

PENGARUH DURASI BERMAIN PLAYSTATION TERHADAP PRESTASI BELAJAR PADA ANAK DI SD FRATER THAMRIN MAKASSAR

ASRIJAL BAKRI

Abstract

The habit of playing games can make children ignore homework and less reading. The excessive in playing game can interfere with daily life activities such as work, study, and other daily activities. If the game to control the behavior and daily life of a person, it can be said playstation has a negative effect (Wijayanti, 2009). This study aims to determine the influence playstation play on learning achievement in school-age children at SD. Frater Thamrin Makassar. The research design used is Observational Analytic research with Comparative Study approach that is by comparing two groups of independent variables that is long playstation play with which not long play of playstation. Duration of play determined according to standard measure that is less or more than 2 jam. Analisa bivariate done to see the influence between the independent variable of dependent variable by Mann Whitney Test. The results can be seen that the Mann-Whitney test obtained p value = 0.358 so that the value $p > 0.005$ and the value of Z hitung = 0.919 so that Z hitung $< Z$ tabel (1.96) then the null hypothesis (H_0) is accepted and (H_a) rejected means no differences in learning achievement group Old and not long playstation play, it can be concluded that no influence playstation play time on the achievement of school-age children in SD. Frater Thamrin Makassar.

Keywords: *Playstation Play Duration, Learning Achievement.*

Pendahuluan

Bermain merupakan suatu aktivitas dimana anak dapat melakukan atau mempraktekkan keterampilan, memberikan ekspresi terhadap pemikiran, mempersiapkan diri untuk berperan, menjadi kreatif dan berperilaku dewasa. Sebagai suatu aktivitas yang memberikan stimulasi dalam kemampuan keterampilan, kognitif, dan afektif maka sepatutnya diperlukan suatu bimbingan (Hidayat, 2005).

Kondisi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih, tentunya berdampak pula pada keanekaragaman/jenis permainan anak-anak yang semakin berkembang. Permainan anak yang dulu hanya dilakukan secara tradisional dan sederhana, seperti menata *puzzle* di atas papan sederhana, kini dapat dilakukan di depan layar komputer. Pilihan permainan yang lebih banyak

inilah yang menyebabkan sebagian besar anak-anak beralih dari permainan tradisional ke permainan di depan layar komputer, seperti *playstation*.

Playstation merupakan jenis *playstation* dan diproduksi dibawah *trade mark* dagang sony yang dewasa ini banyak digemari anak. *Playstation* diluncurkan di Jepang pada tanggal 3 Desember 1994, di Amerika Serikat 9 September 1995, di Eropa 29 September 1995, sedangkan di Asia pada bulan November 1995, termasuk juga di Indonesia.

Playstation merupakan permainan paling populer di dunia dengan jumlah pengeluaran sebanyak 102,49 juta unit.

Penelitian Griffiths menyimpulkan, pada anak usia awal belasan tahun bahwa hampir sepertiga hidupnya digunakan untuk bermain *game* setiap hari. Yang lebih mengkhawatirkan, sekitar 57% bermain paling sedikit 30 jam per minggu. Selama itu anak hanya duduk sehingga memberi dampak pada sendi-sendi tulangnya. Seperti dikemukakan Rab A.B., di London terdapat fenomena "*Repetitive Strain Injury*" (RSI) yang melanda anak usia 7 tahun. Penyakit ini semacam nyeri sendi yang menyerang anak pecandu

playstation seperti *playstation* (Wijayanti, 2009).

Sebuah penelitian di Amerika Serikat menunjukkan kebiasaan bermain *game* dapat membuat anak mengabaikan pekerjaan rumah dan lebih sedikit membaca. Jika *playstation* dimainkan sekali-kali, tidak berbahaya. Namun jika berlebihan, kebiasaan ini dapat mengganggu aktivitas kehidupan sehari-hari seperti bekerja, belajar, dan aktivitas keseharian lainnya. Jika *game* sampai mengendalikan perilaku dan kehidupan sehari-hari seseorang, maka dapat dikatakan *playstation* berpengaruh negatif (Wijayanti, 2009).

Tujuan Penelitian

Diketahuinya pengaruh bermain *playstation* terhadap prestasi belajar pada anak usia sekolah di Sekolah Dasar Frater Thamrin Makassar.

