

PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI AKADEMIK SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 5 BANJAR DIMASA PANDEMI COVID-19

Nabiel Rifqy Anwar

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Email

nabiel.17010014076@mhs.unesa.ac.id

Evi Winingsih S.Pd, M.Pd

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Email

ewiwiningsih@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meninjau hubungan kecanduan game online dengan prestasi akademik siswa. Penelitian ini menggunakan studi korelasional. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 5 Banjar dengan jumlah populasi sebanyak 350 siswa. Sedangkan pengambilan sampel menggunakan teknik quota sampling, dan didapatkan sampel sebanyak 109 siswa. Pengumpulan data penelitian menggunakan angket kecanduan game online serta pengumpulan data prestasi akademik siswa menggunakan nilai raport siswa. Kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis Person's Product Moment dengan signifikansi 5%. Uji normalitas antara kecanduan game online dan prestasi akademik memiliki nilai signifikansi 0,193. Uji linearitas antara kecanduan game online dan prestasi akademik mendapatkan nilai signifikansi 0,723. Hasil penelitian korelasi menemukan bahwa terdapat hubungan negative antara kecanduan game online dengan prestasi akademik dengan nilai person korelasi sebesar -0,461 dengan kategori korelasi sedang. Hasil uji determinasi mendapatkan nilai adjusted R-square 0,212. Kesimpulan hasil penelitian pengaruh kecanduan game online terhadap prestasi akademik siswa SMP Negeri 5 Banjar di masa pandemi Covid-19 dapat diketahui memiliki pengaruh sedang sebesar 21,2%.

Kata kunci : Kecanduan Game Online, Prestasi Akademik, Covid-19

Abstract

This study aims was to review the relationship between online game addiction and academic achievement of junior high school students. This research uses a correlational study. This research was conducted at SMP Negeri 5 Banjar with a population of 350 students. While the sampling used quota sampling technique, and obtained a sample of 109 students. Collecting research data using online game addiction questionnaires and collecting student academic achievement data using student report cards. Then analyzed using the Pearson's Product Moment analysis technique with a significance of 5%. The normality test between online game addiction and academic achievement has a significance value of 0.193. The linearity test between online game addiction and academic achievement got a significance value of 0.723. The results of the correlation study found that there was a negative relationship between online game addiction and academic achievement with a personal correlation value of -0.461 with a moderate correlation category. The results of the determination test get an adjusted R-square value of 0.212. The conclusion of the research on the influence of online game addiction on the academic achievement of SMP Negeri 5 Banjar students during the Covid-19 pandemic can be seen to have a moderate effect of 21.2%.

Keywords: Online Game Addiction, Academic Achievement, Covid-19

PENDAHULUAN

Pada bulan Desember tahun 2019, Virus Corona (SARS-Cov-2) mulai muncul. Merupakan suatu epidemi sindrom pernafasan akut (COVID-19) teng menyerang manusia, virus ini pertamakali ditemukan di wuhan, China (Bavel, J. J. V., Baicker, K., Boggio, P. S. 2020). Dalam jangka waktu tiga bulan, Virus ini telah menyebar lebih ke 114 negara kasus terdampaknya penyakit ini mencapai 118.00 kasus yang menimpa manusia dan menyebabkan lebih dari 4.291 kematian. Membuat organisasi kesehatan dunia (WHO) mengumumkan sebagai pandemi global. Kampanye besar-besaran pun terjadi di berbagai penjuru dunia dengan cara memperlambat penyebaran virus dengan cara mencuci tangan, mengurangi sentuhan dengan masyarakat sekitar, mengenakan masker wajah serta menjaga jarak secara fisik (Bavel dkk 2020). Pandemi ini menebakkan perubahan besar dalam kebiasaan hidup seluruh masyarakat di dunia.

Indonesia menjadi salah satu negara yang mengalami dampak pandemi covid-19. Kasus pertama yang terjadi pada awal maret 2020. Negara indonesia pun menerapkan berbagai kebiasaan baru untuk menekan penebaran covid-19. Yaitu dengan cara menutup sekolah dan menerapkan pembelajaran daring bagi seluruh siswa. berdasarkan Surat edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam Masa darurat Penyebaran Covid-19 yang dikeluarkan pada tanggal 24 maret 2020 maka seluruh siswa melakukan pembelajaran di rumah dengan sistem daring (online) (Bestari 2020).

Pada awal penerapan sekolah daring ini sendiri banyak menimbulkan Pro dan Kontra dari berbagai kalangan, akan tetapi pada penelitian kali ini akan menyoroiti Kecanduan Game Online pada siswa selama Pandemi covid-19.

Pada tahun 2020 penggunaan internet mencapai 4,5 miliar pengguna dikutip dari laman hootsuite & we are social. Hal ini diperkirakan lebih dari 60% penduduk dunia sudah menggunakan internet (Kemp 2020). Adapun di indonesia pengguna internet mencapai 175,4 juta pengguna pada tahun 2020 (Kemp n.d.). dari total penduduk di seluruh indonesia mencapai 270,20 juta penduduk. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik pada tahun 2020 menurut (Midayanti 2021). Kominfo (2020) menyatakan bahwa terjadi peningkatan penggunaan internet di indonesia sebanyak 40% seiring dengan diterapkannya Pembelajaran Jarak jauh (PJJ) dan Work Form Home (WFH) di indonesia.

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa, tetapi

melakukan melalui online. Pembelajaran dilakukan melalui video conference, e-learning atau distance learning. Pembelajaran daring merupakan hal yang baru, baik bagi siswa maupun gurunya sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama untuk beradaptasinya (Hakiman 2020). Dampak positif dan negatif pada pembelajaran daring siswa bisa mendapatkan materi dengan mudah dan belajar mengevaluasi pembelajaran sendiri dimanapun mereka berada, baik di rumah maupun di tempat umum lainnya sedangkan dampak negatifnya adalah banyaknya siswa yang menyalahgunakan system belajar online, dan menggunakan waktu belajarnya ini dengan hal – hal yang bisa dibiarkan kurang penting, dan itu bisa merugikan dirinya sendiri (Eko Putra 2020).

