

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA DI SMK KATOLIK ST. LOUIS SURABAYA

ALGHANI IMANSYAH UTOMO

S1 Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya,
Email : alghaniiu@mhs.unesa.ac.id

Setya Chendra Wibawa

Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya,
Email : setyachendra@unesa.ac.id

Abstrak

Riset ini dilakukan dengan maksud menguji perbedaan prestasi belajar peserta didik yang bermain *game online* dan yang tidak bermain *game online*, hubungan antara peserta didik yang banyak bermain *game* dan tidak bermain *game* terhadap prestasi belajar peserta didik, dan hubungan antara intensitas interval lamanya waktu bermain *game* dengan prestasi belajar peserta didik. Metode yang dipakai yaitu *ex post facto causal research* (penelitian korelasi). Dalam penelitian ini terdapat Uji normalitas, Uji Homogenitas, Uji T dan korelasi. SPSS digunakan sebagai alat untuk mengolah data tersebut. Hasil riset memperlihatkan bahwa: (1) terdapat nilai 0,594 yang berarti tidak terdapat adanya perbedaan prestasi belajar peserta didik yang bermain *game online* dengan yang tidak bermain *game*, (2) terdapat nilai 0,579 dan koefisien korelasinya -0,068 yang artinya tidak ada hubungan banyaknya peserta didik yang memainkan jenis *game* tertentu terhadap prestasi belajar peserta didik namun terdapat hubungan yang negatif yang rendah, (3) terdapat nilai 0,566 dan koefisien korelasi -0,070 yang artinya tidak ada hubungan peserta didik yang memainkan *game* dengan interval waktu tertentu terhadap prestasi belajar peserta didik.

Kata Kunci: *Game Online*, Prestasi Belajar, Intervals

Abstract

The Study is done to test the student learning achievements that played game online and that did not play online games, the relationship between students many plays games and did not play game of student learning achievements, and relations between the intensity of intervals length of time playing games with student learning achievement.

The methodology used is the method ex post facto capital causal research (correlation research). Correlation in this research is the normality research, the homogeneity, t test or different test. Correlation to test data with this method is use SPSS application.

The research results show that there is value: (1) values 0,594 which means there is no difference student learning achievements that played game online, that did not play game. (2) 0,579 values and coefficientsthe correlation is -0,068 which meant it was not related who play a kind of a particular game againts student learning achievements in fact there were a relation such that is low and they had beed found to be negative. (3) 0,566 and a correlation coefficient -0,070 meaning that there was no connection students play a game at intervals of time to student learning achievements.

Keyword: Online Games, Achievement of study, intervals

Universitas Negeri Surabaya

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan sebuah teknologi, juga mempengaruhi perkembangan di industri *game online*. Dimulai dengan grafik hingga *genre game online* juga berkembang. *Game online* pertama kala itu adalah *Nexia game online* berbasis 2D. *Nexia* mulai menarik minat masyarakat penggemar *game offline* PC beralih menjadi *player game online*. Dunia *game online* berangsur – angsur berkembang dengan pesat. Setahun setelah kemunculan *game Nexia* munculah *game* baru dengan grafik 2,5D yang tentunya lebih menarik minat para gamers yaitu *Redmoon*.

Menurut Tri (2016) mengungkapkan internet dapat memberikan dampak yang besar dalam bidang pendidikan. Perkembangan perangkat *smartphone* sekarang ini mengalami perkembangan sangat signifikan di berbagai elemen masyarakat, selain mudah dicari dan semakin mudah cara mengoperasikannya. Sekarang ini terdapat berbagai jenis *handphone* beredar di masyarakat dari mulai yang berbasis *java* hingga *smartphone* yang menggunakan dengan menggunakan sistem operasi android. *Android* memiliki banyak fitur dan komponen seperti *PC desktop* atau laptop yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan uraian diatas peneliti terdorong untuk menganalisis dampak *game online* terhadap prestasi belajar peserta didik yang berjudul “**Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa di SMK KATOLIK ST. LOUIS SURABAYA**”.

