tingkah laku kecanduan yang meliputi interaksi antara manusia dengan mesin tanpa adanya penggunaan obat-obatan. Hannan Menjabarkan kecanduaan internet sebagai gangguan psikologis yang sah dengan implikasi signifikan individu kognitif, emosional, sosial dan pengalaman (Hannah, 2011). Sedangkan Mustafa berpendapat kecanduan internet merupakan kontrol implus gangguan yang menyebabkan pengguna mengalami ketagihan yang menyebabkan pengguna sulit berhenti seperti judi patologis (Mustafa, 2011).

Ketergantungan adalah interaksi antara manusia dengan obat yang memberikan respon berbeda pada manusia untuk mempertahankan ketergantungan terhadap obat (Ulfa, 2017). Ketergantungan juga dapat diartikan sebagai ketergantungan pada obat-obatan, termasuk narkotika (Virilia, 2016), sedangkan putus zat dapat menyebabkan ketergantungan fisik dan psikologis (Ulfa, 2107). Kecanduan tidak hanya terkait dengan kontroversi klinis, seperti kecanduan zat adiktif (narkoba, alkohol). Pada saat ini, penggunaan istilah kecanduan juga dapat merujuk pada sejumlah aktivitas yang menyenangkan dan mungkin membuat ketagihan, termasuk kecanduan teknologi informasi dan komunikasi (Judge, 2017).

Menurut Muhammad Ali dan Muhammad asrori (2010) Perkembangan *Game* di kota-kota besar di Indonesia sangat pesat *Game online* yang melibatkan banyak permainan sekaligus untuk saling berinteraksi satu dengan yang lainnya dalam

waktu yang bersamaan. *Game online* sudah mulai menjadi situs jejaring sosial yang diminati oleh banyak kalangan baik anak-anak, remaja, orang dewasa bahkan orang tua, *Game online* juga sudah membuat seseorang lupa dengan waktu hal itu terjadi dikarenakan rata-rata orang yang sedang bermain *game* melakukan aktivitasnya secara berlebihan dikarenakan para pemain *game* (*gamers*) menyatakan *Game online* permainannya sangat menyenangkan.

Indikator umum yang digunakan untuk mengukur kualitas pendidikan antara lain adalah nilai rapor, nilai ujian nasional, tingkat kelulusan, tingkat drop out, lama kelulusan, dan tingkat pengangguran. Nilai rapor dipandang sebagai indikator yang paling baik dalam melihat kualitas pendidikan formal karena mencerminkan prestasi belajar seorang individu selama menempuh pendidikan di sekolah, beda dengan nilai ujian nasional yang hanya melihat hasil dari tes singkat yang berlangsung kurang dari seminggu. Nilai raport juga komprehensif karena mencakup semua mata pelajaran yang diajarkan di sekolah yang bersangkutan, beda dengan ujian nasional yang hanya mencakup beberapa mata pelajaran saja (Melissa, 2010).

*Game online* adalah keadaan seseorang dengan kebiasaan bermain *Game online* yang sangat kuat dan tidak memihak. Seiring waktu, frekuensi, durasi, atau jumlah melakukan sesuatu akan meningkat, terlepas dari efek negatif yang melekat. *Game online* bisa sangat merugikan para remaja, terbukti dengan seseorang yang meluangkan waktu untuk bermain *game*, merasa lebih semangat untuk menjalani gaya hidup tidak sehat.

*Game online* yang ada di ponsel android menjadi faktor utama dalam menarik minat remaja untuk bermain *Game online*. *Game online* mempengaruhi efek psikologis dan keberhasilan belajar. Hal ini terlihat pada kenyataan bahwa remaja bolos sekolah dan bermain *game*, bangun pagi untuk bermain *Game online* di tengah malam, menugaskan guru, dan lebih menyukai *Game online* meningkat.

Dua Hal diatas dibuat menjadi struktur atau diagram sebagai berikut:



**Gambar. 1 kerangka teoritik**

#### **D. Hipotesis**

Berdasarkan pembahasan yang telah yang telah dijabarkan mengenai perihal yang menjadi topik penelitian, maka penelitian berusaha untuk yang dapat dinyatakan dalam bentuk hipotesis sebagai berikut “ Terdapat hubungan *negative* dan dignifikan anantara kecanduan *Game online* dengan prestasi belajar pada siswa.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Rancangan Penelitian**

Pendekatan kuantitatif berfokus pada analisis data numerik (angka) yang menggunakan metode statistik. Azwar menambahkan bahwa metode kuantitatif digunakan untuk memahami pentingnya perbedaan kelompok dan hubungan antara variabel yang diselidiki. Penelitian ini merupakan penelitian korelasional. Sebuah studi meneliti bagaimana volatilitas variabel dikaitkan dengan volatilitas satu atau lebih variabel (Azwar, 2014).