Perkembangan teknologi era digital saat ini telah berkembang pesat dan menjadi semakin kompleks dalam beberapa dekade terakhir. Apalagi sejak munculnya Internet, Internet telah membawa perubahan besar bagi kehidupan manusia. Internet dapat memberikan dampak yang besar terhadap nilai-nilai budaya (Santoso, 2013). Sejak lahirnya Internet, orang semakin tertarik dan terpesona olehnya, dan penggunaannya sangat luas di seluruh dunia. Menurut data survei eMarketer yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia pada tahun 2018, jumlah pengguna internet di seluruh dunia mencapai sekitar 3,6 miliar. Menurut (Kominfo RI, 2018), Indonesia termasuk dalam sepuluh besar pengguna internet terbesar di dunia.

Adanya internet membuat pekerjaan manusia menjadi lebih mudah, dan efisien. Tidak hanya itu, internet juga menyediakan fasilitas hiburan seperti game online. Definisi game online oleh (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.

Menurut (Januar, Iwan 2006), game online adalah game komputer yang dapat dimainkan dalam mode multiplayer melalui internet. Menurut Samuel (2010:7), game online adalah permainan online dimana seseorang berinteraksi dengan orang lain untuk mencapai tujuan, melakukan tugas, dan mendapatkan nilai tertinggi di dunia maya. Oleh karena itu, game online dimainkan di komputer dan online

(melalui Internet), dan dapat dimainkan oleh banyak orang sekaligus. Menurut (Prianto. 2015) , tiga alasan penggunaan internet adalah untuk memberikan kesenangan dan tantangan, menghilangkan stres, dan mengisi waktu luang

Selalu ada anggapan bahwa game online akan berdampak negatif bagi pemain. Ini terutama karena sebagian besar game bersifat adiktif dan umumnya tentang perkelahian dan perkelahian dengan kekerasan. Sebagian besar orang tua dan media percaya dan percaya bahwa permainan dapat merusak otak anak-anak mereka dan mendorong kekerasan di antara mereka. Namun, banyak psikolog, pakar anak, dan ilmuwan percaya bahwa permainan ini memang bermanfaat bagi tumbuh kembang anak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa bermain game online memiliki efek positif dan negatif.

Dampak Positif Menurut Anhar (2010:27) Beberapa dampak positif bermain game online adalah sebagai berikut: 1) Membantu perkembangan koordinasi tangan-mata, motorik, dan kemampuan spasial. 2) Meningkatkan kemampuan membuat analisa, keputusan yang cepat, dan berpikir secara mendalam.

Dampak positif selanjutnya adalah para pemain game strategi dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan menganalisis kasus-kasus tertentu. Dibandingkan dengan yang lain, para pemainnya juga lebih terkonsentrasi. Bermain juga dapat membantu anak-anak atau remaja menghilangkan stres dan kelelahan akibat aktivitas sekolah. Keuntungan lainnya adalah pemain secara tidak langsung akan menguasai berbagai bahasa asing yang sering ada dalam dialog dan prolog game. Dalam beberapa tipe game seperti game action strategi juga bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan dalam bernegosiasi, mengambil keputusan, ataupun melakukan perencanaan, dan berpikir strategis dalam situasi tertentu (Fauziah 2013)

Dampak Negatif menurut (Anhar 2010) dampak negatif dari game online ini timbul karena, umumnya 89% dari game mengandung beberapa konten kekerasan. Menurut pendapat Darma (2011:67) 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)

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.

Hal tersebut senada dengan definisi (Weinstein 2010) yang menyatakan kecanduan game online sebagai penggunaan berlebih atau kompulsif terhadap game online yang mengganggu kehidupan sehari-hari. Seseorang yang mengalami kecanduan game online akan kompulsif, mengisolasi, diri dari kontak sosial, dan memfokuskan diri pada pencapaian dalam game online dan mengabaikan hal-hal lainnya.

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 motoric.

Kemudahan akses ini akan dapat berdampak buruk jika tidak disikapi dengan baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja merupakan kelompok usia terbanyak yang mengalami permasalahan dengan penggunaan teknologi, seperti internet (Kuss, van Rooij, Shorter, Griffiths, & van de Mheen, 2013; Tsitsika et al., 2014), smartphone (Haug et al., 2015; Cha & Seo, 2018) dan game online (Hussain, Griffiths, & Baguley, 2012; Jiang, 2014; Király et al., 2014; Strittmatter et al., 2015; Wang et al., 2014).

Permasalahan yang terkait dengan penggunaan game online telah mendapat banyak perhatian dari masyarakat luas. Game online adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang pada waktu bersamaan melalui jaringan internet (Adams, 2013). Sejak kemunculannya game online menjadi sangat populer dan mudah untuk diakses. Game online dapat dimainkan di berbagai platform, seperti komputer pribadi (PC), konsol game (alat khusus untuk bermain game) dan smartphone (Király, Nagygyörgy, Griffiths, & Demetrovics, 2014). Saat ini, game online seperti Mobile Legend (ML), Arena of Valor (AoV), Clash of Clans (CoC), Fortnite, Dota 2 dan Player Unknown's Battle Ground (PUBG) merupakan salah satu kegiatan rekreasi yang paling luas terlepas dari budaya, usia, dan jenis kelamin.

Mengapa game online ini berhubungan erat dengan prestasi belajar siswa perlu diteliti, khususnya pada siswa SMP. (Sukmadinata. 2005) menyatakan bahwa prestasi belajar sebagai realisasi dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Pola ini dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berfikir maupun keterampilan motoric. Di sekolah, hasil belajar ini dapat dilihat dari penguasaan siswa akan suatu mata pelajaran yang telah ditempuhnya. Sementara Sudjana (1990) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia 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. Banyak yang berasumsi kecanduan game online dapat menurunkan prestasi akademik bagi para mahasiswa, di perguruan tinggi keberhasilan belajar mahasiswa ditunjukkan dengan prestasi akademik yang dicapainya berdasarkan evaluasi hasil belajar (Pratiwi, Karyanta 2012).

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. 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) .

Maka dari itu system pendidikan menjadi penting karena menurut (Langgulang 2003) ,pendidikan terkait dengan penyaluran kebudayaan yang mengandung nilai-nilai budaya kepada generasi muda secara berkelanjutan supaya tercipta kelangsungan hidup suatu masyarakat. Jadi, kondisi suatu masyarakat akan sangat terkait dengan kualitas pendidikan yang diberikan.