KAJIAN PUSTAKA

Game

Menurut Wahono R.S (2009) *game* tersusun dari bentuk kegiatan terkonsep seringkali sebagai sarana rekreasi dan bisa juga sebagai media pembelajaran. Karakteristik *game* yang menghibur, memberikan rasa penasaran sehingga membuat kecanduan dan kolaboratif mengakibatkan *game* banyak digemari oleh berbagai kalangan.

Efek Bermain Game Online

Efek positif dari game online

Menurut Yee (2007) *game* berdampak memacu daya konsentrasi dan fokus yang lebih, melatih membuat keputusan yang cepat dan tepat, serta kerja sama tim ketika berkolaborasi dengan pemain lain, memberikan gambaran suatu situasi dunia nyata, melatih keterampilan dan sering kali digunakan sebagai sarana untuk membuka peluang bisnis.

Dampak negatif dari game online

Menurut Novian (2014) *game* berdampak membuat anak menjadi jarang berkumpul dengan keluarga, menjadikan seorang pemain cenderung kecanduan serta selalu ingin melanjutkan permainan, dan dapat mengakibatkan gangguan mata dan syaraf otak, serta mengakibatkan kerusakan anggota tubuh lainnya.

METODE

Riset ini dilakukan dengan teknik *ex post facto* kuantitatif. *Ex post facto* kuantitatif adalah setelah fakta, yang dapat diartikan dengan penelitian yang dilakukan setelah sebuah fenomena itu terjadi. Penelitian Korelasi memiliki 3 (tiga)

komponen penting, yaitu: (1) Penelitian korelasi tepat apabila variabelnya terstruktur dan penelitian yang tidak memungkinkan melakukan perbuatan manipulasi serta dapat mengontrol variabel seperti yang terkandung didalam penelitian eksperimen, (2) variabel dapat diukur secara tepat dan nyata, (3) nilai yang didapat dapat berupa angka yang signifikan.

SUBJEK PENELITIAN

Penelitian dilakukan di SMK Katolik St. Louis Surabaya, Jl. Tidar No. 117, Petemon, Kec. Sawahan, Kota Surabaya, Prov. Jawa timur 60252

SAMPEL PENELITIAN

Sampel pada riset ini yaitu siswa teknik komputer dan jaringan kelas X (sepuluh) SMK Katolik St. Louis Surabaya yang berjumlah 70 peserta didik.

INSTRUMEN PENELITIAN

Instrumen untuk dilakukannya penelitian ini adalah angket respon peserta didik. Lembar validasi angket respon peserta didik diberikan kepada 2 ahli (Validator). Ahli 1 (satu) yakni dosen Jurusan Teknik Informatika Unesa dan ahli 2 (dua) yakni guru SMK Katolik St. Louis Surabaya. Sesuai dengan kuesioner dibagikan pada 70 peserta didik terdiri dari 2 kelas X (sepuluh) jurusan teknik komputer dan jaringan SMK Katolik St. Louis Surabaya.

TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisis data harus dilakukan dalam riset ini. Hal itu dilakukan untuk mencari pengaruh *game online* MMORPG pada prestasi belajar peserta didik. Kemudian apabila sudah diketahui besarnya pengaruh antar dua variabel tersebut maka langkah selanjutnya adalah menguji hipotesis dengan melakukan uji-*t*. Korelasi antar variabel memiliki patokan, yaitu:

Tabel 1. Hasil Interpretasi Nilai Korelasi /r

r=0	Tidak ada korelas
0 < r < 0,50	Korelasi yang lemah
0,50 ≤ r < 0,75	Korelasi cukup
0,75 ≤ r < 0,90	Korelasi yang kuat
0,90 ≤ r < 1,00	Korelasi sangat kuat
r=1	Korelasi sempurna

(Supranto, 2001:150)

Selanjutnya terdapat beberapa cara yang dilakukan untuk menguji hipotesis ini diantaranya:

- a. Menentukan Rumusan Hipotesis
 - 1) $H_0 : \beta \neq 0$; Tidak ada perbedaan prestasi belajar peserta didik yang memainkan *game online* dan yang tidak memainkan *game online*.
 $H_1 : \beta > 0$; Ada perbedaan prestasi belajar peserta didik yang bermain *game online* dan yang tidak bermain *game online*.

Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa

- 2) $H_0 : \beta \neq 0$; Tidak ada hubungan antara peserta didik yang memainkan beberapa jenis game atau genre game dan yang tidak memainkan game terhadap prestasi belajar peserta didik.
 $H_1 : \beta > 0$; Ada hubungan antara peserta didik yang memainkan beberapa jenis game atau genre game dan yang tidak bermain game terhadap prestasi belajar peserta didik.
- 3) $H_0 : \beta \neq 0$; Tidak ada pengaruh antara intensitas bermain game online terhadap prestasi belajar peserta didik.
- b. Menentukan *level of significant*/Tarf nyata yaitu batas toleransi tingkat kesalahan apabila menerima H_a yang salah ($\alpha=5\%$) derajat kebebasan; $df= n-2$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam riset ini juga sebagai perbandingan antar dua hal yakni persamaan dan perbedaan fakta dan sifat variabel yang diteliti.

1. Hasil nilai prestasi belajar peserta didik

Tabel 2. Rapor Siswa Kelas X TKJ 1

No	Nama	Nilai
1	Brian Jerrycho Liono	86.56
2	Ishak Joseph Kurniawan	86.19
3	Novita Candra	85.75
4	Febrian Afandi	85.56
5	Krisdana Juliarto	85.06
6	Kevin Aditya Thenadi	85.00
7	Gita Pratama Ardi Nata	84.44
8	Michael Christhoper Martin	84.19
9	Vincentius Christiano Santoso Mowontim	84.06
10	Anastasia Elizabeth Tandiana	83.94
11	Melania Ellen Tjitrodjojo	83.88
12	Mesakh Prilfift Maradi	83.88
13	Kevin Prayogo	83.81
14	Louis Elua Arkananta	83.75
15	Cellion Ascent Savredy	83.44
16	Yosua Christian Stuur	83.38
17	Gamaliel Aseng Bria	83.13
18	Fransisca Greizseilla Nara	82.88
19	Alexander Widargo	82.75
20	Vincentia Analiameta Sucahyo	82.75
21	Sang Yang Susila	82.69
22	Maria Rosa Mustika Tlupun	82.63
23	Vitalis Deodatus Julio Limodiharjo	82.56
24	Clarissa Cindy Octavia	82.31
25	Gerardo I Wayan Ivandyka Hermana Putra	82.19

No	Nama	Nilai
26	Bintang Mahara Judhistira	81.88
27	Aurelius Trisandio Prasetyo	81.69
28	Agustinus Dimas Kurnia Juniarta	81.38
29	Sentosa Tanjaya	81.19
30	Valentinus Johan Adyatma	81.13
31	Vieri	80.69
32	F. X. Rahmat Setiawan	80.56
33	Kelvin Yoviantono	80.56
34	Yan Perdana Sigalingging	79.94
35	Sebastian Octavianus	78.88

Tabel 3. Rapor Peserta didik Kelas X TKJ 2

No	Nama	Nilai
1	Farrel Christian	87.44
2	Nicholas Allen Wijaya	86.88
3	Benedictus Angelo Dwi Kusuma	86.69
4	Ilham Abdul Aziz	86.25
5	Wahyu Setiawan Putra	85.88
6	Ramanda Dzulkifli	85.13
7	Paskalis Reynaldy Elroy Gabriel	85.06
8	Emmanuel Satria Anugrah Dewangga	84.81
9	Juan Devara	84.75
10	Raymond Sugiharto	84.69
11	Yustina Trya Ismawati	84.50
12	Eko Setiawan	84.38
13	Andreas Ivano Setiawan	84.00
14	Satna Maria J.p.n Funan	83.75
15	Vicky Jonathan Kristian	83.69
16	Vincent Aprilliano	83.06
17	Giovani Arya Putra W.n	82.75
18	Alvalino Nathenael Limahelu	82.50
19	Jason Bradley Spinoza	82.50
20	Claudius Nico Febrian	82.38
21	Maria Mayelvianton Radja	82.19
22	Immanuel Steven Hefantra	82.13
23	Tan Felicia Kristina	82.00
24	Claudio Erlisto Candra Juniarto	81.88
25	YANSEN WILLIAM MARSCELINO	81.88
26	Yusuf Andre Setiawan	81.81
27	Richie Kurnia Saputra Imam	81.75
28	Michael Josep Arya Widyana	81.69
29	David Daniel Hendriano	81.31