#### **B. Indetifikasi variabel**

Terdapat 2 variabel yang digunakan:

Variabel (X) = Kecanduan *Game online*

Variabel (Y) = Prestasi belajar

#### **C. Definisi operasional**

Merupakan penjabaran lebih rinci dari konsep-konsep yang telah dikelompokkan ke dalam kerangka konseptual untuk memudahkan peneliti membawa konsep ke dalam lapangan kegiatan, meliputi:

##### **a. Prestasi Belajar**

Prestasi belajar adalah pencapaian dari hasil kegiatan belajar siswa dan merupakan indikator gambaran siswa untuk dapat menguasai mata pelajaran, hal ini merupakan ilmu yang mempelajari tentang angka. Prestasi belajar yang

dimaksud di penelitian ini di lihat dari nilai raport kelas VIII. Karena didalam hasil nilai ujian tersebut dapat menggambarkan pencapaian prestasi belajar pada siswa serta mengandung nilai-nilai dari hasil kegiatan belajar siswa yang berhubungan dengan pada mata pelajaran.

b. Kecanduan *Game online*

Kecanduan bermain *Game online* adalah perilaku bermain *game* internet yang berlebihan sehingga menyebabkan ketergantungan dalam diri, serta menimbulkan dampak-dampak negatif dari perilaku kecanduan bermain *Game online*. Tinggi rendahnya bermain *Game online* akan diukur menggunakan skala kecanduan bermain *Game online*.

Skala kecanduan bermain *Game online* disusun berdasarkan ciri-ciri dari kecanduan *Game online* yaitu Ciri Khas, Toleransi, Suasana Hati, Penarikan , Pengulangan dan Konflik

#### **D. Populasi, Sampel, Teknik Sampling**

a. Populasi

Populasi penelitian dengan jumlah siswa sebagai peserta penelitian. Jumlah peserta penelitian sebanyak 41 orang. Populasi tidak hanya mencakup jumlah dan kuantitas, tetapi juga karakteristik dan karakteristik subjek penelitian (Sugishirono, 2013).

Menurut Hartono ( 2011), Populasi dengan karakteristik tertentu ada yang jumlahnya terhingga dan ada yang tidak terhingga. Penelitian hanya dapat dilakukan pada populasi yang terhingga saja.

Suharsimi Arikunto (2006) menyatakan populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Jika seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi atau studi populasi atau sensus. Subjek penelitian adalah tempat variabel melekat.

Sukardi (2010) menyatakan populasi adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa atau benda yang tinggal bersama dalam satu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian.

#### b. Teknik Sampling

Menurut sugiyono (2013) sampel adalah bagian yang dapat menjadi representative atau perwakilan dari jumlah dengan karakteristik tertentu yang dimiliki oleh populasi. Teknik sampling adalah cara untuk menentukan dan memilih sample agar sesuai dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2015). Pengambilan sample untuk berpartisipasi dalam penelitian ini adalah *teknik total-sampling* dimana peneliti menggunakan seluruh populasi yang sesuai dan telah ditentukan oleh peneliti. Menurut Sugiyono (2013) jika terdapat populasi yang kurang dari 100, maka seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Oleh karena itu sampel yang digunakan dalam penelitian ini yakni seluruh siswa SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin yang berjumlah 41 siswa.

### **E. Instrumen Penelitian**

Alat untuk mengumpulkan data tersebut adalah *skala Likert*. Kuesioner didefinisikan sebagai poin pertanyaan yang matang dan terstruktur dengan baik yang hanya mengharuskan responden untuk memberikan jawaban. Hasil analisis

menunjukkan untuk pengumpulan sampel data yang fleksibel dan relatif mudah digunakan. Skala *Likert* berisi gambaran tentang perilaku subjek terhadap objek sosial. Terdapat dua jenis pernyataan sikap antara lain, pernyataan sikap yang baik (mendukung objek sikap) dan pernyataan sikap tidak setuju (tidak setuju di atas objek sikap). Survei ini menggunakan kuesioner yang disebut Skala Kecanduan *Game online* dan menggunakan laporan siswa untuk mengukur hasil belajar.

Aspek kecanduan *Game online* dapat diukur melalui (Aris Martanto, 2014), antara lain: Toleransi, Penarikan, Ulangi, Konflik, Masalah.

Skala yang dipakai dalam penelitian terdiri dari lima item jawaban antara lain:

- a) Sangat Tidak Sesuai (STS)
- b) Tidak Sesuai (TS)
- c) Normal (N)
- d) Sesuai (S)
- e) Sangat Sesuai (SS)

**Tabel. 1 Blueprint Skala Kecanduan *Game online***

aspek	Indikator	No. Urut item		Jumlah
		<i>Fav</i>	<i>Unfav</i>	
Ciri Khas	a. Selalu pikirkan permainan yang Anda mainkan			
	b. habiskan sebagian besar waktu luang Anda dengan bermain <i>game</i>	1,2,3	10,11,1	6
Toler	a. Tidak bisa berhenti bermain <i>game</i> ketika telah di mulai	4,5	13,14	