Indikator umum yang digunakan untuk mengukur mutu pendidikan antara lain transkrip nilai, hasil ujian nasional, angka kelulusan, angka putus sekolah, waktu kelulusan, dan angka pengangguran. Nilai transkrip dianggap sebagai indikator paling rumit atau terbaik untuk mengukur kualitas pendidikan formal, karena dalam transkrip Anda dapat melihat kinerja akademik siswa selama sekolah, bukan nilai ujian nasional, yang hanya dapat bertahan dari kurang Terlihat dalam hasil tes singkat minggu ini. .Nilai rapor juga komperhensif karena mencakup semua mata pelajaran yang diajarkan di sekolah yang bersangkutan, berbeda dengan nilai ujian nasional yang hanya mencakup beberapa mat pelajaran saja (Melissa,2010). Pada penelitian ini bertujuan berdasarkan rumusan masalah yang ada yaitu :1. Untuk mengetahui seberapa besar tingkat pengaruh kecanduan game online terhadap prestasi akademik peserta didik. 2. Untuk mengetahui rata-rata nilai akademik yang telah

dicapai oleh siswa. 3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh bermain game online dari para siswa.

Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain: memberikan pemahaman bagi masyarakat luas maupun tenaga pendidik tentang pengaruh game online terhadap prestasi akademik siswa kelas IX SMP Negeri 5 Banjar. Dari hasil penelitian ini adalah sebagai sumber informasi terhadap orang tua siswa dalam mendampingi para remaja dalam melewati masa perkembangan mereka.

Oleh karena itu, tidak heran jika transkrip menjadi kualitas yang dicari guru dan siswa, karena transkrip merupakan salah satu indikator kinerja siswa di sekolah. Siswa dengan prestasi akademik tinggi akan tercermin pada transkrip, sedangkan siswa dengan prestasi akademik yang buruk akan tercermin pada transkrip. Meskipun semua siswa menerima pendidikan yang sama di sekolah, masih ada beberapa faktor yang dapat menyebabkan perbedaan nilai pada transkrip siswa.

KAJIAN PUSTAKA

Kecanduan Game Online

Pengertian Kecanduan game Online

Menurut poe (2012), *Game Online* adalah game yang bersifat dunia maya dan biasanya dimainkan di dalam PC atau laptop menggunakan jaringan media internet. Sehingga user dari berbagai tempat dapat bermain bersama dalam waktu dan permainan yang sama. *Game Online* adalah bentuk teknologi yang hanya bisa dijangkau menggunakan jaringan internet (Online).

Dalam penelitian dari WHO pada tahun 2018 tentang Internet Gaming Addiction (IGA) masuk kedalam klasifikasi penyakit internasional ke-11 (ICD-11) sebagai gangguan kesehatan mental. *Game online* sejatinya akan menjadi berbahaya jika sudah termasuk kedalam tahap kecanduan. *Game Online* membuat para *player* menjadi kecanduan menjadikan ia berusaha dengan berbagai cara sehingga dapat memainkannya (Syukur, 2016). Saat seseorang memainkan game atau sudah dalam tahap kecanduan game akan terjadi zat yang menimbulkan perasaan bahagia dan nyaman. Menurut AMA (2017) hal yang sama pula muncul ketika seseorang mengonsumsi Zat Adiktif atau Narkotika. Kecanduan game online juga sama beratnya seperti kecanduan film porno, akan tetapi kecanduan game online ini akan banyak sekali menimbulkan banyak sekali efeknya seperti kerusakan otak, psikis emosional dan banyak hal yang lainnya.

Faktor yang mempengaruhi Kecanduan Game Online

a. Perkembangan Teknologi

Pada zaman modern sekarang ini, perkembangan semakin pesat dengan adanya peningkatan teknologi yang semakin mendukung kita dari waktu ke waktu, sehingga manusia dapat memanfaatkannya baik yang tua maupun anak muda sekarang semua sudah hampir melek akan teknologi. Terdapat banyak perbedaan dengan zaman sebelum masuknya teknologi contohnya : zaman dahulu para remaja lebih sering meluangkan waktunya untuk berkumpul dan bermain bersama diluar rumah, seperti bermain petak umpet, bermain masak masak ataupun bermain adu kelereng. Berbeda jauh jika dibandingkan dengan zaman sekarang para remaja lebih memilih untuk berkumpul dan menghabiskan waktu luang bersama Smartphone di rumah tanpa mengenal waktu dan kurang peka terhadap lingkungannya. Tindakan ini pula yang menjadikan faktor utama dari Kecanduan Game online (Ekasasnanda, 2017).

b. Faktor Keluarga

Keluarga menjadi garda pertama sebagai pendukung para remaja mengalami kecanduan game online, karena pada awalnya orang tua tidak sadar bahwa anaknya mengalami kecanduan Game Online dan tindakan mereka yang menciptakan perilaku kecanduan terbentuk. Akan tetapi hal ini pula karena faktor zaman yang terus berkembang ditambah pula teman teman sebaya yang sudah memiliki *Smartphone* menjadikan sang anak ingin memiliki juga, sebagai orang tua pasti ingin anaknya mendapatkan yang terbaik dengan membelikannya juga, hal ini tanpa disadari oleh orang tua bahwa ia telah memfasilitasi remaja dalam memberikan hiburan untuk kesenangan anaknya.

c. Faktor Teman Sebaya

Teman sebaya merupakan teman pergaulan sehari hari atau biasa disebut teman seumuran bahkan teman sebaya tidak ragu untuk menceritakan dan mengenalkan semua yang ia miliki. Menurut riset dari Ekasasnanda (2017) Remaja siswi di Malang mengenal *Game Online* dari teman dan meminta untuk memainkannya bersama. Banyak juga kasus yang beredar di lingkungan bahwa teman sebayalah yang menjadi pemicu utama seseorang menjadi kecanduan game. Apabila kita melihat teman teman kita sedang berkumpul dan memberikan informasi bahwa ada game baru yang seru apabila dimainkan bersama, serta zaman sekarang game game pula sudah merambah ke *smartphone* dapat dengan mudah dimainkan dimanapun dan kapan saja.

d. Hiburan

Game Online sudah dirancang sedemikian rupa dengan tujuan untuk menghibur para pemainnya. Hal ini juga berkaitan dengan manusia sekarang ketika ia sudah merasa lelah akan pekerjaannya setelah ia bekerja biasanya mencari sarana hiburan demi menenangkan dirinya salah satunya dengan cara bermain game online. Game online menyuguhkan berbagai cara agar playernya dapat dengan tenang dan senang memainkannya salah satunya ialah, para developer game membuat alur cerita game yang sederhana dan mudah dimengerti sehingga para pemain tidak mudah frustrasi dan bersenang-senang dengan tujuan melarikan diri dari tekanan hidup. Pada awalnya, bermain Game Online untuk menghilangkan penat setelah seharian bekerja atau setelah belajar sidekalah. akan tetapi, lambat laun mereka menjadi kecanduan dan mencapai kondisi dimana mereka merasa kesulitan untuk berhenti bermain game.