Metode Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian *Observasional Analitik* yaitu peneliti hanya melakukan observasi tanpa memberikan intervensi pada variabel yang akan diteliti. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan *Comparative Study* yaitu dengan

membandingkan dua kelompok variabel independen yaitu lama bermain *playstation* dengan yang tidak lama bermain *playstation*. Lama bermain ditentukan sesuai standar ukur yaitu kurang atau lebih dari 2 jam.

Analisa bivariat dilakukan untuk melihat pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen dengan menggunakan Uji *Mann Whitney*.

Hasil dan Pembahasan

Analisis Univariat

a. Prestasi Belajar Kelompok Tidak Lama Bermain

Distribusi responden menurut prestasi belajar siswa pada kelompok tidak lama bermain kelas IV, V, VI SD Frater Thamrin Makassar tahun 2016 yang dapat dilihat jelas pada tabel di bawah ini. Terdapat 18 (62,1%) siswa yang berprestasi baik, 6 (20,7%) siswa yang berprestasi cukup, 3 (6,9%) siswa berprestasi kurang, dan yang berprestasi baik sekali yaitu 2 (10,3%) siswa.

Tabel 1.
Distribusi Frekuensi Berdasarkan Prestasi Belajar Responden Pada Kelompok Tidak Lama Bermain Siswa Kelas IV, V, VI SD Frater Thamrin Makassar, Tahun 2016

Prestasi Belajar	Frekuensi	Persentase (%)
Baik Sekali	2	6,9
Baik	18	62,1
Cukup	6	20,7
Kurang	3	10,3
Total	29	100

b. Prestasi Belajar Kelompok Lama Bermain

Distribusi responden menurut prestasi belajar siswa kelompok lama bermain kelas IV, V, VI SD Frater Thamrin Makassar tahun 2016 yang dapat dilihat jelas pada tabel di bawah ini. Terdapat paling banyak responden berprestasi baik yaitu

17 (58,6%) siswa, 10 (34,5%) siswa yang memiliki prestasi cukup, paling sedikit responden berprestasi kurang yaitu 2 (6,9%) siswa dan tidak ada siswa yang memiliki prestasi baik sekali pada kelompok ini.

Tabel 2.
Distribusi Frekuensi Berdasarkan Prestasi Belajar Responden Pada Kelompok Lama Bermain Siswa Kelas IV, V, VI SD Frater Thamrin

Prestasi belajar	Frekuensi	Persentase (%)
Baik sekali	0	0
Baik	17	58,6
Cukup	10	34,5
Kurang	2	6,9
Total	29	100

Analisis Bivariat

Dalam penelitian ini analisa bivariat dilakukan untuk mengetahui pengaruh lamanya bermain playstation terhadap prestasi belajar anak usia sekolah di SD Frater Thamrin Makassar. Dari uji statistik yang dilakukan dengan menggunakan uji *Mann-Whitney* diperoleh nilai $p = 0.358$ sehingga nilai $p > 0.005$ dan nilai $Z_{hitung} = 0.919$ sehingga $Z_{hitung} <$

$Z_{tabel} (1.96)$ maka hipotesis nol (H_0) diterima dan H_a di tolak berarti tidak ada perbedaan prestasi belajar kelompok lama dan tidak lama bermain playstation, maka dapat disimpulkan bahwa tidak pengaruh lamanya bermain playstation terhadap prestasi belajar anak usia sekolah di SD. Frater Thamrin Makassar.

Tabel 3.
Analisa Pengaruh Lamanya Bermain Playstation Terhadap Prestasi Belajar Anak Usia Sekolah Di SD Frater Thamrin Makassar, Tahun 2016