<b>ansi</b>	b. Waktu bermain semakin lama semakin bertambah			4
<b>Modifikasi Suasana Hati</b>	a. Bermain <i>game</i> melepas stress dan tekanan-tekanan sehingga merasa lebih baik	6,7	15,16	4
<b>Pengulangan</b>	a. Tidak bisa mengurangi intensitas bermain <i>Game online</i>	8,9	17,18	4
<b>Penarikan</b>	a. Tidak dapat menarik diri dari bermain <i>game</i>	20,21	19,22	4
<b>Konflik</b>	a. Memiliki permasalahan dengan orang sekitar seperti b. Berbohong mengenai waktu untuk bermain <i>Game online</i>	23,2 5,27	24,26, 28	6
<b>Masalah</b>	a. Waktu istirahat berkurang karena bermain <i>game</i> b. Meninggalkan aktifitas lain ketika bermain <i>game</i>	29,3 1,33	30,32, 34	6
	<b>Total</b>	17	17	34

Skala kecanduan *Game online* memiliki tujuh dengan dua belas indikator dan berisi tiga empat item yang terbagi menjadi *fanvoriabel* dan *unfavoriabel*.

Skoring pada skala ini sistematis untuk bagian item positif, respon sangat baik (SS) mendapat nilai 5 dan respon sangat buruk (STS) meningkat menjadi nilai 1. Hasil skala kecanduan judi *online* dapat diperhatikan pada tabel di bawah ini:

**Tabel. 2 Nilai Skala Kecanduan *Game online***

Pilihan Jawaban	Nilai di fail yang dikirim	
Sangat Tidak Sesuai (STS)	1	5
Tidak Sesuai (TS)	2	4
Normal (N)	3	3
Sesuai (S)	4	2
Sangat Sesuai (STS)	5	1



Apabila nilai skala semakin tinggi, maka tingkat kecanduan *Game online* ikut tinggi. Di sisi lain, apabila nilai skala itu rendah, maka semakin rendah juga kecanduan judi *online*.

## F. Validitas

Validitas berasal dari kata validitas. Artinya ketelitian alat ukur atau derajat ketelitian dalam menjalankan fungsi pengukuran (Azwar, 2014). Analisis 34 item pada Skala Ketergantungan Judi *Online* menemukan bahwa faktor validitas meningkat dari 0,320 menjadi 0,793. Berdasarkan analisis ini, jumlah entri yang valid adalah 31, dan ada tiga entri: 1, 10, dan 18. Di bawah ini adalah ringkasan dari semua item yang tersedia pada Skala Ketergantungan Perjudian *Online* dan item yang disetujui.

**Tabel 3 Blueprint Skala Setela Uji Validitas Dan Reliabilitas**

No	Item	Aspek	Item diterima
1.	Ciri khas	2,3,11,12	1,10
2.	Toleransi	4,5,13,14	-
3.	Suasana hati	6,7,15,16	-
4.	Perubahan	8,9,17	18
5.	Pergaulan	20,21,19,22	-
6.	Konflik	23,25,27,24,26,28	-
7.	Problem	29,31,33,30,32,34	-
	Jumlah	31	3

### c. Reabilitas

Hasil uji reabilitas *Game online* pada penelitian ini menghasilkan *cronbach's alpha* = 0,934 menggunakan faktor *cronbach's alpha* yang didukung oleh program SPSS 23. Berdasarkan data ini, skala kecanduan judi *online* 31 item adalah ukuran yang dapat diandalkan.

**Tabel 4. Reliabilitas *Game online***

Uji Reliabilitas	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,934	31

### G. Analisis Data

Setelah data penelitian terkumpul dapat dianalisis menggunakan yang dirancang untuk menjawab data yang terdapat dalam pernyataan tersebut. Prosedur dalam menganalisis data penelitian ini menggunakan teknik *korelasi Spearman's rho* dan statistik nonparametrik pada program SPSS 23. Hal ini terlihat dari perbedaan data normal. Data (X) berhasil terdistribusi dan data (Y) tidak sesuai.

#### 1. Uji Normalitas

Uji Normalitas pada suatu variabel yang diteliti, tingkat kecanduan *Game online* (X) dan keberhasilan belajar (Y), dapat diketahui berdistribusi normal. Uji normalitas juga memberikan informasi tentang asal sampel data populasi yang bernilai normal. Penelitian ini memakai uji *Kolmogorovsmirnov* untuk menguji

normalitas. Disini, kriteria signifikansi hasil hitung  $> 0,05$ , dan hasilnya dari data berdistribusi tersebut bernilai normal.

**Tabel 5. Uji Normalitas One Sample Kolmogorov (Smirnov Test)**

<b>Tes statistik</b>	<b>,085</b>	<b>,164</b>
<b>Asymp. Sig. (2-tailed)</b>	200	200

Berdasarkan tabel di atas, signifikansi yang dihitung dengan Skala Ketergantungan *Game online* adalah  $0,200 > 0,05$ . Artinya data  $x$  terdistribusi normal dan daya latih sebesar  $0,007$  lebih kecil dari  $0,05$ . Mewakili sampel data yang bukan berdistribusi normal.