Prestasi Akademik

Prestasi adalah kemampuan nyata yang merupakan hasil interaksi Antara berbagai faktor yang mempengaruhi baik dari dalam maupun dari luar individu dalam hal belajar (Sardiman,2011) prestasi dapat diraih dari keuletan kerja, dimana seseorang mengejar prestasi menueur bidang dan kemampuanny masing-masing. Prestasi dapat dikatakan sebagai pencapaian atau bukti nyata yang telah dilakukan.

Prestasi dibagi menjadi dua yaitu prestasi akademik dan non akademik. Prestasi akademik atau prestasi belajar merupakan proses belajar yang dialami siswa dan menghasilkan perubahan dalam bidang pengetahuan, pemahaman, penerapan, daya analisis, sintesis dan evaluasi.

Prestasi Akademik yang dicapai tidak dapat dipisahkan dari proses belajar, karena Prestasi Akademik dipengaruhi oleh proses belajar itu sendiri. (slameto 2003) menyatakan bahwa belajar merupakan proses usaha yang dilakukan oleh siswa untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut Johnson (2007) mendefinisikan proses belajar yang dialami oleh siswa meliputi perubahan dalam bidang pengetahuan dan pemahaman dalam bidang nilai, sikap dan keterampilan.

Faktor yang mempengaruhi Prestasi Akademik

a.Faktor Internal

Adapun faktor internal yang mempengaruhi perbedaan prestasi belajar pada diri siswa yaitu : a)psikologi yaitu meliputi Intelegensi, Motivasi belajar,Sikap, Minat, perasaan,Kondisi Akibat Keadaan Sosial, Kultural dan ekonomi. b) Fisiologis meliputi kesehatan jasmani, Individualitas Biologis,mental dan Perkembangan Kepribadian.

b. Faktor Eksternal

faktor Eksternal yang mempengaruhi Prestasi akademik siswa ialah a) Proses belajar, meliputi fasilitas belajar, disiplin disekolah, dan pengelompokan siswa. b) sosial, meliputi status sosial siswa, system sekolah, interaksi pengajar dengan siswa dan siswa dengan siswa. c) situasional meliputi politik dan waktu.

Prestasi akademik merupakan indikator yang penting dalam mengukur keberhasilan proses belajar mengajar. Dalam mengukur tinggi rendahnya keberhasilan siswa dalam kegiatan belajar mengajar, dapat dilihat dengan keterampilan yang dimiliki oleh siswa tersebut serta dalam proses tingkah laku setelah proses belajar mengajar berlangsung

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan tipe penelitian deskriptif dengan metode kuantitatif , sebagaimana yang dikemukakan oleh sugiyono yaitu : Metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian,analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Adapun tujuan dari penelitian deskriptif antara lain : menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek dan subjek yang diteliti secara tepat. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang diarahkan untuk memberikan gejala-gejala dan fakta-fakta atau kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat. Pada penelitian ini dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran dan keterangan-keterangan mengenai pengaruh kecanduan *game online* terhadap siswa kelas XI SMP N 5 Banjar dimasa Pandemi Covid-19.

TEKNIK PENGAMBILAN DATA

Teknik pengambilan data pada penelitian ini menggunakan kuisioner yaitu dengan mengedarkan daftar pertanyaan dan pernyataan yang tertulis berkaitan dengan kecanduan game online dan disebarakan melalui link Google Form guna mematuhi protokol yang dianjurkan oleh pemerintah serta mempermudah responden dalam mengerjakan kuisioner ini. Maka dengan adanya teknologi yang tersedia penulis dapat memanfaatkannya serta tetap bisa tinggal dirumah saja.

INSTRUMEN PENELITIAN

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan skala psikologi kecanduan game online dengan angket yang telah disusun oleh peneliti. Dalam tahap penelitian menggunakan skala likert, peneliti akan menyebarkan isian angket kepada 220 peserta didik yang terdiri dari beberapa kelas. Mulai dari kelas 9A-9I yang telah peneliti jadikan objek sampel pada penelitian ini. Dalam penelitian ini menggunakan skala likert untuk pengukuran keterampilan sosial dan kecanduan *game online*, yang mana skala ini digunakan sebagai pengukuran sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang. Adapun bentuk skala dalam penelitian ini berupa 5 pilihan jawaban yang perlu dipilih oleh responden. Adapun jawaban yang akan disediakan yaitu:

Rencana pemberian nilai jawaban

Pernyataan	Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju	Sangat tidak setuju
Favorabel	5	4	3	2	1
Unfavorabel	1	2	3	4	5

Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

A. Uji Validitas

Dalam melakukan sebuah penelitian, alat ukur perlu diuji validitasnya agar mampu mengukur sesuai apa yang peneliti ukur (Sugiyono 2015). Uji validitas dilakukan dengan bantuan *Microsoft Office Excel 2019* dan *Spss 25*. Dalam uji validitas alat ukur peneliti menggunakan rumus *Pearson Product Moment* dengan signifikansi 5% atau 0,05, item pernyataan dinyatakan valid apabila nilai r

hitung adalah sama atau lebih besar dari r table jika sebaliknya maka item pernyataan dinyatakan tidak valid.

Berdasarkan uji validitas yang dilakukan sebelum penelitian pada tanggal 15 Januari 2021 di SMP Negeri 5 Banjar pada 109 siswa yang terdiri dari 36 item pernyataan terdapat 14 item pernyataan yang tidak valid, maka dari itu peneliti memutuskan untuk menghapus item tersebut. Dan hanya menggunakan 22 item pernyataan yang valid untuk dilanjutkan dalam tahap uji reliabilitas.