30	Wimona Palma Duhita	81.31
31	Albert Febrian Gunawan	81.25
32	Ryan Noel	80.31
33	Alexander Dharma Budiman	80.13
34	Jefri Santoso	79.44
35	Ruben Gian Pascal Maspaitella	79.19

2. Hasil angket respon peserta didik

Tabel 4. Klasifikasi Hasil Angket Siswa

Jumlah Siswa Yang Bermain <i>Game Online</i>	53
Jumlah Siswa Yang Tidak Bermain <i>Game Online</i>	17
Total	70



Gambar 1. Diagram Respon Peserta didik

3. Hasil Dari Uji Normalitas

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Nilai
N		70
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	83,057
		7
	Std. Deviation	1,9584
Most Extreme Differences	Absolute	,077
	Positive	,077
	Negative	-,041
Kolmogorov-Smirnov Z		,642
Asymp. Sig. (2-tailed)		,805

Hasil pengujian diatas menunjukkan bahwa data yang tersaji berdistribusi normal dengan pengertian data tersebut merata.

4. Hasil uji homogenitas

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,035	1	68	,852

Riset tersebut menampilkan bahwa data yang diujikan bersifat homogen dan dapat dibandingkan antar variabelnya

5. Hasil beda uji

Tabel 7. Hasil Uji Beda atau Uji-T

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower		Upper
Nilai	Equal variances assumed	,035	,852	-,935	68	,394	-,29376	,54873	-1,38874	,80121
	Equal variances not assumed			-,936	27,134	,596	-,29376	,54773	-1,41736	,82983

6. Klasifikasi jenis game dan nilai rapor

Tabel 8. Siswa Yang Tidak Bermain *Game Online*

No	Nama	Nilai
1	Brian Jerrycho Liono	86,56
2	Novita Candra	85,75
3	Kevin Aditya Thenadi	85
4	Michael Christopher Martin	84,19
5	Anastasia Elizabeth Tandiana	83,94
6	Kevin Prayogo	83,81
7	Satna Maria J.p.n Funan	83,75
8	Fransisca Greizseilla Nara	82,88
9	Vincentia Analiamenta Suahyo	82,75
10	Clarissa Cindy Octavia	82,31
11	Maria Mayelvianton Radja	82,19
12	Tan Felicia Kristina	82
13	Richie Kurnia Saputra Imam	81,75
14	Agustinus Dimas Kurnia Juniarta	81,38
15	F. X. Rahmat Setiawan	80,56
16	Yan Perdana Sigalingging	79,94
17	Jefri Santoso	79,44

Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa



Gambar 2. Diagram Peserta didik Yang Memainkan Game

Tabel 9. Uji Korelasi hubungan antara siswa yang memainkan *game* tertentu dan siswa yang tidak bermain *game* terhadap prestasi belajar siswa

		Nilai	Kelompok Siswa
Nilai	Pearson Correlation	1	-,068
	Sig. (2-tailed)		,579
	N	70	70
Kelompok Siswa	Pearson Correlation	-,068	1
	Sig. (2-tailed)	,579	
	N	70	70

Berdasarkan hasil uji korelasi diatas terdapat kesimpulan H_0 diterima dan menolak H_a , dengan interpretasi tidak ada hubungan antara peserta didik yang tidak *game online* dan peserta didik yang memainkan beberapa jenis *game* tertentu terhadap prestasi belajar peserta didik dikarenakan nilai sig 0,579 lebih besar dari pada 0,05. Dan menurut hasil *correlation coefficient* (koefisien korelasi) terdapat nilai sebesar -0,068 yang artinya terdapat arah hubungan negatif yang rendah.