## 2. Uji Linieritas

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui data linier hubungan antara kecanduan *game* internet dengan keberhasilan belajar.

**Tabel 6. Alat Ukur Linearitas Test Bench Ringkasan Model dan Estimasi**

**Parameter**

<i>Dependent Variable: raport 1011</i>							
<i>Equation</i>		<i>Model Summary</i>					
<i>Parameter Estimates</i>							
	<b>R Square</b>	<b>F</b>	<b>df1</b>	<b>df2</b>	<b>Sing.</b>	<b>Constant</b>	<b>b1</b>
Linear	,001	,035	1	39	,852	158,091	,011

Berdasarkan tabel di atas, signifikansi hasil yang dihitung dengan uji linier bernilai 0,852, lebih tinggi dari 0,05, dengan nilai data diatas adalah linier.



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Peneliti menggunakan metode korelasi kuantitatif. Survei ini digunakan untuk mendapatkan survei yang relevan tentang kecanduan *Game online* terhadap prestasi siswa. Survei dilakukan pada Rabu, 3 Januari 2022. Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan skala kecanduan *Game online* SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin kepada sebanyak 41 siswa di dua kelas yang disurvei. Metode yang menggunakan metode korelasi Spearman'srho ini merupakan tes prasyarat skala kecanduan *Game online* dan kinerja akademik memiliki distribusi normal dan distribusi anomali. Oleh karena itu, kedua skala tersebut tidak linier. Tabel berikut menunjukkan hasil uji dengan menggunakan program SPSS23.

#### B. Instrument Penelitian

##### a) Uji Validitas

Hasil uji validitas penelitian ini digunakan untuk pengukuran survei siswa. Hasil perhitungan validitas disebutkan nilai  $(r) = 0,016$  pada tingkat signifikansi  $(p) = 0,461$  ( $p > 0,05$ ). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa antara kecanduan *Game online* dan keberhasilan pembelajaran terdapat hubungan negatif yang kecil, atau tidak ada hubungan antara keduanya.

**Tabel 7 Hasil Uji Validitas Korelasi Spearman's Rho**

		kecanduangame	raport1011
<i>rho</i>	<i>game</i>	<i>Spearman's Correlation Coefficient</i>	1,000
		<i>Sig. (1-tailed)</i>	,461
		<i>N</i>	41
<i>1</i>	<i>raport101</i>	<i>Spearman's Correlation Coefficient</i>	-,016
		<i>Sig. (1-tailed)</i>	,461
		<i>N</i>	41

Pada aturan hal ini digunakan untuk menguji taraf signifikansi menggunakan menggunakan aturan Hadi ( 2016 ), seperti ini :

1. Jika hasil ( $p$ ) kurang dari 0,05 maka hubungan antara variabel terikat dengan variabel bebas yaitu penting.
2. Jika hasil ( $p$ ) lebih dari 0,05 maka hubungan antara variabel bebas dan variabel bebas terikat yaitu penting.

Berdasarkan aturan diatas maka, hasil uji korelasi dapat disimpulkan nilai ( $r$ ) = 0,016 pada taraf signifikansi ( $p$ ) = 0,461 ( $p > 0,05$ ). Ini berarti ada sedikit hubungan negatif antara kecanduan *Game online* dan prestasi belajar.

Kecanduan *Game online* menyumbang 2% terhadap keberhasilan belajar, sisanya 98% merupakan pengaruh dari faktor lain. Hal tersebut menunjukkan bahwa hipotesis yang diajukan tidak dapat diterima, dibuktikan dengan perhitungan  $r^2 \times 100\%$ .

### b) Uji Reabilitas

	N	%
<b>Kasus Valid</b>	35	100,0
<b>Tidak masuk</b>	0	0
<b>Jumlah</b>	35	100,0

<b>Uji Reabilitas</b>	
<i>Cronbach's</i>	<i>5N ot</i>
<i>Alpha</i>	<i>Item</i>
<b>,921</b>	<b>34</b>

Berdasarkan tabel diatas, hasil uji reabilitas dengan menggunakan bantuan program SPSS 24,0 *for windows 10*, pada butir soal dapat diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* yang digunakan sebagai  $r$  yaitu  $r_6 = 0,934$  untuk  $N = 6$

### c) Uji Normalitas

Uji normalitas berdasarkan *Kolmogorof Smirnof* adalah bagian uji perkiraan klasik. Uji normalitas bermaksud untuk mengetahui suatu nilai residual berdistribusi normal. Model regresi yg baik merupakan hasil nilai residual yg berdistribusi normal. Apabila nilai signifikansi  $>0.05$  maka nilai residual berdistribusi normal, dan apabila nilai signifikansi  $< 0.05$  maka nilai residual adalah nir.