B. Uji Reliabilitas

Reliabilitas suatu instrumen menunjukkan tingkat kehandalan instrumen dalam mengungkapkan data yang bisa dipercaya, Arikunto dalam (ADEN APANDI 2019). Uji reliabilitas dilakukan dengan bantuan *IBM SPSS statistics 25* menggunakan rumus *Alpha Cronbach*.

Kategori koefisien reliabilitas (Gilford, 1956: 145)

$0,80 < R_n \leq 1,00$	Reliabilitas sangat tinggi
$0,60 < R_n \leq 0,80$	Reliabilitas tinggi
$0,40 < R_n \leq 0,60$	Reliabilitas sedang
$0,20 < R_n \leq 0,40$	Reliabilitas rendah
$-1,00 \leq R_n \leq 0,20$	Reliabilitas sangat rendah (tidak reliabel)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.884	22

Menurut Ghazali (dalam Gunawan, 2016) Nilai reliabilitas Cronbach Alpha $> 0,60$. Maka dapat dikatakan Reliabel. Berdasarkan hasil uji reliabilitas menggunakan aplikasi IBM SPSS 25 Kuesioner Kecanduan Game Online dengan hasil nilai 0.884 yang menunjukkan skala kecanduan game online reliabel dan dapat diterima.

POPULASI DAN SAMPEL

Populasi

Menurut Sugianto (2011:117) Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMP Negeri 5 Banjar tahun ajaran 2020/2021 dari kelas XI A-XI I yang berjumlah 300 siswa.

Sample

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini merupakan purposive sampling yaitu pengambilan sampel berdasarkan ciri-ciri atau sifat-sifat tertentu yang dipandang mempunyai sangkut paut yang erat dengan ciri-ciri atau sifat-sifat populasi (Sugiyono, 2010). Dimana sampel yang diambil memiliki kriteria spesifik, yaitu (1) siswa berusia 14-16 tahun dan (2) Bermain game online dengan durasi lebih dari 2 jam sehari. Hal ini selaras berdasarkan pendapat Waluyo (2004) yang menyatakan bahwa seseorang yang suka bermain game online lebih dari 2 jam sehari. Penelitian korelasional setidaknya membutuhkan sampel minimal sebanyak 50 orang (Evaluate 1993)

Dengan berdasarkan patokan diatas, Adapun jumlah sampel minimal yang dibutuhkan dalam penelitian ini sebanyak 50 orang dikarenakan penelitian ini merupakan penelitian korelasional dengan tujuan mencari hubungan antara dua variable.

Dalam penelitian ini, sampel yang digunakan adalah remaja kelas XI SMP N 5 Banjar, dengan rentang usia 14-16 tahun dan bermain game online berjumlah 109 siswa.

TEKNIK ANALISIS DATA

Prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini dilakukan secara bertahap dimana tahapan pertama persiapan, kedua pelaksanaan, dan yang ketiga adalah tahap analisis. Tahap persiapan dilakukan dengan mempersiapkan instrumen berupa skala psikologi perilaku kecanduan

game online. Apabila instrument sudah jadi maka peneliti melakukan uji coba instrumen untuk mengetahui validitas dan reliabilitas alat ukur yang akan digunakan dalam penelitian, setelah skala psikologi tersebut dinyatakan valid maka siap untuk disebar kepada responden melalui google form.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu kuantitatif maka secara spesifik, penelitian ini merupakan studi korelasional untuk melihat hubungan variable bebas dengan variable teikat yaitu hubungan kecanduan game online dengan prestasi akademik siswa. Dari jenis data yang dikumpulkan pun memungkinkan dilakukan studi korelasional, karena data yang terkumpul berjenis interval. Analisis data dilakukan menggunakan korelasi Person's Product Moment dengan dibantu program SPSS 25.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan sampel sebanyak 109 orang siswa merupakan siswa kelas XI yang terdiri dari 9 kelas. Mulai dari kelas XI a-XI i. dari masing masing kelas diambil sejumlah 12-13 siswa. 13 orang siswa merupakan siswa kelas XI a yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 6 orang siswa perempuan. Serta pada kelas XI b-XI i pada masing-masing kelas diambil 12 orang siswa yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Penjabaran data yang diperoleh dapat ditinjau pada table berikut ini :

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kecanduan Game Online	109	28	94	48,42	14,434
Prestasi Akademik	109	76	91	81,45	3,748
Valid N (listwise)	109				

Dari table di atas, maka dapat ditinjau bahwa nilai minimum dari variabel kecanduan game online adalah 28 dan nilai maximumnya adalah 94. Mean variabel

kacanduan game online adalah 48,42 dan standar deviasi kecanduan game online adalah 14,434.

Nilai minimum dari variabel prestasi akademik adalah 76 dan nilai maximumnya adalah 91. Mean variabel prestasi

akademik adalah 81,45 dan standar deviasinya adalah 3,748.

Uji Normalitas

Pada tahap uji normalitas bertujuan untuk menguji model regresi, apakah variabel dependen atau variabel independent maupun keduanya berdistribusi normal, apabila hasil distribusi mengatakan data normal atau hampir dinyatakan normal, maka model regresi tersebut dapat dikatakan baik (Ghozali, 2018).

Untuk mengetahui apakah data normal atau tidak pada SPSS 25 dapat menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov (Ghozali, 2018). Dengan dasar pengujian sebagai berikut :

- Nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.
 - Nilai signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal.
- Berikut adalah data hasil penelitian yang dilakukan menggunakan program IBM SPSS 25 dengan Kolmogorov Smirnov :

Menurut (Mehta, C.R., and Patel 2007) dalam program IBM SPSS 25 dalam pengujiannya memiliki tiga persamaan, dapat menggunakan extract P-values, monte carlo P-values dan asymptotic P-values. Dari ketiga jenis pengujian ini kita dapat menggunakan semuanya. Akan

Hasil analisis uji normalitas menggunakan one sample Kolmogorov-smirnov test dengan Teknik monte carlo nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,193 ($> 0,05$) dengan kesimpulan data berdistribusi normal, dikarenakan nilai p-values yang didapatkan lebih besar dari 0,05.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

			Unstandardized Residual
N			109
Normal Parameters ^a	Mean		0,0000000
	Std. Deviation		3,32634666
Asymp. Sig. (2-tailed)			.007 ^c
Monte Carlo Sig. (2-tailed)	Sig.		.193 ^d
	99% Confidence Interval	Lower Bound	0,183

tetapi pada penelitian ini menggunakan pengujian monte carlo P-values dikarenakan jumlah sampel yang lebih dari 30. Dari kebanyakan penelitian memakai persamaan asymptotic dalam menguji normalnya suatu data, tetapi persamaan tersebut memiliki beberapa kelemahan yang membuat hasil data menjadi tidak normal. Kelemahan tersebut dikemukakan oleh (Mehta, C.R., and Patel 2007) Maka dari itu selain menggunakan persamaan asymptotic salah satunya dapat menggunakan monte carlo. Persamaan monte carlo merupakan metode pengambilan sampel berulang.