Waku bermain	N	Mean Rank	p	z
--------------	---	-----------	---	---

	Lama	29	27.72		
Prestasi belajar	Tidak lama	29	31.28	0.358	0.919
	Total	58			

Pembahasan

Hasil penelitian yang dilakukan peneliti menemukan bahwa anak yang lama bermain playstation sebagian besar mempunyai prestasi dengan kategori baik yakni berjumlah 17 (58,6%) dari total 29 responden, selisihnya tidak jauh berbeda dengan jumlah frekuensi kategori prestasi baik pada kelompok tidak lama bermain yaitu 1 (2,85%) responden. Selain itu, kategori prestasi cukup pada kelompok lama lebih banyak dibandingkan dengan kelompok tidak lama.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Barry, dkk (2008) menyatakan bahwa bermain *video game* tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap prestasi akademik. Dalam penelitiannya yang dilakukan pada 713 siswa ditemukan 69 % responden mengatakan bermain *video game* tidak mempengaruhi kegiatan belajarnya. Menurut Funk (2002), pengaruh positif anak-anak yang bermain *game* terutama permainan yang berkonsepkan manajemen, simulasi, strategi ataupun teka-teki yang terdapat dalam *video game* playstation

dapat memberikan pengaruh yang baik pada perkembangan otak. Akio Mori seorang Professor dari Tokyo's Nihon University melakukan riset mengenai dampak *video game* pada aktifitas otak. Dari penelitian Akio Mori tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat 2 poin penting antara lain: pertama, penurunan aktivitas gelombang otak depan yang memiliki peranan sangat penting, dengan pengendalian emosi dan agresivitas sehingga mereka cepat mengalami perubahan mood, seperti mudah marah, mengalami masalah dalam hubungan sosial, tidak konsentrasi dan lain sebagainya. Kedua, penurunan aktifitas gelombang beta merupakan efek jangka panjang yang tetap berlangsung meskipun pemain (*gamer*) tidak sedang bermain *game*. Kondisi gelombang otak Beta (13-30 Hz) menjaga pikiran kita tetap tajam dan terfokus. Dalam kondisi Beta, otak akan mudah melakukan analisis dan penyusunan informasi, membuat koneksi, dan menghasilkan solusi serta ide baru. Beta sangat bermanfaat untuk produktivitas kerja, belajar

untuk ujian, persiapan presentasi, atau aktivitas lain yang membutuhkan konsentrasi dan kewaspadaan tinggi. Menurut konsultan anak dari As-Syifa dalam Seminar Hasil-Hasil Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat saat Dies Natalis FISIP Unila Tahun 2012 menyampaikan bahwa dalam keadaan berkonsentrasi hingga terpukau, yaitu saat bermain game, gelombang alfa pada otak dalam keadaan aktif. Ini tentu saja memudahkan informasi yang tertangkap menjadi lebih cepat terserap. Gelombang alfa adalah kondisi yang baik untuk belajar dimana dapat membuat seseorang rileks dan mudah berkonsentrasi. Menurut teori yang didapat bahwa ada beberapa faktor prestasi belajar seperti yang telah dibahas dalam bab 2. Faktor-faktor ini tidak diteliti akan tetapi mempunyai hubungan dengan pencapaian prestasi yaitu intelegensi, motivasi, faktor keluarga, guru dan metode mengajarnya, dan lingkungan masyarakat.

Intelegensi merupakan kemampuan seseorang dalam menyesuaikan diri, belajar atau berpikir abstrak. Seseorang dengan tingkat kecerdasan tinggi dapat mudah belajar menerima apa yang diberikan kepadanya. Adapun yang inteligensinya rendah cenderung lebih lambat

menerima (kesulitan menangkap materi yang diberikan). Hal ini tentu saja berpengaruh pada prestasi belajar. Akan tetapi intelegensi yang tinggi bukan satu-satunya alasan prestasi seseorang itu baik.

Motivasi juga merupakan hal yang sangat penting dalam kaitannya dengan prestasi belajar. Motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang yang entah disadari atau tidak untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Dari sudut sumbernya, motivasi dibagi menjadi dua, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah semua faktor yang berasal dari dalam diri individu dan memberikan dorongan untuk melakukan sesuatu. Motivasi ekstrinsik adalah faktor yang datang dari luar diri individu tetapi memberi pengaruh terhadap kemauan untuk belajar.

Faktor keluarga juga erat kaitannya dengan prestasi belajar seseorang. Cara mendidik anak, keadaan ekonomi keluarga, dan latar belakang budaya keluarga merupakan hal yang mendukung kegiatan ataupun proses belajar. Kegiatan ataupun proses belajar yang baik dapat menghasilkan prestasi yang baik pula.