		Kecanduan game	raport1011
<b>N</b>		41	<b>41</b>
<b>Normal Parameter<sup>a,b</sup></b>	Hasil	80,12	<b>158,98</b>
	Stantar Devisiasi	15,721	<b>5,760</b>
<b>Paling extrim Perbedaan</b>	Mutlak	,085	<b>,164</b>
	Positif	,057	<b>,112</b>
	Negatif	-,085	<b>-,164</b>
<b>Uji statistik Asymp. Sig. (2- tailed)</b>		,085 <b>,200<sup>c,d</sup></b>	<b>,164 ,007<sup>c</sup></b>

Berdasarkan tabel di atas, signifikansi hasil hitung pada skala kecanduan judi *online* adalah  $0,200 > 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa data  $x$  berdistribusi normal dan prestasi belajar  $0,007 < 0,05$ . Hal ini berarti data tidak berdistribusi normal.

#### d) Uji linieritas

Uji linieritas adalah untuk mengetahui hubungan linier antara kecanduan *Game online* dengan keberhasilan belajar yang diujikan pada siswa. Uji linieritas dilaksanakan untuk mengetahui hubungan linier antara kecanduan *Game online* dan keberhasilan pembelajaran.

Equation	Model Summary					Parameter Estimates	
	R Squer	F	D f 1	D f 2	Sig	Constan t	b 1
<b>Linear</b>	<b>,001</b>	<b>,035</b>	<b>1</b>	<b>39</b>	<b>,852</b>	<b>158,091</b>	<b>,011</b>



Sesuai dengan tabel di atas, signifikansi hasil perhitungan uji linier adalah  $0,852 > 0,05$ , dapat ditarik data tersebut di atas linier.

e) Uji Hipotesis

Hipotesis yang diajukan pada penelitian ini adalah terdapat hubungan positif antara prestasi belajar dengan kecanduan *Game online* pada siswa SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin. Selaras dengan hasil uji validitas pada pengujian hipotesis ini juga menggunakan analisis data, karena distribusi data normal dan terdapat hubungan yang linier pada variabel yang terdapat pada penelitian.

Kaidah yang dipakai sebagai acuan skoring hasil analisis pada penelitian ini menggunakan signifikansi  $<0.05$ . artinya, apabila nilai signifikansi  $<0.05$  maka hipotesis yang diajukan diterima. Sebaliknya apabila  $>0.05$  maka hipotesis yang diajukan ditolak. Berikut hasil uji hipotesis pada penelitian ini.

**Tabel 8. Hasil Uji Hipotesis**

<i>Correlations</i>			
		Prestasi Belajar	Kecanduan <i>Game online</i>
Prestasi Belajar	<i>Pearson Correlation</i>	1	,030
	<i>Sig. (2-tailed)</i>		,852
	<i>N</i>	41	41
Kecanduan <i>Game online</i>	<i>Pearson Correlation</i>	,030	1
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	,852	
	<i>N</i>	41	41

Berdasarkan hasil analisis tersebut, diketahui nilai signifikansi uji hipotesis yang didapat adalah  $0,85 > 0,05$  artinya tidak ada hubungan signifikan antara kecanduan *Game online* dengan prestasi belajar pada siswa. Hal ini dapat dijadikan pedoman bahwa hipotesis yang diajukan adalah di tolak. Sebab hubungan yang terjadi di antara dua variabel bersifat positif namun hasilnya rendah. Ketika tingkat kecanduan *Game online* tinggi belum tentu tingkat prestasi belajar menurun. Ketika prestasi belajar tinggi belum tentu tingkat kecanduan *Game online* juga tinggi.

### C. Pembahasan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *Game online* dengan prestasi belajar pada siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin dengan jumlah responden 41 siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, hasil uji korelasi dapat disimpulkan nilai ( $r$ ) = 0,016 pada taraf signifikansi ( $p$ ) = 0,461 ( $p > 0,05$ ). Ini berarti ada sedikit hubungan positif antara kecanduan *Game online* dan prestasi belajar. Selain itu kecanduan *Game online* menyumbang 2% terhadap keberhasilan belajar, sisanya 98% merupakan pengaruh dari faktor lain. Hal tersebut menunjukkan bahwa hipotesis yang diajukan tidak dapat diterima, dibuktikan dengan perhitungan  $r^2 \times 100\%$ .

Temuan diatas menunjukkan hipotesis bahwa hubungan antara kecanduan *Game online* dan prestasi belajar sangat bernilai kecil dan kurang berdampak. Hasil penelitian ini juga memberikan gambaran untuk siswa yang

kecanduan *Game online* cenderung menurun hasil belajarnya. Temuan diatas menunjukkan hipotesis bahwa tidak ada terwujud dalam indikator tertentu yang karakteristik khusus yang dapat diamati. Salah satunya aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada mengerjakan tugas yang dilakukan. Untuk mendapatkan gambaran indikator. Seperti disebutkan di atas, catatlah kunci utama untuk mendapatkan ukuran dan tanggal hasil belajar siswa.