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
PA * KGO	Between Groups	(Combined)	698.684	39	17.915	1.511	.067
		Linearity	321.998	1	321.998	27.152	.000
		Deviation from Linearity	376.686	38	9.913	.836	.723
Within Groups			818.289	69	11.859		
Total			1516.972	108			

Uji Linearitas

Tujuan dari uji linearitas merupakan untuk mengetahui variable yang memiliki hubungan linear atau signifikan. Dalam tahap ini adalah sebagai prasyarat dalam analisis korelasional atau regresi linear. Pengujian data pada IBM SPSS menggunakan Signifikansi Deviation from Linearity dengan taraf signifikansi 0,05.

Kedua variable dapat dikatakan memiliki hubungan linear jika nilai signifikansi (Deviation from Linearity) lebih besar dari 0,0

Berdasarkan hasil uji linearitas dapat diketahui nilai sig.deviation from linearity sebesar $0.723 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara variabel kecanduan game online dengan variabel prestasi akademik.

Kategorisasi Skor Penelitian

Variabel Kecanduan Game Online

Variabel kecanduan game online memiliki item valid sebanyak 22 item, dengan skor 1 sampai 5. skor berdasarkan jenis item favorabel dan unfaforebel. Pembagian skor dari tertinggi hingga terendah adalah sebagai berikut :

Skor tertinggi : $5 \times 22 = 110$

Skor terendah : $1 \times 22 = 22$

Menurut (Azwar.2012) untuk menentukan kategori variabel kacanduan game online menggunakan tiga kategori yaitu, tinggi, sedang dan rendah. Berdasarkan pedoman tersebut, maka dapat ditentukan sebagai berikut :

Kategori					
	Frequency	Percent	Valid	Percent	
	Cumulative Percent				
Valid	rendah	68	62,4	62,4	62,4
	sedang	38	34,9	34,9	97,2
	tinggi	3	2,8	2,8	100,0
Total	109	100,0	100,0		

Hasil table diatas merupakan skor kategisasi dalam variabel kecanduan game online yang tergolong kedalam kategori tinggi terdapat 3 siswa dengan persentase 2,8%. Kategori sedang terdapat 38 siswa dengan persentase 34,9% dan kategori rendah terdapat 68 siswa dengan persentase 62,4%. Dari hasil tersebut menunjukan bahwa kecanduan game online pada siswa kelas XII SMP N 5 Banjar berada pada kategori Rendah.

Variabel Prestasi Akademik

Variabel prestasi akademik dalam penelitian ini menggunakan nilai rata-rata rapor dengan skor terendah 76 dan skor tertinggi 91. Untuk menentukan kategori dalam oengukuran variabel kecanduan game online peneliti membagi menjadi tiga kategori yaitu, tinggi, sedang, dan rendah. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat ditentukan kategori sebagai berikut :

Kategori					
	Frequency	Percent	Valid	Percent	
	Cumulative Percent				
Valid	rendah	73	67,0	67,0	67,0
	sedang	35	32,1	32,1	99,1
	tinggi	1	0,9	0,9	100,0
Total	109	100,0	100,0		

Dari hasil table diatas dapat dilihat bahwa dalam variabel prestasi akademik yang tergolong kedalam kategori tinggi terdapat 1 siswa dengan persentase 0,9%. Kategori sedang terdapat 35 siswa dengan persentase 32,1%, dan kategori

rendah terdapat 73 siswa dengan persentase 67%. Maka dapat disimpulkan nilai hasil belajar siswa berada dalam kategori rendah.

Uji Hipotesis

Pada tahap pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan Person's Product Moment syarat yang harus dipenuhi dalam Person's Product Momen ialah data yang diteliti harus normal dan linear sudah terpenuhi. Analisis data dalam penelitian ini dibantu dengan program IBM SPSS 25. Berikut adalah hasil yang diperoleh :

Correlations

		Kecandua n Game Online	Prestasi Akademi k
Kecandua n Game Online	Pearson	1	-.461**
	Correlatio n		
	Sig. (2- tailed)		0,000
	N	109	109
Prestasi Akademik	Pearson	-.461**	1
	Correlatio n		
	Sig. (2- tailed)	0,000	
	N	109	109

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel tersebut dapat dijelaskan bahwa, uji korelasi yang telah dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh kecanduan game online (X) terhadap prestasi akademik (Y). Berdasarkan table output tersebut dapat diketahui bahwa koefisien korelasi (r) yang didapatkan adalah -0,461 dengan nilai signifikansi (sig.) 0.000. Bentuk hubungan antara kedua variabel adalah hubungan negatif, dimana kenaikan pada variabel kecanduan akan mendorong terjadinya penurunan pada variabel prestasi akademik. Sebaliknya, akan terjadi penurunan pada variabel kecanduan game online dan mendorong terjadinya peningkatan variabel prestasi akademik. Berdasarkan rentang dari (Boediono 2004) hasil dari uji korelasi menunjukan terdapat hubungan antara kecanduan game online dengan prestasi akademik dengan nilai korelasi sebesar -0,461 berada pada rentang hubungan sedang.