Gambar 3. Diagram Interval Waktu Peserta didik Yang Memainkan Game

Tabel 10. Uji Korelasi hubungan antar peserta didik yang tidak memainkan *game online* dan peserta didik yang memainkan *game* dengan interval waktu tertentu terhadap prestasi belajar peserta didik

		Nilai	Kelompok
Nilai	Pearson Correlation	1	-,070
	Sig. (2-tailed)		,566
	N	70	70
Kelompok	Pearson Correlation	-,070	1
	Sig. (2-tailed)	,566	
	N	70	70

Menurut hasil uji korelasi diatas terdapat kesimpulan yaitu H_0 diterima dan menolak H_a dengan interpretasi, tidak ada hubungan antara peserta didik yang tidak memainkan *game online* dan peserta didik memainkan *game online* dengan interval waktu tertentu terhadap prestasi belajar peserta didik dikarenakan nilai sig 0,566 lebih besar dari 0,05. Dan menurut hasil *correlation coefficient* (koefisien korelasi) terdapat nilai sebesar -0,070 yang artinya terdapat arah hubungan negatif yang rendah antara interval waktu bermain *game* dengan prestasi belajar peserta didik.

PENUTUP

Dengan dilakukannya penelitian dan pembahasan sebelumnya, terkandung beberapa kesimpulan, yaitu (1) Hasil penelitian menyatakan bahwa skor signifikansi yang diperoleh adalah 0,594 lebih besar dari 0,05 maka pada taraf tersebut menerima H_0 dan menolak H_1 , (2) Hasil penelitian menyatakan bahwa skor signifikansi yang diperoleh adalah 0,579 lebih besar dari 0,05 dengan

kesimpulan yaitu menerima H_0 dan menolak H_1 sehingga terinterpretasikan dengan tidak terdapat hubungan antara banyaknya *game* yang dimainkan peserta didik dengan prestasi belajar peserta didik, (3) Hasil riset menyatakan bahwa skor signifikansi yang diperoleh adalah 0,556 lebih besar dari 0,05 maka pada taraf tersebut menerima H_0 dan menolak H_1 sehingga kesimpulan yang didapat adalah tidak adanya arah hubungan antara interval waktu bermain *game* dengan prestasi belajar peserta didik.

Oleh sebab itu menurut acuan hasil selama penelitian tersebut, terdapat beberapa anjuran agar riset terlaksana dengan tepat antara lain: (1) dilakukan dengan waktu dan *sample* yang lebih banyak (2) diharapkan perspektif masyarakat terhadap seseorang yang bermain *game online* juga tidak serta merta mengakibatkan turunnya nilai peserta didik. Banyak aspek yang mempengaruhi hal tersebut akan tetapi dengan adanya hubungan negatif tersebut selalu di imbangi dengan kontrol yang tepat oleh semua pihak (3) Penelitian ini masih banyak sekali kekurangan terutama waktu, aspek yang diteliti dan jumlah *sample* maka diharapkan dengan adanya penelitian lanjutan dilakukan dalam rentang waktu yang cukup, penambahan aspek yang diteliti dan juga banyaknya *sample*, sehingga persentase dan pembuktian suatu pengaruh dapat lebih akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ariantoro, Tri Rizqi. (2016). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. JUTIM. Vol 1. No 1.
- Kurniawan, Drajat Edy. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahapeserta didik Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. Jurnal Konseling Gusjigang. Vol 3. No 1.
- Lozen, Gabriel. (2009). *The Positive Effects of Online Video Games on Children*. Web. Diakses pada 10 Maret 2009. <https://ezinearticles.com/?The-Positive-Effects-of-Online-Video-Games-on-Children&id=3454504>.
- Sudjana, Nana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wahono, R.S. (2009). Antara Game, Pendidikan Dan HP (*Game Mobile Learning Sebagai Wacana Pendidikan*). Web. Diakses pada 10 Maret 2019. <https://www.m-edukasi.net/artikel-mobile-learning-isi.php?kodenya=2009-ac>
- Widarto. (2013). *Penelitian Ex Post Facto*. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta 2013.
- Yee, Nick. (2007). *Motivations Of Play In Online Games*. Journal Of Cyber Psychology and Behavior. Vol 9. No 772-775.