Selain itu, menurut Schie dan Wiegman dalam Burgess, Stermer, dan Burgess (2007), siswa yang kecanduan *Game online* akan mencurahkan lebih sedikit waktu untuk belajar dan membuat pekerjaan rumah. Sedikitnya waktu yang dicurahkan untuk kegiatan akademis membuat penurunan prestasi belajar terjadi. Shin (2004) menyatakan bahwa kecenderungan siswa yang kecanduan *Game online* untuk mencurahkan waktu lebih banyak dalam aktivitas bermain *Game online* dibanding belajar sebagai hipotesis pertukaran pemanfaatan waktu. Jadi, waktu yang seharusnya dimanfaatkan untuk belajar malah digunakan untuk bermain *Game online*.

Hal ini setidaknya berhubungan dengan prestasi belajar karena anak-anak yang kecanduan *Game online* akan mudah merasa jenuh dan kurang tertarik pada pelajaran di sekolah. Anak yang kecanduan *Game online* juga akan lebih memilih bermain *game* daripada belajar dan membuat pekerjaan rumah karena dianggap membosankan. Menurut Ip, Jacobs, dan Watkins (2008) menyatakan bahwa *Game online* membuat penurunan prestasi belajar terjadi karena *Game online* bersifat seperti distraksi yang membuat perhatian siswa teralih dari kegiatan belajar. Motivasi belajar siswa akan berkurang karena kehadiran *Game online* yang

berperan sebagai pengalih perhatian atau distraktor. Jadi semakin tinggi kecanduan siswa pada *Game online*, maka semakin rendah prestasinya.

Menurut Shin (2004) menyatakan bahwa kecenderungan siswa yang mengalami kecanduan *Game online* lebih memilih meluangkan waktunya untuk bermain *Game online* dibandingkan belajar sebagai hipotesis pertukaran pemanfaatan waktu. Kebanyakan siswa berfikir waktu yang seharusnya dimanfaatkan untuk belajar malah digunakan untuk bermain *Game online*.

Siswa yang kecanduan *Game online* akan mencurahkan lebih sedikit waktu untuk belajar dan membuat pekerjaan rumah. Sedikitnya waktu yang dicurahkan untuk kegiatan akademis membuat penurunan prestasi belajar terjadi. Kecenderungan siswa yang kecanduan *Game online* untuk mencurahkan waktu lebih banyak dalam aktivitas bermain *Game online* dibanding belajar sebagai hipotesis pertukaran pemanfaatan waktu. Jadi, waktu yang seharusnya dimanfaatkan untuk belajar malah digunakan untuk bermain *Game online*. *Game online* membuat penurunan prestasi belajar terjadi karena *Game online* bersifat seperti distraksi yang membuat perhatian siswa teralih dari kegiatan belajar. Motivasi belajar siswa akan berkurang karena kehadiran *Game online* yang berperan sebagai pengalih perhatian atau distraktor. Jadi semakin tinggi kecanduan siswa pada *Game online*, maka semakin rendah prestasinya (Pande & Marheni, 2015).

Fauzil (2012) bahwa anak yang gemar bermain *Game online* adalah anak yang sangat menyukai tantangan. Anak-anak ini cenderung tidak menyukai

rangsangan yang monoton seperti tulisan di buku atau papan tulis. Tulisan di buku atau papan tulis dirasa tidak menarik dan monoton karena tidak bergerak, tidak kaya warna, dan kurang menstimulasi. Anak yang telah terbiasa dengan *Game online* yang menawarkan stimulus bergerak dengan warna yang kaya akan cenderung merasa bosan dengan materi pelajaran di sekolah yang diberikan dengan cara biasa yakni melalui buku dan papan tulis.

Hal ini setidaknya berhubungan dengan prestasi belajar karena anak-anak yang kecanduan *Game online* akan mudah merasa jenuh dan kurang tertarik pada pelajaran di sekolah. Anak yang kecanduan *Game online* juga akan lebih memilih bermain *game* daripada belajar dan membuat pekerjaan rumah karena dianggap membosankan.

Keterikatan pada aktivitas bermain *game* akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani remaja sesuai dengan usia perkembangan mereka. Bahkan banyak sekali kasus kecanduan *gameonline* yang menimpa anak-anak SMP yang masih labil dan sulit mengendalikan egonya. Anak yang mengalami kecanduan pada aktivitas *game* akan mengurangi waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka. Jika ini berlangsung terus menerus dalam waktu lama, diperkirakan anak akan menarik diri pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, dan anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sekitar (Gentile, 2011).

Brown (1997) mengemukakan aspek-aspek kecanduan *Game online* ada enam yaitu. *salience* yang menunjukkan dominasi aktivitas bermain *game* dalam

pikiran dan tingkah laku, euphoria yaitu mendapatkan kesenangan dalam aktivitas bermain *game*, Bagaimana *gameonline* berhubungan dengan prestasi belajar siswa perlu diteliti, khususnya pada siswa SMP. Sukmadinata (2005) menyatakan prestasi belajar sebagai realisasi dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik.