Uji Determinasi

Untuk melihat seberapa besar tingkat pengaruh variabel independent terhadap variabel dependen secara parsial digunakan koefisiensi determinasi. Pengujian koefisien determinasi ini dilakukan dengan maksud untuk mengukur

kemampuan model dalam menerangkan seberapa pengaruh variabel independent secara Bersama-sama (stimulant) mempengaruhi variabel dependen yang dapat diindikasikan oleh nilai adjusted R-square (Ghozali 2006)

Berikut adalah hasil dari uji determinasi :

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.461 ^a	0,212	0,205	3,342
a. Predictors: (Constant), Kecanduan game online				

Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi pada table berikut maka, diperoleh nilai adjusted R-square sebesar 0,212 (21,2%). Hal tersebut memiliki arti bahwa variabel kecanduan game online memiliki kontribusi terhadap penurunan prestasi akademik. Jadi, semakin tinggi tingkat kecanduan game online maka, penurunan prestasi akademik akan semakin tinggi. Sedangkan sisanya 78,8% (1-0,212) dijelaskan oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi pada table berikut maka, diperoleh nilai adjusted R-square sebesar 0,212 (21,2%). Hal tersebut memiliki arti bahwa variabel kecanduan game online memiliki kontribusi terhadap penurunan prestasi akademik. Jadi, semakin tinggi tingkat kecanduan game online maka, penurunan prestasi akademik akan semakin tinggi. Sedangkan sisanya 78,8% (1-0,212) dijelaskan oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil hipotesis yang telah diteliti dalam penelitian ini menyimpulkan bahwa “terdapat pengaruh/hubungan negative antara tingkat kecanduan game online dengan prestasi akademik siswa”. Ditinjau dari pengujian hipotesis menggunakan Teknik korelasi Person Product Moement untuk membuktikan terdapatnya hubungan antara kedua variabel. Dapat dijelaskan pada nilai signifikansi (p) dan kekuatan hubungan (r).

Hasil analisis data menunjukkan nilai r yang didapatkan adalah -0,461 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Terdapat tanda minus (-) yang menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel bersifat negatif, dengan ini maka dapat dikatakan kenaikan pada variabel kecanduan game online akan mendorong terjadinya penurunan pada variabel prestasi akademik. Sebaliknya, apabila terjadi penurunan pada variabel kecanduan game online maka, akan terjadinya peningkatan pada variabel prestasi akademik. Hubungan antara variabel kecanduan game online dan prestasi akademik merupakan hubungan yang sedang hal

ini mengacu pada nilai koefisien korelasi sebesar -0,461. Hal ini mengacu pada pedoman drajat hubungan yang dikemukakan oleh Sugiyono (2013:250). Hubungan yang telah diteliti merupakan hubungan yang signifikan dikarenakan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Maka dapat disimpulkan dari hipotesisi dalam penelitian ini diterima. Berdasarkan nilai R-square sebesar 0,212, kecanduan game online berkontribusi terhadap penurunan prestasi akademik sebesar 21,2%. Sementara 79,8% penyebab lainnya dijelaskan pada variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Menurut pendapat yang dikemukakan oleh (Fauzil 2013) anak yang gemar bermain game online ialah anak yang menyukai tantangan. Anak-anak lebih condong tidak menyukai rangsangan yang monoton seperti tulisan didalam buku dan papan tulis. Karena dirasa kurang menarik, tidak kaya warna, dan kurang menstimulasi. Anak lebih menyukai game online karena telah terbiasa dengan gambar yang bergerak dan kaya akan warna serta merasa cenderung bosan Ketika dihadapkan dengan materi pembelajaran di sekolah yang diberikan dengan cara biasa-biasa saja yakni dengan buku dan papan tulis. Permasalahan ini berhubungan dengan prestasi akademik siswa karena siswa akan mengalami kecanduan game online akan merasa jenuh dan bosan pada mata pembelajaran disekolah. Ketika berada di lingkungan rumah siswa yang telah mengalami kecanduan game online lebih memilih untuk bermain game daripada belajar dan membuat pekerjaan rumah karena kegiatan ini dianggap membosankan.

Siswa yang mengalami kecanduan game online akan mencurahkan lebih sedikit waktunya untuk belajar dan membuat pekerjaan rumah, setidaknya hal ini berimbas pada kegiatan pembelajaran sehingga prestasi akademik menjadi turun. (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.

Menurut pendapat dari (Ip, B, Jacobs, G., & Watkins 2008) game online membuat penurunan prestasi akademik terjadi karena game online bersifat distraksi yang embuat perhatian siswa teralihkan dari kegiatan belajar, motivasi belajar siswa akan cenderung berkurang karena adanya game online yang menjadi peran pengalih perhatian (distractor). Siswa yang tinggin intensitasnya dalam

bermain game online, maka akan menjadi rendah prestasi akademiknya.

Penelitian yang dilakukan oleh (Novrialdy 2019) yang berjudul “Kecanduan game Online pada Remaja : Dampak dan Pencegahannya” menjelaskan bahwa upaya pencegahan kecanduan game online pada remaja terdapat beberapa point yaitu : (1) Attention Switching adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengalihkan perhatian pemain dari keterlibatan yang berlebihan terhadap game online (2) Dissuasion merupakan Tindakan yang dilakukan untuk mencegah bermain game online dengan cara memberi nasihat, argument, membujuk, menjelajahi sampai bentuk paksaan. (3) Education ditujukan untuk membangun dasar kognitif yang baik dan dapat dikelola oleh diri sendiri. Education adalah lawan dari dissuasion yang merupakan upaya aktif melawan yang ada pada ranah kognitif seseorang. (4) Parental Mentoring adalah upaya yang dilakukan oleh orang tua dalam memperhatikan anaknya, orang tua disini berperan penting dalam pencegahan dan pengawasan perilaku pada siswa yang berusia remaja (Xu, Z., & Yuan 2008).

Dalam penelitian ini rata-rata siswa mengalami tingkat kecanduan game online dengan taraf sedang, hal ini ditinjau dari berbagai aspek, intensitas bermain, dan gejala yang tampak, salah satu factor penyebab gangguan kecanduan game online yang mempengaruhi prestasi akademik siswa adalah pembelajaran secara daring dimana siswa melakukan kegiatan belajar di rumah tanpa didampingi langsung secara tatap muka oleh guru, yang menyebabkan siswa menjadi selalu berinteraksi langsung dengan gadgetnya dengan demikian memudahkan pula siswa dalam membuka dan memainkan game online yang tersedia dalam ponsel yang dimilikinya. Pentingnya system pendukung pembelajaran daring selama pandemic COVID-19 ialah kolaborasi yang baik dengan lingkungan sekitar sebagai pendukung pembelajaran (Hakiman 2020).