Guru dan metode mengajarnya merupakan faktor penting dalam menentukan

prestasi belajar anak di sekolah. Bagaimana sikap dan kepribadian guru, tinggi rendahnya pengetahuan yang dimiliki oleh guru dan bagaimana cara guru itu mengajarkan pengetahuan itu kepada anak-anak didiknya juga turut menentukan hasil belajar yang akan dicapai oleh siswa. Dalam kegiatan belajar, metode sangat diperlukan oleh guru untuk mentransfer ilmu kepada siswa.

Kegiatan anak dalam masyarakat, teman bergaul dan bentuk kehidupan dalam masyarakat adalah beberapa faktor yang mempengaruhi belajar anak. Jika lingkungannya baik, maka akan mendorong semangat anak untuk belajar lebih giat lagi.

Sekolah Dasar Frater Thamrin Makassar adalah sekolah dasar dibawah naungan Yayasan Taman Tunas yang memiliki visi dan misi yang dijalankan tidak hanya untuk melahirkan penerus generasi bangsa yang unggul dalam prestasi tetapi juga penerus bangsa yang berakhlak mulia. Siswa siswi dituntut untuk disiplin dan mengikuti segala aturan sekolah. Orang tua/wali murid diharuskan hadir untuk menerima rapor, agar pada saat itu guru secara langsung mendiskusikan nilai-nilai yang didapatkan murid kepada setiap orang tua/wali. Standar nilai yang digunakan sekolah ini cukup tinggi yaitu 75. Siswa siswi diharuskan mampu

mendapat nilai tersebut, untuk itu kepada siswa atau siswi yang tidak mengerjakan tugas ataupun yang mendapat nilai ulangan dibawah standar 75 akan diberikan sanksi sebagai peringatan agar siswa maupun siswi lebih giat belajar lagi.

Menurut asumsi peneliti bahwa lama waktu dalam bermain playstation bukan satu-satunya faktor yang mempengaruhi prestasi belajar. Waktu yang disarankan yaitu 2 jam, hanya untuk memberikan batasan agar pemain memberikan waktu untuk aktivitas lainnya. Playstation tidak selamanya memberikan dampak negatif, khususnya pada prestasi belajar. Hasil penelitian yang didapatkan bahwa prestasi belajar terbanyak yang dimiliki siswa SD Frater Thamrin Makassar yang bermain playstation adalah prestasi dengan kategori baik. Sebagian besar mereka bermain playstation dalam waktu yang cukup lama tetapi tidak membuat prestasi belajar mereka rendah. Prestasi yang didapat anak bergantung pada dirinya sendiri, bagaimana anak mengatur waktu, ada waktu bermain dan ada waktu belajar. Di SD Frater Thamrin, mereka sudah ditanamkan kedisiplinan, baik sikap maupun dalam proses belajar. Pada saat mengajar, guru menggunakan metode yang memudahkan anak untuk menangkap pelajaran yang

diberikan, sehingga siswa/siswi dengan mudah mengingat pelajaran yang diberikan oleh guru meskipun mereka tidak sedang berada di sekolah. Para guru juga selalu hadir saat proses belajar mengajar dalam kelas sehingga siswa/siswi tidak mempunyai kesempatan untuk bersantai-santai selain pada waktu istirahat. Siswa/siswi sepenuhnya hanya memfokuskan diri untuk belajar pada saat di sekolah, kegiatan lain yang dilakukan diluar sekolah seperti bermain game hanya sebagai hiburan semata.

Simpulan dan Saran

1. Prestasi belajar anak pada kelompok lama bermain playstation paling banyak mempunyai prestasi dengan kategori baik.
2. Prestasi belajar anak pada kelompok tidak lama bermain

playstation paling banyak mempunyai prestasi dengan kategori baik.

3. Berdasarkan hasil penelitian, penulis menyarankan perlunya perhatian orang tua dan guru bagi siswa dalam hal bermain pada anak. Playstation tidak selalu berdampak buruk, karena banyak faktor yang mempengaruhi pencapaian prestasi belajar. Anak-anak tidak harus dilarang bermain *video game playstation* tetapi perlu dibatasi/diatur waktunya agar anak meluangkan waktu untuk aktivitas lain yang lebih bermanfaat seperti belajar.

Kepustakaan

- Triharso (2013), *Konsep bermain pada anak*
- Wardani (2009), *Permainan play station bagi anak.*