Menurut pendapat Darma (2011) dampak negatif *Game online* pada siswa atau anak-anak adalah sebagai berikut: 1) Anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain *Game online* pada jam-jam di luar sekolah. 2) Konsentrasi belajar terganggu karena pikiran siswa cenderung mengarah pada permainan yang ada di dalam *Game online*. 3) Tertidur di sekolah. 4) Sering melalaikan tugas dan tanggungjawab sebagai siswa. 5) Nilai di sekolah menurun. 6) Berbohong soal berapa lama waktu yang sudah dihabiskan untuk bermain *Game online*. 7) Lebih memilih bermain *game* dari pada bermain dengan teman. 8) Menjauhkan diri dari kelompok sosialnya (klub atau kegiatan ekstrakurikuler). 9) Merasa cemas dan mudah marah jika tidak bermain *Game online*. Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat dipahami bahwa bermain *Game online* bagi siswa cenderung lebih banyak memberikan dampak negatif dibandingkan dengan dampak positif. Hal tersebut dapat dipahami karena *Game online* lebih banyak mengandung muatan-muatan kekerasan, dan menyebabkan konsentrasi siswa terganggu, jam belajar berkurang, dan isi dari *Game online* tidak berkaitan langsung dengan materi

pelajaran di sekolah.. Dampak negatif ini timbul karena sebanyak 89% dari *game* mengandung beberapa konten kekerasan (Halleyda 2018).

Sahin,dkk (2014) juga mendukung hasil penelitian ini dengan temuannya dengan menyelidiki pengaruh penggunaan komputer dan kecanduan video *game* dengan kinerja akademik di Turki dan penelitian ini menghipotesis bahwa ada korelasi negatif antara kecanduan *game* dan prestasi akademik. Kontribusi dari temuan penelitian Sahin, dkk (2014) adalah bahwa kecanduan komputer dan video *game* mungkin tidak disalahkan atas prestasi akademik yang buruk dan mungkin ada faktor lain sebelum *menstigmatisasi* komputer dan video *game*.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa kecanduan *Game online* berhubungan secara negatif dengan prestasi belajar pada siswa. Semakin tinggi kecanduan *Game online* maka semakin rendah prestasi belajar. Sebaliknya maka semakin rendah kecanduan *Game online* maka semakin tinggi prestasi belajar siswa.

#### B. SARAN

Peneliti kedepannya mengharapkan sebuah masukan ataupun saran sebagai pertimbangan sebagai berikut:

##### 1. Bagi Guru

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan bahan acuan agar guru mengetahui bahwa agar lebih memperhatikan para murid yang membawa smartphone dalam lingkungan sekolah terlebih lagi dalam kelas jangan sampai murid selalu bermain *game* saat pelajaran berlangsung yang dapat dipastikan mempengaruhi keberhasilan proses belajar mengajar di dalam . Untuk guru disarankan membuat pembelajaran alternatif rekreasi agar siswa tidak terlena dalam bermain *Game online*.

##### 2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian dapat melakukan dengan memaksimalkan instrument yang akan



digunakan untuk mengukur variabel. Selain itu juga peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian dengan faktor-faktor lainnya yang lebih menarik sebagaimana masih jarang penelitian yang menggunakan variabel ini.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ach Fauzi. (2019). Pengaruh *Game online* Pubg (Player Unknown's Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. 2(1).
- Burgess, M. C. R., Stermer, S. P., & Burgess, S. R. (2007). Sex, lies, and video games: The portrayal of male and female characters on video game covers. *Sex Roles*, 57, 419 – 433.
- Damaianti. (2009). Metode penelitian pendidikan bahasa. Bandung: Alfabeta.
- Emria Fitri, Lira Erwinda, I. I. (2018). Konsep Adiksi *Game online* dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 4(3), 211–219.
- Faridah BD, Yuliva, V. O. (2020). Kecanduan *Game online* Dengan Prestasi Belajar. *Jurnal Ilmu Kesehatan*, 4(2).
- Festl, R., Scharkow, M., & Quandt, T. (2012). Problematic computer game use among adolescents, younger and older adults. *Addiction*, 108, 592–599.
- Gaol. (2012). Hubungan Kecanduan *Game online* Dengan Prestasi Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Indonesia. *Fakultas Ilmu Keperawatan UI*, 47, Skripsi.
- Gentile, D.A. (2011). The Multiple Dimensions of Video Game Effects. *Child Development Perspectives*, 5, 75-81. Granic, I., Lobel, A., Engels, R.C.M.E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychological Association*, 69, 66-78.
- Isnani Layina Shafura, T. T. (2017). Kecanduan *Game online* Hubungannya Dengan Prestasi Akademik Remaja Di Banda Aceh. *JIM FKep*, 2(3).
- Ip, B, Jacobs, G., & Watkins, A. (2008). Gaming frequency and academic performance. *Australasian Journal of Educational Technology* 24, 355-373.
- Jenab, & Hudaya, A. (2015). Pengaruh Adiktif *Game online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X Sman 1 Cileungsi. *Research And Development Journal Of Education*, 2(1).
- Jasson. 2009. Role Playing Game (RPG) Maker (software penampung kreatifitas, inovasi dan imajinasi bagi game designer). Yogyakarta, CV ANDI OFFSET
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2007). *Departemen Pendidikan dan Kebudayaan*