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang negative antara kecanduan game online dengan prestasi akademik. Jika skor variabel kecanduan game online meningkat, maka skor variabel prestasi akademik akan menurun. Sebaliknya, apabila terjadinya hubungan yang positif skor variabel kecanduan game online menurun maka skor variabel prestasi akademik akan meningkat. Terjadinya hubungan antara kecanduan game online dengan prestasi akademik disebabkan oleh siswa yang terbiasa dengan stimulus yang dinamis kaya akan warna dan kesan game online yang adiksi Ketika

memainkannya. Sehingga menganggap bahwa pembelajaran disekolah terasa monoton seperti buku dan tulisan terkesan membosankan terlebih lagi Ketika guru menerangkan pembelajaran tanpa adanya inovasi seperti game atau sekedar adanya ice breaking sebelum pembelajaran dimulai yang menjadikan anak lebih bersemangat saat melaksanakan pembelajaran. Game online di desain untuk membuat siswa mengalami kecanduan saat memainkannya serta cenderung siswa lebih memilih memanfaatkan waktu luangnya untuk bermain game dari pada belajar atau sekedar mengerjakan pekerjaan rumah. Selain itu, motivasi belajar siswa berkurang disebabkan game online bersifat distraktor.

SARAN

Berdasarkan dari hasil penelitian, saran yang dapat diberikan kepada pihak terkait antara lain :

1. Bagi siswa
Siswa diharapkan untuk membuat skala prioritas yang berguna untuk membantu siswa dapat memanfaatkan waktu luang untuk belajar dan menyelesaikan tugas sekolah sehingga bertujuan untuk meningkatkan prestasi akademik. Selanjutnya membuat daftar tujuan jangka pendek dan jangka Panjang yang berguna untuk mengatur tingkat intensitas bermain game. Harapannya dengan dibuatnya daftar tujuan membantu siswa untuk focus dalam mencapai tujuan dari skala prioritas yang telah dibuat.
2. Bagi sekolah
Pihak sekolah diharapkan supaya dapat bekerja sama dengan Guru BK dalam meninjau siswa terkait permasalahan kecanduan game online yang memiliki pengaruh terhadap penurunan prestasi akademik siswa.
3. Bagi Guru BK
Guru BK diharapkan dapat membantu menreduksi siswa yang mengalami kecanduan game online dengan memberikan pengetahuan akan dampak negative dari kecanduan game online.
4. Bagi peneliti yang berkelanjutan
Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi untuk penelitian yang berkelanjutan terkait dengan pengaruh kecanduan game online terhadap prestasi akademik

DAFTAR PUSTAKA

- ADEN APANDI, ADEN. 2019. "ANALISIS PENGUKURAN KINERJA KAMPUS SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI INDONESIA DENGAN MENGGUNAKAN BALANCED SCORECARD."
- Anhar. 2010. *Panduan Bijak Belajar Internet Untuk Anak*. Jakarta.: Adamsains.
- Bavel, J. J. V., Baicker, K., Boggio, P. S., Dkk. 2020. "Using Social and Behavioural Science to Support COVID-19 Pandemic Response. *Nature Human Behaviour*;" : 4(5); 460–471.
- Bestari, N. P. 2020. "Pertama Dalam Sejarah, Sekolah Tutup Beralih Ke Online."
- Boediono, Wayan Koster. 2004. *Teori Dan Aplikasi Statistika Dan Probabilitas*. Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya.
- Eko Putra. 2020. "Dampak Positif Dan Negative Pada Daring."
- Evaluate, Fraenkel RJ dan Wallen NE. 1993. *How to Design and Evaluate Research in Education*. NewYork: McGraw-Hill.
- Fauziah. 2013. "Peningkatan Efektifitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi True Or False Berbantuan Media Flash."
- Fauzil, M. 2013. "Mencegah Sebelum Parah." *Artikel Majalah Hidayatullah edisi September 2013*.
- Gentile, D.A. 2011. "The Multiple Dimensions of Video Game Effects.Child Development Perspectives." *The benefits of playing video games.American Psychological Association*, 5: 75–81.
- Ghozali. 2006. *Statistik Nonparametrik*. Semarang. Semarang: Badan Penerbit UNDIP.
- Hakiman. 2020. "Pembelajaran Daring Pada Siswa."
- Halleyda, Nuriah. 2018. "Effort To Reduce Online Game Addiction Through Group Counseling." : 367–78.
- Ip, B, Jacobs, G., & Watkins, A. 2008. "Gaming Frequency and Educational." *cademic performance.Australasian Journal of Technology* (24): 355-373.
- Januar, Iwan, Turmudzi. 2006. *Game Mania*. Jakarta: Gema Insani.
- Kemp, S. 2020. "Digital 2020: Global Digital Overview. DataReportal – Global Digital Insights."
- . "Didital 2020: Indonesia."
- Langguglung, H. 2003. *Asas-Asas Pendidikan Islam*. Jakarta: Pustaka Al Husna Baru.
- Mehta, C.R., and Patel, N.R. 2007. "SPSS Exact Tests." *SPSS16.0 Manual* (January): 1–220.
- Midayanti, N. 2021. "Hasil Sensus Penduduk 2020. Badan Pusat Statistik."
- Novrialdy, Eryzal. 2019. "Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya." *Buletin Psikologi* 27(2): 148.
- Pratiwi, Karyanta, Andayani. 2012. *Perilaku Adiksi Game Online Ditinjau Dari Efikasi Diri Akademik Dan Keterampilan Sosial Pada Remaja Di Surakarta*. Surakarta.
- Prianto., Hanni Sofia dan Budhi. 2015. *Panduan Mahir Akses Internet*. Jakarta: Kriya Pustaka-Puspa Swara.
- Purwanto, N. 2001. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rollings Andrew, Adam Ernest Dan. 2006. *Fundamentals Of Game Design*. Prentice Hall. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Shin. 2004. "Exploring Pathways from Television Viewing to Academic Achievement in School Age Children." *The Journal of Genetic Psychology* (165): 367-381.
- slameto. 2003. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta. Universitas.
- Sugiyono, Prof. 2015. "Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)." *Bandung: Alfabeta*.
- Sukmadinata., Nana Syaodih. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Weinstein. 2010. "Computer and Video Game Addiction a Comparison Between Game Users and Non Game Users." *The American Journal of Drugand Alcohol Abuse* 36: 268–276.
- Xu, Z., & Yuan, Y. 2008. "The Impact of Motivation and Prevention Factors on Game Addiction."
- Young, K. S. 2009. "Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents." *The American Journal of Family Therapy* 37(5): 85-90.