*Balai Pustaka.*

- KHAIRANI HARAHAHAP. (2013). Pengaruh *Game online* Terhadap Prestasi Belajar (Studi Korelasional Pengaruh *Game online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Viii Smp Nurul Hasanah Kelurahan Padang Bulan Kecamatan Medan Baru Di Kota Medan).
- M. Awin Arja Sirait, Ramadhan Bestari, M. J. S. (2019). Hubungan Tingkat Kecanduan *Game online* Dengan Indeks Prestasi Siswa Sma Swasta Nasrani 3 Medan. *Kedokteran Ibnu Nafis*, 8(2).
- Martanto. (2010). Perilaku Kecanduan *Game-online* Ditinjau dari Kesepian dan Penerimaan Kelompok Teman Sebaya pada Remaja di Kelurahan Jebres Surakarta. *Skripsi*, 1–11.
- Maulidar, Hambali, dan F. N. A. (2019). Pengaruh *Game online* Terhadap Prestasi Belajar. *Tunas Bangsa*, 6(2).
- Meity Mulya Susanti, Wahyu Unggul Widodo, D. I. S. (n.d.). Hubungan Kecanduan Bermain *Game online* Pada Smartphone (*Mobile Online Games*) Dengan Pola Makan Anak Sekolah Dasar Kelas 5 Dan 6 Di Sd Negeri 4 Purwodadi.
- Mirwa Yudha Setyaningrum. (n.d.). Hubungan Antara Frekuensi Bermain *Game online* Dan Dukungan Orang Tua Dengan Prestasi Belajar Siswa Sd. *Magister Psikologi Sekolah - Universitas Ahmad Dahlan*.
- Nasution. (2016). *Aspek. Bab 2 Skripsi*. 11–57.
- Ni Putu Arika Mulyasanti Pande dan Adijanti Marheni. (2015). Hubungan Kecanduan *Game online* Dengan Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Kuta. *Psikologi Udayana*, 2(2), 163–171.
- Rahyuni, Muhammad Yunus, S. H. (2021). Pengaruh *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. *1(2)*, 65–70.
- Purwanto, N. (2001). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pande, N.P.A.M., & Marheni, A. (2015). Hubungan Kecanduan *Gameonline* dengan Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2), 163–171. <https://doi.org/10.24843/jpu.2015.v02.i02.p05>
- Sadirman. (2007). Interaksi dan Motivasi belajar mengajar. In *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Slameto. (2016). Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi / Slameto. In *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi / Slameto*. Retrieved From, 2003. <http://library.um.ac.id/free-contents/index.php/buku/detail/belajar-dan->

faktor-faktor-yang-mempengaruhi -slameto-22380.htm

- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan r&d*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan r&d*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, N.S. (2005). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Shin. 2004. "Exploring Pathways from Television Viewing to Academic Achievement in School Age Children." *The Journal of Genetic Psychology* (165): 367-381.
- Suyadi. (2016). *Psikologi Belajar PAUD*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Shin,N.(2004).Exploring pathways from television viewing to academic achievement in school age children.The Journal of Genetic Psychology, 165,367-381.
- Sobur, 2006. *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Tyas Karina a dan Anita Novianty. (2018). Hubungan Kecanduan Internet dengan Prestasi Belajar Siswa-Siswi SMP X. *Ilmiah Penelitian Psikologi*, 4(2), 61–68.
- Widayanto. (2012). Pengaruh Motivasi Berprestasi, Intelegensi Quotient, Dan Fasilitas Belajar Terhadap Prestasi OLimpiode Sains Di SMA NEGERI 1 Bantul Tahun Ajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Matematika FMIPA UNY*, 20, 978–979.
- Weinstein, A.M. (2010). Computer and video *game* addiction- a comparison between *game* users and non-*game* users.The American Journal of Drug and Alcohol Abuse, 36, 268- 276. Young, K. (2009). Understanding *online* gaming addiction and treatment issues for adolescents.The American Journal of Family Therapy, 37, 355-372
- Yurazion. (2009). Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar. *Ilmu Pendidikan*, 1996(2), 107–117.
- Zulfikar Ali , Yari Dwikurnaningsih, S. (n.d.). Pengaruh Dari Dampak *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas Viii Smp Kristen 2 Salatiga Tahun Ajaran 2018/2019. *GENTA MULIA*, X(1), 122–133.